

- ✓ 5.1. Os resumos serão compostos por no mínimo 1800 (um mil e oitocentos) e no máximo 2300 (dois mil e trezentos) caracteres (com espaços), apresentados em parágrafo único, sem recuo na primeira linha;
  - ✓ 5.1.1. Devem ser apresentadas referências bibliográficas usadas, até o limite de 06 (seis) títulos, formatados de acordo com a ABNT;
  - ✓ 5.1.2. Será observada a adequação aos limites indicados, podendo ser sugeridas correções e novo envio.
- 

### O Jogo como recurso didático para o ensino de probabilidade

Os ensinamentos de análise combinatória e de probabilidade na educação básica vêm se caracterizando pelo uso excessivo e ineficaz de fórmulas prontas, tornando a compreensão de suas ideias pouco significativa por meio de técnicas mecanizadas. Dessa forma, tanto a construção/desenvolvimento do raciocínio combinatório e probabilístico, quanto à realização de processos importantes inerentes à resolução de problemas têm sido negligenciados. O processo de aprendizagem deve proporcionar constantes trocas entre a prática e a teoria. Nesse sentido, o uso de jogos em práticas pedagógicas se justifica pelo fato de trazerem, em sua concepção, problemas a serem resolvidos pelos jogadores, possibilitando 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. Partilhando desse pensamento, foram desenvolvidos, no âmbito do subprojeto de Matemática do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da UFF os jogos “Rei da Mina” e “Yahtzee”. O primeiro jogo, adaptação do jogo *Quartz*, possui uma temática pautada na mineração e venda de cristais valiosos. Nele os jogadores precisam utilizar o raciocínio probabilístico, de forma intuitiva, para nortear as suas ações em cada rodada do jogo. O segundo é um jogo com cinco dados e uma tabela que contempla as possibilidades jogadas realizadas com os dados (trinca, quarta, etc.). Com isso, o jogador precisará raciocinar como preencher a tabela, com o objetivo de maximizar os seus pontos. Nesse III Encontro Anual do PIBID UFF, além de apresentar o material didático produzido, 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: Jogos; Ensino de Matemática; Educação Básica; Probabilidade

Referências Bibliográficas:

Brasil. *Parâmetros Curriculares Nacionais – terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: Matemática*. Brasília, D. F.: MEC/SEF, 1998.

GRANDO, R.C.. *O jogo e a matemática no contexto da sala de aula*. São Paulo: Paulos, 2004. 115 p