

ESTRUTURAÇÃO DE SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS PARA O DESENVOLVIMENTO DO LETRAMENTO ESTATÍSTICO EM ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

*Paulina Rodrigues¹
Sandra Cristina Martini Rostirola²*

INTRODUÇÃO

O Letramento Estatístico constitui um conhecimento essencial para a participação crítica e consciente dos indivíduos na sociedade contemporânea. A formação estatística do cidadão envolve o desenvolvimento de habilidades fundamentadas na tríade: Letramento, Raciocínio e Pensamento Estatístico (Campos; Wodewotzki; Jacobini, 2018).

Em um contexto marcado pela circulação constante de informações em gráficos, tabelas e pesquisas estatísticas, torna-se necessário que todos os estudantes desenvolvam competências para interpretar, analisar e comunicar dados presentes em diferentes meios de comunicação.

Na esfera da Educação Inclusiva, essa necessidade se torna ainda mais relevante para estudantes com deficiência intelectual, uma vez que esses sujeitos apresentam formas diferenciadas de aprendizagem e necessitam de abordagens pedagógicas acessíveis, contextualizadas e significativas. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a deficiência intelectual caracteriza-se por limitações relacionadas à compreensão de informações complexas e à aprendizagem de novas habilidades, exigindo estratégias pedagógicas adequadas às suas especificidades (World Health Organization, 2010).

Contudo, muitos processos de ensino ainda privilegiam práticas mecânicas e repetitivas, reduzindo as possibilidades de desenvolvimento do raciocínio e da autonomia dos estudantes com deficiência intelectual. Nesse sentido, torna-se fundamental construir propostas pedagógicas que favoreçam a participação ativa dos estudantes, valorizando seus conhecimentos prévios e suas experiências sociais. Uma das possibilidades para organizar as formas de ensinar os estudantes com DI é o uso das sequências didáticas,

1 Paulina Rodrigues. Especialista em Educação com Ênfase em Educação e Tecnologia. Instituto Federal Catarinense IFC *Campus* Videira. E-mail: paulinasoueu2308@gmail.com

2 Sandra Cristina Martini Rostirola, Doutora em Educação - PPGE/UDESC Orientadora – IFC *Campus* Videira. E-mail: sandra.rostirola@ifc.edu.br

definidas por Araújo (2013) como um modo de o professor organizar as atividades de ensino em função de núcleos temáticos e procedimentais.

Diante desse cenário, o presente trabalho apresenta uma sequência didática desenvolvida no âmbito do projeto de pesquisa Estruturação de Sequências Didáticas para o Desenvolvimento do Letramento Estatístico em Estudantes com Deficiência Intelectual, realizado no Instituto Federal Catarinense *Campus Videira*, cujas temáticas, constam na Figura 1³.

Figura 1 – Temática da sequência didática

CONTEÚDO
Tema/notícia: Jogos online, com foco em letramento estatístico para estudantes com deficiência intelectual
Notícia: Cresce o número de brasileiros que jogam, afirma PGB 2024
Unidade temática: Estatística e Probabilidade
Objeto do conhecimento: Análise, interpretação e comunicação de dados estatísticos a partir de pesquisas reais sobre o uso de jogos eletrônicos no Brasil, considerando aspectos sociais, culturais e de diversidade.

Fonte: as autoras (2026)

Dessa forma, o objetivo deste estudo consistiu em elaborar uma sequência didática com a finalidade de desenvolver o Letramento Estatístico em estudantes com deficiência intelectual, investigando situações contextualizadas que potencializem o ensino de conceitos estatístico a estudantes com deficiência intelectual, promovendo aprendizagens significativas. Tais sequências serão pautadas no Ciclo Investigativo de Resolução de Problemas Estatísticos (Wild; Pfannkuch, 2007), considerando as especificidades cognitivas desses estudantes e valorizando suas formas singulares de aprender e no Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), o qual conforme Zerbato; Mendes *apud* Pinto (2023 p. 25) “visa proporcionar uma maior variedade de opções para

³ A referida sequência consta no apêndice A, deste artigo.



o ensino de todos, considerando a diversidade da sala de aula, valorizando como eles expressam seus conhecimentos e como estão envolvidos e motivados para aprender mais.”

