



Instituto Federal de Brasília

Campus Gama

Pós-graduação *Lato Sensu* em Ensino de Ciências e Matemática para o Ensino Fundamental

CARLOS HENRIQUE CORRÊA VIEIRA

JÉSSICA ARAUJO PIRES

ROMÁRIO ARAÚJO TEIXEIRA

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA PARA
ALUNOS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Brasília – DF

2025

CARLOS HENRIQUE CORRÊA VIEIRA

JÉSSICA ARAUJO PIRES

ROMÁRIO ARAÚJO TEIXEIRA

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA PARA
ALUNOS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática para o Ensino Fundamental do Instituto Federal de Brasília, Campus Gama, como parte da exigência para a obtenção do título de especialistas em ensino de ciências e matemática.

Orientadora: Prof. Dra. Rafaela Fernandes do Prado

Teixeira, Romário Araújo.

A influência dos jogos didáticos no ensino de matemática para alunos dos anos finais do ensino fundamental / Romário Araújo Teixeira, Jéssica Araújo Pires, Carlos Henrique Corrêa Vieira ; orientação Rafaela Fernandes do Prado Prado. — Gama, DF: 2026.

35 f. ; 30 cm.

Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Ensino de Ciências e Matemática para o Ensino Fundamental) — Campus Gama, Instituto Federal de Brasília, Gama, DF, 2026.

Orientador(a): Rafaela Fernandes do Prado Prado.

1. Jogos didáticos. 2. Uso dos jogos. 3. Educação Matemática. 4. Educação. 5. Matemática. I. Pires, Jéssica Araújo. II. Vieira, Carlos Henrique Corrêa. III. Prado, Rafaela Fernandes do Prado, orient. IV. Instituto Federal de Brasília. V. Título.

CARLOS HENRIQUE CORRÊA VIEIRA

JÉSSICA ARAUJO PIRES

ROMÁRIO ARAÚJO TEIXEIRA

**A INFLUÊNCIA DOS JOGOS DIDÁTICOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA PARA
ALUNOS DOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pós-graduação em Ensino de Ciências e Matemática para o Ensino Fundamental do Instituto Federal de Brasília, Campus Gama, como parte da exigência para a obtenção do título de especialistas em ensino de ciências e matemática.

Aprovado em 13 de março de 2026

BANCA EXAMINADORA

Dra. Rafaela Fernandes do Prado
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília
Presidente(a) / Orientador(a)

Ma. Rosana de Andrade Araújo Pinto
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília
Membro

Dra. Sueli da Silva Costa
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília
Membro

A essência da matemática está na sua liberdade.

Jorge Cantor

RESUMO

O presente trabalho é resultado de uma pesquisa de campo realizada com 11 professores e 50 alunos de duas escolas públicas de educação básica da Região Administrativa de Santa Maria – Distrito Federal. A investigação foi conduzida por meio da aplicação de questionários, com o objetivo de compreender as percepções, ou seja, o que os participantes percebem, o que acham e como veem a utilização dos jogos didáticos no ensino de Matemática. Além da pesquisa empírica, realizou-se uma pesquisa bibliográfica com o intuito de embasar teoricamente a discussão, por meio da análise dos principais autores que abordam o uso de jogos no contexto educacional. Assim, buscou-se identificar se os professores demonstram abertura para utilizar os jogos como recurso metodológico em sala de aula e se, segundo as percepções relatadas, essa ferramenta contribui para o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Como resultado, acredita-se que os jogos didáticos, quando bem aplicados, podem representar um recurso pedagógico relevante para o ensino da Matemática.

Palavras-chave: Jogos didáticos; Uso dos jogos; Educação Matemática.

ABSTRACT

This present work is the result of field research conducted with 11 teachers and 50 students from two public elementary schools in the Administrative Region of Santa Maria, Federal District. The investigation was conducted through the application of questionnaires, with the aim of understanding the perceptions, that is, what the participants perceive, what they think, and how they view the use of educational games in mathematics teaching, considering their point of view. In addition to the empirical research, a bibliographic research was carried out to theoretically support the discussion, through the analysis of the main authors who address the use of games in the educational context. Thus, we sought to identify whether teachers are open to using games as a methodological resource in the classroom and whether, according to the perceptions reported, this tool contributes to the teaching-learning process of students. As a result, it is believed that educational games, when well applied, can represent a relevant pedagogical resource for teaching mathematics.

Keywords: Educational games; Use of games; Mathematics education.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Respostas dos alunos na questão n.º 3...	16
Tabela 2 - Motivos que levaram os alunos a responder “sim” na questão n.º 4...	18
Tabela 3 - Motivos que levaram os alunos a responder “não” na questão n.º 4...	19
Tabela 4 - Respostas dos alunos na questão n.º 8...	20
Tabela 5 - Respostas dos alunos na questão n.º 10...	21
Tabela 6 - Respostas dos professores na questão n.º 8...	23
Tabela 7 - Respostas dos professores na questão n.º 7...	24

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 OBJETIVO GERAL	9
3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	9
4 REFERENCIAL TEÓRICO	10
5 METODOLOGIA	14
6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	16
6.1 Análise dos formulários aplicado aos Estudantes	16
6.2 Análise dos formulários aplicados aos Professores	22
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	26
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	27
APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO PARA ESTUDANTES	29
APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES	31

1 INTRODUÇÃO

O ensino da Matemática apresenta dificuldades ligadas à compreensão dos conteúdos, fator que contribui para o desinteresse dos alunos pela disciplina (SILVA et al., 2024). Diante desse cenário, surge a necessidade de buscar novas metodologias que tornem o aprendizado mais dinâmico e significativo. Nesse contexto, o uso de jogos didáticos desponta como uma estratégia capaz de unir o lúdico ao processo educativo, promovendo maior engajamento, interação e desenvolvimento do raciocínio lógico dos estudantes. A motivação para a realização deste estudo partiu da observação das dificuldades enfrentadas no ensino tradicional e da busca por alternativas que aproximem o aluno do conhecimento matemático de forma prazerosa.

