

O USO DE JOGOS COMO UMA PRÁTICA LÚDICA NA FEIRA DE MATEMÁTICA DO ENSINO FUNDAMENTAL

Kézia da Cruz Barros ¹
Jamile Nogueira Brito ²
Nailton Sarges da Silva ³
Reinaldo Feio Lima ⁴

RESUMO

Este trabalho relata uma experiência pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A proposta consistiu na construção e apresentação de jogos matemáticos em uma Feira de Matemática, com o objetivo de ensinar de forma lúdica os conteúdos de razão, proporção, escala e regra de três simples. A metodologia adotada foi qualitativa, com foco na participação ativa dos alunos do 9º ano na elaboração, organização e execução dos jogos. Os jogos desenvolvidos foram: “Proporção na Merenda”, “Tiro ao Alvo das Proporções”, “Escala na Escola” e “Domínio da Regra de Três”, todos planejados com materiais recicláveis e com o propósito de facilitar a aprendizagem por meio da ludicidade. Os principais resultados evidenciaram o envolvimento dos estudantes durante todas as etapas do projeto, desde a criação dos jogos até a mediação com os visitantes durante a feira. De modo que a experiência contribuiu para o desenvolvimento das competências matemáticas de forma acessível e motivadora, ao mesmo tempo em que valorizou o protagonismo discente e a formação docente dos pibidianos.

Palavras-chave: Educação Matemática, Jogos Didáticos, Ensino Fundamental, Razão e Proporção.

INTRODUÇÃO

O ensino da matemática tem sido historicamente um dos grandes desafios da educação básica, pois muitos alunos apresentam dificuldades na compreensão dos conceitos matemáticos, o que pode levar à desmotivação e ao baixo desempenho escolar (Matos, 2016). Diante desse cenário, torna-se essencial buscar metodologias inovadoras que tornem o aprendizado mais dinâmico, significativo e acessível. Neste contexto, o uso de jogos surge

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal do Pará - UFPA, kezia204.b@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Federal do Pará - UFPA, nogueirajamile14@gmail.com;

³ Graduado pelo Curso de Matemática pela Faculdade Intervale, com Especialização e Pós graduação em Matemática, nailtonsarges04@gmail.com;

⁴ Doutor pelo Curso de Matemática da Universidade Federal – UFPA, reinaldo.lima@ufpa.br





como uma prática lúdica capaz de favorecer o envolvimento ativo dos estudantes, estimulando o raciocínio lógico e promovendo a aprendizagem por meio da interação e da experimentação (Furquim; Santos; Karpinski, 2023; Barros; Miranda; Costa, 2019).

Este trabalho relata uma experiência pedagógica desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), iniciativa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) que visa aproximar o licenciando do contexto escolar desde a formação inicial, articulando teoria e prática. O programa constitui um espaço privilegiado para que futuros professores planejem, produzam e apliquem recursos didáticos, inclusive sobre conteúdos ainda não abordados nas turmas, além de possibilitar a apresentação de projetos em eventos escolares e acadêmicos. Essas ações, previstas no regulamento do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência — PIBID (BRASIL, 2024a) e em editais como o de nº 10/2024 (BRASIL, 2024b), contribuem para a ampliação das estratégias de ensino, o fortalecimento da identidade docente e a socialização de práticas inovadoras em ambientes diversificados.

Além disso destaca-se a elaboração e aplicação de jogos matemáticos que abordam os conteúdos de razão, proporção, escala e regra de três para estudantes do ensino fundamental. A escolha da feira de matemática como espaço de aprendizagem foi fundamentada no potencial que o ambiente lúdico oferece para o fortalecimento das competências matemáticas e do protagonismo juvenil, tanto dos alunos mediadores quanto dos visitantes (Melo; Lima, 2022; Furquim; Santos; Karpinski, 2023).