Dessa forma, espera-se que as estratégias propostas favoreçam a participação de todos os estudantes, especialmente daqueles com deficiência intelectual, promovendo a aprendizagem significativa, acessível e crítica no contexto da Educação Matemática.

REFERENCIAL TEÓRICO

O Letramento Estatístico, ou literacia, relaciona-se à habilidade de ler, escrever e interpretar dados, compreendendo criticamente e reflexivamente as informações estatísticas veiculadas nas diversas mídias. Já o Pensamento Estatístico refere-se a uma compreensão aprofundada dos dados, que inclui a capacidade de relacionar informações quantitativas com situações concretas, admitir a presença da variabilidade e da incerteza, escolher adequadamente as abordagens estatísticas, enxergar o processo de maneira global, explorar os dados além do que os textos prescrevem e questionar os resultados. O Raciocínio Estatístico, por sua vez, é a habilidade de compreender integralmente um processo estatístico e de aplicá-lo, interpretando por completo os resultados de um problema baseado em dados reais. Além da perspectiva cognitivo-afetiva, o Letramento Estatístico abrange aspectos como crenças, atitudes e a postura crítica do indivíduo ao lidar com dados estatísticos (Monteiro, 2022).

Essa compreensão possibilita uma percepção aprofundada do mundo da informação, o qual faz parte de nossas vivências cotidianas. Desse modo, é fundamental que a escola fomente atividades que contribuam para o desenvolvimento do Letramento Estatístico em seus processos formativos. Isso significa que é direito de todos os estudantes, a despeito de quaisquer condições físicas, cognitivas ou psicológicas, ter contato com os conhecimentos relativos à estatística, de forma a desenvolver sua literacia e entender suas aplicações. Nesse contexto, surge a necessidade de propiciar formação estatística também aos estudantes com deficiência.

A OMS (2010) define a deficiência intelectual (DI) como uma capacidade significativamente reduzida de compreender informações novas ou complexas e de aprender e aplicar novas habilidades (inteligência prejudicada). Ela é caracterizada,



essencialmente, por alterações, durante o período de desenvolvimento das faculdades que determinam o nível global de inteligência – ou seja, das funções cognitivas, de linguagem, habilidades motoras e capacidade social – e tem um efeito duradouro sobre o desenvolvimento (World Health Organization, 2010).

A DI é uma condição oculta. Isso significa que, diferentemente das deficiências físicas, pode passar despercebida quando não se analisam os aspectos cognitivos individuais. Desse modo, pode ocorrer de os indivíduos com deficiência intelectual serem inseridos no cotidiano social sem interagir ou compreender plenamente a realidade em que estão inseridos, o que pode gerar interpretações parciais ou equivocadas. Assim, as atividades ofertadas aos estudantes com essa condição precisam considerar suas formas específicas de aprender e perceber o mundo, deixando de lado práticas mecanicistas. Alguns professores ainda privilegiam o caminho das aprendizagens mecânicas quando atuam junto a alunos com deficiência intelectual.

Em vez de proporem situações de aprendizagem com base nas experiências vividas pelos estudantes — atividades essas capazes de mobilizar seu raciocínio — optam por práticas baseadas na repetição e na memória. Frequentemente, essas atividades são desprovidas de sentido para os alunos. Esses professores recorrem ao ensino mecânico justificando que os alunos com deficiência intelectual manifestam numerosas dificuldades nos processos de aprendizagem e não se apoiam em seus próprios conhecimentos quando estão diante de situações de resolução de problemas (Gomes; Poulin; Figueiredo, 2010).

