

## Gincana da probabilidade

Caso ocorram dúvidas no decorrer do jogo, o botão “Ajuda”, poderá ser acionado a qualquer momento, pois ele traz orientações sobre como proceder em cada atividade.

Para retornar/prosseguir nas telas, são disponibilizados os botões “voltar/avançar”, onde clicando sobre cada um destes, o usuário é conduzido à tela correspondente.



No entanto, só será possível “avançar” no momento que todas as atividades exigidas tenham sido executadas corretamente. Caso o usuário tente “avançar” sem ter completado todas as atividades, ou tendo completado-as incorretamente, aparecerá um feedback de alerta.

No desenvolvimento do OA:

Para iniciar as atividades é necessário digitar o nome do grupo/usuário no espaço

indicado por

e clicar sobre



para dar continuidade.



Informações sobre o contexto são explicitadas na forma de texto. Devem ser lidas atentamente, pois contém informações necessárias para o desenvolvimento do OA.

Para dar continuidade é necessário digitar no espaço indicado por  a quantidade de combinações que possíveis com os uniformes disponibilizados e em

seguida clicar em .

Na organização da gincana da escola, os alunos precisam organizar suas equipes e definir o uniforme que cada turma deverá usar durante os jogos. 

Para a escolha do uniforme os alunos da 5ª série foram até uma loja de artigos esportivos para verem quais serão oferecidos pela loja. Ao chegar lá o vendedor apresentou-lhes:

**03 tipos de bermudas:**



**04 tipos de camisetas:**



Como as bermudas e camisetas são vendidas separadamente, os alunos terão varias opções na escolha dos uniformes. Mas antes de fazer a encomenda os alunos terão de consultar toda a equipe, para que entrem em acordo na decisão das cores e estampas.

**Lembrando que a loja possui 3 tipos diferentes de bermudas e 4 de camisetas, quantos uniformes diferentes poderão ser montados?**



**Digite a resposta e pressione Verificar.**

 **VOLTAR**

Nesta etapa, deve ser clicado sobre as imagens das camisetas e bermudas, organizando as combinações possíveis na tabela. Para dar continuidade deve ser

clicado sobre o botão



**Juliane**

Monte agora os 12 uniformes possíveis clicando nas peças abaixo.  
São quatro tipos de camisetas e três tipos de bermudas, veja todas as combinações possíveis.

**CAMISETAS**  
Clique sobre a camiseta desejada



**BERMUDAS**  
Clique sobre a bermuda desejada



**VOLTAR** **AVANÇAR**

A partir do contexto das atividades, as questões devem ser respondidas, digitando nos espaços indicados por  os valores correspondentes, clicando logo

após em . Para dar continuidade deve ser clicado sobre o botão



A partir desse caso vamos estudar situações em que nos interessa descobrir o número de possibilidades que um fato tem de acontecer e como fazer para indicá-los com frações e porcentagens. 

Por exemplo, quando lançamos um dado, são seis (6) as possibilidades de sair um número na face voltada para cima. Dessas seis possibilidades, três (3) são as de se obter um valor que seja número par, por isso dizemos que a possibilidade de sair número par no lançamento de um dado é  $\frac{3}{6}$  ou 50%, pois  $3 \text{ em } 6 = \frac{3}{6} = \frac{1}{2} = 50\%$ .

Agora responda as questões, em relação à explicação anterior, colocando o valor correspondente na forma de fração e porcentagem:

**1. Qual a probabilidade de sair um número ímpar no lançamento de um dado?** 

Fração:  

Porcentagem:  

**2. No lançamento de um dado há mais chance sair um número maior do que 4 ou um número menor do que 4?** 



**3. No lançamento de um dado qual a chance de cada um dos seis números sair?** 

Fração:  

Porcentagem:  

 **VOLTAR**  **AVANÇAR**

Da mesma forma, ao longo do objeto as questões devem ser respondidas digitando nos espaços indicados por  os valores correspondentes, clicando logo

após em . Para dar continuidade deve ser clicado sobre o botão



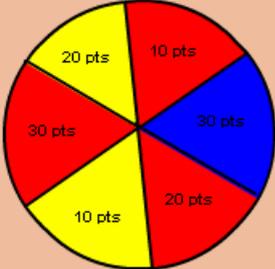
no caso de dúvidas sobre a forma de digitação, o botão

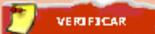
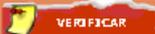


indicado por deve ser acionado.

1. Uma das provas da gincana é girar a roleta para ganhar pontos, na cor azul a equipe ganhará 30 pontos, na amarela 20 pontos e na vermelha 10 pontos.

Qual será a probabilidade de sair cada cor?



- **Azul**  
Fração:    
Porcentagem:  
- **Vermelho**  
Fração:    
Porcentagem:  
- **Amarelo**  
Fração:    
Porcentagem:  

 **VOLTAR**  **AVANÇAR**