

COMBINADADO: UMA PROPOSTA DE JOGO PARA O ENSINO DE PROBABILIDADE

Rosângela Aparecida Botinha Assumpção ¹ Yuri Kaszubowski Lopes ²

Nos últimos anos, as concepções sobre como os indivíduos obtêm conhecimento têm passado por transformações significativas que foram impulsionadas pelo avanço da tecnologia, pelas mudanças nas abordagens educacionais e pela compreensão mais profunda da cognição humana. No contexto educacional o uso das tecnologias emergentes traz grandes desafios e também grandes possibilidades para dentro das salas de aula. Nesse sentido, temos os jogos, que se apresentam como uma alternativa para o ensino de diversos conteúdos, entre eles probabilidade de forma estimulante à partir de um ambiente interativo e criativo. Este trabalho traz uma proposta de aplicativo de jogo de computador multijogador, tendo por objetivo motivar os alunos e conseqüentemente incentivar o estudo de probabilidade. O jogo proposto, denominado CombinaDado, trabalha os conteúdos de Probabilidade Simples e Probabilidade Condicional a partir do lançamento de dois dados virtuais. Neste jogo, os estudantes são jogadores que tentam ganhar pontos acertando desafios de probabilidade definidos por um aplicativo central executado em um computador e apresentado por um Datashow. Os estudantes respondem os desafios com o uso de um aplicativo móvel em seu celular. Espera-se que esse jogo possa contribuir para o ensino de probabilidade, encorajando os professores e alunos a uma metodologia de aprendizagem mais ativa.

¹Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR e rosangelaa@utfpr.edu.br

²Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC e yuri.lopes@udesc.br