

JANELAS DA ESTATÍSTICA

(CRIADO PELAS ACADÊMICAS BRUNA CAROLINA CORDAZZO CAITANO E TAINÁ ALFLEN MOCELLIN)

Conteúdo: Moda, média e mediana

Turma: Ensino Fundamental II

Materiais: Tabuleiro com 24 janelas de velcro, papel e caneta para anotações

Desenvolvimento: Grupos de 2 a 4 alunos competem para desenvolver habilidades em média, mediana e moda, abrindo em cada rodada um número pré-determinado de janelas em um tabuleiro com números escondidos; o professor determina um objetivo estatístico (como: formar a maior média), e cada participante usa os números revelados para montar seu conjunto e calcular a estatística solicitada, ganhando pontos quem atingir o objetivo estipulado; o jogo segue por várias rodadas com regras definidas para abertura das janelas e ordem dos jogadores, e vence quem acumular mais pontos ao final.

JOGO 2: "Janelas da Estatística"

Temática: Moda, Média e Mediana

Público-alvo: Ensino Fundamental II

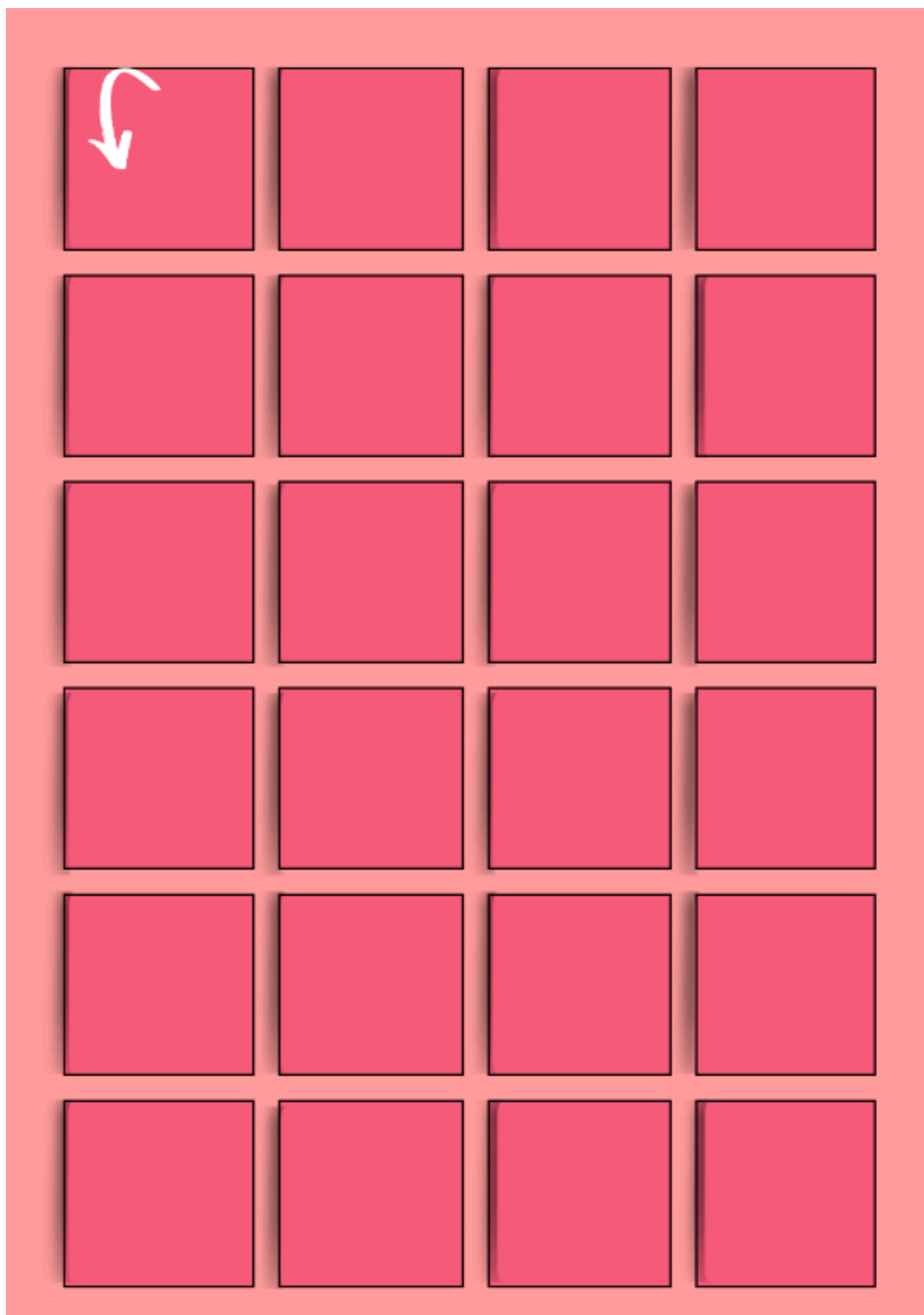
O jogo tem como objetivo desenvolver a habilidade dos alunos em calcular e interpretar média, mediana e moda utilizando conjuntos numéricos, além de funcionar como um jogo da memória. Vence o jogador que acumular mais pontos ao atingir os objetivos propostos no início da rodada.

Os materiais necessários para a realização do jogo incluem um tabuleiro com 24 “janelas” confeccionadas em EVA — pequenos quadrados que podem ser abertos e fechados verticalmente (e permanecem fechados devido ao velcro colado em suas extremidades) — dos quais estão dispostos números de 1 a 40, escolhidos de forma aleatória e com repetições, permitindo a formação de modas. No início do jogo, devem ser definidos os desafios, como por exemplo “Quem tiver a maior média ganha” e a quantidade de janelas a serem abertas de cada rodada.