Lima e Blass (2024) mencionam que a Matemática é tradicionalmente percebida como uma disciplina complexa, o que pode levar ao desinteresse dos estudantes e à pouca participação nas atividades propostas. Sendo assim, “nos últimos anos, a educação tem buscado novas abordagens para tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz” (GOMES et al., 2024, p. 2). Considerando o exposto, os jogos didáticos se mostram como um recurso eficaz para auxiliar no processo de ensino da Matemática. A utilização de jogos não apenas estimula o interesse dos alunos, mas também promove um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo, pois “constata-se que os jogos educacionais apresentam um potencial significativo para motivar os estudantes, uma vez que o aspecto lúdico pode favorecer o engajamento nas atividades didáticas.” (SILVA et al., 2025, p. 6). De acordo com Nascimento et al. (2025), os jogos pedagógicos representam uma metodologia ativa que potencializa a construção do conhecimento matemático, promovendo a aprendizagem de forma mais lúdica e eficaz. Além disso, os autores destacam que os jogos podem ser adaptados a diferentes níveis de dificuldade, atendendo às necessidades dos alunos e favorecendo o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais, como a cooperação, a resolução de problemas e o pensamento crítico.

Com o objetivo de analisar as percepções e influência dos jogos didáticos no Ensino da Matemática, foi proposta a aplicação de questionários para os alunos e professores do Ensino Fundamental da Rede Pública do DF.

Na seção 4, serão abordados os principais fundamentos teóricos que sustentam o uso de jogos didáticos no ensino de Matemática, abordando o conceito de ludicidade e sua relevância no processo de ensino-aprendizagem. Discute-se a contribuição de autores como Piaget e Vygotsky para a compreensão do jogo como instrumento de desenvolvimento

cognitivo, social e intelectual, bem como o papel dos jogos como recurso metodológico capaz de tornar o ensino mais dinâmico, motivador e significativo, especialmente no contexto da Educação Matemática.

2 OBJETIVO GERAL

Analisar a influência dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem de Matemática nos anos finais do Ensino Fundamental, utilizando como metodologia a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo.

3 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar, por meio de questionários, as percepções de alunos e professores sobre o uso de jogos didáticos no ensino de Matemática.
- Analisar a influência dos jogos didáticos na motivação e no engajamento dos alunos nas aulas de Matemática.
- Verificar as contribuições e os desafios da utilização de jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem da Matemática.

4 REFERENCIAL TEÓRICO

Sant'anna e Nascimento (2011) apontam que a palavra "lúdico" tem origem no latim "ludus", que significa brincar. Ou seja, o lúdico está relacionado à brincadeira, ao jogo, à diversão. É com essa perspectiva que desenvolvemos este trabalho, buscando tornar o aprendizado de matemática mais atrativo e divertido.

Ainda segundo Sant'anna e Nascimento (2011), às teorias de Vygotsky dizem que o desenvolvimento do ser humano acontece principalmente por meio do aprendizado, que pode acontecer de forma direta, como na interação com outras pessoas, ou indireta, como ao observar ou ouvir. O jogo, nesse contexto, é uma ferramenta importante porque ajuda a criar na criança uma "Zona de Desenvolvimento Proximal" (ZDP). Essa é a fase em que a criança consegue realizar tarefas com alguma ajuda ou apoio. Quando ela consegue superar esses desafios, ela alcança a "Zona de Desenvolvimento Real" (ZDR), que é a capacidade de fazer essas tarefas de forma independente, sem ajuda. Ou seja, o jogo ajuda a criança a evoluir, passando de um nível de aprendizado assistido para um nível de autonomia.

De acordo com Sant'anna e Nascimento (2011), Piaget destacou a importância do jogo no desenvolvimento infantil; pois ele acreditava que ao jogar as crianças assimilam e transformam a realidade. Além disso, Piaget também afirmou que o jogo não é apenas uma forma de entretenimento, mas sim uma ferramenta poderosa para a aprendizagem e o desenvolvimento.

Nesse sentido, Sant'anna e Nascimento (2011, p. 30), concluem que:

Pensadores como Piaget, ..., e Vygotsky, defendem que o uso do lúdico é essencial para a prática educacional, no sentido da busca do desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos. Considerando que os jogos estão presentes nas vidas, não só da criança, mas também dos adultos, isto os torna instrumentos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de qualquer pessoa e, portanto, deve ser levado em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino.

Atualmente, observa-se uma crescente utilização do lúdico (jogos) como recurso metodológico no ensino. Muitos professores estão se empenhando em transformar a realidade dos métodos tradicionais, adotando abordagens e procedimentos que favorecem a aprendizagem e o desenvolvimento dos alunos. Nesse contexto, Rau (2007, p. 51) reforça essa ideia ao afirmar que “o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento”.

O jogo é uma atividade lúdica e livre que envolve um conjunto de regras, possui um caráter competitivo e permite que a criança expresse sua espontaneidade, além de refletir suas

vivências culturais. Uma das características mais importantes do jogo são as regras, que estão presentes em todos os tipos de jogos. Como observa Kishimoto (2006, p. 24):

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira.

Sobre a competição presente nos jogos, Grando (2004, p. 27) afirmou que “a competição inerente aos jogos garante-lhes o dinamismo, o movimento, propiciando um interesse e envolvimento espontâneos do aluno e contribuindo para o seu desenvolvimento social, intelectual e afetivo”, ou seja, o jogo desafia o estudante a evoluir em diversos aspectos. Ao tentar vencer um desafio, o aluno não apenas exercita seu raciocínio, mas também aprende a lidar com suas emoções e a respeitar as regras e os colegas, tornando o ato de jogar uma experiência completa de crescimento. Sob essa perspectiva, o jogo não é apenas um entretenimento, mas uma ferramenta pedagógica robusta que impulsiona o desenvolvimento global, exigindo do sujeito uma postura ativa e reflexiva diante das situações-problema impostas pela dinâmica lúdica.

Muitas vezes, os professores encontram dificuldades para prender a atenção de seus alunos, que têm diferentes características e estilos de aprendizagem. Com as mudanças nos perfis dos estudantes, é importante que os professores também se adaptem para conseguir envolver e motivar cada um deles. Nesse cenário, usar jogos como uma estratégia de ensino se mostra uma ótima ideia, pois ajuda as crianças a desenvolverem habilidades importantes que vão ser úteis na vida adulta. Segundo Lopes (2011, p. 33), “O jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que faz desenvolver suas potencialidades.”

Quando se decide usar o jogo como método de ensino, é importante preparar bem a aula com um planejamento cuidadoso. O jogo não deve ser usado de forma aleatória ou sem um propósito definido. Para que a atividade seja realmente eficaz, ela precisa ser conduzida com dedicação e responsabilidade, garantindo que os objetivos sejam alcançados de maneira clara. Como coloca Lopes (2011, p. 33-34), “[...] é importante que o educador, ao utilizar um jogo, tenha definido os objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo”.

