

UM JOGO PARA O ENSINO DE EVENTOS EQUIPROVÁVEIS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Ewellyn Amâncio Araújo Barbosa¹
Claudia de Oliveira Lozada²

Palavras-chave: Ensino de Probabilidade. Recursos Didáticos. Jogos.

1. Introdução

No que se refere a probabilidade, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2018) prevê que os estudantes tenham conhecimento acerca da probabilidade desde os anos iniciais do Ensino Fundamental, de modo que possam compreender os fenômenos probabilísticos de modo a associá-los com suas aplicações e reconhecê-los em situações cotidianas e em diversos contextos. A BNCC (BRASIL, 2018) coloca que os alunos do 5º ano do Ensino Fundamental devem ter o contato com a probabilidade no que se refere ao espaço amostral e cálculo de probabilidade de eventos equiprováveis como objetos de conhecimento e desenvolver habilidades relacionadas à determinação da probabilidade de ocorrência de um resultado que se tenham eventos aleatórios (BRASIL, 2018). Por sua vez, Monteiro e Martins (2016) ressaltam a importância de o professor utilizar diferentes recursos em sala de aula, visando a aprendizagem do estudante e complementam que os jogos são constantemente utilizados como ferramenta pedagógica no contexto escolar, podendo proporcionar assim um aprendizado significativo acerca da probabilidade. Com estas considerações, o objetivo geral deste trabalho consiste em analisar tópicos referentes aos conteúdos probabilísticos que são previstos durante o 5º ano do Ensino Fundamental, com o intuito de relacionar este conteúdo à sua aplicabilidade no cotidiano, tornando a aprendizagem significativa. Para tanto, propomos uma atividade através de um jogo para que o professor possa utilizar em sala de aula com o intuito de promover uma melhor aprendizagem de probabilidade para os seus estudantes.

2. Metodologia

Esta pesquisa possui abordagem qualitativa (LUDKE, ANDRÉ, 1986) e por meio de levantamento bibliográfico buscou caracterizar o ensino de probabilidade e sua aplicabilidade, bem como o uso de jogos na Educação, por meio da elaboração de um jogo que chamamos de “probabilinha”, em que o estudante irá compreender e assimilar os conhecimentos acerca da probabilidade – eventos equiprováveis - e suas aplicações. Integra os resultados parciais de pesquisa de Mestrado que está sendo desenvolvida no Programa de Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática da Universidade Federal de Alagoas.

3. Resultados e discussão

1 Mestranda em Ensino de Ciências e Matemática. Universidade Federal de Alagoas. *Campus A. C. Simões*. Email: ewellynbsantos@gmail.com

2 Doutora em Educação. Universidade Federal de Alagoas. *Campus A. C. Simões*. Email: cld.lozada@gmail.com

Elaboramos um jogo nomeado por “probabilinha”, em que utilizamos uma amarelinha e objetos como dados e moedas para analisar na prática a probabilidade de eventos aleatórios. O jogo pode ser utilizado em sala de aula de modo presencial e/ou espelhado na tela, no caso do modo virtual (ensino remoto), além de ter a possibilidade de ser jogado em forma de tabuleiro (quando impresso) e na forma de uma amarelinha em si. Neste último caso, para a construção da probabilinha, o professor também pode se basear na figura abaixo. A construção pode ser feita com E.V.A e até mesmo com giz, no chão, caso a escola possua um espaço amplo.

Figura 1 - Jogo Probabilinha



Fonte: Elaborado pelas autoras (2021)

Primeiramente, cada estudante deverá ter o contato com os dados e as moedas, pois para avançar as casas da amarelinha eles deverão responder perguntas que relacionem a probabilidade de algo acontecer tanto com os dados, quanto com as moedas, ou seja, aqui tratamos de eventos equiprováveis. Para uma melhor dinâmica do jogo, cada resposta correta fará com que o estudante avance duas casas e cada resposta incorreta fará com que ele volte uma casa. Vence o jogador que conseguir chegar ao “céudado”. O professor pode elaborar as situações-problema ou adaptá-las das atividades que constam no livro didático que utiliza, e um exemplo de pergunta para o jogo seria: “Qual a probabilidade de se cair um número primo no lançamento de um dado?”. Espera-se que os estudantes possam reconhecer que nessa pergunta, existem apenas 3 números primos no evento $A = \{\text{números primos em um dado de seis faces}\}$, logo, as chances de se jogar o dado e cair em um número primo, seria dada por 3 chances de um total de 6, podendo ser representada em forma de fração: $P(A) = 3/6 = 1/2$ e em forma percentual, visto que $1/2 = 0,5$, que em porcentagem se torna 50%.

4. Considerações finais

A utilização de jogos no ensino de probabilidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental é uma ferramenta lúdica que contribui para uma aprendizagem significativa dos conceitos e também auxilia no desenvolvimento do pensamento probabilístico.

5. Referências

- BRASIL. **Base nacional comum curricular**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.
- LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MONTEIRO, C. E. F.; MARTINS, M. N. P. Possibilidades de recursos para o ensino de probabilidade nos anos iniciais. **Teia**, v. 7, n. 1, p. 1-5, 2016.