

## JOGOS COREANOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA: ALGUMAS POSSIBILIDADES

**Autores: Tamillys Brambati Saraiva, Andressa Cristina de Moura Oliveira**

Universidade Federal do Espírito Santo, Alto Universitário, S/N - Guararema, Alegre - ES, 29500-000, Brasil, tamillys.saraiva@edu.ufes.br, andressa.c.oliveira@ufes.br.

### Resumo

Atualmente os professores enfrentam diversas dificuldades nas salas de aula, principalmente relacionadas ao processo de ensino-aprendizagem. Por isso, é necessário buscar métodos que estimulem os alunos a melhorar o desempenho, aumentando assim a busca docente por jogos e brincadeiras a serem implementadas nas salas de aula. Tendo consciência da importância do conhecimento de outras culturas, o objetivo deste trabalho é apresentar jogos e brincadeiras coreanas que podem ser utilizadas nas aulas de matemática como elementos para trabalhar a ludicidade juntamente com habilidades que devem ser desenvolvidas no ensino básico. Sam-Yuk-Gu, I-am-ground, Yut Nori e Halli Galli são os jogos apresentados e que podem ser utilizados e adaptados para o ensino da matemática. Os jogos trabalham conteúdos matemáticos como as operações básicas, além de trabalharem habilidades como coordenação motora, raciocínio lógico e estratégico, e agilidade. Desse modo, os conhecimentos matemáticos serão trabalhados, contribuindo para que as habilidades e capacidades cognitivas dos alunos sejam estimuladas e desenvolvidas.

**Palavras-chave:** Educação matemática. Ludicidade. Ensino da matemática. Jogos coreanos. Cultura coreana.

**Área do Conhecimento:** Ciências Humanas; Educação.

### Introdução

Nos últimos anos, houve um aumento significativo em pesquisas que apontam para a necessidade e a importância de se levar para a sala de aula métodos mais lúdicos para o ensino da matemática, utilizando principalmente jogos e materiais didáticos manipuláveis.

A busca pelo lúdico, apresentado por Grando (2000), é fruto da necessidade humana de buscar o prazer em atividades cotidianas e rotineiras, e foi a partir dessa necessidade que surgiram os jogos e as brincadeiras. Porém, de acordo com Kishimoto (1994), foi somente a partir do século XVIII que o jogo passou a ser visto como algo sério e com o potencial de ser utilizado como ferramenta para educar a criança.

Assim, vendo o quanto os jogos também atuam como um importante aliado para o desenvolvimento de habilidades fundamentais, e o quanto os jogos podem estar ligados com a cultura inserida no contexto social dos próprios sujeitos, seria atrativo levar para as salas de aula jogos provenientes de uma cultura diferente da qual grande parte dos alunos estão inseridos?

Para responder a essa pergunta, o objetivo deste trabalho é apresentar algumas opções de jogos coreanos que podem ser utilizados durante as aulas de matemática como elementos para trabalhar a ludicidade juntamente com habilidades que devem ser desenvolvidas no ensino básico.

### Metodologia

A metodologia utilizada foi a pesquisa qualitativa de cunho exploratório, com a revisão de literatura para auxílio da compreensão do objeto de trabalho, em paralelo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), explorando possibilidades de jogos coreanos no ensino da matemática.

Grande parte da base teórica desta pesquisa, assim como a revisão de literatura, foi desenvolvida a partir de trabalhos e pesquisas presentes em acervos online, como o Portal de Periódicos da CAPES e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, com o auxílio do Google Acadêmico. Os dados sobre os jogos aqui descritos foram igualmente obtidos de maneira online, por meio de sites e plataformas como o YouTube, sem que a data de publicação fosse considerada um critério de exclusão.

Para o desenvolvimento deste trabalho houve uma grande dificuldade em encontrar pesquisas totalmente inseridas no tema Jogos Coreanos no Ensino da Matemática, já que não foram encontrados trabalhos sobre esse tema em específico. Assim, para que fosse feito o embasamento deste trabalho foram escolhidas pesquisas que estivessem ligadas às duas temáticas principais: a utilização de jogos no ensino da matemática e o consumo da cultura coreana. A escolha desses trabalhos se deu, principalmente, pelos relatos de aplicação em sala de aula e pela preferência por jogos não eletrônicos.

A seleção inicial foi feita com base nos títulos que já indicavam o tipo de atividade desenvolvida, facilitando a triagem inicial. Em seguida, foram lidos os resumos dos trabalhos selecionados, e aqueles que apresentavam maior afinidade com o tema deste estudo foram escolhidos para compor a revisão de literatura, trabalhos estes que datam entre 2016 e 2023.

## Resultados

Para selecionar os trabalhos sobre o uso de jogos no ensino da matemática a serem utilizados nesta pesquisa, foram feitas várias combinações de palavras-chave. Para cada uma das combinações foram encontrados 85, 58 e 354 resultados, sendo selecionados um trabalho de cada combinação. Já para os trabalhos a respeito do consumo da cultura coreana, foram encontrados 20.800 resultados, sendo observados apenas os 100 primeiros resultados, e escolhidos dois trabalhos para serem utilizados.

Após a análise dos artigos escolhidos, observou-se que, a partir das aplicações dos jogos e dos relatos dos alunos, foi possível perceber que essas atividades proporcionaram momentos de descontração e interação entre os estudantes, além de contribuírem para o processo de ensino-aprendizagem.

Não somente isso, uma análise feita por Santos e Rodrigues (2018) mostrou que um dos motivos encontrados para investigar a melhora na aprendizagem dos alunos foi a utilização de jogos que estivessem de acordo com a faixa etária dos alunos. Ou seja, os jogos escolhidos não só tinham uma linguagem de fácil entendimento, como também ajudaram no desenvolvimento do pensamento coletivo e no desenvolvimento da linguagem.

É relevante ressaltar que os jogos no ambiente escolar desempenham um papel significativo no desenvolvimento de habilidades sociais, linguísticas, raciocínio lógico, memória, atenção, imaginação, criatividade, análise, interpretação, e outras competências fundamentais para a aprendizagem (Abreu; Silva, 2023, p. 14).

Abreu e Silva (2013) destacam o papel dos jogos no ambiente escolar e todas as várias habilidades que podem ser desenvolvidas ao se adotar jogos educativos.

A fim de responder ao questionamento inicial, foi investigado também o crescente consumo da cultura coreana em escala global. Não somente por meio do *k-pop*, outro fator que impulsiona ainda mais o consumo da cultura coreana ao redor do mundo é que atualmente os doramas são muito mais acessíveis do que eram há cerca de 10 anos. Assim, é muito comum ver que hoje em dia esses produtos estão chegando na vida das pessoas cada vez mais cedo, sendo muito frequente encontrar nas salas de aula adolescentes que são fãs de *k-pop*, doramas, etc. Isto ocorreu graças à

[...] política de desenvolvimento econômico associado a componentes de marketing, onde produtos culturais foram usados para lançar a Coreia e sua sociedade de forma amistosa em um contexto mundial, promovendo o turismo e o consumo de produtos por outros países. (Walsh, 2014 *apud* Palha, 2021, p. 11).

Portanto, a utilização de jogos coreanos nas aulas de matemática pode se tornar um atrativo para crianças e adolescentes que já demonstram interesse por essa cultura. Para aqueles que não consomem produtos sul-coreanos, essa prática surge como uma novidade em relação ao cotidiano, despertando o interesse justamente por esse diferencial.

Durante a pesquisa, foram selecionados quatro jogos coreanos que podem ser utilizados nas salas de aula como componentes lúdicos para trabalhar conteúdos matemáticos.

O jogo 3-6-9 é um jogo muito simples de ser jogado e pode ser jogado tanto nas séries iniciais do Ensino Fundamental quanto em qualquer outra série que precise trabalhar o conteúdo de tabuada como reforço. Para trabalhá-lo em sala de aula, a turma deve ser dividida em grupos. Na versão original, o jogo é iniciado com uma pessoa dizendo o número 1 e os jogadores seguintes devem continuar a contagem em ordem crescente, mas, assim como o nome do próprio jogo diz, toda vez que algum jogador chegar em números que contenham os algarismos 3, 6 ou 9, ele deve bater palmas ao invés de dizer o número em voz alta.

Uma variação desse jogo, de maior relevância para a prática pedagógica em sala de aula, consiste na utilização dos múltiplos de qualquer número entre 2 e 9. Assim, sempre que um múltiplo for alcançado, os participantes devem bater palmas ao invés de dizer o número.