A proposta justifica-se pela necessidade de diversificar as práticas de ensino para superar as dificuldades de aprendizagem em matemática, utilizando jogos como ferramentas que favorecem o desenvolvimento do raciocínio lógico, a criatividade e a autonomia (Melo; Lima, 2022). A ação buscou evidenciar o impacto positivo da prática lúdica na compreensão de conceitos matemáticos, na mediação entre alunos e visitantes da feira e no fortalecimento do protagonismo estudantil.

Neste sentido, metodologicamente o projeto foi concebido para integrar práticas lúdicas ao ensino de Matemática, utilizando jogos elaborados pelos alunos do 9º ano como ferramenta para estimular o raciocínio lógico e a interação social. Essa abordagem encontra respaldo em estudos que apontam o potencial dos jogos para favorecer a aprendizagem significativa (Kishimoto, 2017). Os procedimentos adotados e os resultados obtidos serão apresentados e discutidos nas seções seguintes, permitindo compreender de que forma a experiência contribuiu para o desenvolvimento de competências matemáticas.



REFERENCIAL TEÓRICO



Os jogos e atividades lúdicas são recursos essenciais que auxiliam muito no processo de Ensino e aprendizagem do aluno, visto que, contribui com o social, afetivo e cognitivo deste, possibilitando que o próprio aluno se avalie por si só quanto aos resultados de suas ações. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) destaca que a aprendizagem em matemática está intrinsecamente ligada à compreensão dos significados dos objetos matemáticos, os quais são construídos por conexões entre os conteúdos escolares e o cotidiano do aluno. Nesse contexto, recursos didáticos como jogos são fundamentais para promover a reflexão, sistematização e posterior formalização do conhecimento matemático.

O uso de jogos e atividades lúdicas no ensino da matemática tem se mostrado uma estratégia eficaz para facilitar a aprendizagem e promover o desenvolvimento integral dos estudantes. Segundo Furquim, Santos e Karpinski (2023), os jogos contribuem não apenas para o aspecto cognitivo, mas também para o social e afetivo, permitindo que o aluno se avalie continuamente por meio de suas próprias ações.

Segundo Carneiro (2015), os jogos servem como instrumento pedagógico e, desde a Antiguidade, possuem uma função que vai além do entretenimento, servindo como ferramenta de aprendizagem. Segundo alguns autores (Santos, 2014; Miranda et al., 2016; Costa, 2017), apesar de não ser fácil estabelecer uma definição para o que vem a ser o jogo, há consenso sobre sua importância para o processo de aprendizagem, como destacado por Santos (2014, p. 32), “as atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança”. Por meio do jogo didático, vários objetivos podem ser alcançados: O desenvolvimento da inteligência e da personalidade; O desenvolvimento da sensibilidade, da estima e da amizade e a ampliação dos contatos sociais.

Ainda sobre a dimensão lúdica, Melo e Lima (2022) ressaltam que o jogo deve ser compreendido não apenas como passatempo ou descanso, mas como uma ferramenta que estimula aprendizagens significativas e o desenvolvimento de habilidades matemáticas. Essa concepção amplia o potencial dos jogos em sala de aula, indo além da simples fixação de conteúdo.

Nesse sentido, a utilização de jogos didáticos pode ser um caminho viável, já que pode auxiliar no preenchimento de diversas lacunas deixadas pelo processo de transmissão-recepção do conteúdo, facilitando a construção e apropriação do conhecimento e despertando o interesse dos alunos, que terão participação mais ativa no processo ensino-aprendizagem (Costa; Gonzaga; Miranda, 2016). Somado a isso os jogos didáticos são instrumentos pedagógicos milenares, que possibilitam o desenvolvimento da inteligência, sensibilidade,





autoestima, criatividade, além de ampliar o contato social e a motivação dos alunos. Os autores enfatizam que os jogos podem preencher lacunas deixadas pelo modelo tradicional de transmissão-recepção, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e contextualizado.

De modo que o papel do professor como mediador é fundamental para que os jogos alcancem seu pleno potencial educativo. Assim, a ludicidade, através dos jogos matemáticos, configura-se como uma metodologia capaz de promover a participação ativa dos estudantes, fortalecer o protagonismo juvenil e contribuir para o desenvolvimento de competências matemáticas de forma significativa e motivadora.

Contudo, não há uma receita de sucesso que possa ser utilizada por todos os docentes, em todas as escolas e que obtenha o mesmo resultado. A diversidade de métodos e ferramentas precisa ser analisada por cada professor, a fim de que sejam empregados de forma correta e da melhor maneira possível. A realidade dos alunos, assim como seus interesses, deve sempre ser levada em consideração para que o método e a ferramenta supram as necessidades didáticas, auxiliando verdadeiramente no objetivo ao qual se destinam. Nesse sentido, Silva (2023) destacam que os jogos matemáticos, ao aliarem o lúdico e o pedagógico, promovem maior engajamento e facilitam a compreensão dos conteúdos, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais significativos.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada baseou-se em uma abordagem qualitativa com foco na aprendizagem ativa e na mediação pedagógica por meio de jogos matemáticos, construídos coletivamente pelos alunos do 9º ano. A atividade foi desenvolvida no contexto de uma feira de Matemática organizada pela escola, com o objetivo de tornar o ensino mais significativo, acessível e inclusivo. A proposta partiu da escolha de um tema central — "Jogos Matemáticos" — e cada bolsista do PIBID, com a orientação do professor supervisor, recebeu um recorte temático. O presente trabalho destaca os temas: razão, proporção, escala e regra de três simples.

O desenvolvimento da atividade ocorreu em quatro momentos principais:

Momento 1: Escolha dos temas e dos jogos.

A escolha do tema foi realizada pelo professor supervisor, em conjunto com os demais professores de Matemática da Escola Estadual de Ensino Fundamental Dr. Vicente Maués, que organizavam, pela primeira vez, a Feira de Matemática da instituição. Para os bolsistas do



PIBID, coube a tarefa de elaborar jogos a partir dos conteúdos definidos previamente: razão, proporção, escala e regra de três simples.

Segundo o professor, esses conteúdos foram selecionados por ainda não terem sido abordados nas turmas, o que representou um desafio adicional, pois exigiu que os alunos aprendessem conceitos novos durante a construção dos jogos. A decisão também visava que o material produzido pudesse servir como recurso didático para o ensino futuro desses temas.

Em uma data previamente combinada, reservou-se parte da aula de Matemática para apresentar a proposta da feira e explicar que cada turma participaria com a criação de jogos educativos. Como critério, foi acordado que os materiais utilizados seriam, em sua maioria, recicláveis, tais como garrafas e copos descartáveis, tampinhas, papelão, cartazes, folhas, jornais e EVA. Os próprios alunos contribuíram com doações, e até mesmo os pibidianos aproveitaram caixas, cola, papel cartão e outros materiais que haviam sobrado de atividades anteriores.

Figura 1: Tiro ao Alvo das Proporções



Fonte: Acervo pessoal

Cada jogo, representado na figura 1 e 2, teve uma estrutura inicial definida, mas passou por adaptações ao longo do processo, incorporando as sugestões dos próprios estudantes. Por exemplo, no jogo **Proporções da Merenda**, os alunos decidiram que miniaturas de alimentos poderiam representar itens servidos na escola, como mingau, suco, bolacha e sopa. No **Tiro ao Alvo das Proporções**, os alunos arrecadaram tantas garrafas que produziram duas versões do jogo. Já no **Domínio da Regra de Três Simples**, os participantes elaboraram suas próprias perguntas e ajustaram as regras. Por fim, no jogo **Escala na Escola** antes a ideia era somente calcular escalas, mas os alunos implementaram desenhos representando diferentes partes do prédio escolar.

Figura 2: Jogos de Razão e Proporção





Fonte: Acervo pessoal

Momento 2: Construção pelos alunos do 9º ano

A etapa de construção dos jogos contou com três encontros presenciais com os alunos, nos quais foram confeccionados os quatro jogos planejados. Durante esses momentos, os estudantes participaram ativamente das atividades, envolvendo-se em tarefas como colagem, recorte e pintura. Os pibidianos atuaram como mediadores, fornecendo instruções, orientando o passo a passo e disponibilizando moldes previamente elaborados em casa para que os alunos pudessem reproduzi-los.

A arrecadação de materiais foi tão significativa que parte deles foi destinada a outras turmas que também necessitavam. Em paralelo à produção física dos jogos, reservava-se sempre um tempo para esclarecer dúvidas surgidas durante as pesquisas que os próprios alunos haviam realizado na internet sobre os temas. Nessas ocasiões, eram ensinadas as formas corretas de efetuar os cálculos, relacionando-os diretamente ao conteúdo abordado em cada jogo.

Apesar do tempo reduzido, o interesse dos alunos em contribuir e aprender era notório. Frequentemente, ao término das atividades, demonstravam disposição para continuar ajudando, questionando se ainda havia materiais a serem preparados ou tarefas a serem concluídas.

Momento 3: Preparação e organização para a feira

Na etapa de preparação e organização para a Feira de Matemática, os alunos foram convidados a participar ativamente da ambientação do espaço. Juntos, colaram cartazes, decoraram o local com desenhos, figuras geométricas e nomes relacionados aos conteúdos

matemáticos, além de forrar as mesas com TNT e organizar os jogos em seus respectivos lugares

Esse momento também foi dedicado à realização de uma simulação da apresentação, permitindo que os alunos praticassem a explicação das regras dos jogos e treinassem a abordagem com o público. Paralelamente, ocorreu a produção dos brindes que seriam distribuídos durante o evento. Os itens foram adquiridos com o apoio financeiro do professor supervisor e por meio de uma coleta entre os pibidianos, priorizando opções simples e acessíveis. Além disso, foram disponibilizados pequenos materiais educativos, como tabuadas e lápis, contribuindo tanto para o incentivo à aprendizagem quanto para o caráter lúdico da atividade.

Momento 4: Mediação dos estudantes e observação da resposta dos visitantes

No dia da feira, os estudantes, apesar de inicialmente nervosos, demonstraram entusiasmo e iniciaram suas apresentações com segurança. Explicavam o funcionamento dos jogos, convidavam os visitantes para participar e interagir, e, sempre que surgia alguma dificuldade, contavam com o apoio dos pibidianos. Com o tempo, passaram a resolver essas situações de forma autônoma, ensinando cálculos de multiplicação e divisão aos visitantes, mesmo quando se tratava de conteúdos que ainda não haviam estudado formalmente. Os cartazes expostos atrás das mesas, como mostra na figura 3 abaixo, serviam como apoio visual, ajudando-os a orientar as explicações.

Figura 3: Estande dos Jogos



Fonte: Acervo pessoal

Como a escola atende apenas ao Ensino Fundamental, o público visitante era composto principalmente por turmas do 5º ao 8º ano. Diante disso, optou-se por iniciar a experiência dos visitantes com jogos de maior complexidade, como o da **razão aplicada à divisão de alimentos**, para depois direcioná-los a opções mais dinâmicas, como o **Tiro ao**





Alvo, que se destacou como o mais popular, pois todos queriam competir e atirar a bolinha para conquistar prêmios.

Todos os jogos apresentavam cores vibrantes e detalhes atrativos, incentivando a participação em pelo menos duas ou três atividades. Para conquistar um brinde, o visitante precisava vencer em dois jogos, o que estimulava a transitar entre diferentes estações. Dessa forma, quem começava calculando a medida de uma escala logo se via resolvendo divisões no jogo da merenda ou competindo no tiro ao alvo. Houve, inclusive, casos de visitantes interessados apenas na diversão, mas que acabavam aprendendo cálculos no processo, com a ajuda dos próprios alunos-mediadores ou de outros participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A seção de resultados e discussão tem como propósito apresentar os principais achados empíricos observados durante a realização do projeto, analisando o impacto pedagógico dos jogos matemáticos desenvolvidos pelos alunos do 9º ano. Pretende-se evidenciar como a prática lúdica contribuiu para a compreensão de conceitos matemáticos abstratos, a mediação entre os estudantes e visitantes, e o fortalecimento do protagonismo juvenil no processo de ensino-aprendizagem.

Os resultados desta experiência pedagógica com jogos matemáticos podem ser compreendidos a partir de cinco categorias analíticas: participação ativa dos alunos, interesse dos visitantes, dificuldades com cálculo, aprendizagem lúdica e concreta, e adaptação durante a prática. Tais categorias emergiram da observação sistemática durante a realização da feira de matemática com estudantes do ensino fundamental.

Jogos como Proporção na Merenda foi um dos que mais gerou interesse e participação durante a feira. A mecânica simples e visual favoreceu a compreensão da razão como comparação entre quantidades, promovendo o raciocínio lógico de forma acessível. O estímulo visual e sensorial ao “alimentar os bonecos” ativava a contagem e a lógica natural da criança, que, ao virar o boneco, podia conferir a quantidade recebida.

Isso se conecta à concepção de aprendizagem concreta, defendida por Piaget (1976), na qual o contato direto com o objeto é essencial para a internalização de conceitos abstratos, especialmente nos anos iniciais. O sucesso deste jogo também pode ser atribuído ao fato de trabalhar a razão como divisão por agrupamento, uma etapa fundamental para o desenvolvimento do pensamento proporcional. Segundo Ponte et al. (2012), compreender a





razão neste formato prepara o estudante para etapas futuras da matemática, como a própria regra de três.

Essa dinâmica estimulou o raciocínio lógico e a contagem, corroborando a perspectiva de Furquim et al. (2023) sobre o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo por meio da ludicidade. A participação ativa e o interesse manifestados evidenciam que a aprendizagem significativa se deu pela conexão dos objetos matemáticos com o cotidiano, conforme orienta a BNCC (2017).

O jogo Escala da Escola, figura apresentou um nível de complexidade maior, especialmente para os visitantes mais jovens. A proposta inicial envolvia plantas baixas desenhadas pelos próprios alunos, com escalas variadas (1:50, 1:100, 1:200 etc.), e perguntas sobre medidas reais a partir do desenho. No entanto, observando a dificuldade de compreensão, a proposta foi adaptada para uma abordagem mais introdutória. Esse processo exemplifica a importância da mediação docente e discente destacada por Barros et al. (2019), que ressaltam o papel dos jogos como agentes modificadores da prática pedagógica, promovendo uma participação ativa e reflexiva.

Os visitantes foram convidados a entender a ideia de que os desenhos representam espaços reais em tamanhos menores, e os alunos do 9º ano ficaram responsáveis por auxiliar nas multiplicações necessárias para encontrar as medidas reais. A interação entre os estudantes promoveu não apenas o entendimento do conteúdo, mas também a cooperação entre diferentes faixas etárias, alinhando-se ao que Vygotsky (1998) propõe sobre a aprendizagem mediada e a importância da zona de desenvolvimento proximal.

A participação ativa dos apresentadores em ensinar multiplicação “número por número”, com anotações improvisadas e folhas repletas de cálculos rabiscados, evidenciou um ambiente de construção coletiva do saber. A estratégia de simplificar o cálculo sem abandonar o conceito de escala permitiu que mesmo alunos com dificuldade em operações básicas experimentassem sucesso na resolução dos desafios, o que reforça a motivação e autoestima no processo de aprendizagem (Freire, 1996).

O jogo Tiro ao Alvo da Proporção teve grande popularidade, sem dúvidas, o que gerou maior engajamento e empolgação entre os visitantes. Mesmo sendo um conteúdo desconhecido tanto para os visitantes quanto para os próprios alunos-apresentadores do 9º ano, a forma lúdica de abordagem e a presença de instruções claras nos cartazes facilitaram o processo de compreensão.

A popularidade desse jogo demonstra, na prática, o que Melo e Lima (2022) afirmam sobre a relevância da dimensão lúdica para estimular aprendizagens matemáticas em





contextos desafiadores, reforçando o papel do jogo na motivação dos estudantes. A escolha pedagógica de não estabelecer competição entre os jogadores, mas sim focar na resolução correta das perguntas para ganhar tickets, foi decisiva para manter o ambiente colaborativo e motivador.

Os alunos responsáveis pelo jogo, apesar de também não terem estudado proporções anteriormente, demonstraram domínio ao longo da feira, fruto de estudo prévio, simulações em grupo e orientações fornecidas pela professora. A disponibilização de papel e caneta para que os participantes pudessem organizar seus raciocínios e cálculos tornou-se uma estratégia eficaz de mediação. Segundo Vygotsky (1998), a linguagem e os instrumentos simbólicos (como o papel e a escrita) são mediadores essenciais no desenvolvimento cognitivo.

O uso do jogo como recurso motivador para ensinar um conceito matemático novo reforça a ideia de que aprender brincando é aprender com sentido. A variedade de níveis de dificuldade estimulou os estudantes a se desafiarem, e muitos visitantes conseguiam resolver as questões utilizando raciocínio lógico espontâneo, mesmo sem domínio da técnica formal — fato que evidencia a capacidade de construção autônoma do conhecimento matemático, como defende Kamii (1990).

No jogo Domínio da Regra de Três houve uma menor procura entre os visitantes, em parte por estar posicionado mais discretamente e também por exigir mais tempo e foco para resolução. Apesar da menor adesão, os alunos-apresentadores se mostraram atentos às dificuldades dos participantes e prontos para auxiliá-los. Os visitantes eram incentivados a observar o cartaz explicativo, que trazia uma espécie de “macete” visual para organizar os dados e resolver as proporções da regra de três simples. Essa orientação visual contribuiu para minimizar as dificuldades com os cálculos e reforçou o papel dos apresentadores como mediadores do conhecimento.

Embora o conteúdo não fosse familiar à maioria dos visitantes, o interesse emergia a partir da explicação clara e da possibilidade de aprender uma estratégia lógica de resolução. Muitos alunos não apresentaram dificuldades de interpretação, mas sim com os cálculos matemáticos. Ainda assim, utilizaram estratégias próprias para encontrar soluções, demonstrando raciocínio lógico funcional mesmo sem o domínio técnico formal, o que revela, conforme Piaget (1976), a construção ativa da lógica matemática a partir da interação com o meio.

A análise dos jogos revela que o ambiente lúdico e interativo da feira funcionou como um catalisador da aprendizagem matemática, favorecendo tanto o ensino entre pares quanto o desenvolvimento da autonomia e do pensamento crítico. A interação enfatiza a importância do





papel do mediador no processo de aprendizagem, conforme salientam Barros et al. (2019), evidenciando que a diversidade de métodos deve ser adaptada à realidade dos alunos para que o ensino seja efetivo.

As diferenças de interesse e participação entre os jogos mostraram também que a forma de apresentação, o nível de complexidade e a acessibilidade física do jogo influenciam diretamente no engajamento dos estudantes. No entanto, em todos os casos, observou-se envolvimento, curiosidade e aprendizado significativo, elementos que corroboram a efetividade do uso de jogos matemáticos como estratégia didática, conforme já defendido pelos autores anteriormente citados.

