

O JOGO COMO TENDÊNCIA EM EDUCAÇÃO MATEMÁTICA: MAPEAMENTO SOBRE APLICAÇÕES NO ENSINO MÉDIO

Milene Jasper Daufenbach¹; Maria Clara Comper dos Santos²; Letícia Ribeiro³;
Morgana Scheller⁴; Eduardo Rafael Zimdars⁵

¹ Estudante de Graduação em Licenciatura em Matemática, IFC - *campus* Rio do Sul. E-mail: milenejdaufenbach@gmail.com

² Estudante de Graduação em Licenciatura em Matemática, IFC - *campus* Rio do Sul. E-mail: mahcomper@gmail.com

³ Estudante de Graduação em Licenciatura em Matemática, IFC - *campus* Rio do Sul. E-mail: leh_ribeiro1@outlook.com

⁴ Orientadora, Professor EBTT, IFC - *campus* Rio do Sul. E-mail: morgana.scheller@ifc.edu.br

⁵ Orientador, Professor EBTT, IFPI - *campus* Corrente. E-mail: eduardo.zimdars@ifpi.edu.br

RESUMO

Este trabalho apresenta resultados de pesquisa que teve por foco um recurso metodológico contributivo na docência do professor que ensina matemática - os jogos como tendência em educação matemática. Para a realização da pesquisa, que consistiu na elaboração de um mapa teórico, foram selecionados relatos de experiência publicados nos anais das edições XI e XII do Encontro Nacional de Educação Matemática (ENEM), realizados em 2013 e 2016, cujas propostas de ensino envolviam jogos como um recurso para aprendizagem de matemática. Devido ao amplo número, foram considerados neste estudo apenas os desenvolvidos no Ensino Médio. Para a análise dos relatos considerou-se a concepção da autora Regina Grando acerca do uso de jogos no ensino e no ensino da Matemática, os vários tipos e momentos de jogos. Na sequência foram descritas a classificação e organização dos 10 relatos de experiência selecionados cujo processo analítico considerou: o contexto, os objetivos, os tipos de jogos e os principais resultados obtidos com a realização das experiências. Ao final foi possível identificar que todas as experiências tiveram resultados próximos. Em relação aos seus objetivos, propostas de ensino apresentaram como objetivo principal despertar o interesse dos estudantes e facilitar a realização das atividades, aumentando a participação de alunos que apresentavam dificuldades. No contexto de aplicação, as experiências realizadas no Ensino Médio destacou três delas desenvolvidas com turmas de 1º ano, três com turmas de 2º ano e duas com turmas de 3º ano, além de duas das experiências serem realizadas com o 1º, o 2º e o 3º ano simultaneamente. No que diz respeito à carga horária e ao tempo, sete das propostas ocorreram em um só dia, uma delas foi dividida em dois dias e uma delas dividida em três diferentes, também uma das pesquisas foi desenvolvida em um longo período, com encontros semanais entre os meses de setembro a dezembro. Ademais, ao serem analisados os tipos de jogos utilizados nas experiências, os jogos de fixação de conceitos foram os mais encontrados, mas também apareceram os jogos do tipo quebra-cabeça e de estratégia e de azar. Todas as experiências apresentaram em seus relatos resultados positivos, destacando o envolvimento dos alunos nas atividades, a apropriação dos conteúdos matemáticos e a melhora no relacionamento entre os estudantes no cotidiano. Dessa forma, fica evidente a importância e pertinência da utilização de jogos no ensino. Foi possível perceber que todos os tipos de jogos podem ser utilizados no ensino da matemática, uma vez que todos os relatos obtiveram resultados positivos em suas experiências.

Palavras-chave: Jogos. Mapeamento. Matemática.