RESUMO
O presente trabalho tem como objetivo analisar o uso de jogos matemáticos no ensino da Matemática no 6º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública, no ano letivo de 2026, com foco na aprendizagem de conteúdos como frações, operações fundamentais e geometria. Parte-se da compreensão de que muitos estudantes apresentam dificuldades na disciplina, frequentemente associadas à abordagem tradicional e excessivamente expositiva. Nesse contexto, os jogos surgem como estratégia pedagógica capaz de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo. A pesquisa discute

fica abandonar os conteúdos formais, mas sim buscar caminhos que tornem a aprendizagem mais significativa, participativa e alinhada às necessidades dos estudantes.

DESENVOLVIMENTO

Ao considerar que muitos alunos chegam a essa etapa escolar trazendo dificuldades acumuladas em conteúdos básicos, torna-se essencial que o professor busque alternativas metodológicas que favoreçam a compreensão conceitual e não apenas a repetição de procedimentos. Nesse sentido, o jogo se apresenta como recurso didático capaz de envolver o estudante de maneira ativa, despertando interesse e estimulando o raciocínio lógico por meio de desafios que exigem reflexão e tomada de decisões. Diferentemente de exercícios tradicionais, nos quais o aluno apenas aplica regras previamente apresentadas, o jogo cria situações em que é necessário pensar estrategicamente, testar hipóteses, analisar possibilidades e reformular caminhos quando necessário. Esse movimento cognitivo contribui para o desenvolvimento da autonomia intelectual e fortalece a construção do conhecimento matemático.

No trabalho com frações, por exemplo, observa-se que muitos estudantes apresentam dificuldades na compreensão de equivalência, comparação e operações. Quando esses conteúdos são apresentados apenas de forma simbólica, utilizando números e regras abstratas, parte da turma tende a memorizar procedimentos sem realmente compreender seu significado. Ao introduzir jogos que utilizam cartas fracionárias, dominós matemáticos ou desafios de correspondência entre representações gráficas e numéricas, o professor possibilita que o aluno visualize concretamente as relações entre as partes e o todo. Essa visualização favorece a compreensão e reduz a sensação de que a Matemática é algo distante da realidade. Além disso, o ambiente lúdico contribui para diminuir a ansiedade frequentemente associada à disciplina, criando um espaço em que

tificar dificuldades específicas e perceber como cada estudante organiza seu pensamento. Essa observação fornece dados importantes para o planejamento de intervenções futuras. Dessa forma, o jogo contribui não apenas para o ensino, mas também para uma avaliação mais qualitativa e processual, centrada na compreensão e no desenvolvimento das competências matemáticas.

Outro ponto a ser considerado é a motivação. A desmotivação em relação à Matemática é um fator que impacta negativamente o desempenho escolar. Quando o aluno passa a enxergar a disciplina como excessivamente difícil ou inacessível, tende a se afastar das atividades propostas. Os jogos, ao introduzirem desafios em formato mais atrativo, podem modificar essa percepção. A expectativa pela atividade, o envolvimento durante sua realização e a satisfação ao superar desafios contribuem para fortalecer a autoconfiança do estudante. Com isso, a relação com a Matemática torna-se mais positiva, favorecendo o engajamento contínuo.

Além disso, a utilização de jogos permite adaptações conforme as necessidades da turma. O professor pode ajustar o nível de dificuldade, modificar regras ou propor desafios diferenciados para atender alunos com ritmos de aprendizagem distintos. Essa flexibilidade contribui para uma prática pedagógica mais inclusiva, na qual todos têm oportunidade de participar e aprender. Mesmo em contextos com recursos limitados, é possível confeccionar jogos com materiais simples e recicláveis, demonstrando que a inovação pedagógica não depende exclusivamente de investimentos financeiros elevados, mas de criatividade e planejamento.

