

**INSTITUTO FEDERAL DA PARAÍBA
GRADUAÇÃO EM LICENCIATURA EM MATEMÁTICA**

LUCIANO DE SOUZA BENDITO

**O USO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA PARA
MOTIVAR A APRENDIZAGEM EM MATEMÁTICA: UMA REVISÃO
INTEGRATIVA**

JOÃO PESSOA

2026

LUCIANO DE SOUZA BENDITO

**O USO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA PARA MOTIVAR A
APRENDIZAGEM EM MATEMÁTICA: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Coordenação do Curso de Graduação em
Matemática no IFPB, como exigência parcial para
obtenção do título de Licenciatura em Matemática.

Orientadora: Ma. Yara Silvia Freire Rabay

JOÃO PESSOA

2026

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Biblioteca Nilo Peçanha, IFPB *Campus* João Pessoa

B458u Bendito, Luciano de Souza.

O uso de jogos educativos como estratégia para motivar a aprendizagem em matemática : uma revisão integrativa / Luciano de Souza Bendito. – 2026.

25 f. : il.

TCC (Graduação – Licenciatura em Matemática) – Instituto Federal de Educação da Paraíba / Unidade Acadêmica de Licenciatura e Formação Geral em Matemática, 2026.

Orientação: Prof^a Ma. Yara Sílvia Freire Rabay.

1. Jogos educativos. 2. Ensino de matemática. 3. Motivação. 4. Aprendizagem significativa. 5. Prática educacional. I. Título.

CDU 37.015.3 :51(043)

LUCIANO DE SOUZA BENDITO

**O USO DE JOGOS EDUCATIVOS COMO ESTRATÉGIA PARA MOTIVAR A APRENDIZAGEM EM
MATEMÁTICA: UMA REVISÃO INTEGRATIVA**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO submetido a
Coordenação do Curso Superior de Licenciatura em
Matemática, do Instituto Federal da Paraíba (IFPB), como
parte dos requisitos institucionais para a obtenção do grau de
LICENCIADO EM MATEMÁTICA.

Aprovado em 11 de fevereiro de 2026.

Membros da Banca Examinadora:

Prof. Me. Yara Silvia Freire Rabay
Instituto Federal da Paraíba – CCLM
Orientadora

Prof. Dr. Lucas Araujo Santos
Instituto Federal da Paraíba – CCLM
Examinador

Prof. Me. Lucas Cavalcanti Cruz
Instituto Federal da Paraíba – CCLM
Examinado

Documento assinado eletronicamente por:

- Yara Silvia Freire Rabay, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 25/02/2026 06:53:11.
- Lucas Cavalcanti Cruz, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 25/02/2026 12:10:55.
- Lucas Araujo Santos, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 26/02/2026 12:29:00.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 24/02/2026. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código 839482
Verificador: 0615f99415
Código de Autenticação:



AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus todo poderoso, pela força e pela ajuda nessa jornada acadêmica, fazendo com que eu superasse todos os desafios.

À minha esposa pelo apoio, amor e companheirismo.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para a realização desta etapa, deixo aqui minha sincera gratidão. Este trabalho é também fruto do esforço coletivo e da fé de que, com determinação e apoio mútuo, podemos alcançar nossos objetivos.

RESUMO

O ensino de Matemática, tradicionalmente marcado por abordagens expositivas, enfrenta o desafio de estimular a motivação e o engajamento discente, sobretudo diante de conteúdos abstratos e de difícil contextualização. Nesse cenário, os jogos educativos configuram-se como ferramentas pedagógicas inovadoras, capazes de integrar ludicidade e aprendizagem significativa. Este estudo, por meio de revisão da literatura, analisou pesquisas que abordam a aplicação de jogos — digitais e analógicos — no ensino da Matemática e seus impactos na motivação e no desempenho dos alunos. Os resultados indicam que a utilização de jogos favorece um ambiente de aprendizagem dinâmico, interativo e colaborativo, promovendo o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a autonomia. Além disso, os elementos de gamificação, entendidos como a aplicação de jogos com a finalidade de gerar engajamento e solucionar problemas concretos, demonstram potencial para reduzir a ansiedade matemática e ampliar a participação ativa dos estudantes. Constatou-se que, quando planejados de forma intencional e articulados aos objetivos curriculares, os jogos educativos contribuem não apenas para o reforço conceitual, mas também para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como cooperação, resiliência e perseverança. Conclui-se que a adoção dessa metodologia representa uma estratégia promissora para aliar motivação e aprendizagem, desde que acompanhada de avaliação contínua e adaptações às necessidades do público-alvo.

Palavras-chave: jogos educativos; Matemática; motivação

ABSTRACT

Mathematics teaching, traditionally characterized by expository approaches, faces the challenge of stimulating student motivation and engagement, especially when faced with abstract and difficult-to-contextualize content. In this context, educational games emerge as innovative pedagogical tools capable of integrating playfulness and meaningful learning. This study, through a literature review, analyzed research that addresses the application of games—digital and analog—in mathematics teaching and their impact on student motivation and performance. The results indicate that the use of games fosters a dynamic, interactive, and collaborative learning environment, promoting logical reasoning, problem-solving, and autonomy. Furthermore, gamification elements, understood as the application of games with the purpose of generating engagement and solving real problems, demonstrate potential for reducing math anxiety and increasing student active participation. It was found that, when intentionally planned and aligned with curricular objectives, educational games contribute not only to conceptual reinforcement but also to the development of soft-emotional skills such as cooperation, resilience, and perseverance. We conclude that adopting this methodology represents a promising strategy for combining motivation and learning, as long as it is accompanied by continuous assessment and adaptations to the needs of the target audience.

Keywords: educational games; mathematics; motivation

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 JUSTIFICATIVA.....	9
1.2 PROBLEMA DE PESQUISA	9
1.3 OBJETIVOS.....	9
1.3.1 OBJETIVO GERAL	10
1.3.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
2 REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1 DESMOTIVAÇÃO E DIFICULDADES EM MATEMÁTICA: UM DESAFIO NA PRÁTICA EDUCACIONAL	10
2.2 JOGOS EDUCATIVOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA	11
2.3 JOGOS MATEMÁTICOS COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA	12
3 METODOLOGIA	14
4 RESULTADOS E DISCUSSÕES	14
4.1 DISCUSSÃO	18
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS	22

1 INTRODUÇÃO

A disciplina de Matemática representa um desafio na aprendizagem há décadas, sendo frequentemente apontada como um dos componentes curriculares em que os alunos apresentam maiores dificuldades. Estudos como os de Pacheco e Andreis (2018) e Albuquerque, Santos e Fonseca (2018) evidenciam que as dificuldades no ensino e na aprendizagem da Matemática podem estar relacionadas a diferentes fatores, como a forma com que o professor apresenta o conteúdo, as práticas pedagógicas utilizadas em sala de aula, entre outras. Essas dificuldades, muitas vezes, também estão associadas à desmotivação dos alunos com relação à disciplina, por considerarem chata ou difícil para assimilar os conteúdos.