Este jogo trabalha principalmente quantificação e agrupamento de números, contagem, número sucessor, sequência de números e sequência de contagem, e, ao analisar as séries do Ensino Básico em que a brincadeira pode ser aplicada, vemos que, de acordo com a BNCC, estas habilidades começam a ser trabalhadas no 2º ano do Ensino Fundamental, portanto o jogo pode começar a ser aplicado a partir desta série desde que a linguagem utilizada seja mais simples.

Já a partir do 6º ano, o jogo pode ser trabalhado utilizando a ideia de divisores, além de poder trabalhar com números maiores. Assim, com a ideia de trabalhar esses conceitos mais avançados em mente, podemos concluir que o jogo pode ser trabalhado em qualquer série a partir do 6º ano do Ensino Fundamental.

O segundo jogo é o I-am-ground, um jogo muito popular na Coreia do Sul, chamado também de Introduce Yourself. Para se jogar I-am-ground os participantes devem se sentar em círculo ou de qualquer maneira em que o jogo possa se seguir de forma sequencial.

A base do jogo é a música: 아이 엠 그라운드 자기 소개하기! (romanização coreana: a-i em [soa como 'I am'] geu-ra-un-deu! ja-gi so-gae-ha-gi!) e para acompanhar a música existem alguns movimentos a serem feitos com as mãos: bate na coxa com as duas mãos, bate palma uma vez, aponta com o dedão da mão direita para o lado direito, aponta com o dedão da mão esquerda para o lado esquerdo. Os movimentos continuam se repetindo enquanto o jogo estiver acontecendo.

A primeira rodada do jogo acontece de forma que cada pessoa do grupo se apresenta, adicionando "Eu sou [apelido]!" ao final da música. Assim, a música é cantada e cada vez que chegar em um jogador ele deve dizer "나는[apelido]!" (romanização coreana: na-neun [apelido]!).

Depois da apresentação, o primeiro jogador começa dizendo o apelido de alguma pessoa que está na roda juntamente com um número, fazendo a sequência de movimentos sem parar, e então essa pessoa deve dizer seu apelido na quantidade de vezes que lhe foi dado (o número dito), seguindo o ritmo e enquanto faz a sequência de movimentos e, em seguida, dizer o nome de outra pessoa e um número, e assim sucessivamente, até que alguém saia do ritmo ou erre. Neste caso a pessoa deve sair do jogo enquanto ele continua até ter um vencedor.

Dado que a base do jogo é uma música que deve ser acompanhada no ritmo, este jogo trabalha coordenação motora, raciocínio rápido, agilidade e ritmo, além da sequência de contagem. De acordo com a BNCC, a sequência de contagem começa a ser vista no 1º ano do Ensino Fundamental e o domínio da coordenação motora começa a ser desenvolvido na pré-escola, entre os 4 anos e os 5 anos e 11 meses. Deste modo, como não é preestabelecido em qual série serão trabalhados os objetos de conhecimento relacionados à música, o ideal para se desenvolver o jogo é que seja em turmas onde as habilidades relacionadas à essa unidade temática já tenham sido desenvolvidas, dado que a questão matemática principal também começa a ser desenvolvida no 1º ano do Ensino Fundamental.

O terceiro jogo é o Yut Nori, um jogo de tabuleiro tradicional da Coreia do Sul jogado principalmente em datas comemorativas, como o Ano Novo Lunar. Este é um jogo de duplas e é composto por um tabuleiro, chamado mal-pan (말판); 4 varetas, ou meio-bastões, conhecidas como yut (윷), que agem como os dados do jogo; e por último 8 marcadores, chamadas de mal (말), sendo 4 de cada cor, e distribuídos 4 marcadores para cada jogador.

Figura 1 - Jogo Yut Nori.



Fonte: Ludosofia (2020).

Neste jogo as varetas funcionam como dados e são elas que determinam a quantidade de casas a serem andadas. É importante lembrar que as peças somente podem ser movimentadas no sentido definido pelo tabuleiro, logo, ao alcançar as casas pretas nos cantos e no centro o jogador pode utilizá-las como atalho para chegar mais rapidamente até o ponto de partida. Porém, esses atalhos só podem ser utilizados se a peça cair em cima dela, se esse não for o caso então o jogador deve continuar a se movimentar pelo caminho mais longo.

