

APLICAÇÃO DOS JOGOS DE POKER ATRAVÉS DE TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA ENSINO DE PROBABILIDADE

Marco Antônio Ribeiro¹

Carla Guimarães Regina Brighenti²

Resumo: Os jogos fazem parte do nosso contexto cultural e no âmbito desta pesquisa, o interesse se volta para o jogo de estratégia, Poker, para o ensino da Probabilidade. Nesse sentido, a presente pesquisa, teve por objetivo analisar o uso de aplicativos de Poker como uma ferramenta auxiliar no desenvolvimento do pensamento probabilístico. Os sujeitos da pesquisa foram alunos da Educação Básica. Inicialmente foi realizado um cadastro online e definidas as regras e orientações para participação. Foram utilizadas tecnologias digitais tais como o Google Meet e o Megajogos como meios auxiliares para facilitar a compreensão no estudo de probabilidade e a comunicação entre os participantes. Elaborou-se uma apostila com tópicos sobre jogos de azar e de estratégia, legalidade dos jogos de Poker e suas regras, bem como os conceitos básicos de probabilidades e a abordagem destes nas mãos de Poker na modalidade Texas Hold'em, também conhecido como Poker Comunitário. Realizaram-se reuniões por meio de vídeo conferência para discutir os tópicos iniciais do material disponibilizado. Foram realizadas jogadas de Poker, de forma online pelo site Megajogos, com debate simultâneo entre os participantes, através do Google Meet, sem abordagem de probabilidade. Posteriormente, foram apresentados os conteúdos pertinentes a Probabilidade e aplicação de alguns métodos que norteiam a decisão em uma jogada. Realizou-se novamente jogadas online, incluindo nesta etapa, discussões probabilísticas e análise dos resultados. Por fim, os participantes responderam um questionário sobre a metodologia utilizada. Os resultados mostraram o processo desencadeado na construção dos procedimentos e conceitos probabilísticos, pelos sujeitos, em situações de jogo. Concluiu-se que, apesar do distanciamento social, o uso de tecnologias digitais, possibilitou estimular os alunos e envolvê-los nas discussões de probabilidade, já que perceberam a importância deste conteúdo nas tomadas de decisões em cada jogada de Poker.

Palavras-chave: Mídia, jogos de estratégia, aulas virtuais.

Referências

- [1] GOOGLE MEET. [Site Institucional]. Disponível em: <<https://www.apps.google.com/meet/>>. Acesso em: 10 mai. 2020.
- [2] MEGAJOGOS. [Site Institucional]. Disponível em: <<https://www.megajogos.com.br>>. Acesso em: 10 mai. 2020.
- [3] SOUZA, F. A. de. **O desenvolvimento do pensamento algébrico mediado por tecnologias digitais nos primeiros anos da Educação Básica**. 2019. p. 111. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2019.

1 Aluno de Mestrado do PROFMAT, Turma 2018 (CSA – Campus Santo Antônio), Universidade Federal de São João Del-Rei - UFSJ, ttottonho@hotmail.com

2 Professora orientadora, Departamento de Matemática e Estatística - DEMAT, Universidade Federal de São João Del-Rei - UFSJ, carlabrighenti@ufs.edu.br