Uma das possibilidades para organizar o ensino destinado aos estudantes com DI é o uso das sequências didáticas, definidas por Araújo (2013) como um modo de o professor organizar as atividades de ensino em função de núcleos temáticos e procedimentais. O uso de sequências didáticas permite que o professor aplique metodologias como a resolução de problemas e práticas investigativas, sistematizando atividades contextualizadas e significativas para o estudante. Assim, as sequências didáticas podem incorporar o chamado Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA), uma abordagem que visa à acessibilidade ao conhecimento por todos os alunos, partindo do pressuposto de que todos os indivíduos são diferentes e possuem estilos e formas variadas de aprender (Zerbato, 2018). Inicialmente, o DUA tinha como foco a tecnologia



enquanto recurso facilitador da inclusão de oportunidades; entretanto, atualmente preconiza práticas pedagógicas diversas — e não apenas o uso de tecnologias —, visando proporcionar uma maior variedade de opções para o ensino de todos, considerando a diversidade presente na sala de aula, valorizando como os alunos expressam seus conhecimentos e como se envolvem e se motivam para aprender (Pinto, 2023).

Nesse contexto, as sequências didáticas baseadas no DUA para o ensino de estatística podem considerar a perspectiva do Ensino-Aprendizagem-Avaliação por meio da Resolução de Problemas, proposta por Onuchic e Allevato (2021), como processos integrados para a construção do conhecimento em uma perspectiva significativa e inclusiva. Além disso, todos os conhecimentos podem partir de um processo investigativo, como o Ciclo Investigativo de Wild e Pfannkuch (2007), que inclui os processos de pensamento envolvidos na resolução de problemas estatísticos em sentido amplo — desde a formulação do problema até as conclusões.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa possui abordagem qualitativa, de caráter exploratório. O estudo será desenvolvido em duas etapas principais. A primeira consistiu em uma revisão de literatura sobre Letramento Estatístico, deficiência intelectual, Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) e práticas inclusivas no ensino de Estatística, com o intuito de embasar a elaboração de sequências didáticas acessíveis e contextualizadas.

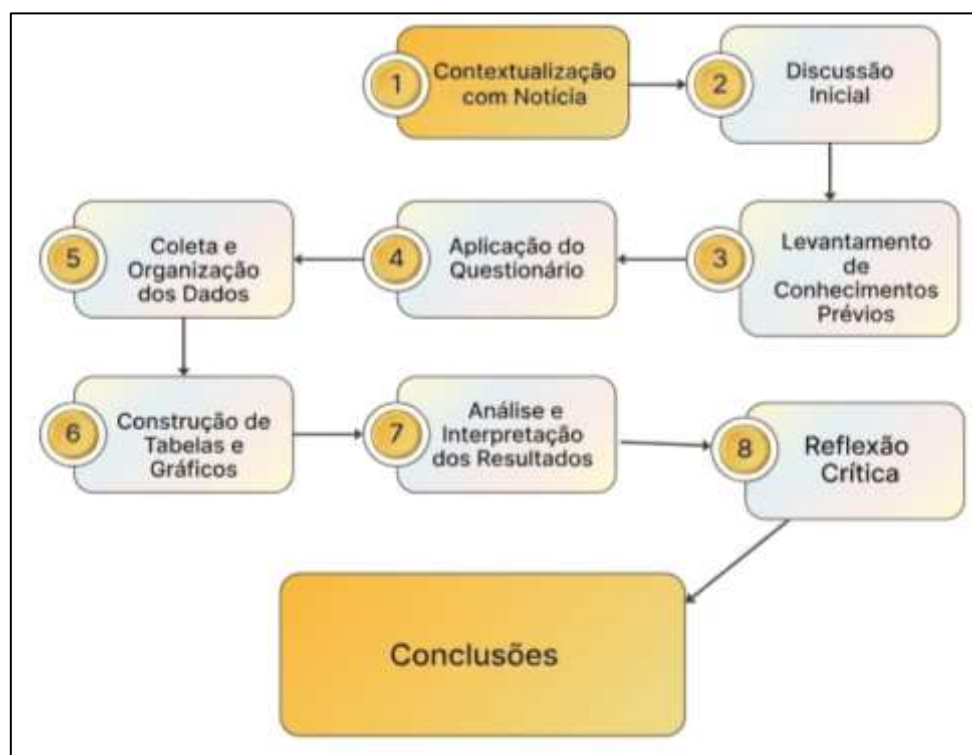
Na segunda etapa, realizou-se a estruturação de sequências didáticas voltadas ao ensino de conceitos estatísticos básicos, tomando como ponto de partida notícias veiculadas na mídia sobre temas sociais, científicos, políticos e econômicos. As atividades foram organizadas com base no Ciclo Investigativo de Resolução de Problemas Estatísticos Wild e Pfannkuch (2007) e nos princípios do DUA, buscando o atendimento às necessidades cognitivas de estudantes com deficiência intelectual por meio do uso de materiais concretos, linguagem acessível e recursos multimodais.

