

## LUDICIDADE E MATEMÁTICA: O USO DE JOGOS EDUCACIONAIS COMO FERRAMENTA DE ENSINO NOS ANOS INICIAIS

PLAYFULNESS AND MATHEMATICS: THE USE OF EDUCATIONAL GAMES AS A TEACHING TOOL IN EARLY YEARS EDUCATION

LUDICIDAD Y MATEMÁTICAS: EL USO DE JUEGOS EDUCATIVOS COMO HERRAMIENTA DE ENSEÑANZA EN LOS PRIMEROS AÑOS ESCOLARES

Mônica Bezerra de Lima<sup>1</sup>

**RESUMO:** Esse artigo buscou compreender como os jogos educacionais podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental, promovendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e da autonomia dos estudantes. Com base em uma pesquisa qualitativa de natureza bibliográfica, foram analisadas produções acadêmicas recentes que discutem o uso da ludicidade como estratégia pedagógica eficaz na sala de aula. Os resultados evidenciam que o uso de jogos favorece a participação ativa dos alunos, a construção coletiva do conhecimento e o fortalecimento do vínculo entre teoria e prática. Além disso, observa-se que a mediação do professor é fundamental para potencializar os efeitos positivos dessa abordagem, garantindo que os objetivos pedagógicos sejam alcançados. Conclui-se que a inserção dos jogos no ensino da Matemática, quando planejada com intencionalidade e sensibilidade, torna o processo educativo mais significativo, prazeroso e transformador para os estudantes.

1652

**Palavras-chave:** Jogos Educacionais. Matemática. Ludicidade.

**ABSTRACT:** This article aimed to understand how educational games can contribute to the teaching and learning process of Mathematics in the early years of Elementary School, promoting the development of logical reasoning, creativity, and students' autonomy. Based on a qualitative and bibliographic research approach, recent academic productions that discuss the use of playfulness as an effective pedagogical strategy in the classroom were analyzed. The results show that the use of games encourages active student participation, collective knowledge construction, and the strengthening of the link between theory and practice. Furthermore, the teacher's mediation is essential to enhance the positive effects of this approach, ensuring that pedagogical goals are achieved. It is concluded that the inclusion of games in Mathematics teaching, when intentionally and sensitively planned, makes the educational process more meaningful, enjoyable, and transformative for students.

**Keywords:** Educational Games. Mathematics. Playfulness.

<sup>1</sup>Mestra em Educação, Uneatlantico- Santander , Cantabria, Espanha.

**RESUMEN:** Este artículo tuvo como objetivo comprender cómo los juegos educativos pueden contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje de las Matemáticas en los primeros años de la Educación Primaria, promoviendo el desarrollo del razonamiento lógico, la creatividad y la autonomía de los estudiantes. Basado en una investigación cualitativa de naturaleza bibliográfica, se analizaron producciones académicas recientes que discuten el uso de la ludicidad como estrategia pedagógica eficaz en el aula. Los resultados muestran que el uso de juegos favorece la participación activa de los alumnos, la construcción colectiva del conocimiento y el fortalecimiento del vínculo entre teoría y práctica. Además, se observa que la mediación del profesor es fundamental para potenciar los efectos positivos de este enfoque, asegurando el logro de los objetivos pedagógicos. Se concluye que la inserción de juegos en la enseñanza de las Matemáticas, cuando se planifica con intencionalidad y sensibilidad, hace que el proceso educativo sea más significativo, placentero y transformador para los estudiantes.

**Palabras clave:** Juegos Educativos. Matemáticas. Ludicidad.

## INTRODUÇÃO

A matemática, muitas vezes vista como um bicho de sete cabeças por alunos e até por alguns professores, pode ganhar novos sentidos e formas quando atravessada pela ludicidade. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, esse contato com os números, formas e operações precisa ser prazeroso, significativo e próximo da realidade infantil. Nesse sentido, os jogos educacionais emergem como recursos potentes, capazes de transformar o aprendizado em um processo mais leve, afetivo e desafiador na medida certa, respeitando os ritmos e singularidades das crianças. Mais do que ensinar conteúdos, ensinar matemática é também ensinar a pensar, resolver, criar e colaborar.

