



## **STOP DA MATEMÁTICA- REFORÇO DIVERTIDO PARA 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Leticia Jordão Milliano dos Santos<sup>1</sup>; Maria Fernanda Mazzoni<sup>1</sup>; Lígia Estronioli de Castro<sup>2</sup>;  
Daniel Vieira Sant'Anna<sup>2</sup>; Daniele Cristine Oliveira dos Reis<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Discentes do Curso de Pedagogia, do Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

<sup>2</sup> Docentes do Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO. Coordenadores do Subprojeto Artes, Educação Física e Pedagogia do PIBID.

<sup>3</sup> Professora Supervisora do PIBID na EMEF Profa. Lourdes de Oliveira Colnaghi, Bauru/SP.

### **RESUMO**

"Stop Matemático" é um jogo dinâmico e desafiador que combina a diversão de um jogo de palavras com a precisão da matemática. Neste jogo empolgante, os participantes se envolvem em uma competição intelectual, onde suas habilidades matemáticas e vocabulário são colocados à prova. A proposta é simples: os jogadores devem formar palavras relacionadas ao campo da matemática, utilizando as letras disponíveis e, ao mesmo tempo, realizar cálculos matemáticos para determinar sua pontuação. Com uma combinação única de raciocínio lógico e criatividade linguística, o Stop Matemático promete desafiar e entreter, proporcionando uma experiência única para entusiastas da matemática e amantes de jogos de palavras. Prepare-se para mergulhar em um universo onde a agilidade mental é tão importante quanto a habilidade com os números. O intuito desse projeto são as habilidades em matemática de uma forma divertida e dinâmica. As atividades foram trabalhadas em dois grupos diferentes do 5º ano do Ensino fundamental Anos Iniciais. Ainda que as aulas de reforço de matemática estejam ainda em funcionamento, assim como o Programa de Iniciação a Docência (PIBID), os resultados foram satisfatórios, com pequenas evoluções dos estudantes em sala de aula com a professora na respectiva aula de matemática.

**Palavras-chave:** jogo, alunos, desenvolvimento, brincadeiras.

### **INTRODUÇÃO**

As defasagens da aprendizagem na pandemia aumentaram significativamente, por isso, muitos alunos estão necessitando frequentar um reforço para aprimorar os conhecimentos.

Para tentar minimizá-las, utilizamos a atividade para incentivar os estudos da matemática com a metodologia do stop normal, onde foi dada aos alunos da escola EMEF Prof. Lourdes de Oliveira Colnaghi. Os jogos didáticos surgem, como uma ótima alternativa



no ensino de alguns conteúdos matemáticos para promoção da aprendizagem dos alunos, pois os mesmos adquirem o conhecimento de forma dinâmica e divertida.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por conta com a motivação interna, típico do lúdico (Kishimoto 2004, p. 43).

O projeto “Stop da Matemática” foi desenvolvido com os alunos dos 5º anos do ensino fundamental com o intuito de ajudar o desenvolvimento das operações básicas de matemática. Este recurso é semelhante modelo do jogo stop de letras, contudo utiliza as operações matemáticas ao invés de letras. Ao anunciar um número imediatamente todos deverão responder a tabela, quem terminar de preencher primeiro comunica o restante dos participantes em voz alta. Desse modo, ao finalizar primeiro a rodada, começa a conferência onde cada acerto ganha 10 pontos.

O objetivo do jogo “Stop da Matemática” é apoiar as habilidades básicas de matemática que envolve cálculos de adição, subtração, divisão e multiplicação. Entre as vantagens da utilização desta ferramenta, ressaltamos seu potencial de incentivar de uma forma divertida e competitiva o desenvolvimento dos alunos, assim visando, trabalhar os conteúdos utilizados no cotidiano dos alunos, também estimular o cálculo mental e identificar as operações.

## **METODOLOGIA**

As atividades foram realizadas durante o segundo semestre de aulas de 2023, em uma escola municipal da cidade de Bauru/SP, com estudantes entre 10 a 12 anos pertencentes ao 5º anos do ensino fundamental (Anos Iniciais) nas terças férias em aulas do reforço do quinto ano das 14:20 às 16h da tarde. As crianças que participaram dessas atividades apresentavam dificuldades semelhantes no que diz respeito as 4 operações matemáticas, adição, subtração, divisão e multiplicação. A intervenção realizada oportunizou diferentes desafios aos estudantes que passaram no reforço de matemática nesse período.

