

“PROBABILIDADE”: A matemática por trás dos lançamentos

DIAS, Clarissa dos Santos; GUIMARÃES, Jadna Thaynara Ferreira; SILVA, Joallef Santos; SALES, Maria Luiza Jesus de; ARGOLLO, Patrícia Santana de.

Graduanda, Instituto Federal da Bahia; 202225370007@ifba.edu.br ⁽¹⁾; Graduanda, Instituto Federal da Bahia; jadnathaynara100@hotmail.com ⁽²⁾; Graduando, Instituto Federal da Bahia; 20222537012@ifba.edu.br ⁽³⁾; Graduanda, Instituto Federal da Bahia; salesluyza03@gmail.com ⁽⁴⁾; Mestra, Instituto Federal da Bahia; patricia.argollo@ifba.edu.br ⁽⁵⁾

INTRODUÇÃO

O “Probabilidade” foi um jogo criado para ser utilizado como um recurso de ensino para facilitar o processo de aprendizagem dos alunos no conteúdo de probabilidade, estimulando os alunos a aprenderem conceitos probabilísticos por meio de demonstrações no plano cartesiano, onde as coordenadas são as possibilidades de determinado evento acontecer.

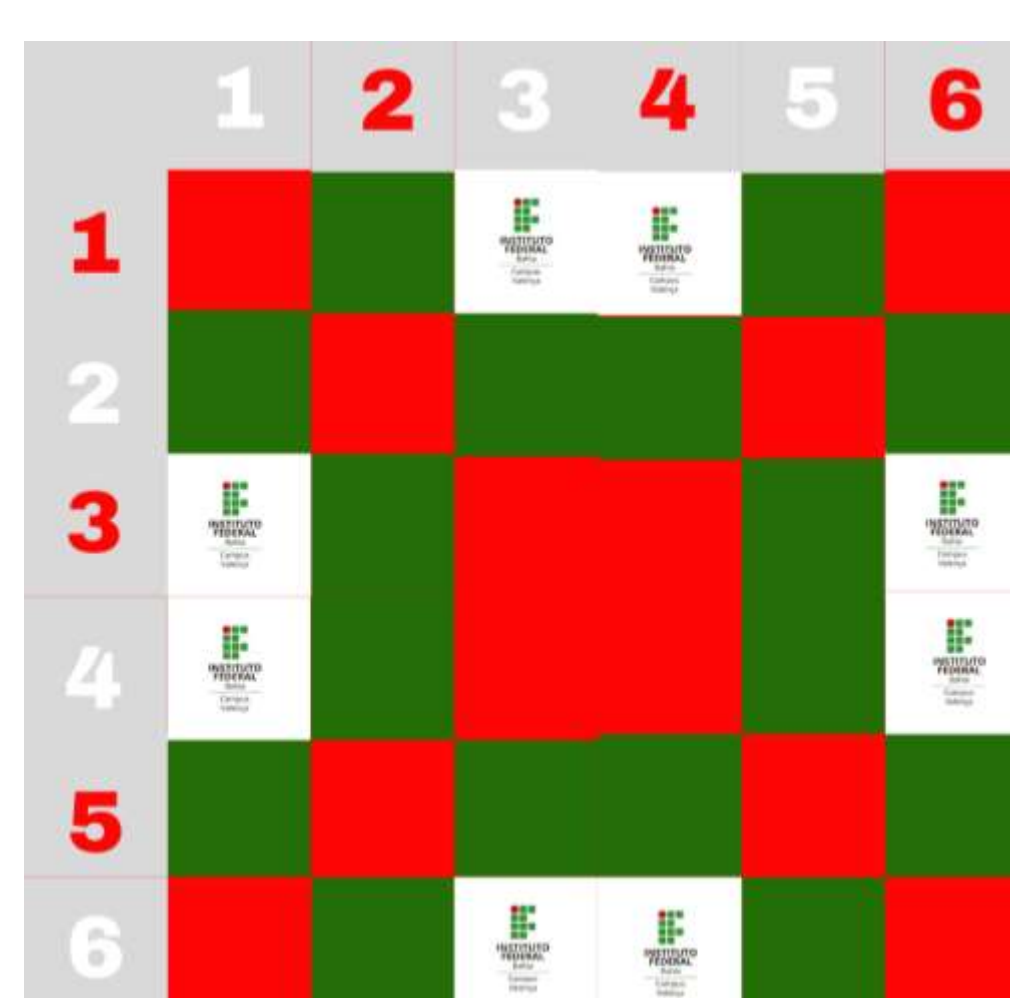
Este jogo de tabuleiro é um recurso manipulativo que pode contribuir na aprendizagem dos alunos através do olhar observador do professor, contribuindo no desenvolvimento do raciocínio lógico, adquirindo assim, melhoria na compreensão teórica dos conteúdos abstratos.