1653

A ludicidade, compreendida como uma linguagem natural da infância, possui um papel formativo essencial, pois se conecta diretamente ao universo simbólico e criativo da criança. Quando bem planejada, a atividade lúdica contribui para a internalização de conceitos matemáticos com mais fluidez, ampliando as possibilidades de compreensão e aplicação prática desses saberes. Segundo Kishimoto (2011), o jogo não é apenas um passatempo, mas um instrumento pedagógico legítimo que promove o desenvolvimento cognitivo, social e emocional dos pequenos. Dessa forma, integrar jogos ao ensino da matemática é apostar numa prática mais humanizada, em que o erro deixa de ser punido e passa a ser visto como parte natural do processo de aprendizagem.

É importante reconhecer que os jogos, além de despertarem o interesse dos alunos, também fortalecem vínculos entre eles e entre o grupo e o professor. O ambiente de sala de aula se transforma, tornando-se mais colaborativo, descontraído e engajador. Ao brincar, as crianças

negociam regras, tomam decisões, experimentam hipóteses e validam estratégias, o que contribui diretamente para o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático. De acordo com Borin (2020), a ludicidade no ensino da matemática permite uma vivência mais concreta dos conteúdos, tornando-os acessíveis até para aqueles que apresentam maiores dificuldades.

No entanto, para que os jogos matemáticos cumpram esse papel com eficiência, é necessário que o professor esteja preparado para mediar as atividades com intencionalidade pedagógica, evitando que o lúdico se reduza apenas à diversão. A formação docente precisa considerar essas possibilidades, proporcionando ao educador recursos teóricos e práticos para integrar os jogos aos objetivos de aprendizagem. Como alerta Smole e Diniz (2012), o jogo, quando bem conduzido, pode se transformar em um espaço de investigação, reflexão e construção do conhecimento matemático, superando o ensino mecânico e descontextualizado.

Diante desse cenário, o presente artigo tem como objetivo refletir sobre o uso de jogos educacionais como ferramenta no ensino da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Por meio de uma abordagem qualitativa, buscou-se compreender como os jogos vêm sendo utilizados nas práticas pedagógicas, quais os impactos percebidos no processo de aprendizagem e quais os desafios enfrentados por professores nesse contexto. Espera-se que este estudo possa contribuir para fortalecer uma cultura pedagógica que reconheça a ludicidade como aliada da aprendizagem e da formação integral da criança.

1654

## MÉTODOS

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, cujo foco central foi compreender como os jogos educacionais vêm sendo utilizados no ensino da matemática nos anos iniciais e quais sentidos esses recursos lúdicos assumem no cotidiano escolar. A escolha por essa abordagem se justifica pela intenção de mergulhar nos significados atribuídos pelos sujeitos envolvidos, compreendendo suas percepções, práticas, dificuldades e potencialidades, algo que não seria plenamente captado por instrumentos quantitativos. Segundo Bogdan e Biklen (1994), a pesquisa qualitativa é particularmente adequada quando se busca investigar fenômenos em profundidade, considerando os contextos e subjetividades.

O percurso metodológico teve como ponto de partida uma revisão bibliográfica em produções acadêmicas publicadas nos últimos cinco anos, disponíveis em bases como Scielo, Google Acadêmico e Periódicos da CAPES. Os critérios de seleção envolveram a presença de descritores como “jogos educacionais”, “matemática nos anos iniciais”, “ludicidade na

educação” e “ensino fundamental”. Foram analisados artigos, dissertações e livros que abordam práticas pedagógicas com jogos matemáticos, considerando suas contribuições para a aprendizagem, o engajamento dos estudantes e os desafios enfrentados pelos professores em sua implementação.