Cada criança recebeu uma folha com as contas que deveriam ser realizadas a partir de um número “X” que era falado por uma das estagiárias do PIBID. O aluno que terminasse primeiro poderia falar stop e assim o jogo era parado e corrigido com os demais alunos. Se estivesse tudo correto, era contabilizado 10 pontos por acerto e ao final o jogador que estiver mais pontos no final ganha o jogo.

Ao final de cada intervenção era realizada a análise coletivamente com a professora quais as maiores dificuldades apresentadas pelos estudantes, verificando quais alunos precisavam permanecer por um período maior no reforço e planejar as próximas atividades que poderiam auxiliar no desenvolvimento das habilidades em questão.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Inicialmente percebemos que a atividade não despertou muito a atenção das crianças, pois foi sugerido que todos acabassem para depois realizar a correção coletivamente. Após reunião de alinhamento, a dinâmica foi alterada de modo que quem conseguir acabasse primeiro finalizada a rodada, despertando mais a atenção do restante da sala. Durante as rodadas realizadas, cada bolsista acompanhou e auxiliou uma criança do grupo.



O novo formato de jogo mais atrativo e divertido, semelhante ao convencional, consagrava quem fizesse mais pontos e por sua vez conseguisse realizar mais contas.

Esta mudança proporcionou aos estudantes mais animação e expectativa para a próxima aula. No entanto, como os grupos de acompanhamento mudaram não conseguimos acompanhar presencialmente os avanços, mas a professora percebeu grandes conquistas após o uso do jogo.

O trabalho com jogos é um dos recursos que favorece o desenvolvimento da linguagem, diferentes processos de raciocínio e de interação entre os alunos (Smole, 2007, p.1).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O jogo Stop pode ser adaptado para atender a diferentes níveis de habilidade matemática, tornando-se uma ferramenta versátil para educadores. A customização de categorias e critérios de pontuação oferece a oportunidade de ajustar o jogo para atender aos objetivos específicos do ensino, seja para reforçar conceitos básicos ou para desafiar alunos mais avançados. O jogo incentiva a interação entre os participantes, promovendo a comunicação efetiva e a colaboração. Essa dimensão social não apenas torna o aprendizado mais agradável, mas também reflete a importância das habilidades interpessoais no desenvolvimento educacional abrangente dos alunos.

Ao utilizar, de modo, metafórico, a forma lúdica (objeto suporte de brincadeira) para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou um espaço definitivo na educação infantil (Kishimoto 2004, p. 43).

Por fim, o Stop se revela não apenas um jogo de entretenimento, mas uma ferramenta educacional valiosa para o aprimoramento das habilidades matemáticas e cognitivas. Sua capacidade de se adaptar a diferentes contextos e níveis de habilidade, juntamente com sua ênfase na interação social, o posiciona como uma opção única e eficaz no arsenal de estratégias educacionais. Ao incorporar o Stop no ambiente de aprendizado, os educadores podem estimular o interesse dos alunos pela matemática enquanto promovem um ambiente de aprendizado colaborativo e dinâmico.

## **REFERÊNCIAS**

KLAMT, M. dos S.; LUZ, A. G.; WEBER, S. **O uso de jogos nas aulas de matemática.**

Disponível em:

<https://publicacoeseventos.unijui.edu.br/index.php/feiramatematicars/article/download/22827/21563>.

**JOGOS - Stop matemática.** Disponível em:

<https://www.protagonismodigital.sed.ms.gov.br/odas/jogos-stop-matematica>.



ANTUNES, L. **Stop da matemática**; quinta-feira, 25 de outubro de 2012;  
.Disponível em: <https://lauandahantunes.blogspot.com/2012/10/stop-da-matematica.html?m=1>.

KISHIMOTO citado por LUCENA, F. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**.  
Campinas: Papirus, 2004, Disponível em:  
<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/20/20/o-ludico-como-recurso-metodologico-na-inclusao-de-alunos-com-deficiencia-intelectual-no-ensino-fundamental>

SMOLE. K. S. **Jogos matemáticos de 1º ao 5º ano**. Porto Alegre. Artemd. 2007  
Disponível em:  
[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_unicentro\\_mat\\_pdp\\_luciane\\_passos.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_unicentro_mat_pdp_luciane_passos.pdf)

### **AGRADECIMENTOS**

Por fim agradecemos a nossas famílias pelo total apoio a nossa jornada, também a faculdade UNISAGRADO junto ao CAPES por nós ter dado a oportunidade de ter a bolsa para estudos e a escola EMEF Profa. Lourdes de Oliveira Colnaghi, agradecemos por abrir as portas da escola para que nós realizaremos o projeto.