Segundo Ponte (1994 *apud* Santos; Pereira, 2015, p. 18) “para os alunos a principal razão do insucesso na disciplina de matemática resulta desta ser extremamente difícil de compreender. Em seu entendimento, os professores não a explicam muito bem nem a tornam interessante. ” Isso mostra o grande desafio que os educadores precisam solucionar para amenizar o desinteresse dos educandos com a matemática

Dessa forma, os professores têm que buscar novas formas de transmitir conhecimento, nas quais os desafios se tornam cada vez mais presentes no ambiente escolar. Conforme destaca Campos (2019, p. 13):

O professor é o agente de comunicação, um recurso rico, mas que vem se tornando pobre por não se expressar de maneira correta. Entender que precisamos sempre buscar novas formas de transmitir nosso conhecimento é essencial para um ensinar com competência, e esse é um desafio para o professor desse século.

Assim, a atividade lúdica, entendida como o uso de jogos, brincadeiras e dinâmicas com finalidade educativa, pode ser uma aliada ferramenta pedagógica para superar esses obstáculos no ensino da matemática, ajudando os professores a amenizar o desinteresse e a desmotivação dos alunos pela disciplina.

Segundo Grandó (2004), as atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano, e cada grupo étnico apresenta suas próprias características de “ludicidade”. É fácil perceber que as brincadeiras já fazem parte do ser humano desde a infância, o que reforça ainda mais a ideia de que vincular jogos como estratégia pedagógica pode contribuir significativamente na aprendizagem.

Os jogos educativos aumentam de forma expressiva o envolvimento dos estudantes, ajudando no desenvolvimento de habilidades cognitivas fundamentais, como atenção e concentração, além de promover a criatividade e o pensamento crítico, que são essenciais para uma aprendizagem gratificante e eficaz. Nesse sentido, Silveira e Oliveira (2024, p. 10) destacam que “os jogos educativos são capazes de estimular o raciocínio lógico, a criatividade,

o trabalho em equipe e a resolução de problemas, aspectos fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e socioemocional das crianças nos anos iniciais.”

Além disso, Duarte et al. (2025, p. 1) afirmam que “a utilização de jogos digitais no processo educacional não apenas aumenta o engajamento dos alunos, mas também melhora significativamente suas notas e compreensão dos conteúdos.”

Assim, esses autores evidenciam as contribuições dos jogos, tanto analógicos quanto digitais, no processo educativo, como forma de promover um ensino mais dinâmico e participativo, contribuindo para a melhoria da aprendizagem.

1.1 Justificativa

A escolha por investigar o uso dos jogos educativos no ensino da matemática surgiu a partir de experiências vividas durante minha participação em programas de formação docente, como o Programa Residência Pedagógica (PRP) e o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Em ambos os contextos, tive a oportunidade de aplicar atividades lúdicas com turmas do Ensino Fundamental II e Ensino Médio, observando de perto como os jogos podem contribuir para o engajamento, a participação e a aprendizagem dos estudantes. Essas vivências despertaram o interesse em compreender, a partir de uma abordagem teórica, o potencial dessa ferramenta no contexto escolar.

1.2 Problema de pesquisa

Assim, este trabalho visa responder a questão problema: “**Como os jogos educativos aplicados em sala de aula podem ajudar na motivação e no aprendizado dos alunos em matemática?**” Essa indagação busca orientar a revisão da literatura, com o intuito de identificar os principais benefícios e contribuições pedagógicas associadas ao uso dos jogos no ensino dessa disciplina.

1.3 Objetivos

Além disso, este estudo também se propõe a discutir os desafios para tornar o ensino da matemática mais motivador, envolvente e atrativo para os alunos, contribuindo para quebrar a ideia de que a matemática é complicada e difícil de entender. Outro objetivo é compreender de que forma os educadores podem integrar os jogos em sua prática pedagógica, aproveitando seu potencial como ferramenta de apoio ao ensino.

É fundamental destacar que, embora os jogos apresentem um grande potencial educativo, sua eficácia depende diretamente da maneira como são planejados, adaptados e inseridos nas estratégias de ensino.

Procurando entender como os estudantes sanam suas dificuldades no aprendizado na matemática e a falta de interesse pela disciplina, mencionamos abaixo o objetivo geral e os objetivos específicos.

1.3.1 Objetivo Geral

Analisar e sintetizar as evidências existentes na literatura sobre a eficácia do uso de jogos educativos como ferramenta para aumentar a motivação dos alunos no ensino de matemática, identificando os principais benefícios, desafios e práticas recomendadas para a sua implementação no contexto escolar

1.3.1 Objetivos Específicos

- ✓ Apresentar exemplos de jogos educativos utilizados no ensino de matemática e discutir suas contribuições para o processo de aprendizagem.
- ✓ Avaliar como os jogos educativos podem contribuir para uma aprendizagem mais significativa em matemática.
- ✓ Entender como os jogos podem auxiliar os alunos a superar a percepção negativa em relação à matemática.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Desmotivação e dificuldades em matemática: Um desafio na prática educacional

Segundo Kuger e Freitas (2020), a matemática é a área com maior índice de reprovação nas escolas. Essa elevada taxa deve-se, em grande parte, ao receio que muitos estudantes demonstram em relação à matéria, o que compromete seu processo de aprendizagem.

Essa visão negativa por parte dos alunos com a matemática pode ser desconstruída por meio de diferentes estratégias e abordagens pedagógicas que tornem o ensino mais dinâmico, acessível e significativo. Assim podemos reduzir a ênfase das aulas expositivas que são tradicionalmente utilizadas no contexto escolar. (Melo, 2021)

Desse modo, o professor deve explorar outras metodologias que ajudem a contribuir diretamente com o aumento do interesse dos alunos pela disciplina.

