

JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA:
Um estudo bibliográfico com base nos anais do ENEM

Bruna Gabriela Tonial¹

Lucia Menoncini²

Palavras-chave: Jogo Tradicionais. Jogos digitais. Ensino de Matemática.

1. Introdução

O uso de jogos no ensino da matemática é um recurso didático que pode contribuir para que o aluno aumente o interesse pelas aulas, melhore a compreensão do conteúdo, desenvolva o raciocínio lógico, a criatividade, aprenda a respeitar regras e também trabalhar em grupo. Contudo, para favorecer a aprendizagem, os jogos precisam ser bem planejados e ter objetivos claros. Para este trabalho, os jogos foram divididos em dois grupos: os tradicionais e os digitais. Os jogos tradicionais são aqueles que não utilizam mecanismos digitais e em geral, podem ser construídos por professores e/ou alunos a partir de materiais concretos como papel, cartolina, palitos, E.V.A., sucatas, etc. Os jogos digitais estão ligados a alguma tecnologia digital como o celular, tablets e computadores. Reconhecendo a importância dos jogos como recurso didático para o ensino e a aprendizagem de matemática, neste trabalho teve-se como objetivo investigar as abordagens do uso de jogos no ensino da matemática, em artigos publicados nos anais do Encontro Nacional de Educação Matemática – ENEM, edição *XIII*, ano de 2019.

2. Metodologia

O trabalho é um estudo bibliográfico que teve como fonte de dados os anais do ENEM ocorrido em 2019, ou seja, a edição *XIII* deste evento da área de Educação Matemática. Quanto à organização e análise dos dados deste trabalho, foi utilizado o processo de categorização segundo Bardin (2011). A seleção inicial dos artigos foi feita através de uma análise dos títulos dos artigos, selecionando aqueles que continham a palavra *jogos*. Após a leitura dos resumos e considerando os artigos voltados aos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio e que foram aplicados em sala de aula, restaram 23 trabalhos como *corpus* de análise. Os artigos selecionados foram agrupados em categorias de análise: Jogos Tradicionais e Jogos Digitais; e as subcategorias: Motivacionais, Introdução de conceitos ou propriedades, Sistematização de conhecimentos ou propriedades, Revisão de conteúdos matemáticos, e Desenvolvimento de habilidades.

¹ Acadêmica do curso de Matemática – UFFS. brunagabrielatonial@gmail.com

² Doutora em Educação Matemática. Professora na UFFS. lucia.menoncini@uffs.edu.br

3. Resultados e discussão da pesquisa ou da experiência

Dentre os 23 artigos selecionados, apenas 1 abordou só jogos digitais para rever conteúdos de Geometria nos anos finais do Ensino Fundamental; 1 artigo usou jogos digitais e jogos tradicionais com objetivo de promover a Educação Ambiental no Ensino Médio; e os demais abordaram jogos tradicionais. Não foram identificadas as razões para a baixa utilização de jogos digitais.

Analisando as cinco subcategorias, a subcategoria A, Motivacionais, esteve presente em 13 trabalhos. A subcategoria B, Introdução de conceitos ou de propriedades, foi a menos frequente aparecendo em apenas 1 dos 23 artigos. Apenas 3 artigos foram classificados na subcategoria C, Sistematização de conhecimentos ou propriedades. A subcategoria D, Revisão de conteúdos matemáticos, foi a mais frequente aparecendo em 21 artigos. E por fim a subcategoria E, Desenvolvimento de habilidades, esteve presente em 19 artigos, e nestes trabalhos o objetivo da aplicação dos jogos era desenvolver certas habilidades. A habilidade que mais foi mencionada nos artigos foi E3 Trabalho em Equipe, seguido por E1 Raciocínio Lógico, E4 Estratégias para vencer ou desenvolver o jogo, E5 Criatividade para desenvolver ou vencer o jogo, E6 Cálculo Mental e por fim, E2 Concentração, que foi citada em apenas 6 jogos.

4. Considerações finais

A abordagem dos jogos que apareceu com maior frequência nos artigos analisados foi relacionada à Categoria Jogos Tradicionais e subcategoria D – Revisão de Conteúdos Matemáticos. Observando esta subcategoria, isso pode sinalizar, dentre outros fatores, que os professores preferem explicar o conteúdo de forma mais tradicional, e utilizar o jogo como um apoio para reforçar o que já haviam explicado. A abordagem menos frequente foi a Introdução de conceitos - Subcategoria B. A maior parte dos jogos foi desenvolvida com alunos pertencentes aos anos finais do Ensino Fundamental, sendo explorados diversos conteúdos matemáticos. Através dos relatos descritos nos artigos, os autores viram nos jogos uma ferramenta eficiente para introduzir, rever ou sistematizar conteúdos que muitas vezes são abstratos para o aluno, o que favorece positivamente na aprendizagem.

5. Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2008.