



DOMINÓ DE EQUAÇÕES PARA A REVISÃO DE CONCEITOS ALGÉBRICOS NO ENSINO MÉDIO: AÇÃO PLANEJADA E VIVENCIADA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO DE MATEMÁTICA

Wanderson dos Santos Rodrigues ¹

Tainara dos Santos Rodrigues ²

RESUMO

O relato objetiva socializar uma ação organizada por um estudante de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná no contexto do Estágio Supervisionado em uma turma do terceiro ano (Ensino Médio) no Colégio Estadual Cívico-Militar Dias da Rocha. A ação concentrou-se na revisão da Equação do Primeiro Grau na disciplina de Recomposição de Aprendizagem de Matemática, utilizando o jogo como metodologia para promover raciocínio lógico e analítico, tomadas de decisões, estratégias e socialização. Ocorrendo em dois encontros, a ação teve os primeiros passos direcionados à utilização do jogo *Dominó de Equações* e os passos subsequentes dedicados para a revisão de conceitos algébricos. O desenvolvimento aconteceu em fases, incluindo momentos para contextualizar a situação, apresentar regras, sanar dúvidas, utilizar o jogo, revisar conceitos, explorar exemplos, explanar estratégias e socializar conhecimentos. Na execução, observou-se empenho, dedicação, participação e engajamento dos estudantes, e eles demonstraram raciocínio, concentração, colaboração, criatividade e apropriação dos conceitos algébricos. A utilização de jogos, aliada à mediação adequada, constitui-se um recurso eficiente para reforçar conteúdos e desenvolver competências, como o entendimento algébrico, compreensão conceitual e a capacidade de resolução de problemas. A ação contribuiu para o fortalecimento de aptidões como o trabalho colaborativo, raciocínio, comunicação e autoconfiança, aspectos importantes para a formação estudantil no Ensino Médio. Por intermédio das observações coletivas e individuais acompanhadas nos momentos práticos e nos direcionamentos teóricos, foi constituída a avaliação presente na ação. Ao resolverem as equações do jogo, os estudantes revisaram etapas, como manipulação de termos, utilização das operações inversas e verificação das soluções, demonstrando que a proposta contribuiu para a superação de dificuldades, como erros de sinal e operações incompatíveis. Ao unir aspectos teóricos com o uso adequado de jogos, promove-se a aprendizagem efetiva dos conceitos matemáticos e o desenvolvimento de habilidades, contribuindo para uma formação reflexiva e contextualizada.

Palavras-chave: Aprendizagem, Educação Básica, Equação do Primeiro Grau, Jogos, Metodologia.

INTRODUÇÃO

O ensino da Álgebra na Educação Básica enfrenta desafios recorrentes relacionados à compreensão conceitual e à motivação dos estudantes (Ferauche; Brito, 2024). Nesse processo, diante das dificuldades e desafios que muitos estudantes apresentam na assimilação de conteúdos matemáticos, com ênfase para as questões algébricas, torna-se fundamental

¹ Graduando em Licenciatura em Matemática pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Campus Curitiba, wandersonrodrigues@alunos.utfpr.edu.br

² Graduanda em Licenciatura em Ciências Biológicas pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), Campus Curitiba, tainararodrigues@ufpr.br



buscar metodologias que tornem o aprendizado mais envolvente e vinculado ao cotidiano. Nesse contexto, o uso de jogos pedagógicos surge como uma alternativa para promover o raciocínio lógico, a resolução de problemas e a socialização, contribuindo para uma aprendizagem mais participativa direcionada para a compreensão de conceitos algébricos.

O presente trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido por um estudante de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Campus Curitiba durante o Estágio Supervisionado na Educação Básica, realizado no primeiro semestre de 2025 no Colégio Estadual Cívico-Militar Dias da Rocha, no município de Araucária (PR). A ação foi proposta e desenvolvida na disciplina de Recomposição da Aprendizagem de Matemática e teve como objetivo revisar os conceitos de Equação do Primeiro Grau por meio da utilização do jogo “Dominó de Equações” para trabalhar com as expressões algébricas e as suas respectivas propriedades aos estudantes do Ensino Médio.