De acordo com Oliveira (2023 *apud* Cruz, 2025, p. 2), “o professor de matemática, diante dos desafios e dificuldades existentes no ensino-aprendizagem de matemática, precisa se

ater ao uso de estratégias, metodologias e propostas didáticas que o ajudem a desenvolver o efetivo ensino do conteúdo em sala de aula”.

Um das alternativas que muitos estudos trazem para amenizar tais dificuldades no ensino da matemática é a ludicidade, como afirmam Nunes e Porto (2021, n.p):

A ludicidade, através dos jogos, pode ser um instrumento motivador na investigação de conteúdo, fazendo com que o rigor matemático, possa despir-se da seriedade que lhe é imposta, e de maneira serena, transportar-se para as operações e problemas, sendo tal atitude um motivador na aprendizagem e conseqüentemente no resgate da autoestima para aprender.

Seguindo nesse sentido, Campos (2019, p. 14) ainda reforça que “A criança quando entende um conceito matemático de forma lúdica e divertida tende a não esquecer o conteúdo, porque ele teve significado para ela”

Podemos entender que a ludicidade no ensino de matemática pode ajudar na aprendizagem dos alunos. Esse método de ensino torna o conteúdo mais significativo, acessível e motivador, já que contribui diretamente para superar os desafios e barreiras historicamente associados à disciplina.

2.2 Jogos educativos no ensino da matemática

Segundo Borin (1996 *apud* Teixeira e Apresentação, 2014) a aplicação de jogos matemáticos na sala de aula tem a possibilidade de diminuir os bloqueios demonstrados por muitos alunos que sentem-se incapacitados de aprendê-la.

Como a escola tem o papel socializador, os jogos tornam-se um recurso fundamental para promover o trabalho coletivo e facilitar a aprendizagem de forma colaborativa, pois, enquanto jogam, os alunos aprendem os conteúdos de forma divertida e prazerosa. (Viana, 2017).

Muitos são os tipos de jogos que podem ser usados pelo professor na sala de aula, eles podem ser jogos de regras, de competição, de construção, de treinamento, estratégico, motor, cognitivo, competitivo, cooperativo ou individual. Segundo Campos (2019, p. 38) “todos os jogos têm seus benefícios, qualquer um pode ser proveitoso desde que o professor encontre coerência nesse recurso, dando sentido às tarefas e aos seus conteúdos”

Sendo assim, os jogos podem ser inseridos na sala de aula como um bom recurso para a aprendizagem matemática, entre as possibilidades, temos o Bingo matemático, que permite trabalhar conteúdos como operações básicas, múltiplos e divisores, entre outros conteúdos. Além de proporcionar o desenvolvimento do cálculo mental, do raciocínio lógico e da tomada de decisões (Dullius 2015 *apud* Sant’Ana; Mendonça, 2023).

Já o Dominó, segundo Bezerra, Macêdo e Mendes (2013), quando adaptado ao contexto matemático, pode assumir diferentes formas para trabalhar diversos conteúdos da disciplina. Dessa forma, os autores descrevem diferentes formas de dominó para trabalhar os assuntos de matemática, como Dominó de adição, dominó de subtração, dominó de multiplicação, dominó de divisão, dominó de figuras geométricas, dominó de números racionais e, por fim, dominó de frações. Todavia, cabe ao professor perceber em cada uma de suas turmas, o momento mais adequado para propor a realização desses jogos em sala de aula.

Outro exemplo de jogo que pode ser aplicado no ambiente escolar é a dinâmica “caça ao tesouro” que, dependendo de como seja aplicada pelo docente, a dinâmica pode ajudar a trabalhar conteúdos básicos de matemática, além de envolver interdisciplinaridade com outras áreas do conhecimento. Essa abordagem interdisciplinar permite que os alunos associem conteúdos de diversas áreas do conhecimento, estimulando o pensamento crítico, a criatividade e a resolução de problemas (Jesus; Guerra; Pereira, 2023).

Assim, Teixeira e Apresentação (2014) afirmam que o uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem não se limita a uma única disciplina, eles também contribuem para desenvolver habilidades que são inerentes em diversas áreas do conhecimento. O professor tem o papel importante nesse processo, devendo planejar cuidadosamente a aplicação dos jogos para que não se tornem apenas uma distração ou passatempo. Assim, os diferentes tipos de jogos podem ser utilizados em sala de aula, contanto que haja um bom planejamento.

2.3 Jogos matemáticos como estratégia de aprendizagem significativa

Estudos como os de Ramires et al. (2024) apontam que o uso de jogos no ambiente escolar pode contribuir positivamente no aprendizado, especialmente no desenvolvimento cognitivo e social dos alunos. Além de promoverem um ensino mais dinâmico, atrativo e motivador, os jogos podem favorecer o engajamento dos estudantes, o que pode contribuir para a redução das dificuldades enfrentadas em algumas disciplinas, especialmente na Matemática.

De acordo com Campos (2019), os jogos, por unirem prazer e aprendizagem, são excelentes recursos para a introdução de conceitos e revisão de conteúdo. Eles podem ser usados para confrontar os conhecimentos que os alunos já adquiriram durante a sua trajetória escolar, além de identificar e corrigir dificuldades que os alunos podem apresentar durante seu processo de aprendizagem.

Teixeira e Apresentação (2014, p. 304) reforça que

Por meio da utilização de jogos, o aluno constrói seu conhecimento de maneira ativa e dinâmica e os sujeitos envolvidos estão geralmente mais propícios à ajuda mútua e

à análise dos erros e dos acertos, proporcionando uma reflexão em profundidade sobre os conceitos que estão sendo discutidos.

Conforme Kishimoto citado por Grandó “o desejo das crianças em “jogar bem” faz com que elas fiquem motivadas a utilizar a inteligência a fim de superar obstáculos cognitivos e emocionais, ficando mais ativa (Kishimoto 1996 *apud* Grandó, 2004, p. 25)”.

Para Kuger e Freitas (2020), outro benefício da utilização de jogos na matemática é que os estudantes passam a conhecer regras e normas que precisam ser seguidas durante a execução da atividade, o que contribui para o desenvolvimento da capacidade de pensar rapidamente.