Dessa forma, observa-se que os jogos matemáticos constituem ferramenta relevante para o ensino da Matemática no 6º ano do Ensino Fundamental. Sua utilização planejada contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da autonomia, da cooperação e da motivação dos alunos. Ao integrar ludicidade e conteúdo, o professor amplia as possibilidades de aprendizagem e favorece uma relação mais significativa com a disciplina. Assim, os jogos deixam de ser vistos apenas como momentos recreativos e passam a ocupar lugar de destaque como recursos pedagógicos capazes de transformar a experiência escolar e fortalecer o processo de ensino-aprendizagem na escola pública

Ao refletir sobre o ensino da Matemática no 6º ano do Ensino Fundamental, é fundamental considerar que essa etapa marca uma transição importante na trajetória escolar do aluno. O estudante deixa os anos iniciais, onde geralmente há um único professor regente, e passa a conviver com diferentes docentes e maior diversidade de conteúdos. Essa mudança pode impactar diretamente sua relação com a aprendizagem, especialmente em disciplinas tradicionalmente vistas como complexas. Nesse contexto, metodologias que favoreçam acolhimento, participação e construção ativa do conhecimento tornam-se ainda mais necessárias.

Os jogos matemáticos se inserem nessa perspectiva como ferramentas que possibilitam reorganizar o espaço da sala de aula. Ao propor uma atividade lúdica com objetivos claros, o professor cria um ambiente em que o aluno deixa de ocupar posição passiva e passa a atuar como protagonista. Durante o jogo, ele precisa compreender regras, interpretar situações, antecipar consequências e adaptar estratégias. Cada uma dessas ações envolve habilidades matemáticas essenciais, como análise, comparação, cálculo mental e raciocínio lógico.

Quando se trabalha, por exemplo, com jogos voltados para operações fundamentais, percebe-se que os alunos passam a realizar cálculos com maior naturalidade. Em vez de resolver longas listas de exercícios descontextualizados, eles aplicam as operações para avançar no jogo, conquistar pontos ou superar desafios. Esse deslocamento do foco, do exercício repetitivo para a resolução de um problema inserido em contexto lúdico, modifica a maneira como o estudante percebe a atividade matemática. O cálculo deixa de ser um fim em si mesmo e passa a ser um meio para atingir determinado objetivo.

Além disso, os jogos favorecem o desenvolvimento do cálculo mental. Em muitas situações, o aluno precisa responder rapidamente para manter-se competitivo na atividade. Essa prática constante fortalece agilidade de pensamento e segurança na resolução de operações. Com o

tempo, observa-se que estudantes que inicialmente demonstravam insegurança passam a apresentar maior confiança ao lidar com números.

Outro aspecto relevante diz respeito à aprendizagem colaborativa. Ao organizar jogos em duplas ou grupos, o professor estimula a troca de ideias entre os alunos. Durante a atividade, surgem discussões sobre estratégias, questionamentos sobre resultados e explicações entre colegas. Esse diálogo contribui para consolidar o aprendizado, pois ao explicar um raciocínio, o aluno reorganiza seu próprio pensamento. A interação social, nesse sentido, torna-se elemento fundamental para a construção do conhecimento matemático.

No campo da geometria, os jogos também oferecem possibilidades significativas. Atividades que envolvem montagem de figuras, identificação de propriedades e desafios espaciais estimulam a visualização e a percepção das relações entre formas. Muitos estudantes apresentam dificuldade em compreender conceitos geométricos quando estes são apresentados apenas de maneira teórica. Ao manipular peças, construir figuras ou resolver desafios visuais, a aprendizagem torna-se mais concreta e acessível.

É importante considerar que a ludicidade não significa ausência de rigor. O jogo pode e deve ser estruturado com base em objetivos pedagógicos definidos. O professor precisa planejar previamente quais conceitos serão trabalhados e quais competências serão desenvolvidas. A clareza dos objetivos permite que a atividade mantenha foco educacional e não se transforme apenas em momento recreativo sem vínculo com o currículo.

Após a realização do jogo, a etapa de sistematização assume papel essencial. Nesse momento, o professor retoma os conceitos explorados, organiza as estratégias utilizadas pelos alunos e formaliza o conhecimento construído. Essa mediação garante que a aprendizagem seja consolidada e que os estudantes compreendam a relação entre a atividade prática e o conteúdo matemático formal.

A avaliação também pode ser enriquecida por meio dessa metodologia. Durante o jogo, o professor observa como os alunos pensam, quais estratégias utilizam e onde encontram dificuldades. Essas observações fornecem informações valiosas para intervenções pedagógicas futuras. Diferentemente de uma prova tradicional, que avalia apenas o resultado final, o jogo permite acompanhar o processo de aprendizagem de forma mais ampla.

