



GAMIFICANDO A TABUADA: Estratégias Lúdicas para Engajar Alunos do Ensino Fundamental II

Heloisa LEE¹; Pollyane P. GOMES²; Karine A. de DEUS³; Bruno H. L. MISSE⁴

RESUMO

Este artigo relata uma intervenção pedagógica desenvolvida por duas bolsistas do PIBID-Matemática com turmas do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental, visando amenizar as dificuldades dos alunos em relação à tabuada. A proposta utilizou jogos lúdico-pedagógicos — *Quiz da Tabuada* e *Stop da Tabuada* — para revisar o conteúdo de forma dinâmica e interativa e buscou promover o raciocínio lógico, a memorização e o engajamento dos estudantes. Os resultados indicaram compreensão, maior participação e interesse dos alunos, especialmente quando as estratégias foram adaptadas às necessidades específicas de cada turma. A experiência reforça a eficácia do uso de jogos no ensino da tabuada.

Palavras-chave: Multiplicação; Ensino-aprendizagem; *Quiz*; *Stop*; Metodologia ativa.

1. INTRODUÇÃO

A aprendizagem de multiplicação faz parte do desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático, uma vez que está presente tanto na resolução de operações básicas, quanto no entendimento de conteúdos mais avançados. No entanto, é comum observar que muitos alunos apresentam dificuldades significativas nesse aspecto. Diante desse cenário, duas bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), propuseram uma intervenção pedagógica com turmas do 8º e 9º ano para ajudar a reduzir as dificuldades dos alunos com relação à multiplicação, dando ênfase no ensino da tabuada.

Com orientação da supervisora do PIBID, a intervenção foi desenvolvida por meio dos jogos lúdico-pedagógicos intitulados *Quiz da Tabuada* e *Stop da Tabuada*. Os jogos buscam revisar a multiplicação de forma lúdica e competitiva, promovendo memorização, cálculo mental e raciocínio lógico. As atividades foram planejadas com o objetivo de atrair o interesse dos alunos, despertando neles a motivação espontânea para participar e interagir ativamente.

Este artigo apresenta o relato dessa experiência, destacando seus objetivos, as etapas de implementação e os resultados observados ao longo da prática.

2. USO DE JOGOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA

A tabuada é uma ferramenta que está presente nos cálculos matemáticos básicos, como multiplicação e divisão. Dominá-la permite aos alunos desenvolver agilidade e precisão no

¹ Bolsista PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: heloisa.lee@alunos.ifsulde Minas.edu.br

² Bolsista PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: pollyane.gomes@alunos.ifsulde Minas.edu.br

³ Supervisora do PIBID/CAPES; IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: karine.deus@educacao.mg.gov.br

⁴ Coordenador da área de Matemática do Campus Inconfidentes do PIBID/CAPES; IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: bruno.misse@ifsulde Minas.edu.br

raciocínio matemático, servindo como base para conteúdos mais complexos da disciplina, como frações, equações e problemas aritméticos. Além disso, assume-se que o conhecimento da tabuada contribui para a autonomia e resolução de situações-problema que envolvem operações numéricas.

Louzada (2024, p. 36) afirma que a abordagem lúdica no estudo da tabuada pode engajar os estudantes, pois: “Por meio de jogos, as crianças podem participar ativamente, tornando a aprendizagem mais dinâmica e envolvente”. Grando (2000) destaca que os jogos favorecem a construção do conhecimento por meio da ação, reflexão e interação, contribuindo para o raciocínio lógico, a autonomia e a tomada de decisões.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) orienta que o ensino de Matemática vá além da memorização, valorizando a compreensão e o raciocínio lógico, crítico e criativo. Para isso, propõe metodologias ativas, como jogos, que estimulam a motivação e a colaboração (Brasil, 2018). Assim, entende-se que os jogos para o ensino da tabuada se tornam uma estratégia eficiente e alinhada à BNCC.

3. OS JOGOS “QUIZ DA TABUADA” E “STOP”: METODOLOGIA

A intervenção pedagógica foi aplicada em turmas do 8º e 9º ano, escolhidas devido à dificuldade evidenciada nas avaliações externas. As bolsistas do PIBID iniciaram a aula destacando a importância da tabuada no cotidiano, com exemplos práticos. Após o momento de conscientização da importância do conteúdo, iniciou-se a regência apresentando as regras dos jogos.

3.1. O PRIMEIRO JOGO: *QUIZ DA TABUADA*

A atividade consistiu em uma competição entre duas equipes, formadas previamente pela supervisora do PIBID com base nos perfis dos alunos, garantindo um jogo equilibrado e justo. Após a divisão dos grupos, apresentou-se o instrumento a ser utilizado nos jogos, a caixa luminosa, com duas lâmpadas e dois interruptores, além dos slides com regras e perguntas. As regras do jogo envolviam: escolha de um representante por equipe, apresentação de uma multiplicação no telão, mão na orelha, contagem até três e, ao sinal de *já*, o aluno mais rápido a apertar o botão, respondia. Cada resposta correta rendia um ponto à equipe. Os slides traziam as questões organizadas com a tabuada dos números de 2 a 9, de forma aleatória, permitindo várias rodadas. Ao final, somavam-se os pontos e a equipe com maior pontuação era a vencedora.