Podemos observar que, de acordo com os autores citados, são diversas as contribuições dos jogos no ensino. Por meio deles, pode-se oportunizar aos alunos aprenderem a respeitar regras, incentivar a discussão entre os participantes, além do desenvolvimento de habilidades linguísticas, sociais e cognitivas. Ou seja, o jogo é um importante recurso que estimula a participação e envolvimento dos educandos de forma significativa no processo de aprendizagem.

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências. (Silveira 1998 *apud* Franco et al., 2018, p. 03)

Assim, diante de tantos benefícios que os jogos oferecem na aprendizagem, eles devem ser vistos como uma ferramenta essencial e valiosa pelo professor, por possibilitar avanços na aprendizagem de várias formas. Como afirmam Franco et al. (2018, p. 4)

O jogo é uma ferramenta indispensável para o professor, possibilitando o avanço no processo ensino-aprendizagem, tanto na assimilação dos papéis sociais, e na compreensão das relações afetivas, como, principalmente, na construção do conhecimento, o professor precisa estimular o desenvolvimento da criatividade e imaginação do aluno.

Por ser um recurso que muitas vezes envolve regras, é essencial que o professor esteja bem presente na condução e orientações para garantir a produtividade e a eficiência do conteúdo aplicado. Nesse sentido, Melo (2021) afirma que o jogo é uma atividade dinâmica que contém regras e que precisa de um acompanhamento pedagógico durante a aplicação com os alunos, além de orientações claras que auxiliem no processo de execução do jogo.

De acordo com estudos. “As atividades de jogos possibilitam o contato do professor com os seus alunos, conhecendo-os nas suas individualidades, no relacionarem-se uns com os outros, nos conhecimentos e dificuldades que durante o jogo vão sendo evidenciados pelos participantes” (Lins; Andrade, 2019, p. 5)

3 METODOLOGIA

Para o alcance do objetivo, optou-se pela pesquisa qualitativa, pois, para Silva e Menezes (2005, p. 20) é aquela que

[...] considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa.

Esta pesquisa qualitativa adota o método bibliográfico, pois realiza levantamento ou revisão de obras publicadas como livros, revistas e artigos de fontes escritas e confiáveis, que exige do pesquisador muita leitura sistemática, disciplina, estudo e análise para a elaboração do trabalho acadêmico.

Por ser uma revisão integrativa da literatura, este estudo segue as seguintes etapas: identificação do tema e formulação da questão norteadora, busca na literatura, categorização dos estudos, avaliação dos estudos, interpretação dos resultados e síntese do conhecimento.

A questão norteadora para elaboração da presente revisão integrativa foi: **Como os jogos educativos aplicados em sala de aula podem ajudar na motivação e no aprendizado dos alunos em matemática?**

O levantamento bibliográfico foi realizado através de pesquisas no google e repositórios online, com o objetivo de localizar artigos científicos e materiais acadêmicos relacionados ao tema da pesquisa, utilizando palavras-chave “jogos educativos para motivar os alunos em matemática”, “como jogos educativos ajudam na aprendizagem”, “jogos no ensino da matemática”, os quais foram cruzados nas referidas bases.

Os critérios estabelecidos para inclusão foram: artigos em português, que estivessem disponíveis *online* e na íntegra, que abordassem a temática proposta; artigos publicados em periódicos, dentro do período de 2020 a 2025 e materiais disponíveis em repositórios institucionais, além de capítulos de livros disponíveis na internet

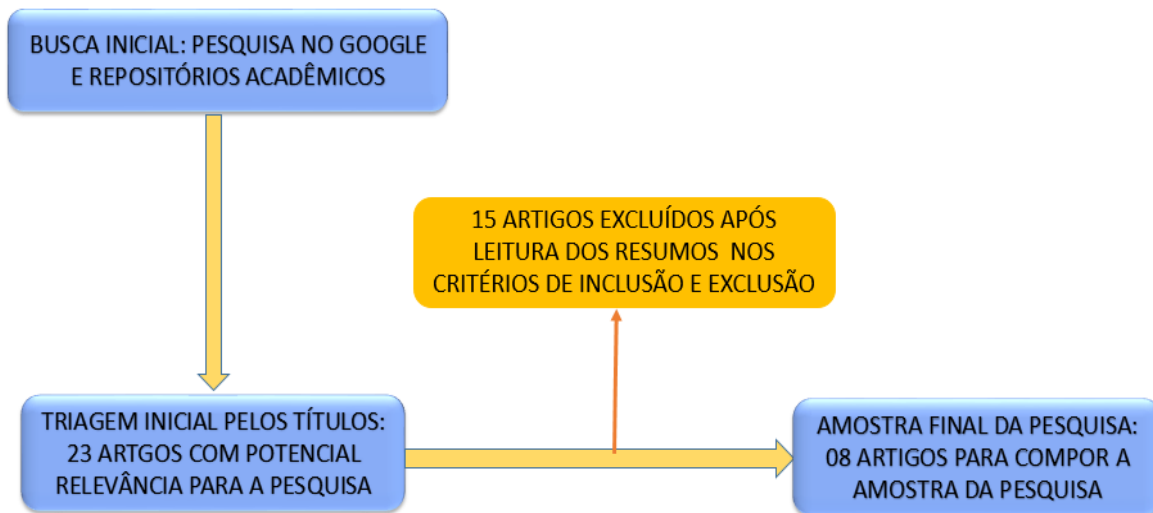
Foram excluídos da pesquisa, produções científicas que estivessem fora do ano estabelecido ou não apresentassem os descritores selecionados, dissertações, teses e textos não científicos, artigos sem disponibilidade na íntegra e artigos repetidos.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Após o cruzamento nas bases eletrônicas, foram encontrados muitos artigos relacionados ao tema da pesquisa. Para triagem inicial, realizou-se a leitura dos títulos, identificando aqueles que continham termos diretamente relacionados à temática, o que

permitiu selecionar 23 artigos com potencial relevância para a pesquisa. Em seguida, procedeu-se a leitura dos resumos e à aplicação dos critérios de inclusão e exclusão com o objetivo de filtrar os trabalhos que tivessem relação com o tema e potencial em responder à questão norteadora estabelecida, dos quais 08 serviram para compor a amostra da pesquisa. O processo detalhado de seleção e triagem dos estudos está visualmente representado no fluxograma 1, abaixo.