A ação proposta foi planejada para ocorrer em dois encontros, na qual o primeiro encontro seria dedicado para a revisão teórica dos conceitos e procedimentos de resolução de Equações do Primeiro Grau e o segundo encontro era voltado para o desenvolvimento prático do jogo proposto, estimulando a interação e o aprendizado colaborativo entre os estudantes do Ensino Médio. A estrutura proposta para o desenvolvimento da ação possibilitou a retomada dos conteúdos de forma objetiva e gradual, garantindo uma aproximação entre teoria e prática e favorecendo o desenvolvimento do pensamento crítico e da autonomia. Com o apoio do professor supervisor, a ação foi realizada com uma turma do terceiro ano do Ensino Médio.

Os resultados observados ao longo da ação evidenciaram melhorias no desempenho e na confiança dos estudantes, que demonstraram domínio na resolução de equações e amplo engajamento durante as partidas do jogo proposto. O uso do jogo em sala de aula contribuiu para o fortalecimento de habilidades socioemocionais, como cooperação, respeito e comunicação entre os estudantes que participaram da ação. Nesse processo, a relevância de práticas pedagógicas que integrem a ludicidade e a mediação docente intencional como estratégias, são movimentos eficazes para a recomposição e revisão da aprendizagem. A experiência permitiu compreender que a Matemática pode ser divertida, quando o estudante é colocado como protagonista, aprendendo de forma colaborativa, crítica e contextualizada.

REFERENCIAL TEÓRICO

A compreensão da Álgebra representa um tópico fundamental no desenvolvimento cognitivo dos estudantes da Educação Básica. Conforme Coelho e Aguiar (2018), o



entendimento da Álgebra trata-se de um campo que exige a capacidade de abstrair, generalizar e simbolizar relações matemáticas, deslocando o raciocínio do concreto, característico da Aritmética, para o abstrato, que envolve letras, variáveis e expressões simbólicas. Nesse processo, mesmo considerando a importância de compreender os assuntos relacionados à Álgebra na Educação Básica, os estudantes tendem a enfrentar barreiras e dificuldades na construção do pensamento algébrico, demonstrando potenciais inseguranças e resistência diante das equações e das operações simbólicas presentes em diversas questões.

Segundo Ferauche e Brito (2024), as dificuldades relacionadas ao campo algébrico resultam de um processo histórico e pedagógico marcado por práticas de ensino excessivamente expositivas e descontextualizadas, que priorizam a memorização em detrimento da compreensão conceitual. A Álgebra, ao contrário do que muitas vezes é apresentado nas salas de aula, não deve ser visualizada somente como um conjunto de regras e fórmulas, mas uma linguagem que permite expressar relações, modelar situações e compreender padrões no mundo real (Ferauche; Brito, 2024). Quando o ensino se limita a algoritmos e exercícios mecânicos, o estudante é privado da oportunidade de desenvolver o raciocínio relacional e o pensamento analítico, prejudicando assim, o aprendizado coerente.

Quando o ensino da Álgebra foca exclusivamente na memorização de sequências sem a devida compreensão, o aprendizado tende a se fragmentar, e, nesse processo, o estudante tende a reproduzir procedimentos sem entendê-los, o que gera erros recorrentes, como confusões com os sinais, dificuldade em isolar incógnitas ou em interpretar o significado de uma igualdade. Para Coelho e Aguiar (2018), a limitação presente no ensino de Matemática sem a devida compreensão se agrava quando o ensino não dialoga com o cotidiano, tornando o conteúdo desconectado da realidade e desprovido de sentido, gerando maiores consequências para o campo da aprendizagem. As ações precisam estar vinculadas a situações do cotidiano para auxiliar os estudantes a compreender os conceitos algébricos e matemáticos.

Na visão de Silva *et al.* (2022), o ambiente escolar precisa repensar suas práticas e reconhecer a importância de metodologias diferenciadas para a promoção de uma aprendizagem contextualizada e focada no ensino e no estudante. Moretti e Radford (2021) complementam que, a Matemática, tradicionalmente vista como uma disciplina rígida e pouco acessível pode ser ressignificada quando o docente assume uma postura de mediação, valorizando a construção do conhecimento por meio da participação dos estudantes. Nesse contexto, os jogos pedagógicos se mostram como ferramentas importantes para a aprendizagem, pois eles trazem o lúdico para o ambiente escolar, despertando a curiosidade, favorecendo a socialização e tornando o aprendizado matemático mais prazeroso.