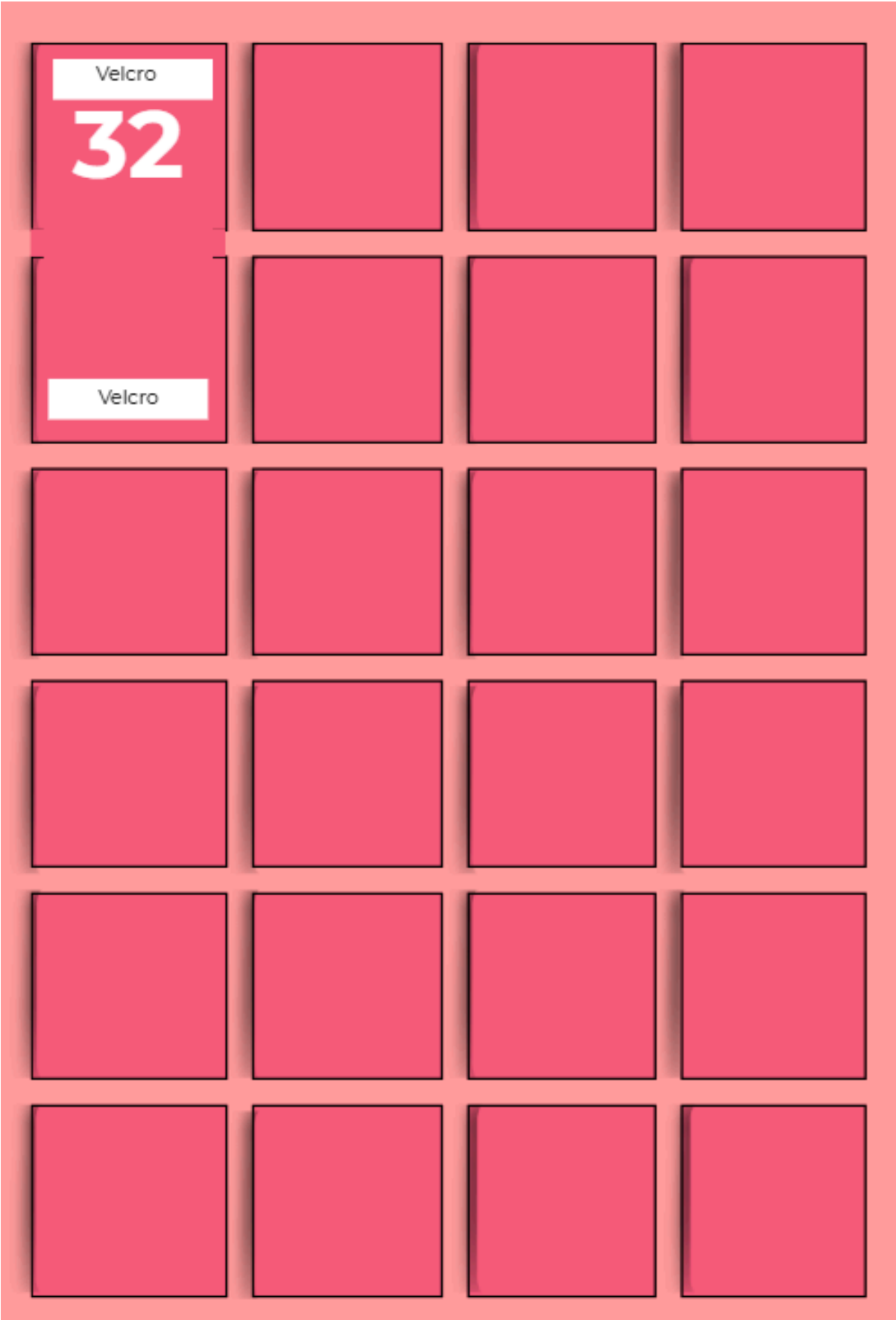
O jogo é destinado a grupos de dois a quatro participantes, que competem entre si. Em cada rodada, o jogador deve abrir o número pré-determinado de janelas e com os números revelados, cada jogador monta seu conjunto e realiza o cálculo solicitado. Após isso, as janelas devem ser fechadas para que o próximo jogador inicie sua jogada. O participante que atingir o objetivo proposto ganha um ponto. Em caso de empate, todos os jogadores envolvidos recebem um ponto. Ao final de todas as rodadas, vence o jogador que somar o maior número de pontos.

O modo de jogar segue uma sequência orientada pelo professor. Exemplo: na primeira rodada, devem ser abertas cinco janelas; na segunda, seis; na terceira, quatro; e na quarta, sete janelas. A ordem dos jogadores também é alternada a cada rodada: o Jogador 1 é o primeiro a sortear e abrir janelas na primeira rodada; o Jogador 2, na segunda; o Jogador 3, na terceira; e o Jogador 4, na quarta. Após a revelação dos números, todos realizam o cálculo da estatística pedida e registram o resultado no placar, identificando o vencedor da rodada. Os desafios podem conter: “Maior média”, “Menor média”, “Maior mediana”, “Menor mediana”, “Moda de menor valor”, “Moda de maior valor”, “Mediana mais próxima de 15”, “Média mais próxima de 30” e “Diferença entre média e mediana menor possível”. Essas variações tornam o jogo dinâmico e contribuem para que os alunos pratiquem diferentes aspectos do conteúdo estatístico, desenvolvendo tanto o cálculo quanto a interpretação dos resultados obtidos.

TABULEIRO FECHADO: a seta indica a direção em que a janela deve ser aberta.



TABULEIRO COM UMA JANELA ABERTA:



TABULEIRO COM UM CONJUNTO DE SETE JANELAS ABERTAS:

