

## **Jogos de Azar: Uma Atividade Lúdica para a Reflexão Crítica e o Ensino de Probabilidade**

Lucas GUILHERME ZAMIN, Marcos Antonio Chesini, Patrícia Valim Casagrande, Fabiana Leindeker Da Silva\*

Orientador(a)\*

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Campus Bento Gonçalves. Bento Gonçalves, RS

O presente trabalho apresenta uma atividade elaborada pelos bolsistas do PIBID-Matemática do IFRS – Campus Bento Gonçalves, planejada para ser realizada na escola campo do projeto e também no 2º Festival da Matemática do campus. A proposta busca, de maneira lúdica e interativa, aproximar os alunos dos conceitos de probabilidade aplicados aos jogos de azar. Considerando o crescente apelo de jogos de apostas, inclusive digitais, torna-se relevante discutir com os estudantes não apenas os aspectos matemáticos envolvidos, mas também questões éticas e sociais relacionadas ao vício e à manipulação de resultados. Assim, a atividade justifica-se por aliar a aprendizagem matemática ao desenvolvimento de senso crítico sobre um tema presente no cotidiano dos jovens. O objetivo principal é utilizar um jogo digital de dados para explorar, com turmas do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, os conceitos de probabilidade. Além disso, busca-se conscientizar os participantes a respeito dos riscos dos jogos de azar e da possibilidade de manipulação de resultados, ressaltando a importância do pensamento crítico e do jogo responsável. A metodologia consistiu no desenvolvimento de um jogo interativo em plataforma web, programado em HTML. A dinâmica é simples: o jogador inicia com um saldo de créditos fictícios, escolhe um número entre 1 e 6 e realiza uma aposta. O dado virtual é então “lançado”, e o resultado determina vitória ou derrota. O diferencial da proposta está em um controle deslizante que permite ajustar o “nível de manipulação”: no nível 0, o dado se comporta de forma justa; nos níveis 1 a 10, o código pode relançar o resultado inicial caso coincida com a escolha do jogador, reduzindo suas chances de vitória. Essa funcionalidade evidencia como sistemas digitais, aparentemente aleatórios, podem ser programados para favorecer a “casa”. Como resultados parciais, destaca-se o envolvimento dos bolsistas em todas as etapas do processo: estudo teórico sobre probabilidade e jogos de azar; discussões sobre a articulação entre matemática, ética e cidadania; desenvolvimento do jogo digital; elaboração da sequência didática para aplicação; e reflexão sobre as potencialidades pedagógicas da proposta. Esse percurso formativo evidenciou grande engajamento do grupo e favoreceu o amadurecimento acadêmico e profissional dos participantes. Conclui-se que, embora ainda não tenha ocorrido a aplicação com estudantes da escola campo, a atividade já se mostra relevante como experiência formativa para os bolsistas. Espera-se que, em sua implementação, contribua para a aprendizagem significativa da probabilidade e para a problematização dos jogos de azar no cotidiano juvenil, promovendo a articulação entre matemática, ética e cidadania.

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

**Nível de ensino:** Ensino Superior - Oral

**Área do conhecimento:** Ciências Exatas e da Terra