No ensino da Álgebra, os jogos atuam como mediadores entre o simbólico e o concreto, permitindo que o estudante compreenda os conceitos algébricos e matemáticos de forma gradual e progressiva, auxiliando nas dificuldades durante o percurso da aprendizagem (Silva *et al.*, 2022). Em jogos que são organizados para trabalhar com conceitos algébricos, o estudante tem a oportunidade de resolver operações, interagir com conceitos, identificar padrões, testar hipóteses e comparar estratégias com os demais colegas presentes em sala de aula. Conforme Silva *et al.* (2022), a convivência com jogos tende a promover o raciocínio lógico, estimular o pensamento crítico e reforçar a capacidade de tomada de decisão que, de alguma forma, são elementos centrais para o desenvolvimento do pensamento algébrico.

O aspecto colaborativo e competitivo presente nos jogos tende a criar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, no qual o erro não é visto como fracasso, mas como parte natural do processo de construção do conhecimento (Lemes; Cristóvão; Grando, 2024). A utilização de metodologias diferenciadas em sala de aula tende a favorecer a autonomia intelectual dos estudantes, pois desloca o foco da transmissão para a investigação, auxiliando no processo de aprendizagem de conceitos e conteúdos. Para Lemes, Cristóvão e Grando (2024), durante as ações do jogo, o estudante precisa interpretar, deduzir, relacionar e justificar suas respostas, exercitando o conteúdo matemático e as habilidades socioemocionais, como cooperação, comunicação e perseverança diante dos desafios.

Quando o jogo é planejado e com objetivos definidos e claros, essa ação transforma a sala de aula em um espaço de experimentação e diálogo, em que o docente atua como mediador das descobertas, orientando e problematizando as ações dos estudantes. Considerando Pompeu (2012), o jogo não é um simples recurso recreativo, mas um instrumento pedagógico com intencionalidade formativa, capaz de tornar o ensino matemático mais próximo dos estudantes. Refletir sobre o desenvolvimento do pensamento algébrico na Educação Básica implica em compreender que o ensino da Matemática deve ultrapassar a dimensão técnica e instrumental. A Matemática é, antes de tudo, uma forma de pensamento, uma maneira de compreender e interpretar o mundo e as ações do cotidiano (Pompeu, 2012).

Quando o estudante percebe sentido nos símbolos e reconhece a aplicabilidade das equações em situações reais, ele deixa de ser um simples espectador e passa a ser o protagonista do próprio aprendizado (Coelho; Aguiar, 2018). O uso de jogos, aliado a uma mediação pedagógica e bem planejada, permite romper com a visão tradicional de ensino, contribuindo para formar sujeitos reflexivos, criativos e autônomos, principalmente no campo matemático e áreas correlatas. Segundo Silva *et al.* (2022), a construção do pensamento algébrico requer mais do que a repetição de exercícios e exemplos no quadro, de forma que é



importante requerer experiências relevantes que despertem a curiosidade e estimulem a investigação matemática e educacional por parte do estudante durante o processo formativo.

O docente, ao integrar metodologias diferenciadas em sala de aula, como o uso de jogos, promove o domínio dos conceitos matemáticos e o desenvolvimento de habilidades, como o raciocínio, a cooperação e a confiança dos estudantes em sua própria capacidade de aprender os assuntos matemáticos. Para Moretti e Radford (2021), em uma realidade cada vez mais orientada pela lógica e pela resolução, formar mentes que pensam matematicamente, independentes do ambiente, é também formar cidadãos críticos, capazes de compreender e transformar a realidade em que vivem. Nesse processo, os estudantes estarão contribuindo, de alguma forma, para uma educação de qualidade com foco nos processos direcionados para a reflexão e compreensão dos conceitos e conteúdos matemáticos e assuntos correlatos.

METODOLOGIA

A ação presente neste relato de experiência foi organizada no Colégio Estadual Cívico-Militar Dias da Rocha, localizado em Araucária (PR) com estudantes do terceiro ano do Ensino Médio na disciplina de Recomposição de Aprendizagem de Matemática durante o Estágio Supervisionado na Educação Básica. No primeiro semestre de 2025, durante as observações e os acompanhamentos em relação ao Estágio Supervisionado, foi proposto ao estudante de Matemática desenvolver uma ação voltada para os estudantes do Ensino Médio. Essa ação teria que focar nos conceitos de Equação do Primeiro Grau por intermédio de jogos, com a finalidade de revisar os conteúdos algébricos através de metodologias diferenciadas.

No decorrer das vivências e o acompanhamento da prática docente presente no Colégio Dias da Rocha por meio do Estágio Supervisionado da Educação Básica, foi possível identificar alguns desafios enfrentados pelos estudantes na aprendizagem dos conteúdos algébricos, especialmente no que se refere à resolução e compreensão das Equações do Primeiro Grau. Alguns estudantes apresentavam dificuldades em relacionar os procedimentos algébricos às operações básicas, possibilitando potenciais erros em etapas fundamentais, como a manipulação de termos e o uso das operações inversas. Considerando as observações, constatou-se a necessidade de propor uma ação que visasse à revisão conceitual e interação lúdica, de modo a tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e compreensível.

Considerando o cenário de algumas turmas, o estudante de Matemática, com a devida orientação do professor supervisor, planejou uma ação pedagógica estruturada em dois encontros. Fundamentada na utilização e nas regras do jogo de dominó, buscou-se envolver as



Equações do Primeiro Grau como recurso didático para a revisão de conceitos algébricos e, nesse processo, esse jogo recebeu o nome de *Dominó de Equações*. A escolha do jogo teve como propósito estimular o raciocínio lógico, o pensamento analítico e a socialização entre os estudantes, permitindo que eles revisassem conceitos matemáticos de maneira dinâmica e colaborativa. O planejamento da ação contemplou momentos de explanação teórica, socialização, desenvolvimento do jogo e a revisão coletiva dos conteúdos trabalhados.

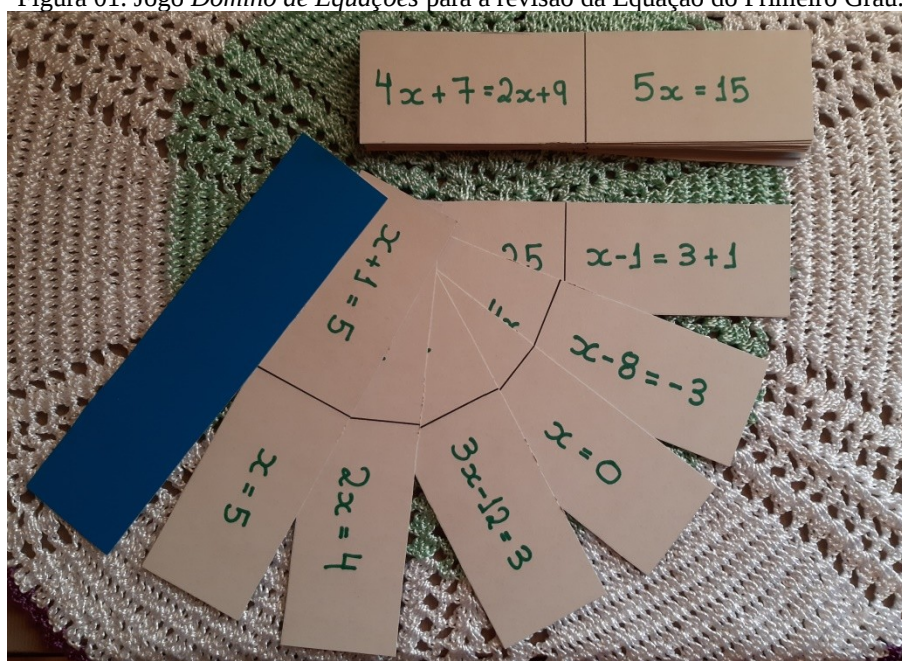
A disciplina de Recomposição da Aprendizagem tem como objetivo principal recuperar e fortalecer as aprendizagens essenciais que não foram plenamente consolidadas pelos estudantes ao longo de sua trajetória escolar. Essa disciplina surgiu como uma resposta às defasagens de conteúdo e às dificuldades acumuladas, especialmente após o período de ensino remoto e das interrupções pedagógicas ocasionadas pela COVID-19, mas também como uma prática contínua de apoio à aprendizagem na Educação Básica. A Recomposição da Aprendizagem busca identificar lacunas de conhecimento, reorganizar o processo pedagógico e propor estratégias diferenciadas, como o uso de jogos, projetos, práticas interdisciplinares e metodologias diferenciadas, que favoreçam a retomada dos conteúdos.