Além disso, esse instrumento favorece a aprendizagem sobre como lidar com a experiência de ganhar ou perder. Mesmo quando as crianças não saem vitoriosas, elas continuam a adquirir conhecimento sobre o tema em questão. Segundo Moura (2006), a

criança compreende que nem sempre se ganha e que a experiência de perder é uma parte da vida.

[...] as concepções sócio-interacionistas partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regra. Nesta concepção, o jogo promove o desenvolvimento, porque está impregnado de aprendizagem. E isto ocorre porque os sujeitos, ao jogar, passam a lidar com regras que lhes permitem a compreensão do conjunto de conhecimentos veiculados socialmente, permitindo-lhes novos elementos para apreender os conhecimentos futuros. (MOURA, 2006, p. 79-80)

Quando o jogo é utilizado como uma ferramenta metodológica para ensinar conteúdos específicos, ele oferece ao aluno a oportunidade de resolver problemas que ocorrerão na prática, permitindo que essas experiências sejam vivenciadas por ele. Essa abordagem é um excelente recurso tanto para o professor quanto para o processo de aprendizagem. Assim, Moura (2006, p. 80) afirma que

O jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.

A Educação Matemática está em constante evolução, sendo constantemente reformulada e aprimorada. Diante disso, o debate sobre as metodologias de ensino permanece relevante, especialmente porque o modelo tradicional, focado na repetição e na memorização de regras, ainda é amplamente adotado. Nesse cenário, a introdução de jogos como recurso pedagógico se destaca como uma alternativa eficaz para tornar o aprendizado mais interativo e envolvente. Ao integrar elementos lúdicos ao ensino, os jogos estimulam o interesse dos alunos, tornando o processo educativo mais atrativo e significativo.

Segundo Melo e Lima (2022), os jogos educativos proporcionam um ambiente de aprendizado mais atrativo e interativo, permitindo que os alunos desenvolvam suas habilidades matemáticas de maneira prazerosa e eficaz. O lúdico é um elemento essencial no processo de ensino-aprendizagem, pois motiva os estudantes a participarem ativamente das aulas, favorecendo a construção do conhecimento de forma autônoma e colaborativa.

Melo e Lima (2022, s.p.), diz que:

O jogo é considerado um recurso indispensável nas aulas de Matemática. No contexto escolar deveria se integrar ao programa de forma séria e rigorosa. Contudo é preciso selecionar os jogos que devem ser usados, determinar os objetivos que se pretende alcançar e concretizar a avaliação das atividades lúdicas. Sendo assim, o jogo não será visto como um recurso didático usado unicamente como prêmio aos alunos mais ágeis na realização das tarefas escolares.

O uso de jogos em sala de aula é uma estratégia pedagógica essencial para tornar o ensino mais dinâmico e envolvente. Ao integrar atividades lúdicas ao aprendizado, os alunos se sentem mais motivados, participam ativamente do processo educacional e desenvolvem habilidades como raciocínio lógico, resolução de problemas e trabalho em equipe. Além disso, os jogos favorecem uma aprendizagem mais significativa, pois permitem que os estudantes experimentem conceitos matemáticos de forma prática e interativa. Dessa maneira, a ludicidade na educação contribui para um ambiente escolar mais estimulante, promovendo uma compreensão mais eficaz dos conteúdos e tornando o aprendizado mais acessível e atrativo.

5 METODOLOGIA

Para atender ao objetivo geral proposto para o Trabalho de Conclusão de Curso, realizou-se uma pesquisa de campo com o intuito de compreender por meio de pesquisa bibliográfica e relatórios (Apêndice - A e B) as percepções e influência dos jogos Didáticos no Ensino e Aprendizagem da Matemática em duas escolas públicas da Região Administrativa de Santa Maria do Distrito Federal.

As Escolas escolhidas são de Educação Integral, que se refere a uma proposta pedagógica que busca o desenvolvimento completo do estudante, não só o aprendizado de conteúdos escolares como português e matemática, mas também o desenvolvimento físico, emocional, social, ético e cultural, o que é diferente da Educação em Tempo Integral, onde o estudante permanece mais tempo na escola, geralmente 7 a 9 horas por dia. Nesse grupo, encontram-se alunos com laudos, outros que não foram plenamente alfabetizados e também aqueles que, mesmo sem laudo e já alfabetizados, apresentam dificuldades de aprendizagem em várias disciplinas. Além disso, a metodologia de ensino na Educação Integral dessas escolas não permite o uso exclusivo do modelo tradicional baseado apenas no quadro e pincel. As práticas pedagógicas devem se fundamentar prioritariamente em metodologias ativas, o que dialoga diretamente com a proposta desta pesquisa.

A pesquisa de campo consistiu na aplicação de questionários para coletar dados sobre as percepções e experiências de alunos e professores em relação ao uso de jogos didáticos no ensino da matemática. Essa etapa metodológica possibilitou compreender de que maneira os jogos podem impactar o processo de aprendizagem quando comparados aos métodos tradicionais de ensino, bem como identificar os desafios enfrentados no cotidiano escolar.

A seleção das escolas participantes considerou, entre outros fatores, a experiência profissional de um dos autores da pesquisa em uma das escolas, o que contribuiu para a compreensão da rotina escolar e facilitou o planejamento da pesquisa.

A pesquisa foi desenvolvida em etapas metodológicas complementares. Inicialmente, realizou-se um levantamento teórico acerca do uso de jogos no ensino de Matemática. Em seguida, foram elaborados e aplicados dois questionários, sendo um direcionado aos professores e outro aos alunos, com o objetivo de coletar informações sobre as percepções, experiências e expectativas dos participantes em relação ao uso dos jogos no processo de ensino e aprendizagem da Matemática. Por fim, os dados obtidos foram organizados e analisados.

A interação com os professores e estudantes ocorreu exclusivamente de forma presencial, nas dependências das escolas em que a pesquisa foi realizada, no mesmo momento da aplicação dos questionários. Sobre os questionários, foram elaborados dois modelos, sendo um modelo construído para ser aplicado aos alunos e que foi definido na pesquisa como Apêndice “A”, e outro modelo destinado para os professores ficando definido como Apêndice “B”.

