

# 2023/2

## Jogos no ensino de matemática: uma experiência no ensino de equação do segundo grau

*Jéssica Alves Resplandes  
Thiago Beirigo Lopes*

### Resumo

A futura pesquisa abordará a importância dos jogos no ensino de matemática. O uso de jogos no ensino de matemática tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar os alunos, tornar o aprendizado mais divertido e estimular o desenvolvimento de habilidades matemáticas. Um dos benefícios dos jogos matemáticos é que eles tornam a matemática mais acessível e menos intimidadora. Muitos estudantes podem sentir dificuldades ao lidar com conceitos matemáticos abstratos ou complexos, mas os jogos matemáticos oferecem uma abordagem concreta e visual, permitindo que os alunos aprendam de forma mais prática e tangível. “A incrementação dos jogos matemáticos em sala de aula é uma abordagem pedagógica lúdica, pois ela estimula a participação dos alunos que sem perceber desenvolvem métodos ou estratégias aprendendo a matemática” (Gomes; Alves; Alves, 2022, p. 1). Além disso, os jogos matemáticos também promovem a competição saudável e a diversão. Os estudantes podem desafiar uns aos outros, estabelecer recordes pessoais e celebrar sua conquista. “Os jogos matemáticos trazem uma temática lúdica para a sala de aula. Podem ser utilizados como uma ferramenta pedagógica com o intuito de instigar os alunos na aprendizagem da matemática, tornando-a um processo mais prazeroso para a criança” (Gomes; Alves; Alves, 2022, p. 1). Essa abordagem lúdica cria um ambiente de aprendizado descontraído e estimulante, onde os erros são vistos como oportunidades de aprendizado e os acertos são recompensados. De acordo com Quadros (2018), os jogos são frequentemente considerados como uma ferramenta eficaz para o aprendizado, mas nem sempre vai conseguir atender todas as turmas e nem todos os alunos. Podendo não ser motivador, interessante ou até mesmo adequado para conseguir atender os determinados conteúdo ou estudantes. Nesse contexto, esta pesquisa tem como objetivo principal investigar como o jogo corrido do segundo grau pode contribuir para o ensino de matemática. É a justificativa para essa pesquisa baseia-se na necessidade de explorar a abordagem inovadora para o ensino de matemática buscando alternativa que desperta o interesse nos estudantes e tornem o aprendizado mais efetivo. Pois muitas vezes é percebido pelo estudante como algo monótono e desafiador. Além disso muitos estudantes enfrentam dificuldades em compreender e aplicar os conceitos matemáticos. Diante dessa realidade torna-se necessário explorar abordagens inovadoras que possam tornar um ensino mais atraente. Ou seja, ao jogar os estudantes são incentivados a resolver problemas, aplicar conceitos matemáticos e desenvolver habilidades de raciocínio lógico e pensamento crítico. Além disso os jogos promovem a interação social e o trabalho em equipe, onde é um aspecto fundamental no processo educacional.

**Palavras-chave:** Aprendizagem; Matemática; Equação do segundo grau; Jogos.

### Referências

GOMES, Maria Clara Dari; ALVES, Denis Rogério Sanches; ALVES, Denis Rogério Sanches. Jogos matemáticos como ferramenta de aprendizagem. **Extensão em Foco**, [S.L.], n. 27, p. 0172-191, 2022. <http://dx.doi.org/10.5380/ef.v0i27.80668>

LIMA, Vanessa Suligo Araújo; SOUTO, Daise Lago Pereira; KOCHHANN, Maria Elizabete Rambo. Tecnologias Digitais no Ensino Superior: um zoom. **Revista Prática Docente**, Confresa, v. 2, n. 2, p. 138–157, 2017. <https://doi.org/10.23926/RPD.2526-2149.2017.v2.n2.p138-157.id68>

MORAES, Eriene Macêdo de; COSTA, Walber Christiano Lima Da; PASSOS, Vânia Maria de Araújo. Ensino remoto: percepções de professores que ensinam matemática. **Revista Prática Docente**, Confresa, v. 6, n. 2, p. e029–e029, 2021. <https://doi.org/10.23926/RPD.2021.v6.n2.e029.id1109>

QUADROS, Gerson Bruno Forgiarini de. Atividade lúdica e interdisciplinar baseada em jogo de tabuleiro e cartas para a aprendizagem de língua, literatura inglesa e matemática na Educação Básica. **LínguaTec**, [S. l.], v. 3, n. 2, 2018. <https://doi.org/10.35819/linguatec.v3.n2.a3284>

SOUSA, Amanda Cristina De; PROENÇA, Marcelo Carlos De. Uma proposta de Ensino de Equação de 1.º Grau com uma incógnita via Resolução de Problemas. **Revista Prática Docente**, Confresa, v. 4, n. 2, p. 431–451, 2019. <https://doi.org/10.23926/RPD.2526-2149.2019.v4.n2.p431-451.id511>