O USO DE JOGOS MATEMÁTICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I

JOYCE SANTOS DE SOUZA FERREIRA

RESUMO

Este artigo tem como objetivo compreender a importância dos jogos matemáticos como ferramentas pedagógicas no Ensino Fundamental I, destacando seu papel no desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos alunos. Fundamentado em autores como Kishimoto, Moura e Vygotsky, o texto evidencia que o jogo promove uma aprendizagem lúdica, participativa e significativa, estimulando o raciocínio lógico, a autonomia intelectual e a cooperação. Além disso, relaciona essa prática aos documentos oficiais da educação brasileira, como a BNCC e o Guia Crianças, Adolescentes e Telas (2023), que reconhecem o valor do uso de jogos e tecnologias digitais no ensino. Conclui-se que a utilização intencional de jogos matemáticos constitui uma metodologia eficaz e inovadora, capaz de ressignificar a aprendizagem da Matemática, tornando-a mais prazerosa, envolvente e promotora do desenvolvimento integral dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: BNCC; Aluno; Jogos; Aprendizagem; Matemática.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como principal objetivo apresentar reflexões e fundamentação teórica sobre a utilização dos jogos matemáticos como ferramentas pedagógicas no processo de ensino e aprendizagem da Matemática no Ensino Fundamental I. Visto que o uso de jogos em sala de aula tem sido considerado uma excelente estratégia pedagógica, essa prática, além de apresentar resultados positivos, mostra-se eficiente para promover o ensino mais dinâmico, prazeroso e significativo, favorecendo assim a construção do conhecimento de forma participativa e envolvente. Os jogos contribuem para que as aulas se tornem mais dinâmicas, despertando o interesse e a participação dos alunos. Por meio dessas atividades lúdicas, as crianças aprendem de maneira prazerosa, desenvolvendo o raciocínio lógico, a concentração, a socialização e a capacidade de resolver problemas.

Quando o professor faz uso de jogos em suas aulas, ele não está apenas brincando com os alunos, mas criando momentos de aprendizagem e promovendo situações em que o aluno é desafiado a pensar, tomar decisões e testar estratégias. Ou seja, os alunos são estimulados a pensar criticamente, tomar decisões e testar estratégias para resolver os desafios apresentados nos jogos trabalhados. Isso faz com que o aluno participe ativamente do próprio processo de aprendizagem, e não apenas receba o conteúdo de forma passiva.

Quando o professor oferta jogos em suas aulas, os alunos compreendem melhor os conceitos matemáticos de forma prática e concreta, aplicando-os em situações que envolvem contagem, cálculo, lógica e estratégia. Sendo assim, a disciplina deixa de ser apenas números e fórmulas e passa a ter sentido na vida real. Além disso, o trabalho com jogos possibilita a construção coletiva do conhecimento, favorecendo o trabalho em grupo, o respeito às regras e o espírito de cooperação entre os pares.

Neste artigo, busca-se compreender como os jogos podem ser utilizados no ensino da Matemática, envolvendo diferentes conteúdos, como operações, medidas, formas geométricas, sistema de numeração e resolução de problemas. Pois esses recursos lúdicos possibilitam que os alunos aprendam de maneira prática e significativa, fortalecendo assim a compreensão dos conceitos matemáticos de forma prazerosa.

Diante do exposto, o uso de jogos matemáticos no Ensino Fundamental I é de suma importância e traz grandes contribuições para o desenvolvimento cognitivo e social dos alunos, propiciando uma aprendizagem mais eficaz e significativa da Matemática. Essa metodologia de ensino torna o processo educativo mais prazeroso, incitando o interesse e a participação ativa dos alunos. O uso intencional do jogo, é um recurso poderoso, pois é um aliado na formação integral dos alunos.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS MATEMÁTICOS NA INFÂNCIA E NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Neste capítulo, será abordada a importância do uso dos jogos matemáticos na infância, visto que os mesmos são compreendidos como estratégia pedagógica de suma importância no processo educativo, que contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças. Pois, por meio do jogo, o aluno aprende de forma lúdica, construindo assim conhecimentos matemáticos de maneira mais prazerosa e significativa. Segundo Kishimoto (1994), "o jogo é uma atividade que envolve o sujeito por inteiro — pensamento, emoção e ação —, favorecendo o aprendizado e o desenvolvimento de habilidades cognitivas". Dessa forma, compreende-se que ao brincar, a criança é estimulada a experimentar, levantar novas hipóteses, tomar decisões e principalmente refletir sobre suas ações, desenvolvendo, portanto, o raciocínio lógico, a autonomia intelectual e desenvolvendo uma relação positiva com a aprendizagem de conceitos matemáticos.