Cada questionário foi elaborado com dez questões norteadoras, apresentando sentenças fechadas, abertas e mistas. As questões fechadas possibilitam a obtenção de dados objetivos, enquanto as questões abertas têm a finalidade de complementar, esclarecer e aprofundar as respostas às questões fechadas, permitindo uma compreensão mais ampla das percepções, opiniões e experiências dos participantes e, por fim, as questões mistas que combinam as duas técnicas anteriores, pois apresentam respostas pré-definidas e possuem espaços que permitem aos respondentes emitirem suas opiniões. Quanto aos participantes da pesquisa, os formulários foram aplicados para 61 pessoas voluntárias, sendo 50 estudantes e 11 professores.

A coleta de dados ocorreu no primeiro semestre de 2025, por meio da aplicação exclusivamente física dos questionários nas duas escolas participantes da pesquisa. Tratam-se de instituições públicas que oferecem Educação Integral, oferecendo atividades que vão além das aulas tradicionais, como esportes, artes e momentos de reforço, sempre de forma lúdica. Conforme o Projeto Pedagógico da Educação Integral, essa proposta busca favorecer o desenvolvimento do estudante e, ao mesmo tempo, ajuda reduzir as dificuldades de aprendizagem, onde o ensino adota metodologias ativas e propõe uma abordagem alternativa ao ensino tradicional, com foco na aprendizagem por meio da participação e da prática, devido a sua carga horária ampliada.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Nesta seção, os resultados foram apresentados com base nas dez questões que orientaram a coleta de dados e serviram de suporte à construção dos objetivos da pesquisa. Ao final, será realizada uma análise geral, com o propósito de refletir sobre os achados em relação ao objetivo principal do estudo.

As respostas dos questionários foram transferidas manualmente para as tabelas, processo realizado pelos autores com o objetivo de consolidar todas as informações coletadas. Essa transferência possibilitou uma análise mais detalhada, permitindo comparações entre os dados, cálculo de porcentagens e uma visão mais clara dos resultados obtidos.

6.1 Análise dos formulários aplicados aos Estudantes

O questionário aplicado aos estudantes, apresentado no **Apêndice A**, possibilitou a caracterização dos sujeitos da investigação. Os dados obtidos referem-se ao perfil dos estudantes quanto ao grau de escolaridade, considerando a série/ano cursado. Observou-se que os respondentes pertenciam aos 6º e 7º anos do Ensino Fundamental, com predominância de estudantes do 6º ano.

Para saber mais sobre a opinião dos estudantes, foi questionado na pergunta 2 se eles já haviam participado de jogos em sala de aula, onde 100% dos estudantes responderam que sim, ou seja, todos responderam que tiveram pelo menos uma experiência com jogos didáticos em atividades pedagógicas.

Já na pergunta 3, por meio de uma sentença aberta onde espera-se que o participante escreva com suas próprias palavras, buscou-se identificar em quais disciplinas escolares os estudantes já tiveram experiências com o uso de jogos como recurso didático. Como resultado, observou-se que todos os 50 alunos responderam essa questão e citaram pelo menos uma disciplina que faz uso desse recurso didático, consequentemente, o somatório das respostas gerou o resultado de 123 citações. Além disso, as respostas foram variadas, demonstrando que essa estratégia tem sido utilizada em diferentes áreas do conhecimento.

Tabela 1 - Respostas dos alunos na questão nº 3

Disciplinas	Quantitativo	(%)
Matemática	32	26
Português	23	18,7
Integral	21	17,1
Educação Física	12	9,7
Geografia	10	8,2

Disciplinas	Quantitativo	(%)
História	10	8,2
Ciências	6	4,9
Inglês	5	4
Artes	4	3,2
Total	123	100

Fonte: Autores (2025)

Conforme os dados apresentados na Tabela 1, observa-se que a disciplina mais frequentemente mencionada pelos participantes foi Matemática, sendo seguida da disciplina de Português, o que indica uma maior presença do uso de jogos nessas áreas. Também foi recorrente a menção às atividades desenvolvidas no contexto da Educação Integral, não como uma disciplina específica, mas como um espaço em que diferentes componentes curriculares são trabalhadas de forma integrada e, muitas vezes, por meio de metodologias lúdicas. Esse fator pode ter contribuído para a expressiva lembrança dos jogos associados à Educação Integral, uma vez que essa proposta pedagógica favorece o uso de estratégias diferenciadas, incluindo jogos, especialmente em conteúdos de Matemática e Língua Portuguesa. Além dessas áreas, também foram citadas, ainda que em menor proporção, as disciplinas de Educação Física, História, Geografia, Ciências, Inglês e Artes. Percebe-se, portanto, que os estudantes reconhecem que essa metodologia foi utilizada também em outras áreas do conhecimento, não se restringindo apenas ao ensino integral.

Na pergunta n.º 4: “Você gosta quando o professor usa jogos para ensinar?”, apresentava-se como sendo uma questão mista, pois combinava duas possibilidades de resposta, uma objetiva do tipo múltipla escolha, onde o aluno responderia “sim” ou “não” de acordo com o enunciado, e outra discursiva, onde o aluno poderia ou não justificar a resposta dada à etapa anterior, desse modo, os estudantes foram convidados a opinar sobre o uso de jogos como recurso didático e, como resultado, a grande maioria dos alunos manifestou uma postura favorável à utilização dessa metodologia em sala de aula e aproveitaram para argumentar que o uso de jogos torna o processo de aprendizagem mais leve, interativo e atrativo, pois aumenta o interesse e o engajamento deles em relação aos conteúdos trabalhados.

Numa análise mais específica nas respostas dadas na pergunta n.º 4, dos 50 alunos que responderam o formulário, 46 deles justificaram a sua afirmação positiva para a questão com pelo menos um motivo, assim, a soma de todas as respostas resultou em 112 registros, que foram aglutinados em dois grandes eixos, os quais foram apresentados na Tabela 2. O

primeiro eixo, definido como Aprendizado, juntou todas as respostas dos alunos que relacionava o uso de jogos ao favorecimento do ensino, enquanto o eixo Pessoal, buscou unir todas respostas vinculadas a percepções individuais e que não tinham relação com o aprendizado. Portanto, a grande maioria das respostas demonstraram que o uso dos jogos em sala de aula estavam ligadas à sensação de diversão e lazer que os alunos enxergam naturalmente nos jogos, porém, apenas e aproximadamente $\frac{1}{3}$ deles percebem que o ato de brincar em atividades direcionadas podem auxiliar em melhores resultados acadêmicos.

