

JOGOS E BRINCADEIRAS PARA ENSINAR PROBABILIDADE E ESTATÍSTICA

Sandra, Gonçalves Vilas Bôas

sandraavilasboas@yahoo.com.br

Universidade de Uberaba [UNIUBE] (Brasil)

Centro Municipal de Estudos e Projetos Educacionais [CEMEPE] (Brasil)

Maria Lúcia, Lorenzetti Wodewotzki

mariallwode@gmail.com

Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho [UNESP] (Brasil)

Assunto: Estatística e Probabilidade como disciplina

Temática: Probabilidade

RESUMEN

Trazer uma ludicidade ao ensino de Probabilidade e Estatística é o objetivo principal deste Workshop. As sequencias didáticas são apresentadas em dois eixos, Ação e Reflexão. Os jogos possibilitam trabalhar conceitos de probabilidade e estatística e são as atividades disparadoras das sequencias didáticas. O jogo, “Uma viagem pelo universo dos gráficos” (Campos & Novais, 2010 e Grasseschi, 1999) tem como objetivo principal trabalhar a leitura e interpretação de gráficos. O jogo “Campeonato dos Números” (Campos, 2017) traz como proposta investigar a distribuição das somas das faces no lançamento de dois dados. Apresentar uma situação de ocorrência casual ou aleatória através do lançamento de uma moeda por meio de dois jogos é a tônica principal da sequência didática. Um lance de sorte?

PALABRAS CLAVE

Probabilidade, Estatística, Jogos, Sequencia didática.

INTRODUCCIÓN

Jogar, ensinar e aprender conceitos de Probabilidade e Estatística é a temática central deste Workshop. As atividades se direcionam aos professores e demais participantes que se interessam em desenvolver as proposições com crianças na faixa etária de 6 a 10 anos, o que no Brasil corresponde aos anos iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano).

Propomos por meio de jogos e sequencias didáticas articular os saberes entre teoria e prática, contemplando o “como”, o “por que” e o “para quê” das atividades propostas.

Nosso objetivo principal é oportunizar às crianças por meio dos participantes do Workshop a chance de vivenciar os conteúdos disciplinares enquanto protagonista de sua aprendizagem, vivenciando a construção do saber e deixando de ser um mero ouvinte.

Relativo às contribuições à prática pedagógica do professor este Workshop tem como objetivo apresentar sequências didáticas a partir de jogos que permitirão ao professor adotar uma postura educativa com ênfase na constituição de saberes do ensino de Probabilidade e Estatística.

MARCO DE REFERENCIA

Os jogos podem ser utilizados segundo Grando (1995) para introduzir, amadurecer conteúdos, preparar o aluno para aprofundar os itens já trabalhados e inclusive para diagnosticar as dificuldades. Trabalhado de forma adequada, além dos conceitos, o jogo possibilita aos alunos desenvolver a capacidade de organização, análise, reflexão e argumentação, uma série de atitudes como: aprender a ganhar e a lidar com o perder, aprender a trabalhar em equipe, respeitar regras, entre outras (Brasil, 2014, p.5). Além dessas inegáveis habilidades, por meio do jogo as crianças se manifestam espontaneamente, sem censura nem convenções, criam estratégias, buscam soluções e levantam hipóteses. Não podemos esquecer também a socialização que os jogos promovem, na qual as crianças aprendem a conviver e respeitar outras crianças e culturas.

Para que o ato de jogar na sala de aula se caracterize como uma metodologia que favoreça a aprendizagem, alguns aspectos metodológicos são importantes de serem observados, quais sejam: Uma vez estabelecido os objetivos que se deseja alcançar é necessário escolher jogos adequados antes de colocá-los ao alcance das crianças. Escolhido o jogo é de fundamental importância que o professor jogue e explore as possibilidades do mesmo. Para que se construa um ambiente de aprendizagem é importante que as crianças sejam orientadas a trabalhar em grupo. A organização do espaço de sala de aula deve ser tal que permita que o professor se movimente entre os grupos. O barulho é inevitável, é preciso atentar-se para esse barulho de forma construtiva, pois é necessário que as crianças dialoguem durante o jogo. Outro aspecto importante é o registro das jogadas, assim as crianças podem pensar a respeito de suas estratégias. Ao final é importante e necessário avaliar se os objetivos foram alcançados, o que funcionou e o que poderia ter sido desenvolvido de maneira diferente.