O projeto mostrou que os jogos matemáticos são estratégias eficazes para tornar conteúdos abstratos mais acessíveis. Os alunos do 9º ano tornaram-se protagonistas do processo educativo, ensinando e aprendendo simultaneamente. A feira foi um espaço de colaboração, criatividade e mediação pedagógica, fortalecendo a aprendizagem significativa através da ludicidade (Kishimoto, 2002; Freire, 1996).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência desenvolvida na Feira de Matemática evidenciou a relevância da utilização de metodologias lúdicas e interativas no processo de ensino-aprendizagem. A mediação dos estudantes, associada ao apoio dos pibidianos, demonstrou que os alunos foram capazes de assumir um papel ativo na apresentação dos jogos, explicando conceitos matemáticos, auxiliando os visitantes e, sobretudo, desenvolvendo autonomia no enfrentamento de situações inesperadas.

Os resultados observados reforçam que o ensino de Matemática pode ser potencializado quando se conecta à realidade do estudante, utiliza materiais acessíveis e favorece a participação ativa. O envolvimento dos visitantes, de diferentes anos do Ensino Fundamental, mostrou que as atividades propostas foram adequadas e atrativas, permitindo que conceitos como razão, proporção, escala e regra de três simples fossem explorados de maneira prática e prazerosa.

Do ponto de vista científico e pedagógico, este trabalho contribui para a reflexão sobre a importância das feiras escolares como espaços de socialização do conhecimento e de formação docente em contexto real. O diálogo entre teoria e prática, proporcionado pela ação extensionista, amplia as possibilidades de pesquisa no campo da Educação Matemática,





sobretudo no que se refere ao uso de jogos e recursos lúdicos como instrumentos para a aprendizagem significativa.

Por fim, reconhece-se a necessidade de novas investigações que aprofundem a análise do impacto dessas práticas no desempenho escolar dos estudantes e em sua percepção sobre a Matemática. Ressalta-se, ainda, a relevância de estudos que considerem diferentes contextos socioculturais e explorem estratégias que promovam a inclusão, a motivação e o protagonismo estudantil. Assim, este trabalho se apresenta como uma contribuição inicial para um campo que segue aberto a inovações e à construção de novas experiências pedagógicas.

REFERÊNCIAS

BARROS, M. G. F. B.; MIRANDA, J. C.; COSTA, R. C.. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 19, n. 23, p. 1-11, 1 out. 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 24 jul. 2025.

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Portaria CAPES nº 90, de 27 de março de 2024. Dispõe sobre o regulamento do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). *Diário Oficial da União*: seção 1, Brasília, DF, 28 mar. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília, DF: MEC/SEB, 2017. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 7 out. 2025.

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Edital nº 10, de 31 de março de 2024. Seleção de projetos no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). *Diário Oficial da União*: seção 3, Brasília, DF, 1º abr. 2024.

FURQUIM, J. C. O.; SANTOS, P. E. P.; KARPINSKI, D.. A importância da ludicidade no ensino da matemática. Ponta Grossa: Faculdade Sagrada Família (FASF), [s.n.], p. 1-25, 2023.

MATOS, Eliane Aparecida de. *Dificuldades no ensino e aprendizagem da matemática: uma revisão bibliográfica*. *Revista Educação em Questão*, v. 54, n. 41, p. 197-215, 2016. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/educacaoemquestao/article/view/17497>. Acesso em: 24 de jul. 2025

MELO, C. H. C.; LIMA, C. N.. A importância dos jogos no ensino de Matemática no Ensino Fundamental II. *Revista Educação Pública*, Rio de Janeiro, v. 22, n. 39, 18 out. 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/39/a-importancia-dos-jogos-no-ensino-de-matematica-no-ensino-fundamental-ii>. Acesso em: 24 jul. 2025.

SILVA, Bruno Henrique Macêdo dos Santos; SILVA, Arthur Lucas da; OLIVEIRA, Elinelson Gomes de; LIRA, Lidianne Leite e; PONTES, Edel Alexandre Silva. Jogos Matemáticos como Ferramenta Educacional Lúdica no Processo de Ensino e Aprendizagem





da Matemática na Educação Básica. Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem – ReBEnA, v. 3, n. 1, p. 39-49, 2023. Disponível em: <https://reben.emnuvens.com.br/revista/article/view/59>. Acesso em: 24 jul. 2025