Esta etapa prioriza o desenho pedagógico e técnico das atividades da sequência didática, considerando os modos diversos de aprender e perceber o mundo desses estudantes, com foco na promoção do Letramento Estatístico em uma perspectiva

inclusiva. A sequência didática foi planejada para estudantes do primeiro ano do Ensino Médio e possui carga horária de quatro aulas presenciais, conforme estrutura ilustrada na Figura 2. O conteúdo está vinculado à unidade temática Estatística e Probabilidade, contemplando a habilidade (EM13MAT303) da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018) – Analisar e interpretar dados apresentados em tabelas, gráficos e pesquisas estatísticas, comunicando conclusões e argumentando com base em informações quantitativas provenientes de diferentes contextos sociais.

Essa habilidade aponta que os estudantes sejam capazes de interpretar e comparar situações utilizando representações gráficas e análise de planilhas, de modo a compreender as informações de sua realidade.

Figura 2 - Estrutura da sequência didática⁴



Fonte: as autoras (2026)

A proposta metodológica fundamenta-se na Resolução de Problemas, conforme Onuchic e Allevato (2021), articulada aos princípios da Educação Matemática Crítica (2013) defendida por Skovsmose, conforme pode ser observado na próxima seção.

⁴ Figura elaborada com auxílio de IA.



RESULTADOS E DISCUSSÕES

A organização das atividades busca favorecer a participação dos estudantes por meio de diferentes formas de expressão, comunicação e interação. A sequência foi estruturada em quatro momentos:

Primeira aula – Contextualização e leitura do mundo a partir dos dados

Os estudantes analisarão informações da pesquisa nacional sobre o perfil dos jogadores brasileiros, divulgada pela CNN Brasil (CNN, 2025). São apresentados dados referentes à participação dos brasileiros nos jogos eletrônicos, diversidade dos jogadores e aspectos relacionados à socialização. Os alunos expressam suas opiniões por meio de recursos visuais, adesivos, imagens e comunicação oral adaptada.

Segunda aula – Coleta e organização de dados da turma

Os estudantes responderão a um questionário relacionado aos hábitos de utilização de jogos eletrônicos. Posteriormente, os dados são organizados coletivamente em tabelas simples, possibilitando comparações entre os resultados da turma e os dados nacionais.

Terceira aula – Representação gráfica e comparação dos dados

Os dados coletados serão transformados em gráficos de barras e gráficos comparativos, permitindo a leitura visual das informações e o desenvolvimento da compreensão de porcentagens e comparações estatísticas.

Quarta aula – Interpretação crítica e reflexão social

Os estudantes discutem questões relacionadas à cultura dos jogos eletrônicos, suas implicações sociais e os limites entre lazer saudável e uso excessivo. As conclusões são construídas coletivamente e fundamentadas nos dados analisados.

A avaliação ocorre de forma processual e formativa, considerando a participação, a interpretação de gráficos e tabelas, a comunicação oral e a capacidade de argumentação dos estudantes. Embora a sequência didática ainda necessite de aplicação

e validação, já está estruturada pedagogicamente e evidencia potencial para promover aprendizagens significativas no campo da Educação Estatística Inclusiva.