Uma vez observado esses cuidados, certamente, as crianças se encarregarão do restante. Ao professor cabe observar como se dão as relações entre as mesmas e os conceitos e intervir sempre que necessário.

O jogo nesse Workshop é visto como Jogo Didático, tal qual nos coloca Franco (1996) ao anunciar que o Jogo Educativo busca uma relação mediadora entre o lúdico e o educativo. A autora destaca que o Jogo Educativo se transforma em Jogo Didático quando apresenta um “sentido restrito”, ou seja, quando é utilizado como material ou situação que exige ações orientadas com vistas à aquisição de conhecimento de conteúdos específicos ou ao desenvolvimento de habilidades intelectuais.

No que concerne ao ensino de Estatística e Probabilidade, o documento o *Guidelines for Assessment and Instruction in Statistics Education* [GAISE] (Franklin, et al., 2007) sinaliza que por meio do Programa Educativo de pré-jardim de infância até a 12ª série (pre-K-12- no Brasil corresponde a Educação Básica) que todos os estudantes deveriam ser capazes de:

Formular questões que podem ser coletadas por meio dos dados, organizar e exibir dados para os responder; selecionar e usar métodos estatísticos apropriados para analisar dados; desenvolver e avaliar inferências e previsões baseados nos dados; compreender e aplicar conceitos básicos de probabilidade (Franklin, et al., 2007, p. 5).

Acerca do ensino de Estatística, na Base Nacional Comum Curricular [BNCC] (Brasil, 2017) a ênfase é colocada na exploração de dados do cotidiano e no envolvimento progressivo dos alunos em experiências de natureza investigativa. A pretensão enunciada no documento (Brasil, 2017) é que as crianças, ao terminar o 5º ano, compreendam e saibam utilizar uma linguagem simples das ideias fundamentais da Estatística, iniciando pela formulação de questões para investigar, passando pela coleta e organização de dados em tabelas de simples e dupla entrada e gráficos, finalizando na interpretação e apresentação dos resultados das questões investigadas.

Relativo ao estudo de noções de Probabilidade, a Base Nacional Comum Curricular [BNCC] (Brasil, 2017) nos aponta que o objetivo para os anos iniciais do Ensino Fundamental (crianças de 6 a 10 anos), é que o aluno compreenda que parte dos acontecimentos do cotidiano é de natureza aleatória. Para que essa compreensão aconteça de modo mais efetivo é importante que os conceitos sejam desenvolvidos a partir de experimentações e simulações. O documento ressalta que é importante que os alunos dos anos iniciais verbalizem, por meio de “eventos que envolvem o acaso, os resultados que poderiam ter acontecido em oposição ao que realmente aconteceu, iniciando a construção do espaço amostral” (Brasil, 2017, p. 272).

Uma prática tal qual proposta nos documentos supracitados requer que se pense um contexto de aprendizagem que situe a criança em um ambiente de sala de aula, que

possibilite que se aprenda, além de codificar e decodificar símbolos matemáticos, tabelas e gráficos a realizar diversas leituras de mundo, levantar conjecturas e validá-las, analisar dados e argumentar sendo capaz de compreender e justificar os procedimentos.

O trabalho com sequência didática possibilita uma melhor organização das atividades propostas, visto ser “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecido tanto pelos professores como pelos alunos” (Zabala, 1998, p. 18). Nesse sentido, escolhemos essa metodologia como fio condutor para interrelacionar os jogos e os conceitos alusivos a Probabilidade e Estatística. Assim posto essas são as opções teóricas para o desenvolvimento de nossa proposta de trabalho.

METODOLOGÍA DE DESARROLLO DEL TALLER

Para o desenvolvimento das atividades, apresentamos uma proposta metodológica em dois eixos, a saber. No eixo *Ação* os participantes jogam e em seguida respondem questões propostas segundo um roteiro e vão registrando os resultados de suas ações, argumentos e estratégias de resolução. Neste processo de escrita o participante não apenas aumenta a qualidade de sua reflexão como aumenta sua capacidade de investigação e análise. No eixo *Reflexão na ação* é momento de dar voz aos participantes. Neste eixo o participante registra suas interpretações e valida o significado das questões levantadas no eixo *Ação*, comunicando-as de modo reflexivo aos demais participantes. Nesse movimento, os participantes realizam a ação, refletem sobre elas e transformam as reflexões em novas ações em um movimento contínuo de aprendizagem.

