

Se Jogando na Matemática: Uma Proposta de Jogos para o Ensino de Probabilidade

Eixo Temático: Educação Básica

Luiza Vasconcellos Coimbra

Tayná Lobo da Silva

Bolsistas PIBID/CAPES Matemática - UFF

Pedro Marins

Colaborador PIBID/CAPES Matemática - UFF

Wanderley Moura Rezende

Coordenador PIBID/CAPES Matemática - UFF

O excesso de fórmulas, de definições e a mecanização do processo de resolução de problemas no ensino de análise combinatória e probabilidade são obstáculos significativos para a aprendizagem destes conteúdos e, conseqüentemente, para o desenvolvimento do raciocínio combinatório e probabilístico nos alunos da educação básica. Para uma aprendizagem crítica e substancial dos conteúdos mencionados, as metodologias de ensino devem proporcionar aos alunos situações onde seja possível a compreensão e análise do problema, a formulação de hipóteses, a realização de inferências e a validação de resultados. Nesse sentido, o uso de jogos em práticas pedagógicas se justifica pelo fato de proporcionarem uma aprendizagem dinâmica e interativa. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), “[...] um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver” (BRASIL, 1998). Dentre algumas vantagens ao usar jogos em sala de aula, Grandó (2004) destaca a potencialidade que este recurso tem em possibilitar uma ressignificação de conceitos já aprendidos de maneira motivadora para o aluno. Em consonância com esses pensamentos, foram desenvolvidos, no âmbito do subprojeto de Matemática do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da UFF os jogos: “Rei da Mina”, adaptação do jogo *Quartz*, que possui uma temática pautada na mineração e venda de cristais valiosos onde os jogadores precisam utilizar o raciocínio probabilístico; e, “*Yahtzee*”, um jogo com cinco dados que utiliza os raciocínios lógico e probabilístico para preencher uma tabela de forma a maximizar sua pontuação. Na II Mostra Acadêmico-Científica de Niterói, faremos um relato sobre as nossas experiências na produção e aplicação desses jogos na escola sede do subprojeto de Matemática do PIBID UFF.

Palavras-chave: Ensino de Matemática; Jogos; Probabilidade.