

Yahtzee: Um jogo como auxílio para ensino da probabilidade

Resumo:

O cálculo de probabilidades teve origem na Idade Média com os tradicionais jogos de azar que se faziam na Corte. Calculavam as probabilidades para ganhar o jogo. Por outro lado, os jogos continuam presentes tanto nas reuniões de pequenos grupos de amigos como também em diversos ambientes sociais. Na escola, por exemplo, os jogos têm sido utilizados como recursos didáticos para a aprendizagem em diversas áreas do conhecimento, inclusive na matemática. Por que não no ensino de análise combinatória e de probabilidade? Foi com essa motivação que se deu início ao projeto de *Jogos para o Ensino de Combinatória e Probabilidade*. Para Mendes e Grandó (2008), a estrutura do jogo pode ser entendida a partir dos objetivos, das regras, dos recursos, enfim, daquilo que caracteriza o jogo. A ação se dá quando o aluno está jogando, refletindo sobre ele ou resolvendo problemas de jogo. O aluno aprende o conceito de probabilidade jogando, e aprende o conceito de probabilidade para jogar melhor. Neste trabalho apresentaremos o jogo *Yahtzee*, que foi adaptado pela equipe de bolsistas do subprojeto de Matemática, bem como as fichas de atividades desenvolvidas para explorar a matemática do jogo e as situações de jogo. O jogo é formado por cinco dados tradicionais de seis faces e uma tabela para até cinco jogadores, e consiste em preencher a tabela da melhor forma possível a fim de totalizar o maior número de pontos, no final do jogo. Nessas tabelas existem quatorze jogadas possíveis, as quais são combinações dos resultados obtidos nos dados. *Yahtzee* – soma dos cinco dados com o mesmo número – e *mão cheia* – soma de um trio de dados com o mesmo número com um par de dados de mesmo número, sendo que os números que saírem no trio são diferentes dos que saírem no par – são algumas delas. Cada jogador tem direito a lançar os dados até três vezes, sendo que na primeira vez é obrigatório lançar todos os dados, nas outras duas, ele pode escolher a quantidade de dados que deseja lançar novamente. Como em qualquer jogo, o *Yahtzee* possui algumas regras básicas, duas delas são as mais importantes, uma é o fato de um jogador não poder repetir uma jogada, e a outra é que os jogadores obrigatoriamente precisam marcar a tabela na sua vez de jogar, mesmo que seja com o número zero.

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

Referências Bibliográficas:

MENDES, R.M; GRANDÓ, R.C., *O Jogo Computacional Simcity 4 e suas potencialidades pedagógicas para as aulas de Matemática* – Zetetiké, Campinas, v. 16, n. 29, p. 121, 2008.