Objetivando uma participação ativa na compreensão das regras, os jogos são realizados primeiramente no coletivo para em seguida a sala ser dividida em grupos. Para finalizar o Workshop faremos uma roda de conversa para discussão e reflexão acerca dos conceitos de probabilidade e estatística e sobre as capacidades e habilidades que podem ser desenvolvidas, reforçadas ou ampliadas com os jogos propostos.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

As atividades apresentadas nesse Workshop foram desenvolvidas com crianças na faixa etária de 6 anos e que cursavam o 1º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública da rede municipal de Uberlândia no estado de Minas Gerais, Brasil.

Atividade 1. *Uma viagem pelo universo dos gráficos* (Campos e Novais, 2010 e Grasseschi, 1999). O objetivo dessa sequência didática é trabalhar a leitura e interpretação de gráficos, a produção de textos, a investigação na busca de novos gráficos e o levantamento de hipóteses sobre os dados apresentados nos gráficos.

Desenvolvimento da Sequência didática

Aula 1. Ação - O jogo. Traz como proposta principal um Jogo didático, cujo tabuleiro é uma trilha, onde o participante para movimentar na mesma deverá responder questões (40 fichas) a partir de 8 cartas que trazem gráficos (barras, colunas, linha e setor) que instigam o desenvolvimento do raciocínio, a flexibilidade do pensamento estatístico e o desenvolvimento da leitura e interpretação de gráficos.

Regras. Cada participante, na sua vez, sorteia uma ficha. A seguir responde a pergunta. Acertando movimenta o peão tantas casas quantos forem os pontos indicados na ficha. Errando não movimenta o peão. O vencedor será o participante que primeiro alcançar a chegada.



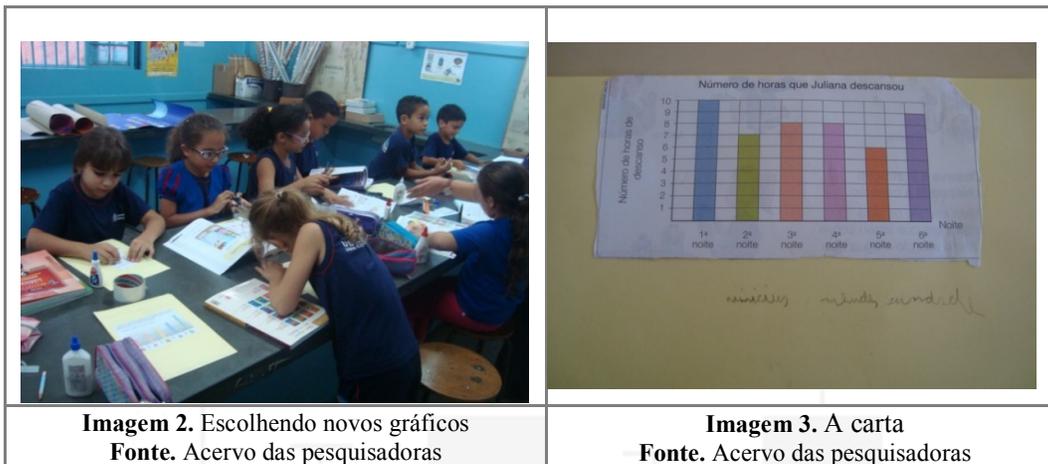
Aula 2. Reflexão na ação - Analisar as cartas do jogo.

- *Ação 1. Produção de texto.* Realizar essa atividade em dupla. Escolher um dos gráficos (carta) e elaborar um texto contemplando uma análise dos dados apresentados no gráfico. Para enriquecer o texto investigue em que contexto se insere a temática apresentada.
- *Ação 2. Apresentar o texto.* Cada dupla vai a frente e apresenta suas análises. Os demais alunos podem fazer perguntas.

Aula 3. Construindo um novo jogo

- *Ação 1.* Entregar revistas ou livros usados para recortar os gráficos e construir as novas cartas.
- *Ação 2.* Em duplas as crianças elaboraram e respondem as novas questões.