A utilização de uma temática próxima à realidade dos estudantes, como os jogos eletrônicos, favorece o engajamento e amplia as possibilidades de compreensão dos conceitos estatísticos. A contextualização por meio de dados reais permite que os alunos percebam a presença da estatística em situações cotidianas, fortalecendo sua capacidade de interpretação crítica das informações.

Outro aspecto relevante refere-se às adaptações pedagógicas propostas para estudantes com deficiência intelectual. O uso de cartões, símbolos visuais, gráficos concretos, linguagem acessível e participação colaborativa possibilita a construção do conhecimento de forma inclusiva, respeitando diferentes ritmos e formas de aprendizagem.

As atividades também dialogam com os princípios do Desenho Universal para a Aprendizagem (DUA) (Alves; Ribeiro, Simões, 2013), ao oferecer múltiplas formas de representação dos conteúdos, diferentes possibilidades de expressão dos estudantes e estratégias de engajamento adequadas à diversidade presente na sala de aula.

Além disso, a proposta contribui para o desenvolvimento do pensamento crítico, uma vez que os estudantes são incentivados a interpretar informações estatísticas, comparar realidades e refletir sobre fenômenos sociais relacionados ao uso dos jogos eletrônicos. O Quadro 1 traz características pensadas para sequências didáticas baseadas na perspectiva do DUA.

Quadro 1 – Características da sequência didática

Característica da sequência didática	Por que é adequada ao estudante com deficiência intelectual
Uso de recursos visuais (ícones, imagens, cartões e gráficos coloridos)	Facilita a compreensão das informações, reduz a abstração e auxilia na interpretação de dados estatísticos.
Linguagem simples e frases curtas	Torna as instruções mais claras, favorecendo a compreensão das atividades e o desenvolvimento da autonomia.
Atividades práticas e manipulativas (uso de cartões e construção de gráficos)	Possibilita a aprendizagem por meio da ação e da experimentação, favorecendo a construção de conceitos estatísticos de forma concreta.
Trabalho em grupos heterogêneos	Promove a interação social, a cooperação e a participação do estudante de acordo com suas potencialidades, fortalecendo a aprendizagem colaborativa.
Múltiplas formas de participação	Respeita diferentes formas de comunicação e expressão, garantindo

(apontar, circular figuras, colar adesivos ou responder oralmente)	a participação ativa mesmo diante de dificuldades de leitura e escrita.
Uso de dados do cotidiano (pesquisa sobre jogos eletrônicos)	Relaciona os conteúdos à realidade dos estudantes, aumentando o interesse, a motivação e a aprendizagem significativa.
Avaliação processual e formativa	Considera o desenvolvimento contínuo do estudante, valorizando seu progresso, sua participação e seu envolvimento durante todo o processo de aprendizagem.

Fonte: as autoras (2026)

Espera-se que a sequência didática possa integrar futuramente um banco institucional de atividades acessíveis, auxiliando professores na implementação de práticas inclusivas voltadas ao ensino de Estatística.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A estruturação da sequência didática demonstrou a possibilidade de articular Educação Estatística, inclusão escolar e metodologias investigativas em uma proposta voltada ao desenvolvimento do Letramento Estatístico de estudantes com deficiência intelectual, pois a utilização de dados reais sobre jogos eletrônicos favorece a contextualização dos conteúdos e amplia o significado das aprendizagens, permitindo que os estudantes compreendam fenômenos presentes em seu cotidiano.

Como limitação desta pesquisa, destaca-se o curto período de desenvolvimento, - aproximadamente três meses -, o que impossibilitou a aplicação da sequência didática em contextos reais de sala de aula. Assim, os resultados apresentados restringem-se à etapa de elaboração da proposta. Como perspectiva futura, prevê-se a implementação e a avaliação da sequência didática, possibilitando analisar sua aplicabilidade, potencialidades e contribuições para o desenvolvimento do Letramento Estatístico de estudantes com deficiência intelectual.