No 8º ano II, adaptou-se a regra para que alunos competindo com um colega cadeirante também permanecessem sentados, garantindo igualdade na disputa.

3.2 O SEGUNDO JOGO: *STOP DA TABUADA*

O *Stop* da Tabuada foi uma atividade competitiva em grupo, com equipes de em média seis alunos previamente organizadas com base nos perfis dos alunos, da mesma forma que na atividade anterior. Cada equipe estava acompanhada por um bolsista do PIBID ou pela supervisora.

A atividade começou com a distribuição de tabelas (Figura 1) contendo valores fixos na

primeira linha. Um número aleatório de 1 a 100 era sorteado, e os alunos deveriam multiplicá-lo pelos valores da tabela, preenchendo as linhas com os resultados. O primeiro a completar toda a linha da tabela com os resultados das multiplicações dizia *Stop*, encerrando a rodada. Cada acerto valia 10 pontos, e ao final de cada rodada os pontos eram somados. Um novo número era então sorteado, e o processo se repetia até o preenchimento completo das tabelas. Vencia o grupo com maior pontuação acumulada. Vale ressaltar que somente o nono ano participou do jogo *STOP*.

Figura 1: tabela elaborada para o jogo Stop



	3	9	2	7	6	8	4	5	TOTAL

Fonte:Elaboração própria

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Devido aos resultados distintos entre as turmas, optou-se por analisar separadamente cada intervenção para compreender os efeitos da proposta em diferentes contextos.

4.1. QUIZ DA TABUADA - OITAVO ANO

Após meses de observação da turma, esperava-se que a regência fosse bem recebida, e foi. A professora orientou previamente os alunos a revisarem a tabuada em casa e, embora alguns demonstrassem dificuldades com o conteúdo, prepararam-se com empenho e mostraram-se motivados para participar. O entusiasmo foi constante, com espírito competitivo e participação séria. Destaca-se, ainda, a forma respeitosa e acolhedora com que os estudantes incluíram um colega cadeirante na brincadeira, demonstrando sensibilidade e cooperação. A combinação entre proatividade, respeito às regras e interação colaborativa contribuiu para que o *Quiz* transcorresse de maneira dinâmica e bem-sucedida ao longo de diversas rodadas.

4.2. QUIZ E STOP DA TABUADA - NONO ANO

Desde o início da participação dos bolsistas do PIBID na escola, observou-se que a turma do nono ano apresentava desinteresse e dificuldades em Matemática, especialmente com a tabuada, o que tornava o ensino mais desafiador. Esses fatores refletem não apenas defasagens na aprendizagem ao longo dos anos, mas também uma possível desmotivação em relação à disciplina, o que torna ainda mais desafiador o processo de ensino-aprendizagem.

Inicialmente, os alunos foram solícitos às explicações e introdução da regência. Mas como já esperado, ao se depararem com o espírito de competitividade do *Quiz* e com a tabuada nada familiarizada por eles, os alunos mostraram-se inseguros a apertar o botão, já que não sabiam

algumas das respostas. Apesar dos incentivos, os resultados não foram totalmente satisfatórios, mas serviram como revisão e preparação para a segunda atividade. Com o conteúdo previamente retomado, o jogo *Stop* apresentou resultados mais positivos: organizados em grupos menores e sob menor pressão, os alunos participaram com mais confiança, o que permitiu que a dinâmica transcorresse com maior leveza e engajamento do que o esperado. Os erros dos alunos eram corrigidos imediatamente pelos bolsistas e as dúvidas sanadas no decorrer do jogo. Essa atividade estimulou o cálculo mental rápido, a concentração e a agilidade no raciocínio, além de promover a aprendizagem ativa por meio da participação direta dos alunos no processo de resolução. O formato competitivo também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como cooperação e respeito às regras. Ao transformar o exercício tradicional da tabuada em um jogo envolvente, o *Stop* evidenciou que o aprendizado pode ser mais prazeroso e eficaz.

5. CONCLUSÃO

A intervenção pedagógica proposta pelas bolsistas do PIBID evidenciou o potencial dos jogos como recurso no ensino da tabuada. Ao adaptar estratégias tradicionais para formatos mais dinâmicos e interativos, foi possível observar, mesmo diante de desafios, um maior envolvimento dos alunos, especialmente no que se refere à motivação, cooperação e participação em sala de aula. Mesmo com desafios, como a insegurança inicial e a competitividade, a proposta favoreceu a revisão dos conteúdos de forma significativa. A proposta também reforçou a importância da adaptação pedagógica e da escuta atenta às necessidades específicas das turmas. O trabalho reafirma a relevância de metodologias ativas na formação de estudantes mais autônomos, críticos e preparados para os desafios da matemática no cotidiano e na vida escolar.

AGRADECIMENTOS

Capes - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 15 jul. 2025.

GRANDO, Regina Cláudia. Jogos no ensino da matemática: uma proposta didática para o ensino fundamental. 2000. 280 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000.

LOUZADA, Célia Aparecida Dias Ferreira. Tabuada na prática pedagógica de professores que ensinam matemática nos anos iniciais. 2024. 229 f. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências e Matemática) – Universidade do Estado de Mato Grosso Carlos Alberto Reyes Maldonado, UNEMAT – Barra do Bugres - MT, 2024.