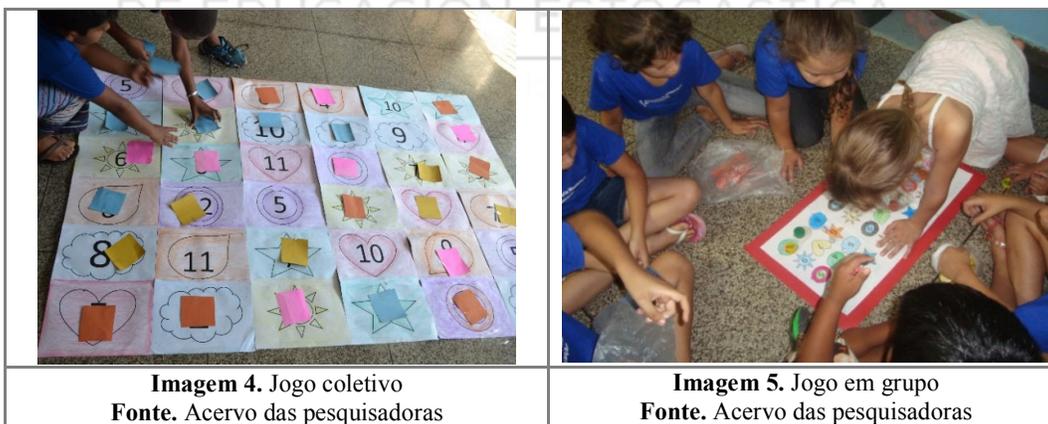
Em uma próxima aula jogar novamente. Esse material constará do acervo de jogos da sala de aula.



Atividade 2. *O jogo Campeonato dos Números* (Campos, 2017). No que se refere ao ensino de Probabilidade e Estatística o objetivo dessa sequência didática é desenvolver noções primeiras sobre probabilidade, espaço amostral, distribuição das possíveis somas do lançamento de dois dados, representação gráfica e em forma de tabela da frequência de cada soma e observação no gráfico da simetria da frequência das somas tendo como referência a frequência da soma 7/eixo de simetria.

Desenvolvimento da Sequência didática

Aula 1. Ação - O Jogo. Traz como proposta principal um Jogo didático cujo objetivo é introduzir noções primeiras de probabilidade. Para o jogo, são necessários um tabuleiro contendo todas as possíveis somas para o lançamento simultâneo de dois dados, marcadores suficientes para a quantidade de jogadores e dois dados. Seu desenvolvimento acontece do seguinte modo: O primeiro jogador lança os dois dados simultaneamente e soma os pontos obtidos, coloca o seu marcador na “casa” que indica a soma dos pontos obtidos; os próximos jogadores repetem o processo; se o resultado já tiver sido marcado o jogador passa a vez; o vencedor será aquele que mais “casas” marcar.



Aula 2. Reflexão na ação. Qual significado dos números constantes no tabuleiro? Quais são as possíveis somas do lançamento simultâneo dos dois dados?

- *Ação.* Preencher a tabela contendo colunas imagéticas das faces dos 2 dados e uma coluna para representar a soma.

Aula 3. Reflexão na ação. Investigando a Distribuição das possíveis somas do lançamento de dois dados.

- *Ação 1.* Relacionar as cores às somas, segundo uma paleta de cores.
- *Ação 2.* Construir tabela de frequência cor/soma.

Aula 4. Reflexão na ação. Como posso representar os dados da tabela?

- *Ação 1.* Representar os dados por meio de uma construção com material manipulável.
- *Ação 2.* Representar os dados por meio da construção no ambiente “lápiz e papel”.

Atividade 3. *Um lance de sorte?* A proposta principal dessa sequência didática é que as crianças construam conhecimentos em ação relativa a noções de probabilidade. Nesse sentido, elegemos como objetivos: introduzir a ideia de probabilidades em situações teóricas ou ideais e em situações experimentais simples; possibilitar ao aluno perceber que o resultado do lançamento da moeda depende do acaso e, atribuir significado às probabilidades 0, 1 e $\frac{1}{2}$.

Aula 1. Ação - Jogo lance de sorte. De forma lúdica deseja-se que o aluno perceba que em cada lançamento os resultados podem ser diferentes e que um jogador não tem vantagens sobre o outro, o que levará com que ele perceba que as chances de “sair cara” e “sair coroa” são iguais.

Regras. Em número 4, os jogadores decidem entre si quem inicia o jogo. Cada um na sua vez faz uma aposta: “sair cara” ou “sair coroa”. Acertando o jogador move seu peão 3 casas. Errando o jogador move seu peão uma casa. O Vencedor será o jogador que chegar primeiro ao final da trilha. O jogo continua até que todos os jogadores cheguem ao final e obtenham suas classificações.



