



Um estudo sobre o raciocínio lógico presente nos jogos eletrônicos e sua contribuição para a aprendizagem matemática

Vinícius do Carmo Corrêa ¹

RESUMO

Os jogos eletrônicos estão se popularizando cada vez mais entre os mais jovens, portanto, é interessante analisar de que maneira eles podem contribuir no desenvolvimento de atividades cognitivas, ou se como visto por grande parte da sociedade, eles são apenas mais um meio fútil de entretenimento, o objetivo desde estudo é encontrar nos jogos, estejam eles nos consoles de videogames, computadores ou celulares o uso matemático do raciocínio lógico apresentando assim as contribuições do estímulo a prática e suas aplicações no trabalho da disciplina matemática, utilizando da pesquisa bibliográfica como ferramenta metodológica e do uso de jogos de diferentes gêneros e categorias é possível investigar a relação dos ensinamentos matemáticos à diversão, coletando assim dados que possam garantir os benefícios àqueles que experimentam essas atividades, é esperado que com esse trabalho, se possa desmistificar que os jogos eletrônicos são apenas meios de entretenimento e até mesmo que estão associados a violência, demonstrando assim que o uso deles pode ser visto como instrumento da educação por professores que procuram diversificar sua didática e promover um ensino atualizado aos seus alunos. Conhecendo melhor o nicho dos jogos eletrônicos, foi possível agregar conhecimento, não só da matemática, como também de outras ciências, visto que é um campo amplo à criatividade, por isso, não deve ser desconsiderado em meio ao planejamento de aulas, para que possa se permitir aos estudantes terem acesso a diferentes formas de aprender.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos; matemática; raciocínio lógico

1- Introdução

Os jogos eletrônicos de maneira geral têm se popularizado bastante nos últimos anos, tendo em vista que é área de entretenimento que mais movimentava recursos dentre todas, até mais que a indústria do cinema e música, bastante popular entre crianças, adolescentes e adultos, é uma área abrangente que contém espaço para muitas ciências serem trabalhadas, nesse sentido, é importante perceber como a matemática pode estar incluída dentro desse contexto, avaliando as melhores formas para abordar o tema e assim o entendendo como ferramenta no auxílio do ensino e aprendizagem, somente imerso nas possibilidades que os games contem que será possível compreender se de fato eles podem influenciar no processo de estudo, isso porque esse foi e ainda é um tópico bastante discutido na sociedade, já que por muitas vezes é pensado não acarretar em nenhum benefício ao jogador e até mesmo prejudica-lo, no entanto, muitos jogos podem sim ter propósitos educacionais e se forem manuseados da maneira correta, podem promover habilidades nos usuários, tais como resolução de problemas, planejamento, organização, gerenciamento e o desenvolvimento do raciocínio lógico, que pode englobar todas essas citadas anteriormente.



Segundo Antunes (2003) que diz que o jogo tem uma função fundamental na aprendizagem do aluno e que é papel do professor estimular os estudantes para que possam compreender a relação do jogo com o ensino e se tornarem mais engajados a aprender, pensando assim, é possível expandir esse conceito para os jogos eletrônicos e identificar quais são as habilidades matemáticas que podem ser desenvolvidas com a periódica ou contínua prática dos games. O objetivo geral do presente estudo é analisar como os jogos eletrônicos estão relacionados com a aprendizagem matemática considerando quais elementos da ciência estão presentes nessa bolha e compreendendo como a interação com esses elementos podem contribuir para a fermentação do pensamento e raciocínio lógico, além de também elaborar estratégias que possibilite fazer desses jogos uma importante ferramenta complementar do ensino da matemática, especificamente, é necessário analisar em variadas plataformas como consoles de vídeo game, computadores e celulares, diferentes gêneros e categorias de jogos, pois são muitas as propostas deles e perceber quais conceitos como de geometria, identificação de padrões, memorização e probabilidade estão dentre os elementos principais dos jogos que instigam os jogadores a resolver problemas, só assim é possível relacionar com maneiras eficientes de promover a educação.

A princípio este trabalho foi pensado como forma de pesquisas, seja bibliográfica, seja exploratória, com o intuito de encontrar artigos que abordem o objeto de estudo e garantir sua validação, também foi preciso instalar e jogar alguns jogos no vídeo game, um Xbox series s, e no smartphone, procurando uma diversidade de gêneros, experimentei e investiguei quais elementos matemáticos estavam contidos nesses jogos e um bom exemplo que se pode tratar é o jogo Tetris, segundo mais vendido da história com 100 milhões de cópias, com muitos derivados, hoje em dia é facilmente encontrado em qualquer plataforma, por meio dele é possível trabalhar conceitos geométricos e de raciocínio, sendo apenas uma das opções que é interessante se trabalhar por exemplo com uma turma do ensino fundamental.

É esperado que esse por meio desse estudo, além de sua contribuição acadêmica, também possa estimular o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta complementar ao ensino da matemática, incentivando que os estudantes se tornem engajados e criativos, promovendo também a conscientização da prática, enumerando fatos que comprovam os benefícios tragos por ela, desbancando aqueles que procuram condená-la.

3-Considerações finais

Concluindo, pode se dizer que o campo dos jogos eletrônicos é amplo, no estudo parcial realizado, foi possível identificar que essa área abrange outras matérias como história, geografia, física entre muitas outras além da matemática, foi fundamental compreender o que representa um jogo para uma criança ou adolescente, já que possibilita uma imersão a outra realidade e que simula as vezes questões reais, pessoas inseridas nesse meio, além de usufruírem como entretenimento, também acabam desenvolvendo habilidades que podem prepara-las para os problemas do cotidiano, ou seja, a tomada de decisão e criação de estratégias, planejamento, organização, gerenciamento, e por fim, o exercício do raciocínio lógico, o papel do educador nesse contexto é propor atividades que diversifiquem a didática e incluam o uso dos jogos eletrônicos, que com sua grande gama de conteúdo, podem ser adaptados de acordo com a necessidade dos estudantes, que assim encontram novas possibilidades de aprender.



Referências

ANTUNES, C. **Ludopedagogia: guia didático para prática de ensino e metodologia.** São Paulo. Editora do Brasil, 1974

SILVA, Samara. **JOGOS ELETRÔNICOS: contribuições para o processo de aprendizagem.** Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/>. Acesso em 27 de novembro de 2023.

BONFOCO, Marco Antônio, **Os jogos eletrônicos e suas contribuições para a aprendizagem na visão de j. p. gee.** Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/36411>. Acesso em 27 de novembro de 2023.

PORTAL WSCOM. **Games ajudam a treinar o cérebro e melhoram o raciocínio lógico.** Disponível em: <https://wscm.com.br/games-ajudam-a-treinar-o-cerebro-e-melhoram-o-raciocinio-logico/>. Acesso em 27 de novembro de 2023.