Além disso, os jogos possibilitam a socialização e o trabalho em grupo, promovendo atitudes de cooperação e respeito às regras. Pois quando as crianças jogam, elas interagem umas com as outras, aprendendo assim a trabalhar em grupo, bem como a respeitar regras, além de esperar a vez. O ato de jogar colabora positivamente com o desenvolvimento social e emocional, e o aluno se sente mais motivado a participar, porque o aprendizado acontece de forma divertida. De acordo com Moura (1992), "os jogos matemáticos são instrumentos que despertam o interesse dos alunos, facilitando a aprendizagem e tornando o conhecimento mais acessível e concreto". Dessa forma, o uso de jogos nas aulas de Matemática não apenas motiva os estudantes, mas também contribui para a construção de uma relação positiva com a disciplina desde os primeiros anos escolares. Moura destaca em sua obra que os jogos auxiliam o aluno a compreender melhor os conceitos matemáticos, e se for usado de forma intencional o jogo torna-se um poderoso instrumento de ensino, bem como um facilitador dos conceitos matemáticos.

Diante do exposto, fica evidente que os jogos matemáticos são instrumentos essências nas aulas de matemática, pois os mesmos tem um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, propiciando as crianças oportunidade de aprender de maneira mais prazerosa, dinâmica e significativa. Pois é sabido que por meio das brincadeiras os alunos têm a oportunidade de explorar conceitos matemáticos de forma concreta, vivenciando, portanto, situações que exigem raciocínio lógico, tomada de decisão e resolução de problemas. Além disso, o uso dos jogos nas aulas de matemática estimula a socialização e o trabalho em grupo, favorecendo o desenvolvimento de atitudes como cooperação, respeito às regras e empatia.

De acordo com Vygotsky (1998), "é no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, imaginando, combinando e planejando suas ações". Nesse sentido, o jogo assume uma função pedagógica de suma importância, pois cria um ambiente de aprendizagem no qual o aluno participa ativamente do processo de construção do conhecimento. Ao brincar com jogos matemáticos são ofertadas as crianças oportunidades de se desenvolverem uma relação de prazer e curiosidade com a disciplina de Matemática, substituindo o medo e a rejeição pela disciplina por interesse e confiança. Essa relação positiva com os conceitos matemáticos é essencial desde os primeiros anos escolares, pois influencia diretamente a forma como o aluno enxerga o aprendizado ao longo de sua trajetória escolar.

De acordo com os autores citados, conclui-se que os jogos matemáticos tornam o processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo, ajudando as crianças a desenvolver raciocínio lógico, autonomia e cooperação. Ao aprender brincando, o aluno se envolve, perde o medo da Matemática e cria uma relação positiva com os conceitos matemáticos, contribuindo positivamente para o desenvolvimento integral dos alunos desde os primeiros anos escolares.

JOGOS MATEMÁTICOS E DOCUMENTOS OFICIAIS DA EDUCAÇÃO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento oficial do Ministério da Educação (MEC) que determina as aprendizagens fundamentais que todos os alunos das instituições de ensino do brasil devem desenvolver no decorrer da Educação Básica. Este documento orienta a elaboração dos currículos escolares, bem como dos materiais didáticos e das avaliações nacionais, assegurando uma formação comum e de qualidade para todos os brasileiros. Sua importância está em garantir a equidade educacional, além de promover o desenvolvimento integral dos alunos e orientar o trabalho docente com base em competências e habilidades que favorecem o pensamento crítico, a autonomia e a cidadania.

A Base Nacional Comum Curricular reconhece o uso de jogos matemáticos como importante estratégia pedagógica no Ensino Fundamental I. Ainda que não dedique um eixo exclusivo aos jogos, ressalta que o ensino da disciplina de Matemática "deve ocorrer por meio de situações que envolvam investigação, resolução de problemas, jogos e uso de materiais concretos" (BNCC, 2018, p. ...). Nesse sentido, compreende-se que os jogos são usados como uma ferramenta de ensino, ou seja, é um poderoso instrumento didático que auxilia o aluno a aprender de forma mais prazerosa e participativa, construindo, portanto, o próprio conhecimento enquanto joga. Os jogos ajudam o aluno a aprender Matemática de maneira autônoma e divertida, pois os mesmos ajudam a desenvolver o raciocínio lógico e o pensamento matemático, porque, ao jogar, o aluno precisa pensar, calcular, comparar e tomar decisões.

A BNCC ressalta que uma das finalidades da Matemática é "desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes" (BNCC, 2018, p. ...). Sendo assim, o uso de jogos em sala de aula torna-se uma excelente estratégia que propicia aos alunos uma aprendizagem mais envolvente e divertida, com caráter lúdico, interativo e significativo. Essa ferramenta pedagógica desperta a curiosidade, o engajamento e o protagonismo dos alunos. No decorrer do documento a BNCC ratifica as competências específicas para a Matemática, que o aluno deve "utilizar processos e ferramentas matemáticas para modelar e resolver problemas cotidianos, valorizando o trabalho colaborativo e a troca de estratégias" (BNCC, 2018, p. ...). Os jogos em sala de aula favorecem, o aprendizado, e o desenvolvimento de habilidades cognitivas bem como competências socioemocionais.