Além da revisão bibliográfica, a pesquisa também utilizou como técnica a análise de relatos de experiência publicados por docentes atuantes nos anos iniciais, com o intuito de aproximar a discussão da realidade escolar. Essa escolha se deu pela compreensão de que muitas vezes a riqueza das práticas docentes está documentada nesses relatos, que registram os caminhos percorridos, os ajustes feitos durante o processo e os resultados percebidos com os alunos. Como destaca André (2013), considerar as vozes dos professores é essencial para uma compreensão mais sensível e situada do campo educacional, especialmente quando se trata de práticas inovadoras e com forte dimensão afetiva e criativa, como o uso de jogos.

Por fim, os dados foram analisados de forma interpretativa, buscando identificar temas recorrentes, convergências e tensões nas falas e textos dos autores selecionados. A análise teve como base os princípios da análise de conteúdo, conforme proposto por Bardin (2016), permitindo a organização das informações em categorias como: objetivos do uso de jogos, tipos de jogos utilizados, estratégias de mediação docente e impacto percebido na aprendizagem matemática. Esse olhar interpretativo permitiu ir além da simples descrição das práticas, possibilitando refletir criticamente sobre os elementos que potencializam ou dificultam o uso da ludicidade como caminho legítimo para o ensino da matemática.

1655

## RESULTADOS

O uso de jogos no ensino da matemática tem se mostrado uma estratégia significativa para promover não apenas a aprendizagem de conteúdos específicos, mas também o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e sociais entre os alunos dos anos iniciais. A literatura revela que os jogos funcionam como pontes entre o conteúdo e o interesse das crianças, oferecendo um meio alternativo e envolvente para o aprendizado de conceitos matemáticos tradicionalmente considerados difíceis ou desmotivadores. Para Smole e Diniz (2022), a ludicidade atua como catalisadora da curiosidade e da resolução de problemas, estimulando a mente a operar com flexibilidade e criatividade.

Ao analisarmos os relatos e estudos selecionados, nota-se que a introdução dos jogos na prática pedagógica frequentemente parte da necessidade de romper com uma metodologia

tradicional centrada na repetição e na memorização. Professores relatam que, ao inserir jogos em suas aulas, percebem um aumento na participação e no entusiasmo dos estudantes, que passam a enxergar a matemática como algo próximo da realidade e passível de ser experimentado com prazer. Conforme defendem Lorenzato e Rezende (2019), o ensino que desperta interesse e afeto tende a gerar aprendizagens mais consistentes e duradouras.

Dentre os jogos mais citados, destacam-se aqueles voltados à compreensão das quatro operações, ao reconhecimento de formas geométricas, à contagem, ao sistema decimal e à resolução de problemas. Jogos como dominós matemáticos, trilhas numéricas, bingo dos números, baralhos de operações e quebra-cabeças com formas geométricas aparecem com frequência nos relatos de experiências, sendo apontados como ferramentas capazes de potencializar o aprendizado ao mesmo tempo em que promovem o trabalho colaborativo.

Outro ponto recorrente nos resultados diz respeito ao papel do professor como mediador no processo de aprendizagem por meio dos jogos. A simples presença do jogo em sala de aula não garante a aprendizagem; é necessário que haja intencionalidade pedagógica, organização do tempo e espaço e, principalmente, acompanhamento próximo dos processos vivenciados pelos estudantes. Antunes (2020) ressalta que o professor deve atuar como um facilitador que observa, questiona, estimula e intervém quando necessário, sem tirar do aluno a possibilidade de descobrir por si.

1656

A avaliação também surge como uma dimensão transformada pelo uso de jogos. Muitos professores relatam que, ao observar os alunos durante as atividades lúdicas, conseguem identificar compreensões, dificuldades e estratégias que não são facilmente percebidas nas avaliações tradicionais. Essa observação direta permite ajustes mais eficazes no planejamento, respeitando os ritmos e os estilos de aprendizagem de cada aluno. Para Ferraz e Belhot (2021), os jogos podem ser recursos avaliativos ricos, por proporcionarem situações reais de uso do conhecimento.

Nos relatos de experiências analisados, verificou-se ainda que os jogos contribuem significativamente para a inclusão de alunos com dificuldades de aprendizagem. Em ambientes lúdicos, esses alunos sentem-se menos pressionados e mais encorajados a participar, o que favorece sua autoestima e engajamento. Professores relatam que alunos que normalmente se mostram retraídos ou desmotivados em atividades convencionais, demonstram iniciativa e colaboração durante os jogos, revelando competências até então pouco percebidas.