Outro ponto a ser destacado é o impacto do jogo na motivação. A motivação é elemento central para o engajamento escolar. Quando o aluno se sente desafiado de forma positiva, tende a dedicar-se com maior empenho. O jogo cria expectativa, curiosidade e desejo de participar. Essa disposição favorece o aprendizado e contribui para reduzir a resistência frequentemente associada à Matemática.

Além disso, a utilização de jogos possibilita atender diferentes estilos de aprendizagem. Alguns alunos aprendem melhor por meio da escuta, outros pela observação e outros pela prática. O jogo combina diferentes estímulos, envolvendo leitura de regras, manipulação de materiais, diálogo com colegas e resolução de desafios. Essa diversidade amplia as oportunidades de aprendizagem para todos.

Em contextos de escola pública, onde muitas vezes há limitação de recursos, é importante ressaltar que os jogos não precisam ser sofisticados. Materiais simples, como cartolina, dados, cartas e objetos recicláveis, podem ser utilizados para criar atividades eficazes. A criatividade do professor desempenha papel fundamental nesse processo. O que determina a qualidade da atividade não é o custo do material, mas a intencionalidade pedagógica e a clareza dos objetivos.

A longo prazo, o uso contínuo de jogos pode contribuir para modificar a cultura da sala de aula. Os alunos passam a perceber a Matemática como campo de investigação e desafio, e não apenas como conjunto de regras rígidas. Essa mudança de percepção pode refletir diretamente no desempenho escolar e na relação do estudante com a disciplina.

É importante também considerar que o uso de jogos não exclui outras metodologias. Pelo contrário, deve integrar-se a diferentes estratégias, como resolução de problemas, projetos interdisciplinares e uso de tecnologias digitais. A diversidade metodológica amplia as possibilidades de aprendizagem e atende melhor às necessidades da turma.

Assim, ao analisar o papel dos jogos

matemáticos no 6º ano do Ensino Fundamental, percebe-se que sua contribuição vai além do conteúdo específico trabalhado. Eles favorecem o desenvolvimento integral do estudante, estimulando competências cognitivas, sociais e emocionais. Quando utilizados de forma planejada, tornam-se instrumentos pedagógicos potentes, capazes de enriquecer o ensino e promover aprendizagem mais significativa.

Dessa maneira, o jogo consolida-se como ferramenta didática que dialoga com as demandas contemporâneas da educação, especialmente no contexto da escola pública. Ao promover participação ativa, cooperação e raciocínio lógico, contribui para fortalecer o processo de ensino-aprendizagem e para construir uma relação mais positiva entre o aluno e a Matemática.

Ao ampliar a discussão sobre o uso de jogos matemáticos no 6º ano do Ensino Fundamental, torna-se necessário considerar também o papel da aprendizagem significativa no processo educacional. Quando o aluno compreende o sentido do conteúdo estudado e consegue relacioná-lo com experiências concretas, a assimilação ocorre de forma mais consistente. Nesse contexto, os jogos favorecem a construção de significados, pois inserem os conceitos matemáticos em situações desafiadoras que exigem aplicação prática. O estudante deixa de apenas repetir procedimentos e passa a compreender por que e para que está utilizando determinado cálculo ou estratégia.

A aprendizagem baseada em desafios, característica dos jogos, estimula a curiosidade intelectual. Ao se deparar com um problema inserido em dinâmica lúdica, o aluno tende a envolver-se de maneira mais espontânea. Essa disposição favorece a concentração e a persistência diante das dificuldades. Diferentemente de atividades puramente repetitivas, nas quais o desinteresse pode surgir rapidamente, o jogo mantém o engajamento por meio da expectativa de alcançar objetivos e superar etapas.

Outro fator relevante é o desenvolvimento da capacidade de resolução de problemas. A Matemática, enquanto área do conhecimento, exige do estudante a habilidade de interpretar situações, selecionar informações relevantes e definir estratégias adequadas. Os jogos reproduzem esse processo de forma prática. Cada rodada pode representar um novo problema a ser solucionado, exigindo análise e tomada de decisão. Esse exercício constante fortalece o pensamento crítico e a autonomia intelectual.

A questão da autonomia merece destaque especial. Ao participar de jogos matemáticos, o aluno assume responsabilidade por suas escolhas. Ele decide qual estratégia utilizar, calcula riscos e avalia consequências. Esse protagonismo contribui para fortalecer a autoconfiança e a percepção de que é capaz de aprender. Em contextos nos quais muitos estudantes apresentam insegurança em relação à Matemática, essa experiência pode representar mudança significativa de postura.

