

## SEQUÊNCIA DE ENSINO - Nº 01

ANO: 5º ano

UNIDADE TEMÁTICA: Probabilidade e Estatística

OBJETO DO CONHECIMENTO: Ampliar a ideia de espaço amostral por meio de experimento aleatório.

CARGA HORÁRIA: 2H

### 1. HABILIDADES

---

(EF05MA22) Apresentar todos os possíveis resultados de um experimento aleatório, estimando se esses resultados são igualmente prováveis ou não.

### 2. OBJETIVOS

---

Compreender e elencar as possibilidades de ocorrência de uma determinada situação em um experimento;

Desenvolver habilidades de conhecer e analisar um espaço amostral a partir do jogo interativo no formato de *Quizz* pela plataforma *Wordwall*.

### 3. METODOLOGIA

---

#### 1º ETAPA

##### **Acolhida e orientações iniciais**

O(a) professor(a) deverá apresentar o conteúdo Noções de Probabilidade explicando o que é a probabilidade usando exemplos simples, como jogar um dado ou moeda, ou escolher uma carta de um baralho. Em seguida, o professor deve levantar questionamentos se já viveram situações de escolha por meio da cara ou coroa, discutindo que a probabilidade está relacionada à chance ou à frequência de um evento ocorrer.

Exemplo: Nesta etapa o professor deve levar um dado, moedas, para ilustrar as explicações.

Para finalizar esta etapa, o(a) professor (a) deve conduzir as discussões para que os alunos percebam que jogando a moeda (cara ou coroa), zero ou um, par ou ímpar as possibilidades são equiprováveis (chances iguais) e que não há relação com sorte.

## 2ª ETAPA

A turma será dividida em duplas ou trios e o(a) professor(a) vai propor uma atividade para leitura e o registro das resoluções das situações-problemas relacionados a Probabilidade. Após a resolução das situações-problemas pelos alunos, o(a) professor (a) vai discutir a resolução utilizando a projeção em slides.

## 3ª ETAPA

### **Parte prática**

3ª Etapa: Jogo “Qual é a probabilidade?”

O(a) professor (a) irá propor o Jogo “Qual é a probabilidade?” disponível na plataforma Wordwall. O jogo tem o modelo interativo do tipo denominado “Quizz”, no formato programa de televisão, composto por múltiplas escolhas, com vantagens de determinar o tempo, as linhas de vida e uma rodada de bônus, se for o caso. Possibilita abordar o conceito espaço amostral, análise de chances de eventos aleatórios e o cálculo de probabilidade de eventos equiprováveis. O jogo pode ser proposto para a turma toda, isto é, o professor apresentará por meio do datashow ou dividir a turma em grupos, onde cada grupo terá um celular com internet para acessar o jogo.

**Resultado esperado:** contribuir para a aprendizagem dos alunos, ao mesmo tempo proporcionar entretenimento e diversão, assumindo que os jogos digitais tem um caráter facilitador e motivador nas interações compartilhadas entre os alunos durante as aulas.

## **4. RECURSOS**

---

- Moedas, dados, atividades com situações-problemas impressas.
- Apresentação da plataforma Wordwall e das regras do jogo “Qual a probabilidade?”.
- Computador, datashow, celulares com internet.

## 5. AVALIAÇÃO

---

A avaliação se constituirá a partir da participação dos alunos no decorrer de todas as aulas e na realização das tarefas propostas.

## 6. REFERÊNCIAS

---

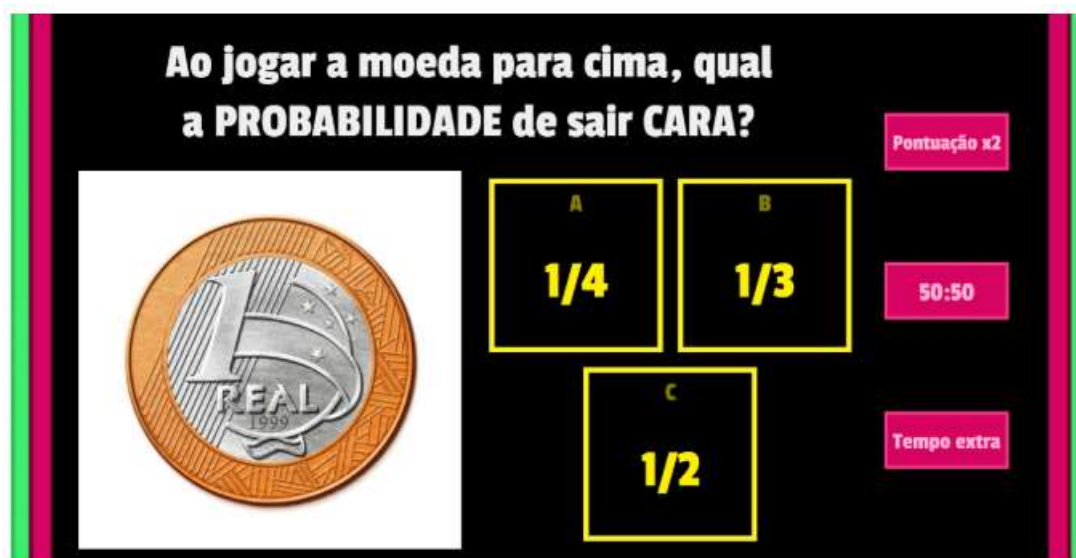
Tudo Sala de Aula. Disponível em:

<https://www.tudosaladeaula.com/2022/11/atividade-de-probabilidade-4ano-5ano-com-gabarito.html> Acesso em: 03 maio 2024.

