

## Universidade Federal de Viçosa Campus UFV - Florestal

#### Mestrado Profissional em Matemática em Rede Nacional

Material produzido como resultado da dissertação: Ferramentas Práticas para Ensino de Estatística na Educação Básica.

**Autora**: Dayana Cecília Reis Beirigo Dutra **Orientador**: Prof. Fernando de Souza Bastos **Coorientador**: Prof. Guaraci de Lima Reguena

**Nível de ensino:** Médio **Ano:** 1°, 2° e 3°

**Habilidades de Matemática e suas Tecnologias:** (EM13MAT312) Resolver e elaborar problemas que envolvem o cálculo de probabilidade de eventos em experimentos aleatórios sucessivos.

Palavras-chave: probabilidade; experimentos aleatórios sucessivos.

**Recursos:** Jogo da Trilha.

**Desenvolvimento da habilidade:** Os alunos percorrem uma trilha utilizando um dado. No início da partida cada aluno escolhe um dos conjuntos:  $A = \{1, 2, 3\}$ ,  $B = \{4\}$ ,  $C = \{5, 6\}$ . O jogador pontua se a face sorteada no último lance da trilha estiver dentro do seu conjunto escolhido. Através da realização desse experimento os alunos podem avaliar na prática a probabilidade dos eventos, comparando-os com o cálculo teórico.

#### **Detalhamento da Atividade**

Quantidade de alunos por grupo: 3

Descrição: Cada partida será subdividida em rodadas que valem 1 ponto cada. Cada rodada, em lances. Inicialmente cada aluno lança o dado e, por ordem decrescente do valor obtido no lançamento, escolhe um dos conjuntos: A = {1, 2, 3}, B = {4}, C = {5, 6}. Lembrando que cada jogador deve escolher um conjunto diferente do outro. O primeiro aluno começa a rodada jogando o dado e movendo o peão, conforme o resultado obtido. Isso deve ser repetido até que o peão alcance o fim da trilha, ou seja, a rodada termina quando o peão chegar ou ultrapassar a oitava casa. Ganha 1 ponto o jogador que tiver escolhido, no início da partida, o conjunto que contiver a face sorteada no último lance da rodada.

Vence a partida o jogador que conseguir primeiro 10 pontos na partida (no mínimo 10 rodadas).

#### Exercícios

1 – Registre os resultados obtidos na tabela abaixo:

Tabela 1 - Registro de dados do Experimento

Face	s ob	tida	r roc		Total de lançamentos	Face do último lançamento	Conjunto Vencedor		

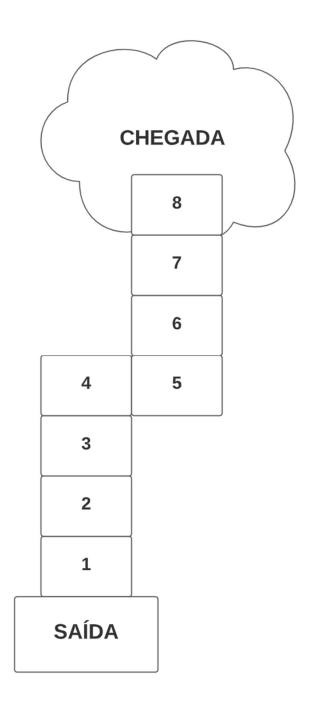
Adaptado de RIFO, Laura. Jogo da Trilha. Matemática e Multimídia.

- 2 Qual o conjunto tem mais chance de ser sorteado?
- 3 Após a partida, preencha a tabela de frequência abaixo:

Face sorteada	1	2	3	4	5	6	Total
Frequência das faces							
Frequência no último lançamento							

- 4 Represente os dados do exercício anterior através de um gráfico de barras.
- 6 Qual a probabilidade de cada jogador ganhar o jogo.
- 7 Os resultados obtidos no jogo foram próximos dos valores calculados pela fórmula matemática?

### Modelo da Trilha



# REFERÊNCIAS

RIFO, Laura. **Jogo da Trilha**. Matemática e Multimídia. Análise de dados e probabilidade. Unicamp. Disponível em: <a href="https://m3.ime.unicamp.br/arquivos/1380/jogo da trilha---o experimento.pdf">https://m3.ime.unicamp.br/arquivos/1380/jogo da trilha---o experimento.pdf</a>. Acesso em: 09 de mar. de 2021.