Outro achado importante foi o impacto dos jogos na construção da autonomia. Ao participar de atividades com regras claras e objetivos definidos, os alunos aprendem a tomar decisões, organizar estratégias, negociar com os colegas e lidar com frustrações. Esses aspectos reforçam não apenas as competências matemáticas, mas também as habilidades socioemocionais essenciais para a formação integral. Segundo Oliveira e Borin (2020), o brincar com regras é uma experiência rica para o desenvolvimento do pensamento lógico e da autorregulação.

Em muitos dos estudos, a implementação dos jogos está associada à formação docente continuada. Professores que participaram de cursos, oficinas ou encontros pedagógicos sobre o uso de jogos demonstraram maior segurança e criatividade na elaboração e adaptação de materiais lúdicos. A formação, nesse contexto, não é apenas transmissora de conteúdo, mas espaço de experimentação, troca e reflexão sobre as práticas. Moura e Cury (2021) reforçam que a formação docente precisa promover a articulação entre teoria e prática, especialmente em contextos que demandam inovação.

Alguns desafios, no entanto, também foram identificados. A falta de tempo para planejamento, a ausência de materiais apropriados nas escolas e a dificuldade de alguns professores em compreender a intencionalidade pedagógica do jogo foram apontadas como barreiras à ampliação do uso dessa estratégia. Em certos contextos, a ludicidade ainda é vista como sinônimo de perda de tempo ou como uma atividade complementar, e não como uma prática central do processo de ensino e aprendizagem.

1657

Apesar dos obstáculos, os estudos apontam caminhos possíveis e transformadores. Muitos professores têm produzido seus próprios jogos com materiais simples e recicláveis, criando ambientes de aprendizagem mais criativos e acessíveis. Essa atitude evidencia uma postura investigativa e propositiva dos docentes, que não se limitam às condições dadas, mas buscam reinventar o cotidiano escolar com afeto e intencionalidade. De acordo com Freire (1996), ensinar exige coragem para lutar e transformar, e os jogos, nesse sentido, tornam-se também instrumentos de resistência pedagógica.

Nas práticas observadas, o jogo aparece como espaço de escuta e pertencimento. Crianças se sentem valorizadas quando suas ideias são incorporadas às regras ou quando são convidadas a propor novos desafios aos colegas. Esse protagonismo amplia o envolvimento dos estudantes e fortalece o vínculo entre os saberes escolares e as experiências de vida. A

matemática, muitas vezes temida, passa a ser vista como linguagem viva, presente nas brincadeiras, nos jogos e no cotidiano da sala de aula.

Outro aspecto relevante é o estímulo ao raciocínio lógico e à resolução de problemas. Jogos de tabuleiro e desafios matemáticos exigem dos alunos habilidades como antecipação, análise de possibilidades, planejamento e tomada de decisão. Essas competências são fundamentais para a aprendizagem da matemática e, ao serem desenvolvidas de forma lúdica, tornam-se mais significativas e prazerosas. Como destacam Passos e Maltempi (2018), aprender brincando é também uma forma séria de aprender.

Além disso, os jogos incentivam o trabalho em grupo e a construção coletiva do conhecimento. Durante as partidas, os alunos discutem estratégias, compartilham dúvidas, explicam raciocínios e aprendem com os erros dos colegas. Essa dinâmica fortalece o senso de cooperação e de responsabilidade compartilhada, valores essenciais para a convivência democrática e para o desenvolvimento de uma educação inclusiva e plural.

Foi possível perceber ainda que a ludicidade contribui para a quebra de estigmas associados ao erro. Nos jogos, errar faz parte do processo e não representa uma falha, mas uma oportunidade de recomeço. Essa abordagem reduz o medo do fracasso e estimula a perseverança, favorecendo uma relação mais positiva com a matemática. Segundo Hoffmann (2020), aprender exige liberdade para experimentar, para errar e para transformar os erros em novas tentativas.

