



A PROBABILIDADE EM UM JOGO DE TABULEIRO, COMO JOGAR COM COMPETÊNCIA?

Mariana Fanhani RENOVATO (UFGD)¹

Pedro Henrique da Silva dos SANTOS (UFGD)²

Renata Viviane Raffa RODRIGUES (UFGD)³

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo apresentar uma proposta de atividade por meio de um jogo desenvolvido para revisar e consolidar tópicos do conteúdo de probabilidade com alunos dos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino médio. Tal atividade tem como objetivo incentivar os alunos no estudo desse conteúdo, uma vez que é um jogo elaborado para ser usado após o processo de compreensão dos principais aspectos da probabilidade. O jogo é composto de um tabuleiro com uma trilha que contém 35 casas. Pode ser jogado por até 5 jogadores na trilha e 1 chamado “Conhecimento”. Por meio do lançamento de dados, o jogador retira um cartão com um problema matemático e o resolve. O jogo só termina quando todos os jogadores chegarem ao final da trilha, assim não existe somente um vencedor, já que o objetivo do jogo é pensar sobre e tentar resolver os problemas entre as fases de Grandó (2007). Espera-se, com essa atividade, que os alunos aperfeiçoem cada vez mais suas habilidades matemáticas, revisando, tirando suas dúvidas para consolidação do conteúdo trabalhado. Neste pôster será apresentada a confecção de tal material, suas regras, alguns dos problemas dos cartões, além das vantagens do uso desse material para o ensino de probabilidade a partir da sequência metodológica para o uso do jogo no ensino de Matemática proposta por Grandó (2007): familiarização com o material, reconhecimento das regras, o jogo pelo jogo, intervenção pedagógica verbal, registro do jogo, intervenção escrita, jogar com competência.

PALAVRAS-CHAVE: Jogo no Ensino de Matemática. Probabilidade. Problemas matemáticos. Jogar com competência.

¹ Discente UFGD mariana.fanhani@gmail.com

² Discente UFGD mypedro_bom@hotmail.com

³ Docente UFGD reraffa@gmail.com