Tabela 2 - Motivos que levaram os alunos a responder “sim” na questão nº 4

Eixo	Respostas	Quantitativo	(%)
Aprendizado	Mais fácil de aprender Porque incentiva o aprendizado Mais rápido de aprender	35	31,25
Pessoal	É legal É divertido Interessante É algo diferente Prende a atenção Não precisa usar caderno É melhor que a aula comum	77	68,75
Total		112	100

Fonte: Autores (2025)

Em contrapartida, dos 50 alunos que responderam o formulário, 17 deles também deram justificativas negativas para a questão n.º 4, incluindo muitos alunos que afirmaram “sim” com resposta da pergunta, o que demonstra que parte dos respondentes não interpretou adequadamente a assertiva. Cabe ressaltar novamente que cada aluno poderia justificar sua resposta com mais de um motivo, assim, os 17 alunos responderam essa questão com 23 citações, as quais foram organizadas em dois grandes eixos que foram expostos na Tabela 3. O primeiro eixo, definido como Aprendizado, juntou todas as respostas dadas pelos alunos que acreditavam que o uso de jogos não favorece o processo ensino, enquanto o eixo Pessoal, uniu todos demais motivos vinculados à argumentos exclusivamente pessoais, dessa maneira, a grande maioria das respostas demonstraram que as motivações estão associadas a percepções ou comportamentos individuais e não vinculadas a prática da metodologia proposta.

Tabela 3 - Motivos que levaram os alunos a responder “não” na questão n.º 4

Eixo	Respostas	Quantitativo	(%)
Aprendizado	O tradicional é mais rápido de aprender Prefere aula comum	7	30,4
Pessoal	Medo Vergonha Preguiça Não gosta Indisposição Não acha legal Dificuldade de concentrar	16	69,6
Total		23	100

Fonte: Autores (2025)

Na pergunta n.º 05: “Você acha que aprende melhor com jogos do que com aulas normais?”, os estudantes deveriam ou poderiam opinar sobre a eficácia do uso dos jogos no processo de aprendizagem. Dadas as respostas, 86% dos estudantes afirmaram aprender melhor com jogos do que com aulas tradicionais. Por outro lado, a negativa de 14% dos discentes sinaliza que uma parcela significativa ainda valoriza ou se sente mais segura com a estrutura do ensino convencional, destacando a importância de um equilíbrio metodológico. Essas respostas refletem a percepção dos alunos quanto à eficácia dos jogos como recurso pedagógico, permitindo analisar como essa estratégia influencia o interesse e a compreensão dos conteúdos.

Embora a maioria dos estudantes demonstrem aprovação em relação ao uso de jogos em sala de aula, observa-se a existência de uma parcela minoritária que não percebe essa estratégia como favorável ao processo de aprendizagem. Para esses alunos, o uso de jogos nem sempre se mostra confortável ou motivador, seja por não se sentirem à vontade para participar das atividades, por não apreciarem esse tipo de dinâmica ou por não perceberem ganhos significativos na aprendizagem dos conteúdos. Dessa forma, os dados indicam que, apesar da aceitação predominante, o uso de jogos não é unanimidade entre os alunos, evidenciando a necessidade de considerar diferentes perfis e preferências no planejamento das práticas pedagógicas.

Nesse mesmo contexto, na pergunta n.º 09: “Você se sente mais animado(a) para participar das aulas quando tem jogos?”. Como resultado, a maioria, 92% dos alunos, afirmou que sim, ou seja, que se sente animado para participar das aulas quando tem jogos. Essa alta taxa de aceitação indica que os jogos não são apenas um entretenimento, mas uma ferramenta de engajamento cognitivo, pois indica que os alunos percebem o jogo como um elemento de

diferenciação na rotina escolar, o que reduz a fadiga mental e renova o interesse pelas disciplinas. Por outro lado, a parcela de 8% que não se sente animada pode estar relacionada a perfis de alunos com maior introspecção ou ansiedade social, que enxergam na exposição do jogo um fator de estresse em vez de motivação.

Ressalta-se que durante a aplicação dos questionários, alguns estudantes, de forma espontânea, relataram verbalmente à pesquisadora/aplicadora que, no ano anterior, gostavam das aulas com jogos, especialmente porque os professores se mostravam motivados e conseguiam transformar a atividade em algo interessante e divertido. No entanto, afirmaram que, no momento atual, essa percepção mudou. Segundo eles, os professores que atuam na Educação Integral atualmente demonstram desmotivação, o que acaba refletindo na forma como os jogos são aplicados em sala, tornando a experiência monótona e pouco atrativa, o que implica na desmotivação em relação aos jogos didáticos.

Já na pergunta n.º 8: “O que você acha difícil quando está jogando nas aulas?”. Os alunos foram questionados sobre as dificuldades durante a utilização de jogos nas aulas. O grupo de alunos, registraram 59 afirmativas que foram agrupadas em três eixos apresentados na Tabela n.º 4, onde cerca de 86% das motivações citadas demonstravam dificuldades individuais e que foram organizadas no eixo “Pessoal” ou dificuldades vinculadas ao jogo propriamente dito e que foram reunidas no eixo “Jogo”, assim, a maioria dos estudantes afirmaram que as dificuldades em participar de aulas com jogos variam de acordo com o tipo de jogo utilizado, já que alguns são mais fáceis de entender e outros exigem mais atenção e raciocínio. Além disso, os alunos enfatizaram que a compreensão das regras e da dinâmica é essencial para o aproveitamento da atividade, o que reitera a necessidade de uma explicação clara pelo docente. Eles também apontaram a importância de um ambiente favorável, que promova o bem-estar do grupo e facilite o entendimento coletivo das partidas.

Tabela 4 - Respostas dos alunos na questão nº 8

Eixo	Respostas	Quantitativo	%
Facilidade	Não tem dificuldade	8	13,6
Pessoal	Ter que competir Barulho incomoda Medo de errar Colegas que não sabem brincar	15	25,4
Jogo	Depende do jogo Aprender o jogo Entender o jogo Concentrar no jogo Acompanhar o jogo	36	61

Eixo	Respostas	Quantitativo	%
Total		59	100

Fonte: Autores (2025)

Para finalizar o questionário aplicado aos estudantes, a pergunta n.º 10: “O que você mudaria ou sugeriria para melhorar os jogos nas aulas?”. Essa pergunta teve a intenção de proporcionar aos alunos a oportunidade de se exporem e se sentirem como atores do processo de estruturação das aulas e, além do mais, possibilitar aos professores, a chance de melhorar suas práticas pedagógicas a partir das críticas e sugestões dos alunos. Desse modo, ocorreu o registro de 68 respostas que foram organizadas em dois grupos, sendo o grupo “Pessoal”, aqueles que decidiram não opinar ou aqueles que sugeriram que o modelo atual atende às expectativas do respondedor, e o grupo “Gestão” que compreende os professores e gestores escolares. Nesse ínterim, as respostas dadas foram organizadas e apresentadas na tabela n.º 5.