METODOLOGIA

Trata-se de uma abordagem qualitativa, que, GIL (2010) afirma que, analisar o objetivo de uma pesquisa é se familiarizar com um tema ainda pouco conhecido ou explorado, sendo considerado um modo de pesquisa específica.

O método para adotar a dinâmica do jogo, adveio da necessidade de elaboração de uma revisão do conteúdo de probabilidade para a avaliação final da unidade, que tinha como objetivo relembrar de forma lúdica conceitos e propriedades do conteúdo estudado. A dinâmica descrita consistiu em um jogo de tabuleiro, com duas colunas (vertical e horizontal) numeradas de 1 a 6. Com o lançamento simultaneamente de dois dados, foi possível obter uma coordenada que determinou qual dos três níveis de perguntas sobre probabilidade seria respondida, uma vez que possuiu valores diferentes em relação a cada nível de dificuldade.

Figura 01. Modelo do jogo apresentado



Fonte: Adaptado pelos autores, 2024.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A implementação de intervenções em sala de aula reflete a postura do docente, refletindo como ocorre a aprendizagem, promovendo a interação dos alunos, permitindo a participação ativa e troca de conhecimento, visto que, se torna possível ampliar a dimensão de determinados conteúdos matemáticos, fazendo com que os alunos desenvolvam suas habilidades cognitivas, sociais, culturais e psicomotoras.

Piaget (1967), discorre sobre a aprendizagem associada ao lúdico, pois contribui para o desenvolvimento de cada indivíduo. Ademais, desenvolver atividades lúdicas e diversificadas em sala de aula é importante na docência e, sobretudo, no ato de contribuir na construção do conhecimento de nossos alunos.

A figura 2 mostra o jogo PROBABILIDADE, usado em nossa atividade. Apresenta como utilizamos os materiais elaborados, sem deixar de evidenciar os objetivos do jogo, além de tornar possível visualizar a maneira como a intervenção foi apresentada na classe

AGRADECIMENTOS

O trabalho apresentado foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), juntamente com o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA), Campus Valença e, por conseguinte, com suporte dos professores, coordenadores e toda a equipe participante do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) apresentada.

Figura 02. Jogo “PROBABILIDADE”



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

A figura 3 mostra a divisão da turma em dois pequenos grupos, com o objetivo de fazê-los pensar, por meio da comunicação e colaboração entre eles, o caminho que deveriam percorrer para chegar nas respostas das questões sorteadas, o que contribuiu para que os mesmos alcançassem entrosamento durante a dinâmica.

Figura 03. Organização da classe em dois grupos.



Fonte: Autores, 2024.

Segundo BUENO e BORLINA (2020), a participação dos alunos nos espaços dinâmicos, através da coletividade, é buscar proporcionar um ambiente mais interativo em prol de uma aprendizagem significativa dos alunos. Logo, pode-se afirmar que a atividade desenvolvida em grupo trouxe um amadurecimento no quesito de desenvolvimento coletivo, através do pensar e discutir as ideias diversificadas de cada aluno para conseguir chegar numa resposta correta.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos relatos abordados a respeito da atividade, pôde-se verificar como a atividade contribuiu de forma positiva para uma melhor formação dos alunos. É importante ressaltar que o objetivo de um jogo vai além do mero entretenimento.

Foi possível perceber que os alunos não tiveram muita dificuldade com o assunto abordado, de modo que conseguiram compreender qual era a proposta da atividade e principalmente por ter respondido a maioria das questões corretamente. Com a aplicação da intervenção conseguimos fazer com que eles desempenhassem a atividade com entusiasmo e raciocínio claro, ao entenderem a lógica dos cálculos da probabilidade, para melhor aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- BUENO, S. BORLINA, H. C. Desafios da gestão escolar: Construção coletiva e participativa na qualidade educacional. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ed. 09, Vol. 04, pp. 131-140. Setembro de 2020. Disponível em : <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/construcaocoletiva/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/construcaocoletiva>. Acesso em: 24 mar. 2024.
- GIL, A.C. Métodos e Técnicas de Pesquisa Social. 6. Ed. São Paulo. Editora altas AS ,2008.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança, imitação, jogos e sonhos imagem e representação.3.Ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.