O planejamento da ação envolvendo o jogo *Dominó de Equações* foi uma etapa fundamental para visualizar os procedimentos necessários para atingir o objetivo pretendido, que era revisar o conteúdo de Equações do Primeiro Grau com estudantes do Ensino Médio na disciplina de Recomposição de Aprendizagem de Matemática. O planejamento visou garantir uma condução organizada, coerente e alinhada aos objetivos pedagógicos do componente curricular de Matemática. O primeiro passo consistiu na definição dos objetivos da ação, centrados em promover a revisão dos conceitos algébricos básicos, desenvolver o raciocínio lógico e a capacidade de resolução de problemas, visando incentivar a interação, o trabalho em grupo e a colaboração durante o jogo que seria promovido no ambiente de sala de aula.

Considerando os objetivos das ações envolvendo o *Dominó de Equações*, o estudante de Matemática elaborou um planejamento de ensino que contemplava a contextualização teórica, a apresentação do jogo, o desenvolvimento da prática e o momento de socialização dos resultados alcançados. A produção dos materiais foi realizada de forma manual e cuidadosa, visando tornar o jogo acessível e atrativo aos participantes. Para a produção, organização e revisão das peças do dominó, contou-se com o apoio de uma estudante de Ciências Biológicas. As peças do dominó foram confeccionadas em papel cartão, cortadas em formato retangular, e em cada peça, de um lado foram escritas uma equação, e do outro, uma expressão correspondente, de forma que os resultados fossem semelhantes ao dominó.



Figura 01. Jogo *Dominó de Equações* para a revisão da Equação do Primeiro Grau.



Fonte: Os autores (2025).

A elaboração das equações considerou diferentes níveis de dificuldade, buscando abranger desde os estudantes com maiores dificuldades até aqueles estudantes que apresentavam um domínio mais consolidado do conteúdo de Equações do Primeiro Grau. Essa diversidade de equações visava favorecer a participação equilibrada dos estudantes e com a intenção de estimular a cooperação mútua entre os colegas durante as partidas e as jogadas. Antes do desenvolvimento do jogo, foi organizado no planejamento, um momento para a realização de uma revisão conceitual. Essa etapa objetivava explicar aos estudantes da disciplina, as características fundamentais das Equações do Primeiro Grau, as propriedades envolvidas, os elementos a serem considerados nos problemas e nas etapas de resolução.

Essa revisão conceitual presente no planejamento teve a finalidade de resgatar conhecimentos prévios e oferecer suporte teórico para o bom desempenho no jogo. Nesse processo, a intenção era abordar pontos importantes como a manipulação de termos, o isolamento da incógnita e o uso das operações inversas, na qual são conceitos essenciais para que os estudantes pudessem associar a prática à compreensão matemática formal. Conforme o planejamento, os processos subsequentes ao desenvolvimento do jogo visavam envolver momentos de reflexão, sistematização e aprofundamento teórico. Após o jogo, o objetivo era que os estudantes da disciplina discutissem os resultados, identificassem os erros cometidos e analisassem as estratégias utilizadas para a resolução das Equações do Primeiro Grau.

A realização da ação pedagógica envolvendo o jogo *Dominó de Equações* foi organizada em dois encontros complementares, que buscaram integrar momentos teóricos e



práticos no processo de ensino e aprendizagem da Equação do Primeiro Grau. Essa estrutura em etapas teve como propósito garantir uma transição gradual entre a revisão conceitual dos conteúdos algébricos e o desenvolvimento por meio do jogo, promovendo uma aprendizagem ampla e participativa para os estudantes. O primeiro encontro teve duração de duas aulas e foi destinado à revisão dos conceitos presentes na Equação do Primeiro Grau, à apresentação dos objetivos, socialização dos encaminhamentos envolvendo a ação do jogo e à preparação dos estudantes para a ação prática do jogo a ser realizada em sala de aula no próximo encontro.

No primeiro encontro, o estudante de Matemática, juntamente com o professor supervisor, iniciou a aula com uma conversa introdutória sobre a importância das equações na resolução de problemas do cotidiano, buscando despertar o interesse e conectar o conteúdo à realidade dos estudantes. Nesse processo, foram retomados os principais elementos teóricos presentes nas Equações do Primeiro Grau, tais como a definição de uma equação, o conceito envolvendo a incógnita, os conceitos relacionados à igualdade, as propriedades presentes nas equações e os procedimentos para isolar o valor desconhecido. Foram revisadas as operações inversas e a manipulação algébrica necessária para resolver as equações, destacando os erros mais comuns, como a troca de sinais e a resolução incorreta das operações em certos casos.

