

RELATO DE EXPERIÊNCIA: PROBABILIDADE NO 9º ANO UTILIZANDO JOGOS DIGITAIS

Karoline Vieira Fernandes

Universidade Federal de Itajubá, karoline2017fernandes@gmail.com

Crediana Chris de Siqueira

Universidade Federal de Itajubá, credianacsiqueira@gmail.com

Eliane Matesco Cristovão

Universidade Federal de Itajubá, limatesco@unifei.edu.br

Marcela Cristina Pimenta e Silva

Universidade Federal de Itajubá, marcelapimenta22@unifei.edu.br

RESUMO

Este trabalho apresenta um relato de experiência sobre o planejamento e a aplicação de uma aula investigativa envolvendo o conceito de probabilidade, realizada com estudantes do 9º ano do ensino fundamental em uma escola pública da cidade de Pedralva-MG, no âmbito do projeto de extensão Geifop (Grupo de Estudos Interdisciplinares em Formação de Professores). A proposta foi desenvolvida no decorrer de um ciclo de Lesson Study, integrando momentos de planejamento coletivo, aplicação em sala e reflexão sobre a prática docente. A aula teve como recurso central dois jogos digitais (“Corrida de Cavalos 1” e “Corrida de Cavalos 2”), elaborados para favorecer o raciocínio probabilístico e a elaboração de estratégias pelos alunos, considerando também a inclusão de estudantes com TDAH e a necessidade de garantir sua participação ativa na atividade. A aplicação ocorreu em quatro encontros, nos quais a turma foi organizada em grupos, com gravação em vídeo para análise posterior. No primeiro jogo, cada integrante escolhia seus cavalos, numerados de 1 a 12, e acompanhava seu desempenho, conforme o resultado da soma obtida no lançamento virtual de dois dados. O objetivo era identificar padrões e refletir sobre a influência das escolhas nas vitórias. No segundo jogo, a dinâmica foi ampliada com uma “casa de apostas”, incentivando a formulação e adaptação de estratégias com base nas probabilidades. Durante a aplicação, observou-se que os estudantes demonstraram interesse e engajamento, mas, inicialmente, focavam mais nos cavalos vencedores do que na soma dos dados, o que evidenciou a necessidade de intervenções mais direcionadas. As discussões coletivas permitiram que os alunos passassem a relacionar a ocorrência dos resultados à probabilidade das combinações dos dados, levando-os a identificar, por exemplo, que o número 7 possuía maior chance de ser sorteado, mas nem todos os alunos conseguiram perceber esta associação. Ao final, foi possível constatar que a aula pautada no uso dos jogos contribuiu para o desenvolvimento de competências matemáticas, pensamento crítico e colaboração entre os alunos, além de oferecer à licencianda que integrava o grupo uma oportunidade significativa de reflexão sobre sua própria prática docente. Conclui-se que o uso de jogos digitais, aliado a estratégias de mediação e à análise reflexiva da prática, mostrou-se uma abordagem eficaz para promover aprendizagens significativas em matemática e o desenvolvimento profissional de professores e futuros professores.



REFERÊNCIAS

CRISTOVÃO, E. M.; NEVES DA SILVA, J. R.; BORTOLUZZI, M. B. Possibilidades do planejamento conjunto de práticas inovadoras para o ensino de Ciências, Matemática e Ed. Física. Com a Palavra, o Professor, [S. l.], v. 6, n. 14, p. 97–117, 2021. DOI: 10.23864/cpp.v6i14.587. Disponível em: http://revista.geem.mat.br/index.php/_CPP/article/view/587 . Acesso em: 14 ago. 2025.

MERICHELLI, Marco Aurélio Jarreta; CURI, Edda. Estudos de Aula (“Lesson Study”) como metodologia de formação de professores. Revista de Ensino de Ciências e Matemática, São Paulo, v. 7, n. 4, p. 15–27, 2016. DOI: 10.26843/rencima.v7i4.1202. Disponível em: <https://revistapos.cruzeirosul.edu.br/rencima/article/view/1202> . Acesso em: 14 ago. 2025.

LIMA, Claudia Neves do Monte Freitas; NACARATO, Adair Mendes. A investigação da própria prática: mobilização e apropriação de saberes profissionais em Matemática. SciELO, [s. l.], 2009. DOI <https://doi.org/10.1590/S0102-46982009000200011> . Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/3GtWTMrHnk5mnVg5KvWJpLk/?lang=pt#> . Acesso em: 14 ago. 2025.