

PROBABILIDADE, SIMULAÇÃO E SOLVÊNCIA NA FORMAÇÃO INICIAL DO ATUÁRIO: RELATO DA PROPOSTA DE CRIAÇÃO DE UM SIMULADOR DE JOGO DE AZAR NA UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ

Francisco Otavio dos Santos Girao, Ana Cristina Pordeus Ramos

No âmbito da formação inicial do atuário, a articulação entre a teoria e a prática dos saberes introdutórios de probabilidade, simulação e solvência, encontra nos conhecidos jogos de azar, um recurso lúdico oportuno. Destarte, o presente estudo visa identificar as contribuições e os desafios da proposta de criar um simulador do popular "jogo do bicho" como atividade prática da disciplina "Fundamentos de Atuária" do Curso de Ciências Atuariais da Universidade Federal do Ceará, ocorrida de forma remota em virtude da pandemia Covid-19. Considerando diferentes atores, apostas e premiações, a proposta foi parte da avaliação da disciplina, após a realização de aulas teóricas básicas sobre probabilidade, matemática financeira e a exposição de simulações feitas com apoio do Excel. A ancoragem teórica que fundamentou a aplicação da atividade encontra esteio nas obras de Freire (1987), Carraher, Carraher e Schliemann (1995) e Carvalho (1995). A eficácia da proposta, na ótica dos alunos, foi verificada por meio de uma pesquisa de opinião em questionário online com 4 questões com escala likert e 1 aberta, respondidas por 16 dos 36 alunos ativos (44,4%). Destes, 75,0% relatou não ter boa compreensão sobre os conceitos supracitados antes da atividade, dos quais 58,3% afirmou ter percebido evolução; 62,6% obteve ampliação dos conhecimentos propostos; 18,8% elogiou a metodologia; 25% considerou baixo o nível de dificuldade da atividade e 43,7%, alto. Destes últimos, 14,2% não a fez, 14,2% não concordou com a metodologia e 28,6% sugeriu melhor organização. Sobre a motivação para aprender, 50% afirmou que a atividade foi favorável e 12,5%, não. Verificou-se que a proposta favoreceu a compreensão dos conceitos e a interação entre os envolvidos, mas foi desafiadora ao requerer também habilidades gerais com análise de situação concreta, uso de planilha eletrônica, princípios de contagem e conceitos de programação.

Palavras-chave: Probabilidade. Simulação. Solvência. Jogos.