Durante a aula, os estudantes do Ensino Médio tiveram a oportunidade para sanar dúvidas, resolver exemplos no quadro e participar das explicações envolvendo as Equações do Primeiro Graus, o que contribuiu para fortalecer os conhecimentos prévios antes do desenvolvimento do jogo. Após as explicações teóricas, o estudante de Matemática apresentou o jogo *Dominó de Equações*, explicando as regras, os objetivos, critérios de pontuação e distribuiu algumas peças para que os estudantes pudessem visualizar o material e compreender a dinâmica. Para o segundo encontro, os estudantes do Ensino Médio teriam a oportunidade para explorar o jogo, de forma a compreender os conceitos revisados em sala de aula e por isso essa aula foi finalizada com uma contextualização do jogo na Matemática.

O segundo encontro foi destinado integralmente ao desenvolvimento do jogo *Dominó de Equações*, com a intenção de permitir um momento de socialização e análise coletiva envolvendo os conceitos algébricos. Após uma breve retomada das regras, os estudantes do Ensino Médio foram divididos em pequenos grupos e receberam um conjunto de peças do dominó. O objetivo de cada grupo era associar corretamente as equações aos seus respectivos resultados, seguindo a lógica tradicional do jogo e com regras semelhantes, mas com ênfase na resolução correta das operações algébricas e as suas respectivas propriedades. Com a divisão dos grupos, foram repassados os encaminhamentos envolvendo tempo e pontuação para cada rodada, permitindo que todos os estudantes tivessem a oportunidade de jogar.



Durante o processo de desenvolvimento do jogo, o estudante de Matemática assumiu o papel de mediador, acompanhando os grupos, esclarecendo dúvidas e incentivando a participação de todos dos estudantes. Nesse movimento, foi possível observar entusiasmo, cooperação e engajamento, pois o caráter competitivo e lúdico do jogo despertou o interesse dos estudantes e promoveu um ambiente de aprendizagem leve e colaborativo. O professor supervisor realizou acompanhamentos nos grupos, orientando e auxiliando no processo, garantindo que as ações propostas fossem executadas com organização e coordenação. Quando os estudantes possuíam alguma dúvida, eles tinham autonomia para sinalizar aos mediadores, que, na sequência, vinham ao encontro deles para sanar e direcionar as ações.

Ao término das partidas, os estudantes do Ensino Médio foram convidados a refletir sobre as estratégias utilizadas, identificar dificuldades recorrentes e discutir os erros mais frequentes cometidos durante a resolução das equações. Esse momento de socialização foi importante para consolidar a aprendizagem, pois os estudantes puderam compreender os conceitos de forma autônoma e crítica, reforçando o raciocínio lógico e o pensamento analítico. Cada grupo buscou compartilhar as dificuldades e as potencialidades que obtiveram durante a ação do jogo, possibilitando uma compreensão geral sobre as resoluções das Equações do Primeiro Grau e a importância desses conceitos para a resolução de problemas em diferentes situações presentes no cotidiano escolar, vivências externas e similares.

Para finalizar, o estudante de Matemática conduziu uma síntese coletiva dos conceitos revisados, retomando as propriedades das equações e as etapas do processo de resolução. Nesse processo, essa finalização permitiu avaliar o aprendizado dos estudantes e refletir sobre a importância do uso de metodologias diferenciadas no ensino da Matemática. A organização da ação em dois encontros mostrou-se eficaz, pois possibilitou um equilíbrio entre teoria e prática, garantindo que os estudantes consolidarem os conteúdos antes de desenvolvê-los em formato lúdico. O jogo *Dominó de Equações* contribuiu amplamente para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da cooperação e da autonomia, ao mesmo tempo em que reforçou conceitos matemáticos fundamentais envolvendo aspectos da Equação do Primeiro Grau.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A realização da ação pedagógica envolvendo o jogo *Dominó de Equações* apresentou resultados expressivos no processo de aprendizagem dos estudantes do terceiro ano do Ensino Médio, especialmente no que se refere à compreensão dos conceitos da Equação do Primeiro Grau. A proposta, ao unir revisão teórica e prática lúdica, mostrou-se eficaz para promover o



engajamento, a motivação e o fortalecimento das habilidades algébricas dos estudantes. Durante o primeiro encontro, foi perceptível que a retomada dos conceitos teóricos, associada à explicação passo a passo dos procedimentos de resolução de equações, contribuiu para a recuperação e recomposição de conhecimentos do campo matemático, possibilitando uma revisão dos conteúdos a serem trabalhados no jogo, auxiliando na compreensão conceitual.