Tabela 5 - Respostas dos alunos na questão n.º 10

Eixo	Respostas	Quantitativo	%
Pessoal	Não sei/Não respondeu/Não mudaria nada	17	25
Gestão	Mais organização Colaboração e paciência de todos envolvidos Ambientes mais adequados Jogos que envolvam tecnologia Mais variedades de jogos Ensinar quem ainda não sabe Jogos que não envolvam muitos cálculos	51	75
Total		68	100

Fonte: Autores (2025)

Na tabela n.º 5 é possível inferir que a maioria dos alunos decidiu expressar suas opiniões com a intenção de contribuir com aperfeiçoamento da metodologia, ou seja, os alunos assumiram um papel de protagonismo e somaram efetivamente com o aprimoramento do processo de ensino aprendizagem. Numa análise mais aprofundada, observa-se que boa parte das sugestões estão ligadas diretamente ao campo de atuação dos profissionais que estão mais próximos dos alunos. Nesse contexto, os alunos propuseram novas estratégias, como por exemplo, uma maior variação dos jogos, incluindo os que envolvam tecnologias, e sugeriram ainda melhorias na organização e nas formas de aplicações dessas práticas pedagógicas para que as aulas se tornem mais atrativas e dinâmicas.

6.2 Análise dos formulários aplicados aos Professores

O questionário para Professores, agregado neste documento como Apêndice B, foi construído com 10 perguntas fechadas e mistas com o intuito de verificar a disposição e sensibilidade dos professores em relação ao uso e aplicação de jogos didáticos em suas aulas.

Outro aspecto importante é que a aplicação do questionário não se restringiu apenas aos professores de Matemática, pois a pesquisa buscou compreender, de forma mais ampla, as percepções sobre o uso de jogos didáticos no contexto escolar. A participação de docentes de outras disciplinas se justifica pelo fato de que o aprendizado da Matemática não ocorre de maneira isolada, sendo influenciado por diversas áreas do conhecimento. Disciplinas como Língua Portuguesa, Ciências e até Artes contribuem para o desenvolvimento de habilidades essenciais ao raciocínio matemático, como a interpretação de textos, a resolução de problemas, a observação, a análise crítica e a criatividade. Dessa forma, compreender como professores de diferentes áreas percebem o uso de jogos pedagógicos enriquece a análise e evidencia a interdisciplinaridade no processo de ensino e aprendizagem da Matemática.

Dessa forma, o questionário destinado aos professores inicia-se com a identificação da disciplina lecionada por cada docente. No total 11 professores colocaram-se à disposição para participar da pesquisa e, por meio da pergunta n.º 1: “Qual sua disciplina de atuação?”, nos revelaram que todos atuavam nos anos finais do Ensino Fundamental, sendo três professores de Matemática, três da disciplina de Português, três de Artes e dois Pedagogos.

Na sequência, a pergunta n.º 2: “Você já usou jogos didáticos em suas aulas?”, nos mostrou que no grupo de professores entrevistado, apenas um afirmou que não aplicava jogos em suas atividades didáticas, portanto, 10 professores confirmaram que já utilizaram jogos didáticos no desenvolvimento de suas aulas, o que indica uma ótima inclinação para aplicação desses materiais em suas práticas pedagógicas.

É importante destacar que a partir desse momento somente 10 professores deram continuidade a pesquisa, pois o professor que negou o uso desse recurso em sala de aula, encerrou sua participação por entender que não fazia mais sentido prosseguir com o restante do questionário.

Ainda sobre o questionário e avançando um pouco mais, os professores foram interpelados sobre a periodicidade de aplicação dos jogos didáticos, por meio da pergunta n.º 3: “Com que frequência você utiliza jogos didáticos em suas aulas?”, portanto e como apurado no resultado, 5 professores responderam que “Às vezes” ou “Raramente” fazem uso de jogos em sala e os outros 5 professores afirmaram utilizar essa prática pedagógica “Sempre” ou “Frequentemente”. Assim, os dados indicam que, apesar de presentes nas

práticas docentes, os jogos são aplicados de forma não regular e que, portanto, e, pelo menos para parte do grupo de professores, existem dificuldades que impedem ou limitam o aumento da frequência do uso dos jogos didáticos. Sobre essas dificuldades dos professores em aumentar a frequência de aplicação de jogos, os motivos podem estar relacionados com as respostas dadas na questão n.º 8 e que agora serão apresentadas.

Nesse contexto, os dados obtidos pela pergunta n.º 8: “Quais são os principais desafios que você enfrenta ao utilizar jogos em sala de aula?”, foram compilados e encontram-se detalhados na Tabela 6.

Tabela 6 - Respostas dos professores na questão n.º 8

Foco	Respostas	Quantitativo	%
Professor	Tempo para preparação dos jogos	8	40
	Habilidades não relacionadas ao conteúdo		
Aluno	Aluno focado na competição	7	35
	O novo às vezes encontra barreiras		
	Comportamento caótico de alguns discentes atrapalha		
	Por se tratar de jogos matemáticos muitos estudantes têm desinteresse na matéria		
Gestão	Estrutura das escolas	5	25
	Integração com o currículo		
Total		20	100

Fonte: Autores (2025)

A partir das justificativas apresentadas por todos os docentes na pergunta n.º 8, foram extraídos 20 registros de análise. Esses dados foram agrupados em três eixos centrais, fundamentados nos protagonistas do processo educativo: o Professor, o Aluno e a Gestão Escolar. Assim, pode-se afirmar que para a maioria dos professores, em cerca de 65% dos argumentos, os desafios a serem superados estão relacionados à Gestão Escolar ou aos próprios professores, demonstrando que a maior parte dos obstáculos à inovação no ensino é de ordem estrutural e metodológica, e não necessariamente ligadas ao aprendizado dos alunos. Outro dado importante é que pouco mais de um terço dos professores sentem que a barreira para o sucesso dos jogos didáticos não está apenas no planejamento ou nos recursos, mas no comportamento e no perfil dos estudantes, reforçando a ideia de que, além de uma explicação clara das regras, é preciso investir na criação de um ambiente seguro e em estratégias que possibilitem alfabetizar o aluno para o convívio e cooperação durante o jogo.

