

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/Projeto
<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"/>	Aprendizag 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 checked="" type="checkbox"/>	Pensamento Computacional
<input checked="" type="checkbox"/>	Cultura Digital/TDIC	<input type="checkbox"/>	Vetor de transformação
<input type="checkbox"/>	Sustentabilidade		

Avaliação:

<input type="checkbox"/>	Diagnóstica	<input type="checkbox"/>	Processual	<input checked="" type="checkbox"/>	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”.