Imagem 6. O jogo coletivo
Fonte. Acervo das pesquisadoras



Imagem 7. O jogo em grupos
Fonte. Acervo das pesquisadoras

Aula 2. Reflexão na ação - Investigar e identificar as chances de “sair cara” e “sair coroa”

- Ação 1. *Jogo lançando a moeda.* A proposta é coletar, registrar e tabular os lançamentos da moeda. O material necessário é uma moeda e a ficha/tabela.
Regras Os jogadores decidem entre si quem inicia o jogo. Cada um faz uma aposta “sair cara” ou “sair coroa” e deve anotar na tabela sua previsão marcando com um “x”. Após o lançamento, cada participante anota na tabela o evento ocorrido marcando com um “x”, marca se acertou ou errou (C para certo, E para errado); e registra sua pontuação (0 para erro e 1 para acerto). O jogo continua com o segundo jogador lançando a moeda. Os procedimentos se repetirão até a 8ª rodada quando os pontos obtidos são somados, para ver quem venceu o jogo. Será declarado vencedor o jogador que obtiver maior número de pontos.



Imagem 8. O jogo
Fonte. Acervo das pesquisadoras

Aula 3. Reflexão na ação - Investigar a ocorrência de probabilidade 0,5 no lançamento de uma moeda

- *Ação 1. Roda de conversa - Uma primeira tentativa de formalizar a probabilidade teórica.* Questões norteadoras:
 - ✓ Mariana ao iniciar o jogo fez a seguinte afirmação: “cara” tem mais chances de sair na moeda. Ela está correta? Por quê?
 - ✓ Quando vocês jogaram isso aconteceu? Saiu mais cara ou mais coroa?
 - ✓ Pela teoria as chances de sair cara ou coroa são as mesmas. Será que isto acontece de fato? Como podemos provar?
 - ✓ Quantas foram as jogadas durante o jogo?
 - ✓ E se aumentarmos o número de lançamento, fizemos uma grande quantidade. Qual será o resultado?
- *Ação 2 - Vamos experimentar.* Cada dupla faz 60 lançamentos. As crianças escolherão a forma de fazer o registro.
- *Ação 3 - Juntar todos os resultados.* Reflexão final. O que podemos concluir de nossas ações?

REFLEXIONES

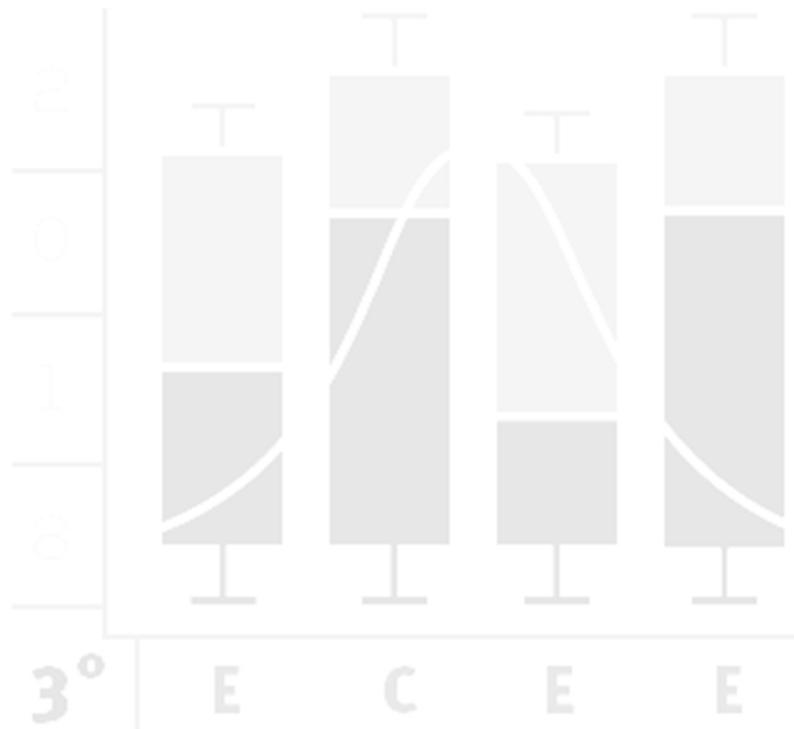
É importante destacar que para garantir o sucesso da proposta, é necessário que o professor busque situações originárias do cotidiano, convide os alunos a responsabilizar-se pelas informações, a compreender e a refletir sobre as atividades que estão sendo desenvolvidas e a tirar conclusões com base nos resultados obtidos.

