

## **A resolução de problemas aliada aos jogos no ensino de matemática.**

Giulia Gonçalves da Silva<sup>1</sup>, Kelli Lessa de Souza<sup>2</sup>, Lisandro Bitencourt Machado<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Autor(a)/Apresentador(a), <sup>2</sup>Coautor(a), <sup>3</sup>Orientador(a)

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) - Osório

O estudo das tendências e metodologias de ensino de matemática são e vem sendo muito importantes nos cursos de formação de professores de matemática, contudo, muito mais que compreender essas metodologias, ser capaz de elaborar atividades, oficinas a partir das perspectivas dessas tendências também é uma habilidade que deve ser explorada e desenvolvida durante a graduação. Neste sentido, o presente trabalho visa apresentar uma proposta de prática que une as metodologias, sendo neste caso a resolução de problemas a partir dos resultados obtidos através de um jogo pedagógico. A proposta do trabalho é um recorte de uma sequência didática elaborada e desenvolvida em uma turma de 2º ano do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Médio Albatroz, localizada no município de Osório. A partir do projeto de extensão – Possibilidades de Ensino de Matemática para o Ensino Médio - foi desenvolvida a proposta com base no perfil da turma, analisado durante as observações de aula e, também nos relatos do professor regente da disciplina de matemática. A proposta integral da atividade era separada em dois momentos: a aplicação do jogo “Probabilidade”, cujo objetivo principal era trabalhar o conceito de probabilidade simples, calculando o número de chances de algum evento ocorrer, e a problematização de situações que ocorreram e/ou poderiam ocorrer durante o jogo. Desta forma, o intuito do segundo momento da atividade era trazer problematizações das situações do jogo desenvolvido com a turma, para que os alunos pudessem utilizar as estratégias, os conhecimentos prévios a respeito do conteúdo e as relações que estabeleceram entre as rodadas para solucionarem os problemas. Foram entregues, de forma impressa, os problemas à turma, sendo que eles foram auxiliados enquanto resolviam as questões. Sendo assim, foi possível verificar que o jogo facilitou o processo de interpretação, elaboração de estratégias e realização dos cálculos para resolver os problemas, uma vez que os alunos consultavam suas jogadas na ficha de registro para resolverem os problemas e, também com base na experiência de jogar. A oportunidade de poder pensar em novas estratégias, trabalhando metodologias em conjunto, possibilita a experiência de verificar o quão produtivo pode se tornar a exploração de diferentes tendências de ensino, podendo ser aliadas no processo de aprendizagem, facilitando a compreensão do aluno e desenvolvendo suas habilidades e autonomia na construção do conhecimento. Ainda, aos discentes em formação, destaca-se o fato de que é essencial que desde a graduação os acadêmicos possam ter o contato além da teoria, adquirindo a experiência de planejar atividades envolvendo as metodologias de ensino que são abordadas durante o curso e viver na prática a experiência, contribuindo para a formação do futuro profissional.

**Palavras-chave:** Resolução de problemas; Probabilidade; Ensino.

Trabalho executado no: Edital IFRS nº 57/2020, Edital IFRS nº 95/2021, Edital IFRS nº 13/2022, Edital IFRS nº 034/2022 e Edital IFRS Nº 18/2022.