

Jogando com a probabilidade: uma proposta de ensino baseada em jogos.

Kelli Lessa de Souza¹, Giulia Gonçalves da Silva², Lisandro Bitencourt Machado³

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

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

Durante a graduação, os acadêmicos dos cursos de licenciatura realizam disciplinas que visam prepará-los para a docência, normalmente suas ementas buscam explorar aspectos teóricos e metodológicos de ensino e aprendizagem, tendo como objetivo organizar, elaborar, desenvolver práticas pedagógicas e até mesmo simular a realidade de uma sala de aula. Pensando na possibilidade de unir os trabalhos desenvolvidos na disciplina de Laboratório de Ensino de Matemática com a experiência em sala de aula, colocando em prática as reflexões do componente curricular, foi proposto o projeto de extensão – Possibilidades de Ensino de Matemática para o Ensino Médio, orientado para a elaboração de oficinas a serem desenvolvidas com estudantes do Ensino Médio. O projeto foi dividido em três etapas: visita à escola e observação de uma das aulas da turma a ser realizada a atividade, o planejamento e, por fim, a aplicação da atividade com os estudantes. Para a elaboração do presente trabalho foi visitada uma turma de 2º ano do turno vespertino da EEEM Albatroz localizada próximo ao IFRS - Campus Osório. O professor regente da turma informou sobre as particularidades da turma e orientou quanto às direções metodológicas do planejamento. Combinado com o professor da turma, foi elaborada uma sequência didática baseada em jogos no ensino de matemática, voltada para o conteúdo de probabilidade simples. Dentro da perspectiva da proposta, foi confeccionado e adaptado o jogo “Probabilidade”, cuja autoria é de Walter Spinelli e Maria Helena Soares de Souza. A adaptação do jogo foi feita visando trabalhar apenas o conceito de probabilidade simples, calculando o número de chances de algum evento ocorrer. Deste modo, a estrutura do jogo se deu a partir da confecção de um tabuleiro, onde os educandos poderiam fazer apostas em cada rodada no evento que julgassem mais provável acontecer. Os eventos foram distribuídos em duas tabelas: a tabela básica, composta por três cores, e a tabela de outras apostas, referente à soma ou produto dos dados do jogo. Cada estudante recebeu uma ficha de registro, para identificar suas apostas, calcular as probabilidades dos eventos escolhidos e marcar a pontuação. A proposta foi bem recebida pelos estudantes da turma, que se mostraram participativos e interessados durante a realização da atividade. Foi possível observar que o jogo trouxe uma dinâmica diferente para a aula, fazendo com que os estudantes utilizassem de seus conhecimentos prévios para explorar as possibilidades do jogo, criando suas próprias estratégias, sendo muito produtivo para a construção dos conceitos de probabilidade e para a sua fixação. As etapas de desenvolvimento da proposta proporcionaram a experiência da docência nesta modalidade de ensino, preparando para as experiências de estágio e futuramente na vida profissional, além de estimular a prática de metodologias de ensino de matemática apresentadas durante o curso.

Palavras-chave: Jogos; 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.