

Resolução da atividade principal - MAT2_23PES03

DUAS AMIGAS CONVERSAVAM SOBRE O JOGO DE QUEIMADA DA ESCOLA:



- QUE TIME VAI VENCER?



- ACHO QUE A EQUIPE QUE COMEÇAR O JOGO TEM MAIS CHANCES DE GANHAR.

A) VOCÊS CONCORDAM COM O QUE MARIA DISSE? POR QUÊ?

B) A EQUIPE QUE COMEÇAR JOGANDO A QUEIMADA, É QUEM GANHARÁ? POR QUÊ?

Converse com os alunos sobre o Jogo Queimada.

Explore o que sabem sobre o jogo, o que é, como se joga, quem inicia e como é escolhida a equipe que iniciará a partida.

Em relação às falas das meninas, no slide, os alunos falarão sobre o que pensam a respeito e, em seguida, responderão em duplas as questões propostas.

Questão 1: Resposta pessoal. Os alunos poderão fazer suas colocações quanto à concordarem, ou não, com a fala de Maria.

Questão 2: Não pode-se afirmar que a equipe que inicia a partida será a ganhadora, pois trata-se de uma sequência de eventos aleatórios, onde os alunos deverão reconhecer resultados que sejam pouco prováveis, improváveis ou impossíveis.

Primeiramente, a escolha da equipe que iniciará o jogo, já é um evento aleatório, uma vez que não sabe-se ao certo quem irá iniciar, pois será escolhido com cara ou coroa, par ou ímpar, sorteio... Posteriormente, afirmar que quem iniciará também será o ganhador, não considera as probabilidades existentes.

São duas equipes, conseqüentemente as duas tem as mesmas chances de ganhar o jogo. Há vários fatores que possibilitam uma ou outra equipe ganhar a partida, tais como: agilidade dos membros, atenção, concentração, velocidade, condução da equipe, estratégias...

Ambas têm as mesmas chances de ganhar. Por terem as mesmas condições, estão dentro do mesmo espaço e com o mesmo número de participantes em cada equipe.

Saber quem vai ganhar é algo improvável ou, até mesmo, impossível.