Alguns estudantes relataram que haviam esquecido parte dos conteúdos ou apresentavam insegurança em relação à manipulação dos termos algébricos, e, com a revisão, sentiram-se mais confiantes para participar do jogo. A abordagem teórica inicial, aliada ao diálogo e à resolução de exemplos no quadro, possibilitou um ambiente de cooperação e engajamento, pois esses são alguns dos elementos fundamentais para o aprendizado mais amplo e formativo. No segundo encontro, a introdução do jogo proporcionou uma mudança perceptível na dinâmica da turma, pois a ação do jogo despertou entusiasmo e curiosidade, fazendo com que os estudantes participassem de maneira colaborativa. Alguns estudantes relataram que foi a primeira vez que tinham jogado dominó e gostaram da ação proposta.

O caráter competitivo, somado à necessidade de raciocinar rapidamente para associar as equações às suas soluções, estimulou o raciocínio lógico, a atenção e a tomada de decisões. O jogo favoreceu o trabalho em grupo e a comunicação entre os colegas, aspectos que se mostraram essenciais para o êxito da proposta. Foi possível observar que, ao longo das rodadas, os estudantes revisavam conceitos matemáticos de forma natural, discutindo entre si as etapas de resolução e corrigindo os próprios erros. A mediação do estudante de Matemática e do professor supervisor foi importante no processo de desenvolvimento do jogo, pois possibilitou intervenções pontuais que auxiliaram na superação de dificuldades e desafios e na consolidação dos conceitos matemáticos vinculados às equações presentes no jogo proposto.

Dentre as principais observações, destacam-se melhorias na compreensão da estrutura das equações, maior segurança no desenvolvimento das operações inversas e redução de erros relacionados à manipulação dos sinais e dos coeficientes. Outro ponto relevante foi o fortalecimento de competências socioemocionais, como a cooperação, a empatia, a paciência e o respeito às regras. Muitos estudantes demonstraram senso de responsabilidade e colaboração, buscando ajudar os colegas e discutir as estratégias de forma respeitosa. Essa interação em sala de aula reforçou a ideia de que o jogo, quando planejado e mediado adequadamente, consolida conteúdos e conceitos matemáticos e desenvolve atitudes e valores importantes para a convivência escolar e que podem refletir nas ações presentes no cotidiano.

A análise qualitativa dos resultados evidenciou que a metodologia utilizada, de forma a estar integrando teoria, ludicidade e reflexão, foi eficiente para diminuir as dificuldades



iniciais e fortalecer o vínculo dos estudantes do Ensino Médio com a Matemática. O uso do jogo como metodologia mostrou-se mais do que uma simples ferramenta de entretenimento, pois se tornou um meio pedagógico de construção do conhecimento, capaz de despertar o interesse e favorecer aprendizagens diferenciadas no campo escolar. Essa experiência em sala de aula, promovida por intermédio do Estágio Supervisionado na Educação Básica, evidenciou o valor de práticas pedagógicas diferenciadas e bem planejadas no contexto da Educação Básica, tornando os aprendizados matemáticos mais prazerosos e contextualizados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência relatada demonstrou que o uso de metodologias diferenciadas no ambiente escolar, como o jogo *Dominó de Equações*, pode ser um instrumento pedagógico importante para o ensino e a recomposição da aprendizagem em Matemática direcionada para as equações. A proposta contribuiu para que os estudantes revisassem de maneira dinâmica e participativa os conceitos de Equação do Primeiro Grau, superando dificuldades comuns e desenvolvendo competências cognitivas e sociais. O equilíbrio entre teoria e prática foi um aspecto relevante no processo de planejamento para o êxito da ação, pois a etapa teórica possibilitou a recuperação de conteúdos e o fortalecimento conceitual, enquanto a etapa prática, mediada pelo jogo, proporcionou uma aprendizagem leve, colaborativa e envolvente.