Figura 1. Fluxograma da triagem dos artigos para compor o estudo



Fonte: Elaboração própria, 2026

Os artigos foram posteriormente analisados mediante a leitura dos textos na íntegra. Os dados foram coletados nos meses de julho a dezembro de 2025, período durante o qual foram realizados o levantamento e a seleção dos artigos, assim como o preenchimento do instrumento de coleta de dados. A análise dos resultados seguiu os critérios da revisão integrativa, considerando título, autores, periódicos e ano de publicação.

Na identificação das fontes, verificou-se que os 8 artigos selecionados eram provenientes de revistas científicas e de editora acadêmica, ressaltando que essa distribuição não foi definida pelos critérios de inclusão, mas como achado aleatório.

No que diz respeito ao idioma de publicação, todos os artigos foram publicados originalmente no idioma português. Já em relação ao ano de publicação destes, observou-se que a produção da temática ocorreu: nos anos de 2020 a 2025. Quanto aos objetivos, todos os artigos atenderam adequadamente aos deste estudo e foram apresentados de modo que facilitou a compreensão.

Visando compreensão sobre as características dos artigos, da amostra quanto a titulação, ano de publicação, base de dados e tipo de estudo, visto que o mesmo corresponde

a amostra de estudo após busca na base de dados e avaliação de acordo com os critérios de exclusão e inclusão, seguindo com as especificações detalhadas.

Quadro I – Características dos estudos incluídos na amostra

Nº do Artgo	Ano	Título	Base de Dados	Método
I	2024	O POTENCIAL PEDAGÓGICO DE UM JOGO DIGITAL NO ENSINO DA MATEMÁTICA	SBEM/Educação Matemática em Revista	QUALITATIVA/QUANTITATIVA
II	2024	A INFLUÊNCIA DO USO DE JOGOS NA APRENDIZAGEM MATEMÁTICA	EDITORA ACADÊMICA ATENA	QUANTITATIVO
III	2020	A UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO FERRAMENTA AUXILIAR NO ENSINO DA MATEMÁTICA	REVISTA EDUCAÇÃO PÚBLICA	QUALITATIVO
IV	2024	OS JOGOS DIDÁTICOS NA APRENDIZAGEM DE CONCEITOS MATEMÁTICOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	REVISTA RECIMA21	QUALITATIVO
V	2023	USO DE JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA: UMA REVISÃO INTEGRATIVA	REVISTA CIENTÍFICA BRAJETS	QUALITATIVO
VI	2025	A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS MATEMÁTICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS	REVISTA JRG	QUALITATIVO
VII	2025	CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS MATEMÁTICOS NÃO DIGITAIS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO	REVISTA AMBIENTE: GESTÃO E DESENVOLVIMENTO - UERR	QUALITATIVO
VIII	2024	JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICOS PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA: UMA REVISÃO DE LITERATURA NOS ANAIS DO SIPEM	REVISTA REAMEC	QUALITATIVO

Fonte: Dados da pesquisa, 2026

O primeiro artigo teve como objetivo compreender em que medida a utilização de um jogo digital pode contribuir para o ensino de conceitos matemáticos de estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. Para isto, foi utilizado uma abordagem qualitativa e quantitativa com caráter bibliográfico, considerando a adequação desse procedimento por se tratar de uma pesquisa extensa no âmbito do desenvolvimento de jogos didáticos. Os resultados obtidos nessa pesquisa indicaram que o jogo, quando inserido no contexto matemático, tem o potencial de desenvolver habilidades cognitivas, tais como raciocínio lógico, resolução de problemas e pensamento estratégico. Além de tornar as aulas mais divertidas, despertando o interesse dos alunos pelo conteúdo.

O segundo artigo, que tem uma metodologia de revisão integrativa da literatura, teve como objetivo identificar práticas de ensino com uso de jogos e a sua influência para a aprendizagem de matemática. O autor analisou 15 artigos que tratam de jogos, tanto analógicos

quanto digitais, em aulas de matemática. Esse estudo obteve o seguinte resultado: os jogos proporcionam um ambiente de aprendizado mais motivador, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais, além de aumentar o desempenho acadêmico dos estudantes. O autor salienta também que a função lúdica é um aspecto indispensável, pois é a partir dela que o estudante se sente motivado, empenhado e interessado em iniciar e continuar com a atividade envolvendo jogos.

O terceiro artigo teve como objetivo apresentar o emprego de jogos como recurso didático no ensino da Matemática. Obteve o seguinte resultado, com a utilização de jogos, é possível aumentar a curiosidade e a atenção dos alunos, tornando as aulas mais interessantes e prazerosas, e conseqüentemente a matéria a ser ensinada, facilitando que aumentem também a motivação e o envolvimento dos alunos para aprender os conteúdos. O autor destacou também o uso de jogos no ensino remoto e no ensino híbrido explicitando o site Wordwall, uma ferramenta digital que possibilita a criação de jogos. Com isso ele afirmou que os jogos, além de auxiliarem o processo de ensino-aprendizagem da matemática, é um recurso que pode ser bem adaptável em qualquer forma de ensino como no ensino presencial, no ensino remoto e no ensino híbrido. Esse último, por exemplo, é uma modalidade que mescla o presencial com o virtual.

O quarto artigo teve como objetivo analisar e compreender as contribuições dos jogos didáticos na aprendizagem de conceitos matemáticos na Educação Básica. Obteve o seguinte resultado: a análise nos estudos realizados mostraram que a ludicidade é um recurso pedagógico que facilita a aprendizagem significativa e prazerosa de conceitos matemáticos. Durante a realização dos jogos na sala de aula, foi possível observar que os alunos revisam e aprofundam os objetos de conhecimento estudado, além de explorar o raciocínio lógico, o respeito as regras estabelecidas e o respeito mútuo entre os alunos.

O quinto artigo teve como objetivo verificar de que forma o uso de jogos auxilia no ensino da matemática no ensino fundamental e no ensino médio de escolas brasileiras. O artigo utilizou como metodologia uma revisão integrativa da literatura e analisou 11 artigos nos idiomas inglês, português e espanhol. Os resultados obtidos nesse estudo constataram que o uso de jogos no ensino da matemática proporciona aos estudantes facilidade de compreensão e aprendizagem da matemática, mais participação, interesse, motivação, autonomia e interação dos alunos, melhora o raciocínio lógico e desempenhos, entre outros benefícios para os educandos.