Como as 4 peças de cada jogador podem se movimentar no tabuleiro ao mesmo tempo, isso dá ao jogador a opção de escolher qual peça é mais vantajosa para ser movida naquele momento. Por fim, vence o jogo o primeiro jogador que conseguir completar o percurso do tabuleiro com as suas 4 peças e voltar até seu ponto de partida, trabalhando principalmente questões relacionadas à raciocínio lógico e estratégico.

Ao aplicá-lo, caso seja vontade do professor trabalhar conteúdos específicos da matemática neste jogo, algumas modificações podem ser feitas, como nas casas pretas que podem ser adicionadas cartas contendo perguntas sobre conteúdos matemáticos específicos. Assim, quando o jogador acertar a pergunta ele ganha a chance de utilizar o atalho, caso contrário ele precisa continuar pelo caminho mais longo.

Uma habilidade importante e necessária para a aplicação deste jogo é o raciocínio lógico, que começa a ser desenvolvido entre os 12 e 14 anos, faixa etária inserida entre o 7º e o 9º ano do Ensino Fundamental. Portanto, é indicado que esse jogo seja trabalhado com turmas a partir do 7º ano do Ensino Fundamental.

Por fim, o jogo Halli Galli não é um jogo de origem coreana, porém acabou se tornando um fenômeno na Coreia do Sul.

Figura 2 - Diferentes versões do jogo Halli Galli.



Fonte: PAPER GAMES, [s.d.]; BOARDGAMEGEEK, [s.d.].

O jogo é composto por 56 cartas e uma sineta, onde as cartas são divididas em 4 tipos diferentes de frutas (banana, morango, ameixa e limão) e distribuídas de 1 a 5 frutas (iguais) em cada carta. O jogo começa quando cada jogador, um por vez, vai revelando uma carta sua para todos. O objetivo do jogo é que, ao aparecer 5 frutas do mesmo tipo, somado entre todos os jogadores, o primeiro jogador a tocar a sineta recebe todas cartas das pilhas de descarte do jogo (de todos os jogadores), recolhendo a maior quantidade possível de cartas. Quando restarem apenas dois jogadores, então a partida entra em sua fase final e acaba na próxima vez em que a sineta for tocada. Vence o jogador que tiver a maior quantidade de cartas em mãos.

Como é um jogo que deve ser jogado de forma rápida, trabalhando questões como raciocínio rápido, uma possível adaptação do jogo é que ao invés de desenhos de frutas nas cartas, sejam colocadas operações e suas respostas. Assim, como o principal objeto de conhecimento desenvolvido durante o Halli Galli é a operação básica de soma, podemos ver que esse conteúdo começa a ser visto no 1º ano do Ensino Fundamental. Embora uma das características do jogo seja exatamente a rapidez com que as cartas são dispostas e com que a sineta é tocada, o jogo pode ser trabalhado a partir do 1º ano do Ensino Fundamental respeitando os limites dos alunos.

Ademais, como não há uma competência ou habilidade específica das séries onde o pensamento rápido será desenvolvido, cabe ao professor conhecer as turmas, seus limites e capacidades para que possa aplicar o jogo preservando sua característica (rapidez) e assegurando que o desenvolvimento dessa atividade decorra de maneira satisfatória.

## Discussão

Ao analisarmos a BNCC, verifica-se que a relação dos jogos com a Matemática possui um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas. Não somente para os conhecimentos matemáticos, os jogos também atuam como um importante aliado para o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, estratégico, pensamento rápido, noção de espaço, e muito mais. Assim, essa ludicidade a ser inserida na prática docente auxilia, não só no âmbito escolar da matemática, mas também desenvolvendo habilidades de fundamental importância e que serão utilizadas durante toda a vida.

Além do mais, com a ideia trazida por Vigotsky (1994 *apud* Muniz 2021) de que é dever do próprio educador ter a preocupação de como inserir o jogo no meio pedagógico sem restringir a liberdade dos alunos, complementamos com a concepção de Grando (2000) de que é por intermédio do professor que ocorre a transformação do jogo espontâneo em pedagógico e de Muniz (2021) que apresenta que o jogo se configura como um mediador de conhecimento matemático. Assim, é dever do professor pensar em maneiras de adaptar os jogos à realidade dos alunos e garantir aos o protagonismo.