Conclui-se que a elaboração de sequências didáticas fundamentadas na Resolução de Problemas, no Desenho Universal para a Aprendizagem e na Educação Matemática Crítica constitui uma estratégia promissora para fortalecer a formação cidadã dos estudantes e ampliar as possibilidades de aprendizagem estatística em contextos inclusivos.



REFERÊNCIAS

ALVES, M.M.; RIBEIRO, J.; SIMÕES, F. Universal Design for Learning (UDL): Contributos para uma escola de todos. **Indagatio Didactica**, 55(4):122-146. 2013.

ARAÚJO, D. L. O que é (e como se faz) sequência didática? **Entrepalavras**, Fortaleza, ano 3, v. 3, n. 1, p. 322–334, 2013.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

CAMPOS, C. R.; WODEWOTSKI, M. L. L.; JACOBINI, O. R. **Educação Estatística: teoria e prática em ambientes de modelagem matemática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.

CNN BRASIL. **Pesquisa mapeia perfil de jogadores brasileiros e mostra aumento na diversidade**. 2025.

COSTA JÚNIOR, J. R.; MONTEIRO, C. E. F. A comunicação no processo de letramento estatístico na formação inicial de professores de matemática. In: MONTEIRO, C. E. F.; CARVALHO, L. M. T. L. (orgs.). **Temas emergentes em Letramento Estatístico**. Recife, PE: UFPE, 2021, p. 339-361.

COSTA, A. B.; PICHARILLO, A.; ELIAS, N. C. Habilidades matemáticas em pessoas com deficiência intelectual: um olhar sobre os estudos experimentais. **Revista Brasileira de Educação Especial**, 2016.

GOMES, A.L.L.; POULIN, J.R; FIGUEIREDO, R.V. **A educação especial na perspectiva da inclusão escolar. O atendimento educacional especializado para alunos com deficiência intelectual**. Brasília: Ministério da Educação. 2010.

ONUCHIC, L.R; ALLEVATO, N.S.G; NOGUTI, F.C.H, JUSTULIN, A.M. (Org.). Resolução de Problemas: teoria e prática. NOGUTI, FC.H.; JUSTULIN, A.M (Org.). **Resolução de Problemas: teoria e prática**. Jundiaí: Paco Editorial, 2021. Jundiaí: Paco Editorial, 2021.

PINTO, N.P.B.N. **Ensino de fábula, por meio de sequência didática, com base no desenho universal para aprendizagem**. Dissertação (Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica) - Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Bauru, 2023.

SKOVSMOSE, O. **Educação Matemática Crítica: a questão da democracia**. Tradução Abigail Lins, Jussara de Loiola Araújo. Prefácio a Marcelo C. Borba – 6ª ed. – Campinas, SP. Papirus, 2013.

WILD, C. J.; PFANNKUCH, M. Statistical thinking in empirical enquiry. **International Statistical Review**, [S. I.], v. 67, n. 3, p. 223-265, 1999.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. **Chapter V: mental retardation (F70-F79)**. The ICD10. Classification of mental and behavioural disorders. Clinical descriptions and diagnostic

guidelines. 10th revision, edition 2010. ZERBATO, A.P.; MENDES, E.G. Desenho universal para a aprendizagem como estratégia de inclusão escolar. Educação Unisinos, v. 22, n. 2, p. 147-155, 2018.