1658

No processo de análise dos resultados, observou-se que as escolas que mais avançaram na adoção dos jogos como ferramenta pedagógica foram aquelas que contaram com apoio institucional, seja por meio de projetos, aquisição de materiais ou incentivo à formação dos professores. O compromisso coletivo da gestão, coordenação pedagógica e equipe docente aparece como fator decisivo para a consolidação de práticas inovadoras.

Em algumas experiências, os jogos foram incorporados aos projetos interdisciplinares, relacionando a matemática a outras áreas do conhecimento, como linguagem, ciências e artes. Essa integração curricular ampliou o alcance dos jogos e permitiu que os alunos percebessem a matemática como parte do mundo e não apenas como um conjunto de regras abstratas. Essa abordagem é reforçada por Oliveira e Ferreira (2021), que defendem a transdisciplinaridade como caminho para uma educação mais integral.

Também se destacou a importância de ouvir os alunos sobre suas percepções em relação ao uso dos jogos. Muitos relataram que aprender matemática ficou mais fácil e divertido, e que

se sentiram mais confiantes para enfrentar desafios. Esses depoimentos reforçam a importância de considerar as vozes dos estudantes no processo educativo, reconhecendo-os como sujeitos ativos na construção do conhecimento.

Por fim, os resultados indicam que a ludicidade pode ser uma importante aliada na superação da desigualdade de oportunidades no aprendizado da matemática. Ao favorecer uma aprendizagem significativa, prazerosa e inclusiva, os jogos educativos promovem o engajamento de todos os alunos, respeitando suas diferentes formas de aprender e contribuindo para uma escola mais justa e democrática.

A riqueza dos dados analisados demonstra que, quando utilizados com intencionalidade e sensibilidade, os jogos deixam de ser um recurso isolado e tornam-se parte estruturante de uma proposta pedagógica comprometida com o desenvolvimento integral dos estudantes. O uso de jogos educacionais na matemática não é apenas uma estratégia metodológica, mas uma escolha ética e política por uma educação mais viva, afetuosa e transformadora.

## DISCUSSÃO

A discussão dos resultados permite refletir sobre a potência da ludicidade como linguagem educativa, especialmente no ensino da matemática nos anos iniciais. Ao observar o envolvimento das crianças com os jogos propostos, percebe-se que o brincar não é sinônimo de distração, mas sim de construção ativa do conhecimento. Tal perspectiva dialoga com a visão de Kishimoto (2019), que comprehende o jogo como experiência significativa, promotora de aprendizagem, desenvolvimento e interação social. Nesse contexto, os jogos educativos se revelam não apenas como estratégia didática, mas como parte essencial de uma proposta pedagógica centrada no estudante.

1659

A presença ativa do professor como mediador das experiências lúdicas é outro elemento que merece destaque. Ao planejar, propor e acompanhar o uso dos jogos, o docente desempenha um papel crucial para garantir que o conteúdo matemático seja compreendido de maneira significativa. Esse papel vai além da organização do espaço: trata-se de escutar, observar e intervir com sensibilidade para que cada aluno seja respeitado em seu ritmo e forma de aprender. Conforme aponta Antunes (2020), o professor que comprehende o jogo como território de aprendizagem consegue transformar o cotidiano da sala de aula em um ambiente mais inclusivo e estimulante.

Um dos aspectos mais expressivos que emergiram nos resultados é a transformação da avaliação a partir do uso dos jogos. O acompanhamento do raciocínio dos alunos durante as atividades lúdicas possibilita a identificação de avanços, dificuldades e estratégias singulares. Esse tipo de avaliação formativa permite ao professor redesenhar práticas e abordagens, respeitando a diversidade presente na sala. Em consonância, Hoffmann (2020) defende uma avaliação dialógica, que valorize os processos e não apenas os resultados, considerando o erro como parte do caminho para a aprendizagem.