Wordwall. Disponível em: <https://wordwall.net/pt>. Acesso em: 03 maio 2024.

## ANEXO

Figura 1- Tela com uma situação-problema do jogo “Qual a probabilidade?”



Fonte: <https://wordwall.net/pt/resource/5718995/5%c2%ba-ano-qual-a-probabilidade>

**ATIVIDADE DE MATEMÁTICA**

ESTUDANTE:	
PROFESSOR (A):	DATA: / /
ESCOLA:	TURMA:

**Para todas as questões, use:**  

$$P = \frac{\text{n}^\circ \text{ de casos favoráveis}}{\text{n}^\circ \text{ total de possibilidades}}$$

1. Em uma sala de aula há 13 alunos, sendo eles 9 meninas e 4 meninos. Se a professora escolher um aluno aleatoriamente, qual a probabilidade de ser uma menina?

- a)  $\frac{4}{9}$ .      b)  $\frac{4}{13}$ .      c)  $\frac{13}{13}$ .      d)  $\frac{9}{13}$ .

2. Em um jogo de dados, qual a probabilidade de Davi lançar o dado para cima e obter um número ímpar?

- a) 30%.  
 b) 50%.  
 c) 65%.  
 d) 70%.

3. Em um trabalho escolar, os alunos foram divididos em dois grupos, sendo um grupo de meninas 9 integrantes e um grupo de meninos com 11 integrantes. Se a professora escolhesse aleatoriamente um integrante para apresentar o trabalho, qual a probabilidade de ser do grupo de meninos?

- a) 35%.  
 b) 55%.  
 c) 62%.  
 d) 86%.

4. Luana escreveu o nome MATEMÁTICA no quadro da sala.

**M - A - T - E - M - A - T - I - C - A**

Se Luana sortear aleatoriamente uma dessas letras para apagar, qual a probabilidade de ser a letra A?

- a) 30%.  
 b) 20%.  
 c) 10%.  
 d) 5%.

5. Em um recipiente havia 26 varetas, sendo 6 azuis, 8 vermelhas e 12 verdes, todas do mesmo tamanho. Se Vitor pegar uma vareta desse recipiente sem olhar, qual é a probabilidade de Vitor tirar uma vareta de cor verde?

- a)  $\frac{6}{26}$ .      b)  $\frac{8}{13}$ .      c)  $\frac{6}{13}$ .      d)  $\frac{13}{6}$ .

6. Caio é colecionador de tampas de garrafa. Sabendo que ele possui 12 tampas de cor preta e 8 de cor laranja, qual a probabilidade de ele pegar uma tampa e ela ser preta?

- a) 30%.      b) 40%.  
 c) 50%.      d) 60%.

7. Em um jogo de cartas, Emanuel lançou uma moeda para saber quem iria começar o jogo. Qual a probabilidade do lado "coroa" ficar voltado para cima?

- a)  $\frac{1}{2}$ .      b) 0.      c)  $\frac{2}{1}$ .      d)  $\frac{1}{3}$ .

8. Em um pote, há 20 balas, sendo 13 de chocolate e 7 de morango. Se uma bala for retirada aleatoriamente, a probabilidade de ela ser de morango é de:

- a) 10%.      b) 15%.  
 c) 22%.      d) 35%.

9. Em uma máquina de bolinhas havia 7 bolas azuis e 8 bolas rosas. Ao retirar uma bolinha, qual a probabilidade de ela ser azul?

- a)  $\frac{8}{7}$ .      b)  $\frac{7}{15}$ .      c)  $\frac{15}{7}$ .      d)  $\frac{7}{8}$ .

10. Na sorveteria de seu Daniel, há 10 sorvetes de baunilha, 7 de morango e 4 de chocolate. Se um cliente pegar aleatoriamente um sorvete, qual a probabilidade desse ser de morango?

- a)  $\frac{4}{3}$ .      b)  $\frac{4}{4}$ .      c)  $\frac{7}{10}$ .      d)  $\frac{1}{3}$ .

11. Ao lançar dois dados para cima, qual a probabilidade de cair em um número par?

- a) 30%.  
 b) 40%.  
 c) 50%.  
 d) 60%.

12. Em um restaurante, há 8 clientes e 6 garçons. Se escolhermos uma pessoa aleatoriamente, qual a probabilidade de ser um garçon?

- a)  $\frac{8}{14}$ .      b)  $\frac{8}{6}$ .      c)  $\frac{6}{8}$ .      d)  $\frac{3}{7}$ .