Apesar dos desafios apontados, os professores reconhecem os inúmeros benefícios que os jogos didáticos proporcionam em sala de aula. Isso foi evidenciado nas justificativas dadas por eles na pergunta n.º 7: “Quais habilidades os alunos desenvolvem durante as atividades

com jogos?” . onde as 40 respostas dadas foram organizadas na tabela n.º 7 e que demonstra, na percepção da maioria dos docentes, que o uso dos jogos didáticos desenvolvem nos estudantes habilidades como raciocínio lógico, criatividade, trabalho em equipe, comunicação e resolução de problemas. Mencionaram também que essas atividades ajudam na motivação dos estudantes, favorecem a integração entre os alunos e contribuem diretamente para o aprendizado. De acordo com os relatos, os jogos despertam maior participação, aguçam a criatividade, tornam as aulas mais interessantes e ajudam a chamar a atenção dos jovens por serem uma forma diferente de aprender. Além disso, os professores afirmaram que os jogos incentivam a busca por novas estratégias, promovem a convivência em grupo, desenvolvem o respeito ao próximo e contribuem para a organização, a vocalização e a progressão das ideias. Esses aspectos reforçam o papel dos jogos como ferramenta pedagógica capaz de ir além do conteúdo curricular, promovendo competências importantes para a formação integral dos estudantes.

Tabela 7 - Respostas dos professores na questão n.º 7

Possibilidades de respostas	Quantitativo
Raciocínio lógico	9
Criatividade	8
Trabalho em equipe	8
Comunicação	8
Resolução de Problemas	6
Respeito ao próximo	1
Total	40

Fonte: Autores (2025)

Além de proporcionarem momentos de descontração e diversão, os professores mencionaram também que essas atividades ajudam na motivação dos estudantes, favorecem a integração entre os alunos e contribuem diretamente para o aprendizado. Conforme o relato: “os jogos despertam maior participação, aguçam a criatividade, tornam as aulas mais interessantes e ajudam a chamar a atenção dos jovens por serem uma forma diferente de aprender”. Além disso, os professores afirmaram que os jogos incentivam a busca por novas estratégias, promovem a convivência em grupo, desenvolvem o respeito ao próximo e contribuem para a organização, a vocalização e a progressão das ideias.

Já na pergunta n.º 06: “ Na sua experiência, os jogos contribuíram para a aprendizagem dos estudantes? Como?”, os professores participantes da pesquisa foram enfáticos em dizer que os impactos dos jogos didáticos na vida dos estudantes são claramente positivos, 100% dos docentes responderam que os jogos contribuem de forma significativa

para o processo de aprendizagem. Em suas justificativas, eles destacaram que os jogos proporcionam momentos de descontração e ajudam a quebrar a rotina da sala de aula tradicional. Além disso, mencionaram que, diante da desmotivação que muitos estudantes apresentam atualmente, os jogos trazem uma energia renovada, tornando as aulas mais atrativas. Também foi ressaltado que, ao longo do tempo, os alunos percebem que aprender de forma lúdica e em grupo se torna não apenas mais interessante, mas também mais prazeroso e eficiente.

No mesmo sentido, foi perguntado na questão n.º 10: “Você gostaria do uso de jogos como recurso pedagógico na escola? Que sugestões você daria para ampliar o uso de jogos como recurso pedagógico na escola?”. Todos os participantes responderam de forma unânime que sim, demonstrando não apenas abertura, mas também interesse em ver os jogos ocupando um espaço maior nas práticas educativas. Essa concordância reforça a percepção de que os jogos, quando bem aplicados, têm grande potencial para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Sendo assim, os docentes sugeriram formas de ampliar o uso dos jogos como recurso pedagógico nas escolas. Conforme as respostas, é importante investir em diferentes tipos de jogos, desde os mais tradicionais, como os de tabuleiro, até os digitais e interativos, que podem despertar ainda mais o interesse dos estudantes. Alguns docentes mencionaram a necessidade de criar projetos que envolvam a gestão escolar, com o objetivo de garantir maior apoio e investimento em materiais e estrutura. Outros destacaram que é fundamental mostrar aos próprios professores o potencial pedagógico dos jogos, reforçando que, quando há envolvimento e entrega por parte do educador, os resultados são positivos. Também foram apontadas como relevantes a valorização do momento de interação entre os alunos e a criação de um ambiente mais dinâmico, mesmo dentro da sala de aula tradicional, capaz de desenvolver o amor ao conhecimento e tornar o aprendizado mais significativo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho evidenciou a importância dos jogos didáticos no processo de ensino e aprendizagem da Matemática. De modo geral, observou-se que os jogos contribuem para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas, auxiliando na compreensão e na fixação dos conteúdos matemáticos. Além disso, outras disciplinas também colaboram para o desenvolvimento de habilidades importantes, como o raciocínio lógico, a atenção e a resolução de problemas, que influenciam diretamente a aprendizagem da Matemática.

Apesar de a maioria dos estudantes ter apresentado uma percepção positiva em relação ao uso dos jogos, os resultados mostraram que nem todos se sentem favorecidos por essa metodologia. Uma parcela menor dos alunos relatou dificuldades, como vergonha de participar, falta de concentração, desinteresse ou preferência por aulas no formato tradicional. Esses dados indicam que o uso de jogos didáticos, embora relevantes, não atende da mesma forma a todos os estudantes.

Dessa maneira, fica evidente que os jogos didáticos são uma estratégia importante, mas que precisam ser utilizados com planejamento e cuidado. Para isso, é fundamental que os professores contem com o apoio da gestão escolar e das redes de ensino, seja por meio de formações, orientações pedagógicas ou da disponibilização de materiais e recursos adequados. Além disso, é necessário que o professor considere as dificuldades e os diferentes perfis dos alunos, criando um ambiente em que todos se sintam confortáveis para participar das atividades.

A análise dos questionários mostrou que professores e estudantes, em sua maioria, reconhecem os benefícios dos jogos para a aprendizagem, a motivação e o engajamento nas aulas. No entanto, os resultados reforçam que os jogos devem ser utilizados como um recurso complementar ao ensino, respeitando as limitações e as necessidades dos alunos, a fim de contribuir de maneira efetiva para o processo de ensino e aprendizagem.

