

## A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA AUXILIAR NO ENSINO DA MATEMÁTICA

**Roberta Carolina Cruz Rocha**

Discente de Matemática EAD (UNIPAM)

robertacr@unipam.edu.br

**Fábio de Brito Gontijo**

Professor orientador (UNIPAM)

fabiobg@unipam.edu.br

**Resumo:** A atividade “*Brincar e Aprender*”, desenvolvida na Escola Estadual Padre Almir Neves de Medeiros, teve como objetivo utilizar jogos como ferramenta didática para superar as dificuldades no ensino de matemática dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental. A proposta explorou o potencial dos jogos para engajar os estudantes e promover uma aprendizagem lúdica e interativa. A problemática central foi a defasagem significativa no conhecimento matemático, especialmente em conteúdos básicos como operações aritméticas, associada à resistência e à desmotivação dos alunos diante da disciplina. O uso de jogos justifica-se por favorecer o desenvolvimento cognitivo e estimular habilidades como criatividade, raciocínio lógico e cooperação. A metodologia foi estruturada em duas etapas: (1) Diagnóstico – avaliação inicial do nível de conhecimento dos alunos e de suas preferências em atividades lúdicas; (2) Intervenção – integração de jogos ao currículo de matemática, com ênfase na participação ativa dos estudantes em situações cotidianas. Entre os recursos, destacou-se o jogo “*Salute*”, utilizado para praticar adição e subtração em um ambiente colaborativo. Os resultados demonstraram mudança significativa na percepção dos alunos em relação à matemática, que deixou de ser vista apenas como difícil e desmotivadora. Os jogos possibilitaram maior engajamento, participação ativa, superação do medo de errar e fortalecimento da cooperação entre colegas. Os estudantes com maior facilidade auxiliaram os que apresentavam dificuldades, criando um ambiente de aprendizagem colaborativa. O professor da disciplina destacou a satisfação com o desempenho da turma e com o engajamento gerado pela atividade. Conclui-se que a prática confirmou a eficácia dos jogos como recurso didático, promovendo avanços tanto no desempenho matemático quanto no desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. A atividade “*Brincar e Aprender*” evidenciou que a gamificação, quando bem implementada, transforma o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, inclusivo e envolvente.

**Palavras-chave:** jogos; matemática; aprendizagem; tecnologia.