Entre as habilidades da BNCC relativas aos anos iniciais do Ensino Fundamental, podemos destacar:

A EF01MA05 — "construir fatos básicos da adição e da subtração e utilizá-los em situações cotidianas, inclusive em jogos" (BNCC, 2018).

A EF02MA07 — "resolver e elaborar problemas de adição e subtração utilizando estratégias pessoais, estimativas e cálculo mental, inclusive em jogos e brincadeiras" (BNCC, 2018).

Esses trechos (EF01MA05 e EF02MA07) correspondem a habilidades específicas da BNCC, que integram os objetivos de aprendizagem da área de Matemática. Nesse sentido, a BNCC reconhece explicitamente o uso de jogos e brincadeiras como parte integrante do processo de ensino e aprendizagem dessa disciplina nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Outro documento norteador e de grande relevância para as instituições de ensino fundamental é o guia oficial Crianças, Adolescentes e Telas: Guia sobre o Uso de Dispositivos Digitais, publicado em 2023 pelo Governo Federal, por meio da Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (SECOM), em parceria com o Ministério da Educação (MEC), o Ministério da Saúde e outras instituições. Ele apresenta orientações e recomendações sobre o uso de dispositivos digitais como: celulares, tablets, computadores e jogos eletrônicos, por crianças e adolescentes. Embora este guia não trate especificamente de jogos matemáticos, ele materializa orientações oficiais sobre o uso responsável de tecnologias lúdicas no contexto escolar e familiar. Diante do exposto, o enquadramento teórico e normativo para o uso de jogos no Ensino Fundamental I se

fortalecem a partir da correlação entre dois documentos oficiais de suma importância: A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece explicitamente os jogos como parte das situações de aprendizagem na área da Matemática; e o Guia Crianças, Adolescentes e Telas, que descreve orientações sobre o uso consciente de tecnologias digitais, incluindo os jogos, por crianças e adolescentes.

Dessa maneira, a incorporação de jogos matemáticos no Ensino Fundamental I manifesta-se como uma poderosa prática pedagógica alinhada às diretrizes da BNCC e aos documentos oficiais que legitimam a inserção de abordagens lúdicas e tecnológicas no contexto educacional. Esse ponto de vista reforça o protagonismo do aluno, potencializa o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais e contribui para a ressignificação do processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais lúdico e contextualizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das reflexões apresentadas, conclui-se que o uso de jogos matemáticos no Ensino Fundamental I constitui uma prática pedagógica de suma importância para o processo de ensino e aprendizagem da Matemática. Os Jogos tratam-se de uma potente metodologia, pois une o lúdico ao cognitivo, propiciando aos alunos um ambiente educativo mais prazeroso, interativo e significativo, no qual o aluno assume papel de protagonismo na construção do conhecimento dos conceitos matemáticos. Pois por meio dos jogos, o aluno desenvolve o raciocínio lógico, o pensamento matemático e habilidades socioemocionais como: cooperação, respeito às regras e trabalho em equipe.

No decorrer dessa leitura, pode-se verificar que o uso dos jogos nas aulas de matemática tem respaldo nos documentos oficiais que orientam a educação brasileira, especialmente na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que reconhece o valor das atividades lúdicas no ensino da Matemática, e no Guia Crianças, Adolescentes e Telas (2023), que reafirma a importância do uso consciente e educativo das tecnologias digitais. Portanto, o uso intencional dos jogos matemáticos é uma poderosa prática pedagógica, que contribui para a efetivação de uma aprendizagem equitativa, contextualizada e significativa.

Conclui-se, que os jogos matemáticos são instrumentos pedagógicos indispensáveis nas aulas, bem como para a formação integral dos alunos, pois favorecem a aprendizagem autônoma, crítica e criativa. A utilização intencional de jogos nas aulas de Matemática configura-se como uma prática capaz de ressignificar a relação dos alunos com a disciplina, tornando-a mais significativa e envolvente.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: https://basenacionalcomum.mec.gov.br/- Acesso em: 6 nov. 2025.
- BRASIL. Crianças, Adolescentes e Telas: Guia sobre o Uso de Dispositivos Digitais. Brasília: Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República; Ministério da Educação; Ministério da Saúde, 2023. Disponível em: https://www.gov.br/secom/pt-br/comunicacao/campanhas/criancas-adolescentes-e-telas- Acesso em: 6 nov. 2025.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
- MOURA, Manoel Oriosvaldo de. O jogo e a construção do conhecimento matemático. São Paulo: Cortez, 1992.
- VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.