

STOP MATEMÁTICO

MATHEMATIC STOP

Jéssica dos Reis Araújo¹, Liliane Ribeiro de Lima², Rita de Cássia da Costa Guimarães³, Rosana Passos Quitério de Carvalho⁴, Aline Costa dos Santos Gavioli⁵

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo relatar uma experiência pedagógica voltada ao ensino da matemática por meio do uso de atividades lúdicas, em especial o jogo “Stop Matemático”. A proposta busca promover o raciocínio lógico, o desenvolvimento cognitivo e a socialização entre os alunos, demonstrando que a aprendizagem matemática pode ocorrer de forma divertida e significativa. A metodologia adotada baseou-se em pesquisas bibliográficas e qualitativas, permitindo compreender a importância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem. Durante a aplicação da atividade, observou-se maior engajamento dos alunos, participação ativa e estímulo à resolução de problemas, além do fortalecimento de habilidades como atenção, memória e cooperação. Os resultados obtidos apontam que o uso de jogos didáticos, como o “Stop Matemático”, torna o ensino da matemática mais acessível, atrativo e eficaz, rompendo com a visão tradicional da disciplina como algo difícil e desmotivador.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Ludicidade. Jogos Educativos. Aprendizagem Significativa.

Abstract: *This paper aims to report a pedagogical experience focused on mathematics teaching through the use of playful activities, especially the “Mathematic Stop” game. The proposal seeks to promote logical reasoning, cognitive development, and social interaction among students, demonstrating that mathematical learning can occur in a fun and meaningful way. The methodology was based on bibliographic and qualitative research, allowing for a deeper understanding of the importance of games in the teaching-learning process. During the activity, students showed greater*

engagement, active participation, and problem-solving skills, as well as the strengthening of attention, memory, and cooperation. The results indicate that the use of educational games, such as “Mathematic Stop”, makes mathematics teaching more accessible, attractive, and effective, breaking the traditional view of the subject as difficult and discouraging.

Keywords: *Mathematics Teaching. Playfulness. Educational Games. Meaningful Learning.*

I. INTRODUÇÃO

Este trabalho busca a experiência de uma atividade na aprendizagem da matemática, apresentando desafios significativos, referindo a construção do raciocínio lógico e a compreensão de operações fundamentais, como adição e subtração. Para Souza (2001) o ensino de matemática detém-se de elementos enriquecedores advindos do pensamento matemático, tais a formação intelectual do aluno, tanto pela exatidão do pensamento lógico demonstrativo que ela e exibe quanto pelo exercício criativo da intuição, da imaginação e dos raciocínios indutivos e dedutivos.

A atividade busca ajudar a desenvolver habilidades cognitivas e sociais, agilidade e memória, e buscando a voz ativa do aluno em sua plena participação em sala de aula, com algo que o incentive naturalmente.

O uso de jogos educativos surge como uma alternativa eficaz para potencializar o interesse e a participação dos estudantes, entre essas metodologias, destaca-se o jogo “STOP” de

¹Acadêmico do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário ENIAC. e-mail: 254572013@eniac.edu.br

²Acadêmico do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Centro Universitário ENIAC. e-mail:228442022@eniac.edu.br

³Especialista em Formação de Professores, Professora no Centro Universitário ENIAC. e-mail: rita.costa@eniac.edu.br

⁴Mestre em Educação, Coordenadora de curso e Professora no Centro Universitário ENIAC. e-mail: rosana.querio@eniac.edu.br

⁵Especialista em Educação Infantil, Professora no Centro Universitário ENIAC. e-mail: aline.gavioli@eniac.edu.br

matemática, permite exercitar operações de forma lúdica, promovendo interação positiva entre colegas e estimula a competência de resolução de problemas.

Além disso, irá discutir a respeito dessas estratégias utilizadas para integrar esse jogo, garantindo que o aprendizado seja significativo e que os alunos se sintam motivados a participar ativamente das atividades propostas.

Foi introduzida uma estratégia para usar a matemática de forma simples, mas eficiente, em que a disciplina se torna atrativa e mais desafiadora e empolgante, e assim quebrando tabus e vendo a possibilidade de aprendizado sem tortura psicológica.

A seguir apresentamos o referencial teórico da pesquisa.

II. REFERENCIAL TEÓRICO

De acordo com Marivaldo Silva Santos e Alexandra Moreno Pinho (2023), os jogos ou atividades lúdicas se definem como interativas, divertidas, os alunos aprendem de forma mais ativa e também prazerosa.

Essas brincadeiras fazem com que o educando aprenda com mais leveza e mais alegria em fazer dar certo, onde o processo se resulta em um aprendizado com mais facilidade e paciência em entender, pois independente do processo o importante é o resultado final.

Para Kishimoto (1994), a ludicidade nessas atividades, dá permissão ao educando desenvolver seu raciocínio lógico e automaticamente a criatividade e com isso tornando o aprendizado da Matemática mais significativo e menos mecânico.

Com isso é evidente que a ludicidade se faz necessária e tem eficácia em resultados, para uma disciplina que às vezes parece maçante, há alternativas que a torna mais prazerosa e relativamente fácil de lecionar e aprender.