133

REFERENCIAS

- APA. American Psychological Association. Publication Manual. Disponível em <http://www.apastyle.org/>>. Acesso em jun.2018.
- Brasil. Ministério da Educação. (2017). *Base Nacional Comum Curricular [BNCC]*. Brasília: MEC.
- Brasil. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. (2014). *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática*. Brasília: MEC/SEB.
- Campos, S. G. V. B. (2017). *Sentido de número e estatística: uma investigação com crianças do 1º ano do ciclo de alfabetização*. (Tese de Doutorado em Educação Matemática) - Universidade Estadual Paulista “Julio Mesquita Filho”, Rio Claro.
- Campos, S. G. V. B., & Novais, E. S. (2010). *Jogos e brincadeiras para ensinar e aprender probabilidade e estatística nas séries iniciais do ensino fundamental*. X Encontro Nacional de Educação Matemática, Salvador.
- Franco, A (1996). *O pensar e o jogo nas relações numéricas*. Belo Horizonte: Editora Lê.
- Franklin, C., Kader, G., Mewborn, D., Moreno, J., Peck, R., Perry, M., & Scheaffer, R. (2007). *Guidelines for assessment and instruction in statistics education [GAISE] report: A preK-12 curriculum framework*. Alexandria, VA: American Statistical Association. Recuperado de www.amstat.org/education/gaise/.

- Grasseschi, M. C. (1999). *PROMAT: Oficina de matemática*. São Paulo: FTD.
- Grando, R. C. (1995). *O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino/aprendizagem da Matemática*. (Dissertação de Mestrado). Campinas: FE/UNICAMP.
- Zabala, A. (1998). *A Prática Educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed.