Diante do que foi apresentado ao longo desta pesquisa, fica evidente que os jogos didáticos exercem influência no processo de ensino e aprendizagem da Matemática. Os resultados mostraram que, apesar de não atenderem a todos os estudantes da mesma forma, os jogos contribuem para aumentar o interesse, a participação e o engajamento da maioria dos alunos, desde que sejam utilizados com planejamento e mediação adequada. Assim, conclui-se que os jogos didáticos são importantes e necessários como recurso pedagógico, devendo ser aplicados de forma consciente, respeitando as dificuldades dos alunos e contando com o apoio da gestão escolar e das redes de ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLASS, Leandro; LIMA, Hugo Ricardo. **“Agora, com o jogo, consegui ver na prática como calcular”**: análise de uma experiência didática no ensino médio. In: Metodologias ativas e reflexões pedagógicas: inovações na prática educativa. Rio Grande do Sul: Editora Atena, 2024.

GOMES, Nicole Christine de Oliveira; SILVA, Adriano Nogueira da; NASCIMENTO, Juliane Nascimento do; MAIA, Leonardo Henrique Barbosa; MACIEL, Nicole Caroline Alfaia. **Potencializando o ensino de ciências e matemática através de jogos lúdicos: uma nova perspectiva para sala de aula**. Brasília: Editora Realize, 2024. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2024/TRABALHO_COMPLETO_EV200_MD1_ID10242_TB5834_27102024190835.pdf. Acesso em: 27 jul. 2025.

GRANDO, Regina Célia. **O Jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. São Paulo: Paulus, 2004.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MELO, Claudiano Henrique da Cunha; LIMA, Claudinei Nunes de. A importância dos jogos no Ensino de Matemática no Ensino Fundamental II. Revista Educação Pública, Rio de Janeiro, v. 22, nº 39, 18 de outubro de 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: 5 jun. 2025.

MOURA, M. O. A séria busca do jogo: do lúdico na matemática. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

NASCIMENTO, E. A. G. do; FONSECA, I. S.; SÁ, E. S. C. G. de; ABIORANA, B. H. M.; CATIVO, T. R.; SANTOS FILHO, M. F. C. J. *Jogos pedagógicos como metodologia ativa no ensino de Matemática*. Revista FT – Educação Matemática, v. 29, ed. 147, 2025. Disponível em: <https://revistaft.com.br/jogos-pedagogicos-como-metodologia-ativa-no-ensino-de-matematica>. Acesso em: 29 jul. 2025.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibpx, 2007.

SANT’ANNA, Alexandre; NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. REVEMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SILVA, Éverton Marques da; PEREIRA, Gabriel Muca do Vale; FÁVERO, Fernando; FERNANDES, Verônica Elizeu de Araújo; SANTOS, Renato Fernandes dos. **A utilização de jogos educacionais para aprender matemática**. Revista Aracê, São José dos Pinhais, v. 7, n. 4, p. 16095–16107, 2025. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/download/4251/5684>.

SILVA, Silberto dos Santos et al. *Dificuldades no ensino e aprendizagem da matemática no Ensino Médio – Atualidades e Reflexões*. 2024. Disponível em: <https://revistaft.com.br/dificuldades-no-ensino-e-aprendizagem-da-matematica-no-ensino-medio-atualidades-e-reflexoes/>. Acesso em: 28/01/2026.

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO PARA ESTUDANTES

1. Qual é a sua série?

() 6^o ano

() 7^o ano

() 8^o ano

() 9^o ano

2. Você já participou de atividades com jogos nas aulas? () Sim () Não

3. Em quais disciplinas você já usou jogos em sala de aula?

4. Você gosta quando o professor usa jogos para ensinar? Por quê?

() Sim

() Não

Justifique:

5. Você acha que aprende melhor com jogos do que com aulas normais? Explique.

() Sim

() Não

Justifique:

6. Quais tipos de jogos você mais gosta de usar na escola?

7. O que os jogos te ajudam a aprender? (Você pode marcar mais de uma)

() Raciocínio lógico

() Trabalhar em grupo

() Resolver problemas

() Fazer contas

() Usar a criatividade

() Outro: _____

8. O que você acha difícil quando está jogando nas aulas?

9. Você se sente mais animado(a) para participar das aulas quando tem jogos?

() Sim

() Não

Justifique:

10. O que você mudaria ou sugeriria para melhorar os jogos usados nas aulas?

APÊNDICE B - QUESTIONÁRIO PARA PROFESSORES

1. Qual sua disciplina de atuação?

☐ Matemática

☐ Português

☐ Artes

☐ Outro: _____

2. Você já utilizou jogos didáticos em suas aulas? ☐ Sim ☐ Não

3. Com que frequência você utiliza jogos didáticos em suas aulas?

☐ Nunca ☐ Raramente ☐ Às vezes ☐ Frequentemente ☐ Sempre

4. Quais tipos de jogos você já utilizou em sala de aula? Cite exemplos.

☐ jogos de memória

☐ jogos de estratégia

☐ jogos de cartas

☐ jogos de tabuleiro

☐ Outros: _____

5. Quais objetivos pedagógicos você busca alcançar com o uso de jogos?

☐ Estimular a interação em sala de aula

☐ Pensamento lógico

☐ Resolução de problema

☐ Criatividade

6. Na sua experiência, os jogos contribuíram para a aprendizagem dos estudantes?
Como?

☐ Sim

☐ Não

7. Quais habilidades os alunos desenvolvem durante as atividades com jogos? (Você pode marcar mais de uma)

☐ Raciocínio lógico ☐ Criatividade ☐ Resolução de problemas ☐ Trabalho em equipe ☐ Comunicação ☐ Outra: _____

8. Quais são os principais desafios que você enfrenta ao utilizar jogos em sala de aula?

- ☐ Tempo para preparação dos jogos
- ☐ Habilidades não relacionadas ao conteúdo
- ☐ Aluno focado na competição e deixando de lado o aprendizado
- ☐ Integração com o currículo

9. Como você avalia o impacto do uso de jogos na motivação dos estudantes?

- ☐ Positivo
- ☐ Negativo

10. Você gostaria do uso de jogos como recurso pedagógico na escola?

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Talvez

Que sugestões você daria para ampliar o uso de jogos como recurso pedagógico na escola?