III. MATERIAIS E MÉTODOS

Para a realização deste trabalho, os métodos utilizados foram de pesquisa bibliográfica e pesquisa

qualitativa, a seguir será mostrado qual objetivo de cada uma e quais as contribuições que determinados autores deram ao longo dos anos.

De acordo com Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa bibliográfica agrega para o desenvolvimento de teorias, proporcionando dados novos que possam se unir ao conhecimento teórico existente, onde possa coletar dados, e assim determinar e justificar os objetivos alcançados de acordo com o tema.

Sendo assim, esse tipo de pesquisa são materiais e dados já existentes, ou seja, publicados como teses, livros, revistas, artigos e etc. Ela serve para juntar, unir informações já existentes e falar sobre ela, analisando, justificando ou promovendo discussões sobre variados infinitos e assuntos.

Com isso, essas informações recolhidas de variados meios, serviu como base para esse artigo, a fim trazer melhorias e fatos.

Para Minayo (2001), trabalha com um mundo de significados, entre atitudes e valores e também das atitudes e crenças no geral.

Já Bogdan e Biklen (1994), apontam que essa pesquisa é descritiva, onde as informações adquiridas são no formato de palavras e imagens, e não sendo de números.

Ambos os autores são assertivos em suas opiniões em relação a pesquisa qualitativa, por um lado se faz necessária a compreensão do meio e local em que estamos inseridos, para compreender as intenções presentes nos humanos, além de ver a parte social como principal elemento.

E por outro lado há a compreensão profunda, já que prioriza imagens e palavras em vez de números, no contexto em que estão ocorrendo, desse jeito, esse tipo de pesquisa permite uma interpretação mais abrangente e sensível das pessoas e suas experiências humanas e seus sentidos.

IV. RESULTADOS E DISCUSSÕES

A aplicação do jogo “Stop Matemático” foi realizada com estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, em um ambiente colaborativo e descontraído. A dinâmica consistiu em adaptar o

tradicional jogo “Stop”, substituindo as categorias comuns por operações matemáticas, como adição, subtração, multiplicação e divisão. Os alunos foram divididos em grupos e, ao sorteio de números, precisavam preencher rapidamente as operações corretas.

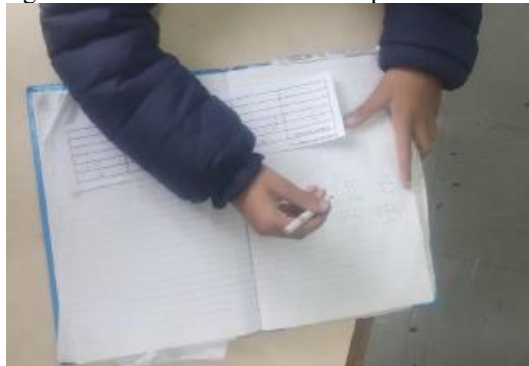
Figura 1 – Aplicação em sala de aula.



Fonte: Dados da pesquisa, 2025

Durante a atividade, observou-se grande envolvimento dos estudantes, que demonstraram entusiasmo e interesse em participar. A competição saudável entre os grupos estimulou o raciocínio rápido e a concentração. Além disso, a interação entre os colegas favoreceu a cooperação e o aprendizado coletivo, aspectos essenciais no processo de ensino da matemática.

Figura 2 – Estudante durante o Stop Matemático.



Fonte: Dados da pesquisa, 2025

Os resultados confirmam que o uso de metodologias lúdicas facilita a compreensão dos conteúdos e desperta nos alunos uma relação mais positiva com a disciplina. O jogo permitiu que os estudantes revisassem conceitos de maneira

prazerosa, desenvolvendo autonomia, criatividade e segurança ao resolver problemas matemáticos.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolvimento do projeto “Stop Matemático” evidenciou que o uso do lúdico é uma estratégia eficaz no ensino da matemática, pois contribui para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo. O jogo possibilitou aos alunos aplicar conteúdos matemáticos de forma prática e divertida, estimulando habilidades cognitivas e sociais.

A experiência reforça que a ludicidade deve ser parte integrante das práticas pedagógicas, especialmente nas séries iniciais, uma vez que favorece o raciocínio lógico, a cooperação e o prazer em aprender. Ao transformar o ambiente da sala de aula em um espaço de descobertas e interação, o professor assume o papel de mediador e motivador da aprendizagem. Conclui-se, portanto, que o “Stop Matemático” é uma ferramenta didática valiosa para o ensino de matemática, capaz de aliar conhecimento, diversão e aprendizagem efetiva.

VI. REFERÊNCIAS

- BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto: Porto Editora, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1994
- MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 1992.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 7. ed. São Paulo: Hucitec, 2001.
- SANTOS, Marivaldo Silva; PINHO, Alexandra Moreno. **As atividades lúdicas no processo de ensino da Matemática**. Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação – REASE, v. 8, n. 4, p. 1–10, 2023. Disponível em: <https://periodicorease.pro.br/rease/article/view/12604>. Acesso em: 3 nov. 2025.