O sexto artigo ressaltou a importância dos jogos matemáticos de acordo com estudos realizados que falam sobre as competências e habilidades que precisam ser adquiridos pelos

alunos em matemática no ensino fundamental anos iniciais. O método utilizado no estudo foi uma análise bibliográfica que utilizou como fontes de pesquisa artigos de revistas e jornais. Os resultados da pesquisa observaram que os alunos que participaram de atividades com jogos matemáticos apresentaram um desempenho significativamente melhor em relação àqueles que não tiveram essa experiência, reforçando, assim, a importância dos jogos matemáticos no ensino fundamental anos iniciais.

O sétimo artigo teve como objetivo explorar as contribuições dos jogos matemáticos não digitais para o desenvolvimento cognitivo e a melhoria do ensino de matemática. Assim, realizaram um mapeamento bibliográfico da literatura, priorizando artigos científicos no idioma português que foram publicados nos últimos 10 anos no portal de periódicos da Capes, resultando na seleção de 9 trabalhos para os estudos. Os resultados obtidos nesse estudo mostraram que os jogos matemáticos não digitais promoveram o desenvolvimento cognitivo, como a atenção e a concentração, além de favorecerem a socialização e a interação, e contribuírem para habilidades motoras e estratégias de resolução de problemas.

O oitavo artigo teve como objetivo compreender as contribuições do uso de jogos como recurso didático para o ensino da matemática na educação básica. Os resultados obtidos no estudo permitiram reconhecer que, por meio de jogos como recurso didático para o ensino de matemática, os alunos conhecem, revisam e aprofundam os objetos de conhecimento estudados, provocando o desenvolvimento destes em autonomia, criticidade, criatividade, responsabilidade e espírito cooperativo.

4.1 Discussão

Esses trabalhos enfatizam mecanismos plausíveis: feedback imediato, desafio ajustado ao nível do aluno, narrativa e elementos de recompensa que sustentam a persistência e reduzem a ansiedade matemática. Autores que defendem a gamificação como o primeiro e o terceiro estudo apresentado no quadro acima, destacam ainda ganhos em autoestima e disposição para resolver problemas, ligando motivação intrínseca ao prazer pela atividade lúdica. Nesse sentido, Viana et al (2013, p.116) definem que “Gamificação – corresponde ao uso de mecanismos de jogos orientados ao objetivo de resolver problemas práticos ou de despertar engajamento de um público específico”.

Os estudos também abordam diferentes pontos de vista sobre os tipos de jogos e seu alinhamento com o currículo, além de demonstrarem consenso quanto à importância do planejamento pedagógico. Pesquisadores favoráveis a jogos digitais ressaltam possibilidades de adaptabilidade e coleta de dados em tempo real. O autor do segundo artigo, Luís Eduardo

Silva Góes, afirma que um jogo com finalidades educacionais independe de sua natureza – digital ou analógico – desde que cumpra obrigatoriamente duas funções principais: ser lúdico e educativo. Tendo esses dois objetivos, os jogos podem transformar as aulas de matemática em espaços mais dinâmicos e criativos, favorecendo o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. Os defensores de jogos analógicos destacam benefícios socioemocionais decorrentes da interação face a face e da cooperação, conforme discutido nos artigos de Góes (2024) e Biehl *et. al.* (2025), listados na posição 2 e 7 do Quadro I, respectivamente.

A formação e o papel do docente aparecem como fator moderador recorrente, autores que investigaram implementações com professores capacitados relatam melhores resultados do que aqueles onde o jogo foi simplesmente disponibilizado. Isso sugere que a mediação pedagógica e a capacidade do professor em articular o jogo com atividades avaliativas e reflexivas é central para transformar engajamento em aprendizagem efetiva.

No primeiro estudo, o uso de jogos digitais educativos no ensino da matemática atuou como um contribuinte na aprendizagem ativa, promovendo um ensino mais dinâmico. O estudo também aponta que jogos podem transformar a experiência de aprendizado, aumentando o engajamento e auxiliando no desenvolvimento de uma maior tolerância ao fracasso. Quando são introduzidos elementos de diversão e desafio, os jogos educativos podem despertar o interesse dos alunos pela matemática, incentivando a participação ativa e a exploração de conceitos.

Já pesquisadores como Prensky (2001) destacam que os jogos digitais são uma linguagem natural para os alunos da era digital, e utilizá-los na educação pode facilitar a comunicação e o aprendizado, defendem que os jogos podem promover a construção do conhecimento de forma mais autônoma e criativa, permitindo que os alunos experimentem, testem hipóteses e aprendam com seus erros.

Outro ponto importante é que os jogos educativos podem ajudar a desenvolver habilidades importantes para a vida, como o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a colaboração e a tomada de decisões.

No entanto, é importante ressaltar que o uso de jogos educativos na matemática deve ser planejado e integrado ao currículo, com objetivos claros de aprendizagem. Os professores devem selecionar jogos adequados ao nível e às necessidades dos alunos, e orientar a sua utilização, promovendo a reflexão e a discussão sobre os conceitos matemáticos envolvidos. Além disso, é fundamental avaliar os resultados do uso de jogos educativos, verificando se eles estão realmente contribuindo para aumentar a motivação e o desempenho dos alunos em matemática.

Observa-se que o diálogo entre autores aponta um quadro promissor, porém cauteloso. Jogos educativos têm potencial para aumentar a motivação em Matemática, especialmente quando são projetados com fundamentos pedagógicos e alinhamento curricular. Pesquisas futuras devem priorizar desenhos experimentais controlados, amostras maiores e diversificadas, medidas comportamentais e segmentos longitudinais para consolidar evidências e orientar políticas educacionais e formação docente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A revisão da literatura sobre o uso de jogos educativos como estratégia para motivar a aprendizagem em matemática evidencia a relevância dessas ferramentas no contexto educacional contemporâneo. Os desafios relacionados ao ensino da matemática têm gerado preocupações entre educadores e gestores pedagógicos, uma vez que o desinteresse dos alunos pode levar a um desempenho insatisfatório e a dificuldades de aprendizagem.

Os jogos educativos se destacam como uma alternativa eficaz para transformar o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais interativo e envolvente. Ao integrar elementos lúdicos e dinâmicos nas aulas de matemática, os educadores podem não apenas facilitar a compreensão dos conteúdos, mas também estimular o engajamento dos alunos. Essa abordagem possui o potencial de desenvolver habilidades cognitivas e sociais, promovendo não apenas o aprendizado individual, mas também a colaboração e a interação entre os alunos.