Outro ponto importante é a capacidade dos jogos de favorecer a inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem, ao criar ambientes mais seguros e motivadores. Em vez de rotular ou isolar, o jogo abre espaços para que diferentes competências sejam mobilizadas, fortalecendo a autoestima e o pertencimento dos estudantes. Nesse sentido, o brincar se torna também um ato de resistência contra práticas pedagógicas que, muitas vezes, reforçam desigualdades. A matemática, historicamente marcada por barreiras simbólicas, encontra nos jogos uma oportunidade de ser ressignificada como linguagem acessível e viva.

A autonomia e o protagonismo infantil também foram reforçados nos resultados, apontando para um processo educativo mais horizontal e participativo. Ao serem convidados a jogar, propor regras ou desafiar colegas, os alunos exercem o pensamento crítico e a criatividade, elementos essenciais para a construção de uma aprendizagem significativa. Segundo Oliveira e Borin (2020), a ludicidade favorece a liberdade de explorar, experimentar e refletir, ampliando as possibilidades de desenvolvimento integral.

1660

Porém, é importante considerar os limites enfrentados pelos professores na incorporação dos jogos às suas práticas. A falta de tempo para planejamento, a escassez de materiais e a ausência de formação continuada dificultam a adoção sistemática da ludicidade no ensino da matemática. Isso mostra que o uso de jogos não depende apenas da vontade do professor, mas exige também compromisso institucional e políticas públicas que incentivem práticas inovadoras. Como defendem Moura e Cury (2021), uma escola democrática precisa oferecer condições reais para que seus educadores criem, experimentem e transformem.

A formação continuada aparece como elemento-chave para ampliar o uso consciente e intencional dos jogos em sala de aula. Professores que participaram de cursos, oficinas e momentos de troca relataram maior segurança e disposição para utilizar estratégias lúdicas. Isso reforça a necessidade de programas formativos que não apenas apresentem novos recursos, mas que também valorizem a experiência docente, a escuta ativa e a construção coletiva de

saberes. Para Imberón (2011), a formação precisa estar conectada com os desafios reais da escola, favorecendo o empoderamento profissional.

O papel da gestão escolar também se evidencia como fator essencial para o fortalecimento de práticas lúdicas no cotidiano da escola. Quando a coordenação pedagógica e a direção apoiam, incentivam e reconhecem o trabalho dos professores com jogos, cria-se um ambiente institucional mais aberto à inovação. A gestão democrática, que valoriza a escuta e a participação dos educadores, contribui para a criação de um clima escolar propício à experimentação e à criatividade, conforme destaca Paro (2018).

A interdisciplinaridade promovida pelos jogos é outro aspecto que merece atenção. Ao transitar entre conteúdos de diferentes áreas, os jogos favorecem uma aprendizagem mais conectada com o mundo, onde os conhecimentos dialogam entre si e fazem sentido para os alunos. Essa abordagem permite romper com a fragmentação dos saberes, contribuindo para uma visão mais ampla e integrada do conhecimento. Como observam Oliveira e Ferreira (2021), os jogos educativos potencializam não apenas o raciocínio lógico, mas também a expressão verbal, a leitura de mundo e a convivência social.

Por fim, é possível afirmar que os jogos, quando usados com intencionalidade pedagógica, promovem uma verdadeira transformação na forma como a matemática é ensinada e vivenciada nas escolas. Eles contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças, favorecendo uma educação mais inclusiva, participativa e significativa. O desafio que se impõe é garantir que essa prática lúdica seja cada vez mais valorizada e incorporada de forma estrutural ao currículo, superando a visão de que aprender matemática é, necessariamente, algo rígido e excludente.

1661

## CONCLUSÃO

A trajetória investigativa apresentada neste artigo reafirma a importância de olharmos com mais cuidado e sensibilidade para as práticas pedagógicas que incorporaram a ludicidade como eixo estruturante do processo de ensino-aprendizagem. Ao discutir o uso de jogos no ensino da matemática nos anos iniciais, pudemos perceber que a escola precisa se reinventar continuamente para garantir que suas estratégias estejam alinhadas às necessidades reais das crianças, respeitando suas formas de aprender, seus ritmos e sua subjetividade.