APÊNDICE A

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Professora: Paulina Rodrigues				
Componente curricular: Matemática				
Ano: 1º Ensino Médio	Turmas: 1	Turnos: Matutino	Período de aplicação: 28/09/2026	Carga horária: 4 horas/ aulas presenciais.
CONTEÚDO Tema/notícia: Jogos online, com foco em letramento estatístico para estudantes com deficiência intelectual Notícia: Cresce o número de brasileiros que jogam, afirma PGB 2024 Unidade temática: Estatística e Probabilidade Objeto do conhecimento: Análise, interpretação e comunicação de dados estatísticos a partir de pesquisas reais sobre o uso de jogos eletrônicos no Brasil, considerando aspectos sociais, culturais e de diversidade.				
HABILIDADE CONFORME A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC) EM13MAT303 – Analisar e interpretar dados apresentados em tabelas, gráficos e pesquisas estatísticas, comunicando conclusões e argumentando com base em informações quantitativas provenientes de diferentes contextos sociais.				
COMPETÊNCIA ESPECÍFICA Utilização de conhecimentos matemáticos para interpretar a realidade, tomada de decisões fundamentadas e desenvolver posicionamento crítico diante de situações do cotidiano.				
OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM Desenvolver o letramento estatístico dos estudantes por meio da análise de uma pesquisa nacional real sobre o perfil dos jogadores brasileiros, promovendo a leitura, interpretação, comparação e representação de dados estatísticos, bem como a reflexão crítica sobre o uso de jogos eletrônicos, a diversidade entre os jogadores e o impacto social dessa prática, respeitando as diferenças cognitivas e valorizando a participação de todos os estudantes.				

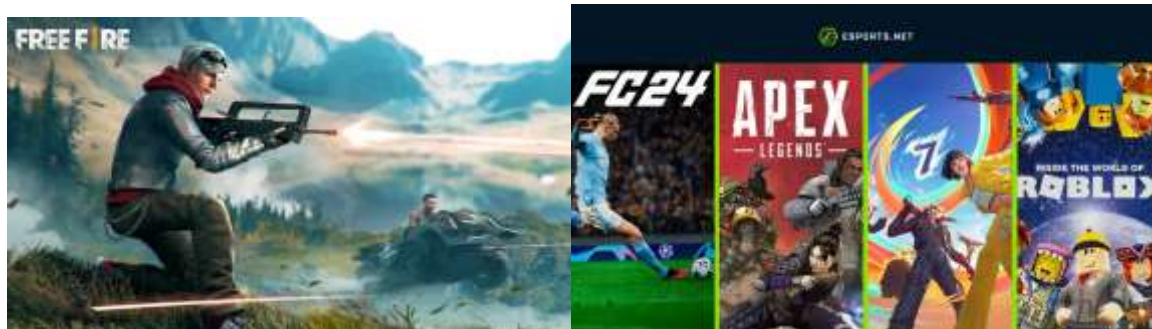
METODOLOGIAS E ATIVIDADES DA SEQUÊNCIA DIDÁTICA

A presente sequência didática utiliza uma metodologia investigativa baseada na Resolução de Problemas (Onuchic; Allevatto, 2014) articulada à Educação Estatística a fim de desenvolver a habilidade de letramento estatístico em estudantes com deficiência intelectual. A mesma abrange quatro momentos a saber: a contextualização (1 aula), formalização e exploração do conteúdo (2 aulas), atividades reflexivas de aprendizagem (1 aula) e a avaliação da aprendizagem (momento não presencial). Suas perspectivas pedagógicas são alinhadas à Educação Matemática Crítica (Skovsmose, 2013), que enfatiza que o processo de ensino aprendizagem da matemática tenha caráter social e político, promovendo vivências formativas para desenvolvimento da cidadania.

1ª aula – Contextualização e leitura do mundo a partir dos dados

Local: sala de aula.

Materiais: projetor multimídia, imagens dos jogos mais populares, slides com trechos adaptados da notícia da CNN Brasil.



Atividade: apresentação da **notícia da CNN Brasil sobre o perfil dos gamers brasileiros**.

Link [Pesquisa mapeia perfil de gamers brasileiros e mostra aumento na diversidade](#) (CNN, 2025).

Atividade adaptada: apresentar cartões grandes ou slides com dados-chave da pesquisa da CNN Brasil, cada um acompanhado de ícones, imagens e frases curtas, como nos exemplos:

- 73,9% dos brasileiros jogam jogos eletrônicos;
- 85,4% consideram os jogos uma forma importante de diversão;
- A participação equilibrada entre mulheres (50,9%) e homens (49,1%);
- A diversidade racial e social entre os jogadores;
- A importância dos jogos para a socialização (82,4% fizeram amizades jogando).