Uma das contribuições significativas dos jogos educativos é a sua capacidade de proporcionar feedback imediato, permitindo que os alunos reconheçam suas conquistas e identifiquem áreas que necessitam de maior atenção. A gamificação, ao aplicar mecânicas de jogos em contextos de aprendizagem, pode ampliar ainda mais essa interação, encorajando os alunos a se dedicarem mais aos estudos e a se manterem motivados diante das dificuldades.

Entretanto, a eficácia dessa estratégia depende, em grande parte, da formação contínua e do desenvolvimento profissional dos professores. É crucial que os educadores estejam preparados para incorporar jogos educativos em seus métodos de ensino de maneira eficaz, alinhando-os aos objetivos curriculares e às necessidades dos alunos. Investir na capacitação dos professores e na disponibilização de recursos adequados é essencial para garantir que essa abordagem inovadora seja implementada com sucesso.

Conclui-se que o uso de jogos educativos representa uma estratégia promissora na busca por soluções que aumentem a motivação e o interesse dos alunos em matemática. Ao integrar esses recursos no currículo escolar, as instituições de ensino podem transformar a aprendizagem em uma experiência mais prazerosa e significativa. O compromisso com a inovação pedagógica

se mostra não apenas necessário, mas vital para atender às demandas de uma educação que busca preparar os alunos para os desafios do século XXI. Portanto, recomenda-se que educadores, administradores e formuladores de políticas educacionais abracem essas metodologias ativas, garantindo que todos os alunos tenham acesso a um aprendizado de qualidade.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Brenda Emanoelly Cristine Bezerra De; SANTOS, José Maria Ferreira Dos; FONSECA, Simone Silva Da. A dificuldade na aprendizagem do ensino da matemática está nas práticas pedagógicas?. **CONEDU – Congresso Nacional de Educação**, 2018. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA13_ID6658_08092018225321.pdf. Acesso em: 14 mar. 2026.
- ANJOS, Sonia Maria Dos; PERIN, Ticiane Antunes; MEDA, Micheli Pires De Oliveira; ANDRADE, Hatia Rosi Izagui; FREIRES, Kevin Cristian Paulino; MINETTO, Vanessa Aparecida. Tecnologia na educação: uma jornada pela evolução histórica, desafios atuais e perspectivas futuras. **Quipá Editora**, 2004. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/742072>. Acesso em: 20 set. 2025.
- BEZERRA, Odenise Maria; MACEDO, Elaine Souza de; MENDES, Iran Abreu. **Matemática em atividades, jogos e desafios: para os anos finais do Ensino Fundamental**. 1. ed. São Paulo: LF, 2013.
- BIEHL, Scheila Valechenski; ALVES, Marcos Teixeira; SANTOS, Margarete Aparecida Dos. Contribuições dos jogos matemáticos não digitais para o desenvolvimento cognitivo. **Ambiente: Gestão e Desenvolvimento**, 2025. Disponível em: https://periodicos.uerr.edu.br/index.php/ambiente/pt_BR/article/view/1637. Acesso em: 07 dez. 2025.
- BRANDÃO, Luma Mirely ; CASTRO, Gil Gleitson; GOMES, Anderson Leite Meira; GREGORIO, Edney Freitas. USO DE JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA: UMA REVISÃO INTEGRATIVA. **Brazilian Journal of Education, Technology and Society (BRAJETS)**, 2023. Disponível em: <https://brajets.com/brajets/article/view/1072/581>. Acesso em: 06 dez. 2025.
- CAMPOS, Ana Maria Antunes de. **Jogos matemáticos: uma nova perspectiva para discalculia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Wak, 2019.
- CAVALCANTE, Larissa Gabrielle De Oliveira; ALENCAR, Anderson Fernandes De . O potencial pedagógico de um jogo digital no ensino da Matemática. **EMR - Educação Matemática em Revista**, 2024. Disponível em: <https://www.sbembrasil.org.br/periodicos/index.php/emr/article/view/3701>. Acesso em: 18 set. 2025.
- COSTA, Gabriela Penha Da; NASCIMENTO, Maura Regina Sousa; SOUSA, Vanessa Mayra Soares De; SILVA, Vilmar Martins Da. A Importância dos Jogos Matemáticos no Ensino Fundamental Anos iniciais. **Revista JRG de Estudos Acadêmicos**, 2025. Disponível em: <https://revistajrg.com/index.php/jrg/article/view/2334>. Acesso em: 07 dez. 2025.
- CRUZ, Isabella Silveira. A importância das metodologias ativas para o ensino de matemática na educação básica. **PROFMAT**, 2025. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/922377/2/REUFSJIsabella.pdf>. Acesso em: 06 set. 2025.

DUARTE, José Sergio Xavier; SANTOS, José Francisco Vasconcelos Dos; REATTI, João Paulo Assumpção; LOURA, Adailton De Moura; SILVA, Rubens Dos Santos. Do tabuleiro ao digital: o poder dos jogos na aprendizagem. **Revista Aracê**, 2025. Disponível em: <https://periodicos.newsciencepubl.com/arace/article/view/3900>. Acesso em: 13 mar. 2026.

FRANCO, Magda Aparecida De Oliveira; ZAMPIERI, Margarete Fátima De Oliveira; MACIEL, Reive Guedes; SILVA, Charles René Sousa; OLIVEIRA, Lucimara De. Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. **CONEDU**, 2018. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf. Acesso em: 10 set. 2025.

GÓES, Luis Eduardo Silva. A INFLUÊNCIA DO USO DE JOGOS NA APRENDIZAGEM MATEMÁTICA. **atena editora**, 2024. Disponível em: <https://atenaeditora.com.br/catalogo/download-post/92050>. Acesso em: 18 set. 2025.

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2004.

JESUS, Everaldo Antonio De; GUERRA, Avaetê De Lunetta E Rodrigues; PEREIRA, Antonio Renaldo Gomes. A interdisciplinaridade como estratégia para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, 2023. Disponível em: <https://icmreview.com/icmr/article/view/87>. Acesso em: 08 set. 2025.

KUGER, Evanilda; FREITAS, Sirley Leite. Jogos matemáticos: uma metodologia atrativa. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, 2020. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/uma-metodologia-atrativa>. Acesso em: 06 set. 2025.

LINS, Isnara Mendes; ANDRADE, Silvanio De. Os jogos matemáticos e suas potencialidades nas aulas de matemática. **Universidade Estadual da Paraíba**, 2019. Disponível em: <http://educapes.capes.gov.br/handle/capes/568484>. Acesso em: 09 set. 2025.

