

O jogo do clipe¹

Soprar um clipe colocado numa das extremidades de uma mesa e medir a distância que atinge. Registrar o resultado na folha de registos.

Ganha o jogo quem conseguir deslocar o clipe a uma distância maior.

Materiais: Clipes; Réguas; Folha de Registos; calculadora; Folha de cálculo

Conceitos envolvidos: comparação e ordenação de números; organização de informação, uso de tabelas, tabela de frequências; noção de média; gráficos (de barras, de pontos) e diagramas (de caule e folhas); orientação espacial (paralelismo e direcções colineares).

Regras do jogo: São os alunos que definem as regras com que vão jogar. As regras podem ser pensadas em grupos pequenos e discutidas colectivamente, após alguns ensaios para se familiarizarem com o jogo. Devem ser tidos em conta a quantidade de ensaios que cada jogador tem direito a fazer, o número de ensaios que vão ser quantificados, a possibilidade de ocorrerem ensaios não válidos, o que acontece se o clipe cair, como é colocado o clipe, etc. O jogo pode ser realizado também com os professores da turma. Podem ser colocadas questões do tipo: Quem fez o melhor resultado? E o pior? Há um resultado que aparece mais vezes? Há resultados repetidos? Ou são todos diferentes? Os valores estão muito concentrados (juntos) ou estão dispersos? Qual é a distância entre o melhor e o pior resultado? Há espaços grandes entre os resultados? Como comparar o desempenho dos vários grupos na turma? Como comparar o desempenho das duas equipas, professores e alunos?

Algumas regras possíveis: [Colocar o clipe na vertical, no início da mesa, com a parte de trás alinhada com o zero da régua; Considerar para medição, na régua, a parte da frente do clipe; Considerar como medida 1 metro se o clipe ultrapassar 1 metro; Fazer as medições às décimas; Soprar de um só fôlego; Escolher a posição em que quer jogar (em pé ou sentado); Treinar no máximo 2 vezes (facultativo); Jogar 3 vezes (ou apenas 1 ou 2); Se o clipe cair, o jogador faz outra tentativa; Adicionar os resultados (no caso de existirem mais do que uma tentativa); Ganha quem obtiver a soma mais elevada Deve-se esperar autorização para jogar; Quem não respeitar as regras é desclassificado e fica com resultado zero...]

¹ Esta tarefa foi traduzida e adaptada de Russel, Mokros e Friel (1991) pelas professoras Irene Segurado e Olívia Sousa que fazem uma descrição da forma como foi desenvolvida a actividade com os seus alunos do 5º ano no artigo 'Estatística no Ensino Básico' publicado na colectânea 'O professor e o desenvolvimento curricular' do GTI-APM.