Além disso, os jogos contribuem para a construção de um ambiente de aprendizagem mais democrático. Durante as atividades, todos têm oportunidade de participar, independentemente do nível de desempenho. Mesmo alunos que apresentam maior dificuldade podem contribuir com estratégias, observações ou apoio aos colegas. Essa participação coletiva fortalece o sentimento de pertencimento ao grupo e reduz a exclusão frequentemente percebida em aulas exclusivamente expositivas.

É importante ressaltar que o uso de jogos também favorece a interdisciplinaridade. Muitos jogos podem ser adaptados para integrar conteúdos matemáticos a situações do cotidiano, envolvendo temas como consumo consciente, organização financeira e medidas utilizadas em diferentes contextos sociais. Essa articulação amplia o significado da aprendizagem e evidencia a presença da Matemática na vida diária.

No que se refere às operações com números racionais, por exemplo, a criação de jogos que simulem situações de mercado pode aproximar o conteúdo da realidade dos alunos. Ao calcular troco, descontos ou comparações de preços dentro de uma dinâmica lúdica, o estudante percebe utilidade prática do conhecimento. Essa contextualização fortalece a compreensão e reduz a ideia de que a Matemática é um conjunto de regras desconectadas do mundo real.

Outro aspecto relevante está relacionado ao erro como ferramenta de aprendizagem. Nos jogos, errar faz parte da dinâ-

mica natural. O aluno pode perder uma rodada e, na sequência, reorganizar sua estratégia para tentar novamente. Essa possibilidade de recomeço contribui para desenvolver resiliência e persistência. Diferentemente de avaliações formais, nas quais o erro pode gerar frustração intensa, o ambiente lúdico favorece uma postura mais equilibrada diante das difi-i culdades.

A gestão do tempo também pode ser trabalhada por meio de jogos matemáticos. Muitas atividades envolvem limites de tempo para resolução de desafios, o que estimula agilidade de pensamento e organização mental. Essa prática contribui para melhorar o desempenho em situações avaliativas futuras, nas quais o controle do tempo é fator relevante.

Do ponto de vista pedagógico, a implementação de jogos requer planejamento detalhado. O professor precisa definir objetivos claros, estabelecer critérios de avaliação e prever possíveis dificuldades. Também é importante considerar o

preensão de conteúdos como frações, operações e geometria, mas também para o fortalecimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, respeito às regras e autonomia. Ao proporcionar situações desafiadoras em um ambiente menos rígido e mais acolhedor, o jogo permite que o erro seja compreendido como parte do processo de aprendizagem, reduzindo a ansiedade e o medo frequentemente associados à disciplina.

Além disso, destaca-se a importância do papel do professor como mediador nesse processo. A eficácia dos jogos depende diretamente do planejamento, da clareza dos objetivos e da sistematização posterior das atividades. Não se trata de substituir o ensino formal, mas de complementá-lo com práticas que ampliem as possibilidades de aprendizagem e favoreçam o engajamento dos alunos. Dessa forma, o jogo deixa de ser visto apenas como recurso recreativo e passa a ser reconhecido como instrumento pedagógico capaz de enriquecer o ensino da Matemática.

Conclui-se, portanto, que a inserção consciente e estruturada de jogos matemáticos na prática docente pode contribuir significativamente para a melhoria do processo de ensino-aprendizagem no contexto da escola pública. Ao aproximar o conteúdo da realidade dos estudantes e tornar a aprendizagem mais significativa, essa metodologia fortalece a formação acadêmica e pessoal dos alunos, colaborando para a construção de uma relação mais positiva e confiante com a Matemática.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2017.

D'AMBROSIO, Ubiratan. Educação matemática: da teoria à prática. Campinas: Papirus, 1996.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KAMII, Constance. A criança e o número. Campinas: Papirus, 1990.

LORENZATO, Sérgio. Para aprender matemática. Campinas: Autores Associados, 2006.

SMOLE, Kátia Cristina Stocco; DINIZ, Maria Ignez. Ler, escrever e resolver problemas. Porto Alegre: Artmed, 2001.

VYGOTSKY, Lev. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.