ANEXOS

Anexo A. Cartas - Uma viagem pelo universo dos gráficos

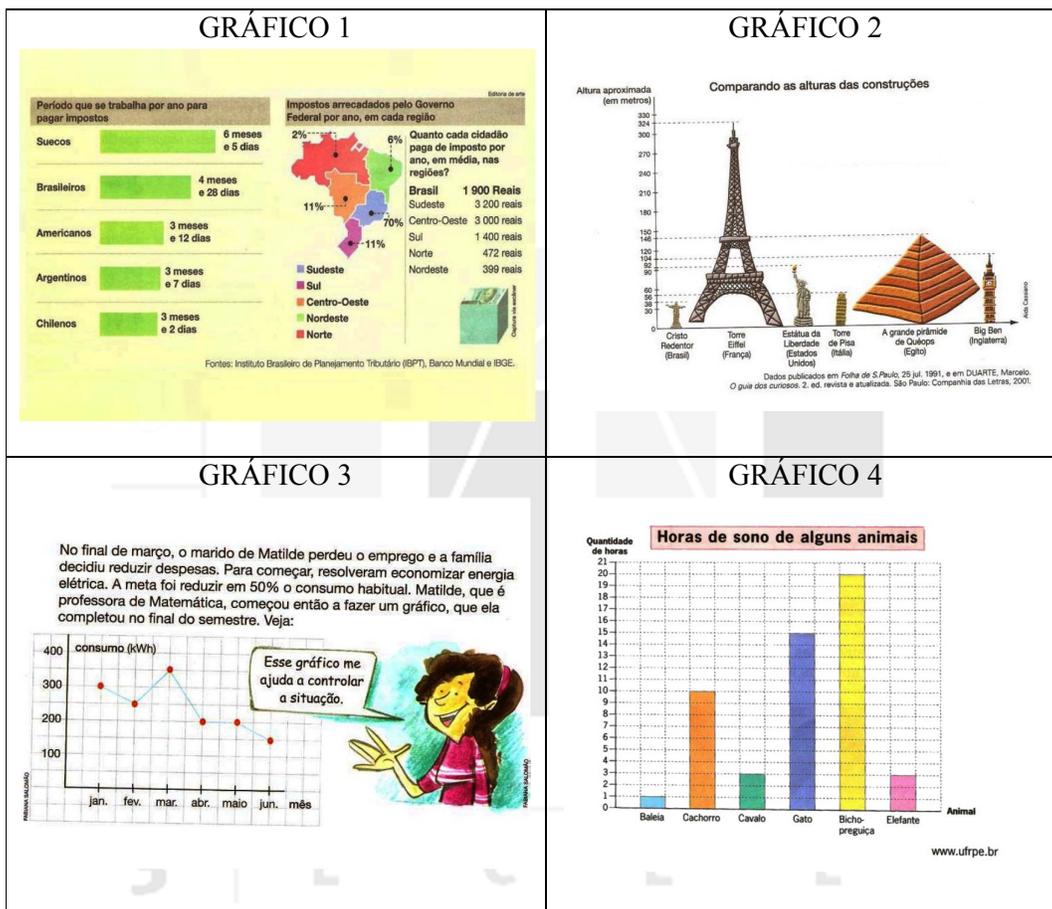


GRÁFICO 5

Este gráfico mostra como os alunos da turma de Roquinho vão para a escola:

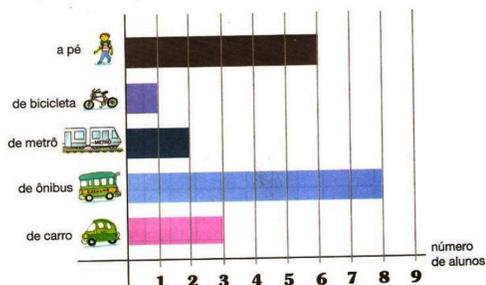


GRÁFICO 6

Luísa, Mariana, Isadora, Daniela, Patrícia e Andréia passaram a tarde de sábado jogando videogame. Veja no gráfico os pontos que cada uma fez naquela tarde:

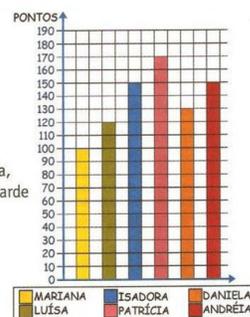
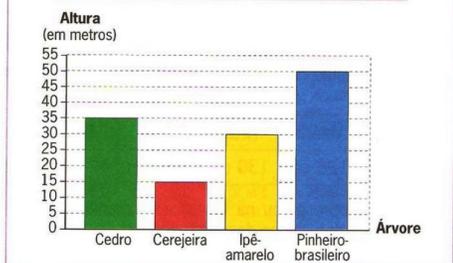


GRÁFICO 7

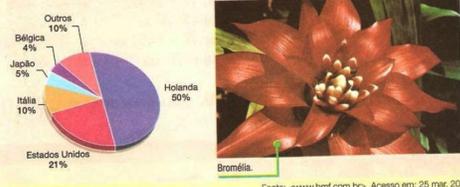
Altura aproximada de algumas árvores



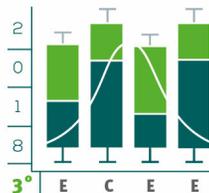
Rubens Alberto Longhi. Livro das árvores: árvores e arvoretas do Sul. Porto Alegre, L&PM, 1995.

GRÁFICO 8

Compradores de flores e plantas brasileiras - 2006.





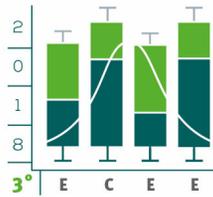


<p>GRÁFICO 4</p> <p>O que este gráfico está representando?</p> <p>5 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 4</p> <p>Entre os animais representados no gráfico, aquele que passa mais tempo dormindo é o _____. Esse animal dorme cerca de _____ horas por dia.</p> <p>5 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 4</p> <p>De acordo com o gráfico, a _____ é o animal que passa menos tempo dormindo. Esse animal dorme cerca de _____ horas por dia.</p> <p>5 PONTOS</p>
<p>GRÁFICO 4</p> <p>O _____ e o _____ dormem cerca de 3 horas por dia.</p> <p>4 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 4</p> <p>O cachorro dorme cerca de _____ horas por dia e o gato dorme cerca de _____ horas por dia.</p> <p>5 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 5</p> <p>Qual o meio de locomoção mais utilizado pelos alunos?</p> <p>2 PONTOS</p>
<p>GRÁFICO 5</p> <p>Quantos alunos vão para a escola de bicicleta?</p> <p>3 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 5</p> <p>O que há mais: alunos que vão de carro ou alunos que vão a pé?</p> <p>4 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 5</p> <p>Quantos alunos foram entrevistados na Turma de Roquinho?</p> <p>5 PONTOS</p>
<p>GRÁFICO 5</p> <p>Quantos alunos vão para a escola de metrô?</p> <p>3 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 6</p> <p>Quem fez mais pontos?</p> <p>5 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 6</p> <p>Quem fez menos pontos?</p> <p>3 PONTOS</p>
<p>GRÁFICO 6</p> <p>Quantos pontos Patrícia fez?</p> <p>4 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 6</p> <p>Somando os pontos de Isadora e Andreia que valor encontramos?</p> <p>5 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 6</p> <p>Quem fez um total de pontos entre 80 e 120?</p> <p>4 PONTOS</p>