A ação do jogo evidenciou que a ludicidade pode e deve ser incorporada às práticas de ensino de Matemática, pois torna o processo educativo mais acessível, motivador e presente nos processos pedagógicos. Para o estudante de Matemática que propôs a ação, a experiência representou uma formação prática, ao permitir compreender o papel do docente como mediador da aprendizagem e a importância do planejamento cuidadoso e a organização necessária na execução de ações pedagógicas. Para os estudantes do Ensino Médio que participaram do jogo, a ação contribuiu para a revisão de conteúdos algébricos que são trabalhos em diferentes etapas na Educação Básica e para o desenvolvimento de competências envolvendo aspectos da autonomia, do raciocínio lógico e da autoconfiança na aprendizagem.

O trabalho desenvolvido no Colégio Estadual Cívico-Militar Dias da Rocha reafirma a relevância da Recomposição da Aprendizagem como espaço de inovação e recuperação de saberes, e demonstra que metodologias criativas, quando bem planejadas e desenvolvidas, podem transformar o ensino da Matemática em uma experiência prazerosa e colaborativa. A partir da ação, torna-se evidente que o ensino da Matemática deve ir além da simples transmissão de fórmulas e procedimentos, pois é necessário valorizar as práticas que



despertem o interesse dos estudantes, aproximando o conteúdo do seu cotidiano e de suas formas de pensar. O uso de jogos se consolida como uma alternativa capaz de encantar os estudantes com a Matemática, rompendo com a visão de uma disciplina rígida e inacessível.

AGRADECIMENTOS

Os autores realizam os devidos agradecimentos ao Colégio Estadual Cívico-Militar Dias da Rocha e ao professor supervisor de Matemática pela oportunidade de realizar o jogo *Dominó de Equações* na disciplina de Recomposição de Aprendizagem de Matemática com os estudantes do Ensino Médio durante o Estágio Supervisionado na Educação Básica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COELHO, Flávio Ulhoa; AGUIAR, Márcia. A história da Álgebra e o Pensamento Algébrico: correlações com o ensino. **Revista de Estudos Avançados**, São Paulo (SP), n. 21, v. 94, p. 171-188, 2018. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ea/a/6KryLd3HngCnBwJtWFHxSHj>. Acesso em: 27 set. 2025.

FERAUCHE, Victor; BRITO, Carlos Alexandre Felício. Desafios e estratégias no ensino e aprendizagem do Pensamento Algébrico no Ensino Médio: uma revisão de escopo. **Revista de Metodologia e Aprendizagem**, São Paulo (SP), v. 7, n. 1, p. 299-314, 2024. Disponível em: <https://publicacoes.ifc.edu.br/index.php/metapre/article/view/5656>. Acesso em: 20 set. 2025

LEMES, Jean Carlos; CRISTOVÃO, Eliane Matesco; GRANDO, Regina Célia. Características e possibilidades pedagógicas de Materiais Manipulativos e jogos no ensino da Matemática. **Boletim de Educação Matemática**, Rio Claro (SP), v. 38, n. 1, p. 1-23, 2024. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bolema/a/4pcBK8nK94m4n7zkw4gf4bw>. Acesso em: 13 set. 2025.

MORETTI, Vanessa Dias; RADFORD, Luís (org.). **Pensamento Algébrico nos Anos Iniciais**: Diálogos e complementaridades entre Teoria da Objetivação e a Teoria Histórico-Cultural. São Paulo: Livraria da Física, 2021.

POMPEU, Cristina da Silva. **O Jogo Equadominó e Equação do Primeiro Grau**: um estudo de caso. 45 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática), Centro de Ciências Exatas e da Natureza, Universidade Federal da Paraíba, Taperoá, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/423>. Acesso em: 31 ago. 2025.

SILVA, Bruno Henrique Macêdo dos Santos; SILVA, Arthur Lucas; OLIVEIRA, Elinelson Gomes; LIRA, Lidianne Leite; PONTES, Edel Alexandre Silva. Jogos Matemáticos como ferramenta educacional lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Matemática na Educação Básica. **Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, São Paulo (SP), v. 4, n. 1, p. 246-254, 2022. Disponível em: <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/59>. Acesso em: 30 ago. 2025.