MELO, Camila De Souza. Um estudo dos jogos envolvendo os números inteiros em livros de jogos matemáticos para a educação básica. **Universidade Federal de Pernambuco**, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/43109/1/MELO%2C%20Camila%20de%20Souza.pdf>. Acesso em: 06 set. 2025.

NUNES, Vicente De Paula Soares; PORTO, Maria Beatriz Dias Da Silva Maia. Bingo no pé, que equação que é: a ludicidade como elemento motivador da aprendizagem. **CAP-UERJ**, 2021. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/564405/2/Manual_Bingo_eq2grau_comISBN.pdf. Acesso em: 06 set. 2025.

PACHECO, Marina Buzin; ANDREIS, Greice Da Silva Lorenzetti. Causas das dificuldades de aprendizagem em Matemática: percepção de professores e estudantes do 3º ano do Ensino Médio. **Revista Principia – Divulgação Científica e Tecnológica do IFPB**, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifpb.edu.br/index.php/principia/article/view/1612>. Acesso em: 14 mar. 2026.

PRENSKY, Marc. Nativos Digitais, Imigrantes Digitais. **On the Horizon**, 2001. Disponível em: <https://mundonativodigital.wordpress.com/wp-content/uploads/2015/06/texto1nativosdigitaisimigrantesdigitais1-110926184838.phpapp01.pdf>. Acesso em: 23 nov. 2025.

RAMIRES, Ariane Talitha Camilo; GRANDO, Alzira Veiga Martins; SILVA, Silvia Cristina Amorim; SAUCHUK, Fabíola Alves; MANCIO, Sibelle Fante; CARVALHO, Osvaldina Márcia De; CASTRO, Jacqueline Marinho De; SILVA, Jaci Teresinha Blum Da. O impacto dos jogos educativos no desenvolvimento cognitivo e social de crianças na educação infantil. **Cuadernos de Educación y Desarrollo**, 2024. Disponível em: <https://ojs.cuadernoseducacion.com/ojs/index.php/ced/article/view/6105/4358>. Acesso em: 14 mar. 2026.

SANT'ANA, Vinícius Borovoy De; MENDONÇA, Roberta Dos Santos. Os jogos como estratégia de ensino da Matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Educação Pública**, 2023. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/23/42/os-jogos-como-estrategia-de-ensino-da-matematica-nos-anos-iniciais-do-ensino-fundamental>. Acesso em: 08 set. 2025.

SANTOS, Joelma Nogueira Dos; PEREIRA, Ana Carolina Costa. A matemática escolar e o laboratório como ambiente de aprendizagem: algumas considerações sobre o ensino. **Conexões – Ciência e Tecnologia**, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.21439/conexoes.v9i4.919>. Acesso em: 27 out. 2025.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estela Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4 ed. Revisada. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância/UFSC, 2005

SANTOS, Renan André Barbosa Dos; ANDRADE, Camila Souza De; JUCÁ, João Marcos Breia; BARRETO, Cristiano Da Conceição . A utilização de jogos como ferramenta auxiliar no ensino da Matemática. **Revista Educação Pública**, 2020. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/42/a-utilizacao-de-jogos-como-ferramenta-auxiliar-no-ensino-da-matematica>. Acesso em: 16 set. 2025.

SILVEIRA, Raquel Cristina Gomes; OLIVEIRA, Marinalva Luiz De. Uma revisão bibliográfica sobre a ludicidade no ensino de matemática através de jogos educativos, nos anos iniciais do ensino fundamental. **CONEDU - Congresso Nacional de Educação**, 2024. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2024/TRABALHO_COMPLETO_EV200_MD1_ID12626_TB4647_06102024151921.pdf. Acesso em: 13 mar. 2026.


SOARES, Luan Felipe Mendes; ARAÚJO, Gabriela De Lima De; BARBOSA, Mauro Guterres; MELO, Rayane De Jesus Santos. JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE MATEMÁTICA: UMA REVISÃO DE LITERATURA NOS ANAIS DO SIPEM. **REAMEC – Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática**, 2024. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/reamec/article/view/16773/13551>. Acesso em: 07 dez. 2025.

SOUZA, Raimunda Nonata Mendes De. OS JOGOS DIDÁTICOS NA APRENDIZAGEM DE CONCEITOS MATEMÁTICOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA. **RECIMA21 – Revista Científica Multidisciplinar**, 2024. Disponível em: <https://recima21.com.br/index.php/recima21/article/view/5486>. Acesso em: 06 dez. 2025.

TEIXEIRA, Ricardo Roberto Plaza; APRESENTAÇÃO, Katia Regina Dos Santos Da. Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática. **Revista Linhas**, 2014. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1984723815282014302>. Acesso em: 08 set. 2025.

VIANA, Josiane Borgmann. Jogos tradicionais: novas possibilidades e contribuições para o ensino da Matemática. **Universidade do Estado de Santa Catarina**, 2017. Disponível em: <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/204142>. Acesso em: 07 set. 2025.

VIANNA, Ysmar; VIANNA, Maurício; MEDINA, Bruno; TANAKA, Samara. Como reinventar empresas a partir de jogos. **MJV Press**, 2013. Disponível em: https://cdn2.hubspot.net/hubfs/455690/Ofertas/E-books/Arquivos/Livro_Gamification-Inc-MJV.pdf. Acesso em: 09 mar. 2026.

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
	Campus João Pessoa - Código INEP: 25096850
	Av. Primeiro de Maio, 720, Jaguaribe, CEP 58015-435, João Pessoa (PB)
	CNPJ: 10.783.898/0002-56 - Telefone: (83) 3612.1200

Documento Digitalizado Restrito

TCC

Assunto:	TCC
Assinado por:	Luciano Bendito
Tipo do Documento:	Anexo
Situação:	Finalizado
Nível de Acesso:	Restrito
Hipótese Legal:	Informação Pessoal (Art. 31 da Lei no 12.527/2011)
Tipo da Conferência:	Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Luciano de Souza Bendito, DISCENTE (202022230023) DE LICENCIATURA EM MATEMÁTICA - JOÃO PESSOA**, em 30/03/2026 19:49:29.

Este documento foi armazenado no SUAP em 30/03/2026. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifpb.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1820705

Código de Autenticação: ffc0daa3ee

