



**VII SEMANA DAS
LICENCIATURAS**

O mundo que queremos, a escola que fazemos:
diálogos entre licenciaturas e Educação Básica

24 a 26 de outubro 2023

e-ISSN: 2596-0490



O uso do jogo “Quem sou eu?” para resolução das equações do primeiro grau

Alejandro Tavares Gomes*

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense
alejandro.tavares@gsuite.iff.edu.br

Gerson Luís de Oliveira Fortunato Nogueira

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

João Pedro Hygino da Silva

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

Júlia Ferreira de Jesus Santos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

Paula Eveline da Silva dos Santos

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense

Resumo

A Álgebra é uma das áreas da Matemática em que os alunos mais possuem dificuldades, em relação, principalmente, à montagem das equações e interpretação de problemas por meio da linguagem algébrica. Essas dificuldades são geradas, muitas vezes, pela formação defasada que eles têm com esse conteúdo nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Por esse motivo, o presente trabalho, desenvolvido durante as aulas do Laboratório de Ensino e Aprendizagem Matemática (LEAMAT) do IFFluminense, buscou minimizar essas dificuldades através de uma aula interativa em que se adaptou o jogo “Quem sou eu?” para uma versão matemática. Tal aula foi planejada, *a priori*, para alunos do 7º Ano do Ensino Fundamental. Todavia, em virtude das consequências alarmantes deixadas pela pandemia de Covid-19, o projeto foi aplicado em uma turma de 9º Ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do município de Campos dos Goytacazes/RJ. A aplicação ficou dividida em dois momentos: no primeiro, de caráter introdutório, apresentaram-se os conceitos básicos referentes às equações, como propriedades da igualdade e os princípios aditivo e multiplicativo. Já no segundo momento, de caráter lúdico, aplicou-se o *game* para a turma, dividindo-a em grupos. Para gerar um clima de competição saudável, foi elaborado um chaveamento. Neste chaveamento, as equipes estavam identificadas por cores e, à medida que o jogo avançava, as cores de identificação “saltavam” de um



nível para outro. Venceu a equipe que mais rapidamente conseguiu montar e resolver às equações no tempo estipulado para cada etapa do jogo (foram três etapas ao total). De modo geral, a aplicação foi divertida e prazerosa para os alunos, dando a eles a oportunidade de dirimir suas dúvidas com relação à montagem e a resolução de equações do primeiro grau.

Palavras-Chave: Ensino da Álgebra. Matemática. Metodologia.