<p>GRÁFICO 7</p> <p>O que este gráfico está representando?</p> <p>3 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 7</p> <p>Qual foi a fonte de pesquisa utilizada para construção deste gráfico?</p> <p>3 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 7</p> <p>Qual é a árvore mais alta? Quantos metros ela pode atingir?</p> <p>4 PONTOS</p>
<p>GRÁFICO 7</p> <p>Qual delas tem entre 20 m e 35 m de altura?</p> <p>3 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 7</p> <p>Qual é a árvore mais baixa? Quantos metros ela pode atingir?</p> <p>4 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 8</p> <p>Em que fonte e data que foi feita a pesquisa para construção deste gráfico?</p> <p>3 PONTOS</p>
<p>GRÁFICO 8</p> <p>Qual o país considerado o maior comprador de flores e plantas brasileira no ano de 2006?</p> <p>3 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 8</p> <p>Este gráfico representa os principais compradores de flores e plantas brasileiras em que ano?</p> <p>2 PONTOS</p>	<p>GRÁFICO 8</p> <p>Que porcentagem representa a compra de flores e plantas brasileiras que Itália e Estados Unidos compraram em conjunto no ano de 2006?</p> <p>4 PONTOS</p>
<p>GRÁFICO 8</p> <p>Qual o país que adquiriu 4% de flores e plantas brasileiras em 2006?</p> <p>2 PONTOS</p>		

Anexo B. O jogo Campeonato dos Números





DADO 1	DADO 2	Somando os pontos do dado 1 com o dado 2

DADO 1	DADO 2	Somando os pontos do dado 1 com o dado 2

DADO 1	DADO 2	Somando os pontos do dado 1 com o dado 2

DADO 1	DADO 2	Somando os pontos do dado 1 com o dado 2

DADO 1	DADO 2	Somando os pontos do dado 1 com o dado 2

DADO 1	DADO 2	Somando os pontos do dado 1 com o dado 2

VAMOS COLORIR

1) Na coluna da soma, pinte de acordo com o indicado na tabela



SOMA	COR
2	AMARELO
3	AZUL ESCURO
4	VERDE ESCURO
5	LARANJA
6	ROXO
7	ROSA
8	AZUL CLARO
9	VERDE CLARO
10	VERMELHO
11	PRETO
12	SALMÃO

143

2) ESCREVA NA TABELA QUANTAS VEZES CADA SOMA APARECEU

SOMA	QUANTAS VEZES CADA SOMA APARECEU?
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	



Tabuleiro coletivo – Lance de sorte



JOGO = LANCE DE SORTE



OBJETIVO:

Possibilitar ao aluno perceber que:

- O resultado do lançamento da moeda depende do acaso.

REGRAS:

- Número de jogadores: 4
- Os jogadores decidem entre si quem inicia o jogo
- Cada um na sua vez faz uma aposta: “sair cara” ou “sair coroa”
- Acertando o jogador move seu peão 3 casas
- Errando o jogador move seu peão uma casa
- Vencedor: o jogador que chegar primeiro ao final da trilha
- O jogo continua até que todos os jogadores cheguem a final a obtenham suas classificações.
- *Elaborado por: Prof. Dra.. Sandra Gonçalves Vilas Bóas*

TABELA DE REGISTRO: JOGO LANÇANDO A MOEDA

NOME: _____

JOGADA	PREVISÃO DO RESULTADO		RESULTADO		ACERTO ERRO	PONTUAÇÃO
	CARA	COROA	CARA	COROA		
1ª						
2ª						
3ª						
4ª						
5ª						
6ª						
7ª						
8ª						
TOTAL						