**RELATO DE ESPERIÊNCIA DE ANALISE COMBINATÓRIA NA TURMA 3º ANO**

Ana Flávia de Macedo Miguel- EETIJA – [ana.flavia.702@ufrn.edu.br](mailto:ana.flavia.702@ufrn.edu.br)

Daniele Dutra Martins – EETIJA- [dutradaniele653@gmil.com](mailto:dutradaniele653@gmil.com)

Alyda Rawane de Araújo Vieira da Silva- EETIJA - [alydarawane0@gmail.com](mailto:alydarawane0@gmail.com)

Desio Ramires da Rocha Silva – [desioramirez@hotmail.com](mailto:desioramirez@hotmail.com)

**INTRODUÇÃO:**

O uso de jogos na educação matemática é amplamente reconhecido como uma estratégia eficaz para envolver os alunos e melhorar o aprendizado. Os jogos podem ajudar a desenvolver habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. Eles também podem ajudar a reduzir o medo de cometer erros e a promover a comunicação e o trabalho em equipe. Outros benefícios incluem o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, a prática de habilidades matemáticas básicas e a promoção da criatividade e do pensamento crítico. Além disso, os jogos podem ser usados para ensinar conceitos matemáticos complexos de uma maneira mais acessível e divertida.

Paralelo a isso, o professor também tem a possibilidade, caso seja viável, de utilizar outros recursos e técnicas, dentre os quais uma ferramenta importante: jogos matemáticos. A utilização de jogos como ferramenta auxiliar no ensino da Matemática possibilitaria que a aula tenha uma dinâmica diferente tanto em relação ao ensino dado pelos professores quanto em relação à aprendizagem dos alunos. (SANTOS, Renan André Barbosa dos; ANDRADE, Camila Souza de; JUCÁ, João Marcos Breia; BARRETO, Cristiano da Conceição,2021.)

Segundo, Massa e Ribas (2016), p.2

destacam que o ensino da Matemática tem se constituído em um desafio para os docentes, porque a disciplina é considerada de difícil aprendizagem por muitos estudantes. Os autores ressaltam que a crença de que a Matemática é difícil se deve ao fato de que muitas vezes a disciplina é ensinada por meio da metodologia tradicional, ou seja, apenas com a apresentação de conteúdos e resoluções de cálculos. (SANTOS, Renan André Barbosa dos; ANDRADE, Camila Souza de; JUCÁ, João Marcos Breia; BARRETO, Cristiano da Conceição,2021.)

Foi dado uma aula pelas pibidianas para apresentar aos alunos a importância da análise combinatória no dia a dia, com uma dinâmica em sala de aula com dados e cartolinas mostrando que o assunto abordado está no nosso cotidiano em coisas que eles menos esperam nos desafios dos dias atuais. O objetivo do artigo é relatar uma aula desenvolvida no PIBID de Matemática, sobre analise combinatória.

**MATERIAIS E METÁDOS:**

A aula foi desenvolvida por 3 licenciandas em matemática, como uma ação do subprojeto de matemática do PIBID, numa turma de 3º Ano do ensino médio de uma escola pública no Município de Caicó, sendo 22 alunos presentes no dia. A aula será ministrada por alunas do PIBID, tendo como objetivo que os alunos compreendam o conteúdo abordado em aula, será um jogo que abordará conhecimentos específicos sobre Análise combinatória, o jogo será da seguinte forma: Pode ser jogado por duas pessoas, serão utilizados dois dados, onde cada jogador terá uma chance de jogar os dois dados, com isso, os números que cair, eles poderão somar, dividir, subtrair e multiplicar usando os números disponibilizados na cartolina.

Ex: 1º dado cai o nº 2 e o 2º dado cai o nº 3, supondo que na cartolina tem o número 5, você soma e marca a pontuação final, ganhará quem se livrar de todos os números da cartolina. O aluno que perder, irá resolver no quadro uma questão sobre Análise combinatória.

**RESULTADOS**

Vimos que os alunos dominaram bem o jogo pois teve a cooperação da turma todos os componentes dos times se ajudaram, mais quando foi ao quadro resolver as questões sobre o conteúdo ainda se esquecia um pouco sobre o assunto pela timidez de esta ali, mais conseguia resolver com nossa ajuda, que contribui muito para que o aluno(a) não ficasse mais tímido(a) e lembrasse mais dos conteúdos, teve também a questão do tempo, onde o jogo foi muito corrido no final pela falta de tempo para que todos pudessem jogar, quando acabou perguntaram o que essa brincadeira tinha a ver com o conteúdo, agente respondeu que iria melhorar o raciocínio logico e demos um exemplo envolvendo o conteúdo como qual a probabilidade dos dados a soma da 6. Por fim aprendemos que para ser professor tem-se que planejar e ver como o tempo pode ser adequar para a sua aula.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Concluímos que a dinâmica apresentada em sala tem objetivo motivar o aluno a aprimorar o conhecimento dado em sala de aula.

**PALAVRAS – CHAVES:**

Jogo; Analise combinatória; cotidiano.

**AGRADECIMENTOS:**

Agradecemos a escola por nos EETIJA, por nos deixa ter essa experiencia em sala de aula, a professora Natanna por nos deixar preparar essa aula e por sempre nos ajudar quando precisamos e ao coordenados Desio Ramirez da Rocha Silva por sempre nos auxiliar.

**REFERENCIAS**

SANTOS, Renan André Barbosa dos; ANDRADE, Camila Souza de; JUCÁ, João Marcos Breia; BARRETO, Cristiano da Conceição. A utilização de jogos como ferramenta auxiliar no ensino da Matemática. Revista Educação Pública, v. 21, nº 42, 23 de novembro de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/42/a-utilizacao-de-jogos-como-ferramenta-auxiliar-no-ensino-da-matematica>