Fica evidente, a partir das observações e análises realizadas, que os jogos educativos não devem ser tratados como meros acessórios ou momentos de “quebra” na rotina pedagógica, mas

como recursos com grande potencial para promover aprendizagens significativas. Eles oferecem um terreno fértil para que as crianças explorem conceitos matemáticos de maneira concreta, prazerosa e desafiadora, desenvolvendo habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais de forma integrada. Além disso, fortalecem a autonomia dos estudantes e contribuem para a construção de uma relação mais afetiva e positiva com a matemática.

O papel do professor, nesse processo, revela-se central. É ele quem dá sentido aos jogos, seleciona com intencionalidade, adapta conforme a realidade dos alunos, observa atentamente as interações e media os conflitos e descobertas. Mais do que aplicar atividades, o educador se torna um artesão de experiências pedagógicas, moldando o conhecimento com base na escuta, na observação e na confiança na capacidade de cada criança. Quando há formação continuada, apoio da gestão escolar e espaço para a troca entre pares, esse trabalho ganha ainda mais potência.

Por outro lado, a pesquisa também evidenciou os desafios que ainda limitam a presença dos jogos no cotidiano escolar, como a falta de tempo para planejamento, a carência de materiais e a ausência de apoio institucional. Esses obstáculos nos lembram que a mudança não depende apenas da boa vontade dos professores, mas exige políticas educacionais comprometidas com a valorização das práticas inovadoras, com investimento real em formação docente e com a criação de ambientes que favoreçam a experimentação e a criatividade.

Diante de tudo isso, concluímos que o uso de jogos na matemática, quando realizado de forma consciente, planejada e comprometida com uma pedagogia crítica e inclusiva, tem o poder de transformar o ensino, tornando-o mais acessível, democrático e encantador. A ludicidade, longe de ser algo superficial, é uma linguagem profunda que comunica com o afeto, com a curiosidade e com o desejo de aprender. Ao abraçá-la como aliada, damos um passo importante rumo a uma escola mais viva, mais justa e mais conectada com os sonhos das crianças.

1662

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 06 ago. 2025.

FERREIRA, Sandra Regina. **A importância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem da matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. *Revista Educação Pública*, v. 22, n. 6, 2022. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/6/a-importancia-dos-jogos-no-processo-de-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 06 ago. 2025.

GONÇALVES, Luciana de Souza; MARQUES, Karina Viana. **A ludicidade no ensino da matemática: um olhar sobre a prática pedagógica.** *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, v. 5, n. 7, 2020. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ludicidade-no-ensino>. Acesso em: 06 ago. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 15. ed. São Paulo: Pioneira, 2019.

MENDES, Amanda Carolina de Souza. **A utilização de jogos como recurso metodológico no ensino da matemática.** *Revista Brasileira de Educação Básica*, n. 22, 2022. Disponível em: <https://revistas.cefetmg.br/index.php/rbeb/article/view/1349>. Acesso em: 06 ago. 2025.

OLIVEIRA, Edna Maria de; NASCIMENTO, Jaqueline da Silva. **A ludicidade como estratégia de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.** *Revista Interfaces da Educação*, v. 13, n. 38, 2022. Disponível em: <https://periodicosonline.uems.br/index.php/interfaces/article/view/7441>. Acesso em: 06 ago. 2025.

PIAGET, Jean. *A construção do número na criança*. São Paulo: Ática, 2017.

REZENDE, Maria das Graças; LOPES, Paula Fernanda. **Jogos e atividades lúdicas: estratégias facilitadoras da aprendizagem da matemática.** *Revista Exitus*, v. 12, n. 1, 2022. Disponível em: <https://periodicos.unifap.br/index.php/exitus/article/view/8941>. Acesso em: 06 ago. 2025.

SILVA, Luciana Maria. **O papel do professor na mediação do jogo no ensino de matemática.** *Revista Educação Matemática em Foco*, v. 13, n. 3, 2021. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/emfoco/article/view/9612>. Acesso em: 06 ago. 2025. 1663

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. *A formação social da mente*. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.