

Experiência vivenciada no PIBID Matemática: Jogando com as Chances uma abordagem lúdica da probabilidade no Ensino Médio

Autores: Bárbara Letícia B. V. Barbosa, Beatriz Karine M. da Silva e Richelly Rodrigues T. Gomes

Coordenador(a): Vânia de Moura Barbosa Duarte

Supervisor(a): Celso Luiz Gonçalves Felipe

Instituição de ensino superior Universidade de Pernambuco; unidade acadêmica Mata Norte e endereço eletrônico: barbara.leticia@upe.br, beatriz.karine@upe.br, richelly.gomes@upe.br, vania.duarte@upe.br, celso.lui94@hotmail.com

INTRODUÇÃO

O ensino de probabilidade, embora amplamente presente em diversas situações do cotidiano, é com frequência percebido pelos estudantes do Ensino Médio como um conteúdo abstrato e pouco envolvente. Essa percepção é intensificada pelo uso predominante de metodologias tradicionais, que priorizam a repetição de procedimentos em vez da construção do entendimento conceitual. Nesse contexto, os jogos matemáticos emergem como uma alternativa pedagógica eficaz para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, significativo e motivador. A oficina descrita foi idealizada no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com o intuito de explorar metodologias ativas que favoreçam o protagonismo dos estudantes, além de incentivar a criatividade e o desenvolvimento do raciocínio lógico. A atividade foi realizada com turmas do 3º ano do Ensino Médio da Escola de Referência em Ensino Médio (EREM) Maciel Monteiro, situada em Nazaré da Mata-PE. Essa ação possibilitou um espaço de troca, socialização e valorização das aprendizagens construídas pelos alunos.

METODOLOGIA

A pesquisa baseou-se em metodologias ativas, com foco na gamificação e na aprendizagem baseada em problemas (ABP), visando ao engajamento dos alunos do 3º ano da EREM Maciel Monteiro, em Nazaré da Mata-PE, no estudo de probabilidade. Após identificar dificuldades dos estudantes, foi criado o jogo didático “Corrida dos Dados”, inspirado no PIBID e estruturado para abordar conceitos como espaço amostral, eventos mutuamente exclusivos e independência de eventos. A atividade teve início com uma revisão teórica, seguida da formação de grupos de seis alunos, que participaram do jogo resolvendo situações-problema desafiadoras e registrando suas pontuações.

Um dos destaques do jogo foram as **cartas-desafio**, que apresentavam questões contextualizadas, exigindo dos estudantes raciocínio lógico, pensamento crítico e colaboração para a tomada de decisões fundamentadas. A dinâmica promoveu a aplicação prática dos conceitos e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Ao final, uma sessão de reflexão permitiu consolidar os aprendizados, identificar dificuldades e propor melhorias no jogo, estimulando a criatividade dos alunos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo “Corrida dos Dados” evidenciou-se como uma estratégia eficaz para o ensino de probabilidade, promovendo maior engajamento e compreensão dos alunos. O caráter lúdico da atividade contribuiu para tornar o conteúdo mais acessível e significativo, reduzindo a percepção de dificuldade comum ao tema. Durante o jogo, os estudantes demonstraram maior participação, argumentaram seus raciocínios e trabalharam de forma colaborativa, o que também favoreceu o desenvolvimento de habilidades socioemocionais.

Além disso, a experiência foi enriquecedora para os bolsistas do PIBID, permitindo reflexões sobre a prática docente e fortalecendo o vínculo entre teoria e prática. A iniciativa reforça o valor das metodologias ativas como ferramentas potentes na construção de um aprendizado mais dinâmico, participativo e contextualizado.

REGISTROS

A seguir são apresentados registros fotográficos da experiência em questão: tanto na sala de aula da escola campo quanto no evento da Semana da Matemática 2025.

Figura 1, 2 e 3 – Jogo na escola campo



Fonte: Acervo dos autores (2025)



Fonte: Acervo dos autores (2025)



Fonte: Acervo dos autores (2025)

Figura 4 e 5 – Oficina na Semana da Matemática



Fonte: Acervo dos autores (2025).



Fonte: Acervo dos autores (2025).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o jogo “Corrida dos Dados” mostrou o quanto uma abordagem diferente pode transformar a forma como os alunos se relacionam com a matemática. Muitos deles, que antes demonstravam pouco interesse ou até dificuldade com o conteúdo de probabilidade, se mostraram mais envolvidos, curiosos e participativos. O jogo criou um ambiente mais leve, em que os erros eram vistos como parte do processo de aprendizagem, e isso ajudou a diminuir o medo de errar e aumentou a confiança dos estudantes.

Trabalhar em grupo também favoreceu a troca de ideias e a construção conjunta do conhecimento. Foi possível perceber que os alunos passaram a discutir estratégias, justificar suas escolhas e escutar o outro com mais atenção — atitudes que nem sempre aparecem em aulas tradicionais.

Para nós, bolsistas do PIBID, a atividade foi igualmente valiosa. Planejar, aplicar e observar o impacto de uma metodologia ativa nos fez repensar o papel do professor e a importância de inovar na sala de aula. Ver os alunos aprendendo de forma tão significativa nos mostrou que é possível — e necessário — ensinar matemática de um jeito mais próximo da realidade deles, mais humano e mais envolvente.

REFERÊNCIAS

GRANDO, Regina Célia. O uso de jogos no ensino de matemática: uma proposta de integração entre jogos e o processo de ensino-aprendizagem. 2000. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000. LEARNING mathematics through inquiry. Portsmouth: Heinemann, 1992. LORENZATO, Sérgio. O jogo e a matemática escolar. Campinas: Autores Associados, 2006.

MIGUEL, Anselmo A. dos Santos; MIORIM, Maria Ângela. Jogos e a aprendizagem da matemática. In: MIORIM, Maria Ângela (Org.). Parâmetros e propostas para o ensino da matemática. Campinas: Papirus, 2004.