Questionamento: o que esses números dizem sobre os jogos na vida das pessoas? Cada estudante recebe uma ficha de resposta com três opções visuais:

- Isso acontece comigo
- Acontece às vezes
- Não acontece comigo

Os estudantes são instigados a expressar opiniões, percepções e experiências pessoais, respeitando o ritmo e as possibilidades de cada um. Sendo possível: apontar, circular figuras, colar adesivos ou dizer poucas palavras.

2ª aula – Coleta e organização de dados da turma

Local: sala de aula ou laboratório de informática.

Materiais: questionário simples (impresso ou digital), quadro, planilhas simplificadas.

Descrição da atividade: respondem a um questionário:

Você joga jogos eletrônicos? Com que frequência joga? Já fez amizades jogando? Você considera os jogos uma forma de diversão importante? Os dados da turma são organizados coletivamente em tabelas simples.

Atividade:

Os estudantes trabalham em pequenos grupos heterogêneos, nos quais cada aluno contribui conforme suas habilidades (leitura, contagem, marcação, oralidade), favorecendo a inclusão. Permitir que o estudante com deficiência intelectual participe ativamente da construção de gráficos e da interpretação comparativa entre dados da turma e dados nacionais.

Essa atividade permite que estudantes com deficiência intelectual participem ativamente do processo de aprendizagem, compreendam a estatística como uma ferramenta para interpretar a vida real, desenvolvam autonomia, pertencimento e senso crítico, e se reconheçam como estudantes do Ensino Médio.

3ª aula – Representação gráfica e comparação com dados nacionais

Local: laboratório de informática.

Materiais: computadores, papel quadriculado, blocos coloridos, adesivos ou aplicativos simples de gráficos.

Descrição da atividade: os dados da turma são transformados em:

- Gráfico de barras (quem joga × quem não joga);
- Gráfico comparativo turma × Brasil;
- Gráfico por gênero (dados da turma comparados aos dados nacionais).
- Qual grupo aparece em maior quantidade?
- O que é parecido com a pesquisa nacional?
- O que é diferente?

Pretende-se fortalecer a compreensão de porcentagens, comparações e leitura visual de informações.

4ª aula – Interpretação crítica e reflexão social

Local: sala de aula.

Materiais: Gráficos produzidos, situações-problema impressas.

Problemas reflexivos:

- Se a maioria dos brasileiros joga, o que isso mostra sobre a cultura atual?
- Os dados da turma se parecem com os dados da pesquisa nacional? Por quê?
- Os jogos ajudam ou atrapalham as relações sociais? Em que situações?
- Quando o jogo é lazer saudável e quando pode se tornar excesso?

Os estudantes constroem conclusões coletivas, registradas em frases simples e significativas, valorizando a argumentação baseada em dados.



AVALIAÇÃO DE APRENDIZAGEM

Local: Sala de aula

Materiais: Acesso à internet ou folha impressa.

Entende-se que a avaliação da aprendizagem seja integrada aos momentos de ensino. Dessa forma, a avaliação iniciará na primeira aula e fará parte de todo o processo educativo na forma dialógica com a observação dos questionamentos e do envolvimento dos estudantes nas atividades.

Atividade complementar:

Produção de um pequeno registro (texto curto, áudio ou esquema visual) respondendo à pergunta:

O que os dados sobre jogos eletrônicos nos ajudam a entender sobre a sociedade?

A avaliação considerará a participação, a compreensão básica dos dados, a interpretação de gráficos e a comunicação oral, respeitando as especificidades dos estudantes com deficiência intelectual. aos estudantes que não atingirem nota 7,0 será solicitada a elaboração de uma notícia sobre o conteúdo que sensibilize os demais estudantes sobre o que eles aprenderam e identificaram com os jogos online. A notícia será compartilhada com os colegas da turma, em uma apresentação como um telejornal em sala de aula.