

## Planejamento Conjunto: PA/PIC

**Turma:** \_\_1102\_\_ **Datas:** Agosto de 2025

**Professores:** Ana Paula

PA: Marina Letícia\_

**Componentes Curriculares:** Matemática

**Habilidades:**

**EF01MA20 – Classificar eventos envolvendo o acaso, tais como “acontecerá com certeza”, “talvez aconteça” e “é impossível que aconteça”.**

**EF01MA15– Identificar e nomear figuras geométricas planas e espaciais em objetos do cotidiano.**

**EF01MA03 – Utilizar diferentes representações de números naturais (desenhos, registros, escrita numérica).**

**EF02CO01 – Utilizar ferramentas digitais para produzir artefatos em diferentes formatos (textos, imagens, modelos).**

**Recursos necessários:**

<input type="checkbox"/>	Chroma key	<input checked="" type="checkbox"/>	Máq. De corte	<input type="checkbox"/>	Pincéis
<input type="checkbox"/>	Cola Branca	<input type="checkbox"/>	Máq. De costura	<input type="checkbox"/>	Smartphone
<input type="checkbox"/>	Cola quente	<input type="checkbox"/>	Massinha	<input type="checkbox"/>	Tablet
<input checked="" type="checkbox"/>	Componentes eletrônicos	<input type="checkbox"/>	Microfone	<input type="checkbox"/>	Televisão/Projetor
<input type="checkbox"/>	Impressora jato de tinta	<input checked="" type="checkbox"/>	Notebook	<input type="checkbox"/>	Tesouras
<input type="checkbox"/>	Impressora 3D	<input type="checkbox"/>	Óculos RV	<input type="checkbox"/>	Tinta guache

Outros: \_\_\_\_\_ cola bastão, dupla face, lápis de cor e canetinha

### **Metodologia utilizada:**

<input type="checkbox"/>	Mão na massa	<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizagem Baseada Projetos	<input type="checkbox"/>	Rotação por estações
<input type="checkbox"/>	Estudo de caso	<input type="checkbox"/>	Aprendizagem Baseada Problemas		
<input type="checkbox"/>	Mapas conceituais	<input type="checkbox"/>	Gamificação		
<input type="checkbox"/>	Sala de aula invertida	<input type="checkbox"/>	Avaliação por pares		

Outras: \_\_\_\_\_

### **Pilar GET:**

<input type="checkbox"/>	Cultura Maker/Mão na massa	<input type="checkbox"/>	Desenvolvimento Integral
<input type="checkbox"/>	STEAM	<input type="checkbox"/>	Pensamento Computacional
<input checked="" type="checkbox"/>	Cultura Digital/TDIC	<input type="checkbox"/>	Vetor de transformação
<input type="checkbox"/>	Sustentabilidade		

### **Avaliação:**

Diagnóstica       Processual       Somativa

### **Descrição da atividade (modo de preparo):**

O Acaso em Jogo

### **Objetivos:**

Diferenciar situações cotidianas com expressões: “é provável”, “é pouco provável”, “é improvável”.

Criar material manipulável ( dado ) para atividades de acaso.

Relacionar geometria (planificação do cubo) com construção prática.

Construir dados personalizados utilizando a Silhouette.

Entender como a \*\*repetição de números em um dado altera a probabilidade\*\* dos resultados.

Relacionar a construção prática (arte, geometria, tecnologia) com o conceito de acaso e probabilidade.

Experimentar situações de acaso com o dado produzido.

Observar resultados como provável, pouco provável ou improvável.

Aula 1 – Explorando o Acaso, os alunos junto ao professor iniciarão uma roda de conversa: o professor apresenta situações do cotidiano e pergunta:

“É provável que chova no deserto todos os dias?” (improvável)

“É provável que o sol nasça amanhã?” (certo/quase garantido)

“É pouco provável que todos venham de chapéu hoje?” (pouco provável)  
Registrar no quadro em três colunas: Provável – Pouco Provável – Improvável.

Os alunos citarão várias situações de seu cotidiano e realizarão atividades do rioeduca.

## Aula 2

Os alunos visualizarão a montagem de um dado no silhouette studio e acompanharão a impressão da máquina de corte em folha de 180 g. Após a impressão, os alunos montarão o dado com cola bastão e fita dupla face. Na próxima etapa os alunos pintarão as bolinhas com diferentes valores para cada lado do dado.

### Personalização dos dados

Em vez de usar a sequência tradicional (1 a 6), os alunos \*\*vão pintar e escrever números repetidos em algumas faces.

Exemplos de propostas:

Dado A: 1, 2, 3, 4, 5, 6 (tradicional).

Dado B: 1, 1, 2, 3, 4, 5.

Dado C: 2, 2, 2, 4, 5, 6.

Dado D: 3, 3, 3, 3, 5, 6.

Cada grupo recebe a proposta de um dado diferente.

Comparar os dados:

“No dado com vários números 3, foi provável ou improvável sair 3?”

“No dado tradicional, todos os números têm a mesma chance de sair?”

Introduzir a ideia de que \*\*quando repetimos um número, aumentamos a probabilidade dele aparecer\*\*.

## Aula 3

### Jogo do Acaso

Com os dados montados e tampinhas recicladas de garrafa pet os alunos iniciarão o jogo

1. \*\*Jogo em grupos\*\* – “Corrida dos Eventos”:

\* Cada grupo escolhe uma imagem (ex.: bola).

\* Jogam o dado várias vezes.

\* Cada vez que a imagem escolhida aparece, avançam uma casa no tabuleiro

\* Ao final, discutem: foi \*\*provável, pouco provável ou improvável\*\* sair a imagem escolhida muitas vezes?

## Ciência e Registro

Os alunos registram em uma tabela (com desenhos) quantas vezes cada figura saiu.  
Em roda, o professor ajuda a comparar:

## Avaliação

Observação da participação nas classificações orais.

Registro dos desenhos e tabelas.

Capacidade de utilizar as expressões “provável, pouco provável, improvável” de forma adequada durante os jogos.

## Abordagem STEAM na atividade

Ciência: experimentação do acaso (testes de jogadas).

Tecnologia: uso da Silhouette para recorte preciso.

Engenharia: montagem do cubo a partir da planificação.

Arte: pintura e personalização criativa dos dados.

Matemática: análise de resultados, comparação de frequências, uso de termos “provável, pouco provável, improvável”.