

 INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA CEARÁ	Disciplina: Matemática	Assunto: Estimativa Duração: 50 min
	Nome:	
	Turma:	Data:

Plano de Atividade

OBJETIVOS	CONTEÚDO	RECURSOS
<ul style="list-style-type: none"> • Discutir alguns objetos utilizados no dia-a-dia com o uso de estimativas; • Comparar diferentes objetos de medida. 	Estimativa	<ul style="list-style-type: none"> • Computadores com internet. • OA- estimation”

Procedimentos

INTRODUÇÃO	DESENVOLVIMENTO	CONCLUSÃO
O professor dará início à aula explorando relacionando objetos utilizados no cotidiano e estimulando os alunos à compará-los com noções de estimativa.	Em seguida o professor apresentará o OA “estimation” para utilizar a aplicação em sala de aula. Assim, os estudantes terão a oportunidade de construir uma noção de estimativa com objetos utilizados no dia-a-dia.	Os alunos se reúnem em trio para desafiá-los no jogo da estimativa. O trio que atingir a maior pontuação no menor tempo, ganhará a competição.

Conceitos relacionados

O conteúdo matemático abordado é o de estimativa, sendo então realizada uma comparação com a geometria, fazendo com que exista uma percepção de estimativa diante de objetos geométricos utilizados no cotidiano.

Recurso didático

A atividade proposta utiliza o Objeto de Aprendizagem (OA) – estimation, selecionando a opção Jogar, disponível em https://phet.colorado.edu/sims/estimation/estimation_pt_BR.html.



Figura 2 – AO estimation

Descrição do recurso didático

O Objeto de Aprendizagem **Estimation** apresenta em sua interface duas opções de acesso, sendo essas: Treinar e Jogar. A primeira opção permite ao usuário realizar treinos referentes à estimativa, onde são inseridos valores e após isso aparecem dois objetos, um maior e o outro menor. O menor dando a ideia de quantas vezes ele cabe dentro do maior. A segunda opção permite ao usuário jogar as situações de estimativa, possuindo ainda três níveis. Assim, os alunos poderão estudar o conceito de estimativa matemática e ainda relacionar com o objetos utilizados no cotidiano, facilitando o processo de aprendizagem.

Sugestão de atividade

Atividade 1: Comece a jogar o OA estimation no nível 1.

Atividade 2: Caso consiga atingir uma pontuação maior do que 0,5 após 10 acertos, passe para o próximo nível até chegar no nível 3.

Atividade 3: Dos objetos apresentados no jogo existe algum em que você já teve que estimular na sua vida? Se sim, responda quais ou qual.

Atividade 4: Qual ou quais objeto(s) você adicionaria no jogo?

Referências

PHET. **Estimation.** Disponível em: <
https://phet.colorado.edu/sims/estimation/estimation_pt_BR.html>. Acesso em 03 de outubro de 2019.