## Conclusão

A partir da análise feita pela necessidade de responder ao questionamento levantado no início deste trabalho, com o objetivo de apresentar algumas opções de jogos coreanos que podem ser utilizados durante as aulas de matemática como elemento para trabalhar a ludicidade e desenvolver habilidades necessárias no Ensino Básico, conseguimos trazer quatro jogos coreanos que cumprem esta proposta.

Trabalhar a ludicidade nas salas de aula é objeto de muito estudo no campo da Educação, incluindo na área da Matemática, estando inclusive inserido na BNCC como uma necessidade ainda nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Trabalhar com uma questão que cresce a cada dia em escala mundial, que é o consumo da cultura coreana, em especial por crianças e adolescentes presentes nas salas de aula brasileiras, é algo que requer constante atenção. Esse constante acompanhamento se dá principalmente pelo seu estado de mudança contínua, no sentido de que a cada dia temos elementos sendo adicionados e alterados. E, embora muitos elementos da cultura coreana permaneçam os mesmos, principalmente os que estão ligados às tradições antigas, como é o caso do jogo Yut Nori, que é um jogo tradicional jogado há séculos, outros podem sofrer mudanças com o passar dos anos.

Por isso, se o objetivo de trabalhar os jogos coreanos na sala de aula, além de trabalhar os conteúdos matemáticos necessários, for atrair a atenção dos alunos utilizando jogos diferentes dos que estão inseridos no cotidiano desses alunos, além de trabalhar os jogos aqui apresentados, procurar por outros que estão se popularizando pela Coreia do Sul é também uma maneira de atrair a atenção dos alunos.

Por fim, analisando as possíveis contribuições deste trabalho, nota-se que com os jogos apresentados, juntamente com a descrição dos conteúdos que podem ser trabalhados através destes e também os anos em que podem ser aplicados, o uso de jogos coreanos durante as aulas de matemática pode ajudar no processo de aprendizagem, além de atrair a atenção dos alunos para algo diferente do visto no cotidiano. De igual modo, os jogos propostos podem ser modificados para trabalhar a multidisciplinaridade com disciplinas como História e Artes, o que também é previsto na BNCC.

## Referências

ABREU, E. E.; SILVA, E. L. DA . A utilização de jogos como recurso didático no ensino de números racionais na representação fracionária. **Revista Internacional de Pesquisa em Educação Matemática**, Brasília, v. 13, n. 2, p. 1-17, 30 ago. 2023. Disponível em: <https://www.sbemrasil.org.br/periodicos/index.php/riperm/article/view/3713>. Acesso em: 26 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Acesso em: 26 set. 2025.

BOARDGAMEGEEK. Halli Galli. Disponível em: <https://boardgamegeek.com/boardgame/2944/halli-galli>. Acesso em: 26 set. 2025.

GRANDO, R. C. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. 2000. 224p. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1590391>. Acesso em: 26 set. 2025.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, [S. l.], v. 12, n. 22, p. 105–128, 1994. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745>. Acesso em: 26 set. 2025.

KOREAN INSTINCT. Korean Games 03: I AM GROUND, INTRODUCE YOURSELF!. YouTube, 04 de novembro de 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IJDSR0CTLzw>. Acesso em: 26 set. 2025.

MUNIZ, C. A. **Brincar e jogar: enlaces teóricos e metodológicos no campo da Educação Matemática**. 3. ed. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2021. 142 p.

PALHA, A. P. Fãs brasileiros de K-Pop: Um estudo sobre aculturação de consumo. Dissertação (Mestrado em Administração) - Programa de Pós-Graduação em Administração – PROPAD, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/40186>. Acesso em: 26 set. 2025.

PAPERGAMES. Halli Galli. Disponível em: <https://papergames.com.br/halli-galli/>. Acesso em: 26 set. 2025.

SANTOS, J. L.; RODRIGUES, M. A. T. Jogos matemáticos como ferramenta de aprendizagem no 5º ano do Ensino Fundamental. **Revista Thema**, Pelotas, v. 15, n. 2, p. 371–388, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/view/839>. Acesso em: 26 set. 2025.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 7. ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2007. xv, 182 p.

YUT Nori, o milenar jogo coreano de sorte e estratégia. Ludosofia, 2020. Disponível em: <https://ludosofia.com.br/arqueologia/yut-nori-o-milenar-jogo-coreano-de-sorte-e-estrategia/>. Acesso em: 26 set. 2025.

### Agradecimentos

O presente trabalho foi desenvolvido com o apoio institucional da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES).