

REVISÃO DE CONCEITOS ALGÉBRICOS COM APOIO DO DOMINÓ DE EQUAÇÕES: EXPERIÊNCIA VIVENCIADA NA EDUCAÇÃO BÁSICA POR INTERMÉDIO DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Wanderson dos Santos Rodrigues¹
Tainara dos Santos Rodrigues²

RESUMO

A experiência relata uma ação organizada por um estudante de Licenciatura em Matemática de uma Instituição de Ensino Superior no contexto do Estágio Supervisionado para o terceiro ano do Ensino Médio em um Colégio Cívico-Militar do Paraná. A proposta objetivou a revisão da Equação do Primeiro Grau na disciplina de Recomposição de Aprendizagem, utilizando a metodologia de jogos para estimular raciocínio lógico, estratégia, tomada de decisão e socialização. A ação ocorreu em dois momentos: inicialmente realizou-se a retomada de conceitos matemáticos, como expressões, variáveis, valor numérico, equações e posteriormente, trabalhou-se a manipulação do jogo *Dominó de Equações*. O desenvolvimento aconteceu em etapas, contemplando fases para revisar os tópicos algébricos, apresentar o material, explicar regras, contextualizar a situação, explorar o jogo, socializar as estratégias e sistematizar os conhecimentos. Na execução da proposta, analisou-se participação, dedicação, engajamento e empenho dos estudantes, e, assim, ponderou-se que eles demonstraram criatividade, concentração, colaboração, cognição e apropriação de conceitos. Evidenciou-se que a utilização dos jogos no ensino, aliada à mediação, estabelece um recurso eficaz para aprimorar conteúdos algébricos e fortalecer habilidades, como entendimento matemático, compreensão conceitual e a resolução de problemas. A proposta contribuiu para apoiar competências envolvendo concentração, comunicação, raciocínio lógico-matemático e autoconfiança, aspectos relevantes para a capacitação dos estudantes. A partir das observações individuais e coletivas durante os momentos teóricos e práticos, elaborou-se a avaliação formativa da situação de ensino. Portanto, os estudantes, ao solucionarem as equações do jogo, revisaram conceitos, como manipulação de termos algébricos e utilização das operações inversas para chegar às soluções, assim, eles demonstraram que a ação pedagógica colaborou para a superação de dificuldades, como erros de sinais e operações incompatíveis. Nesse processo, ao relacionar jogos com aspectos teóricos, há uma possibilidade de promover uma aprendizagem matemática mais efetiva, proporcionando o desenvolvimento de competências e cooperando para a formação dos participantes.

Palavras-chave: Álgebra, Ensino Médio, Equação do Primeiro Grau, Jogos, Metodologia.

INTRODUÇÃO

O ensino de Álgebra na Educação Básica tem sido marcado por desafios recorrentes, especialmente no que se refere à compreensão conceitual e ao engajamento dos estudantes no

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

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



processo de aprendizagem nos ambientes escolares (Silva, 2013). Diante das dificuldades presentes na assimilação de conteúdos matemáticos, com destaque para os conceitos algébricos, torna-se necessário a utilização de metodologias que promovam um aprendizado matemático dinâmico e articulado ao cotidiano dos estudantes. Nesse contexto, superar a tradicional visão da Álgebra como um conjunto abstrato de letras e regras de memorização mecânica exige a adoção de práticas diferenciadas, de forma a contribuir com o aprendizado.

Conforme Silva *et al.* (2022), a utilização de jogos pedagógicos presentes no campo da Matemática configura-se como uma estratégia relevante, ao favorecer o desenvolvimento do raciocínio lógico, da resolução de problemas e das interações sociais em sala de aula. Os recursos vinculados aos jogos podem contribuir para a construção de um ambiente de aprendizagem mais participativo, no qual os estudantes assumem um papel ativo na apropriação dos conceitos matemáticos, em especial aqueles relacionados à Álgebra e conteúdos similares. Ao trabalhar com regras, desafios e tomadas de decisão envolvendo a questão do jogo, os estudantes são estimulados a identificar regularidades, testar hipóteses e generalizar padrões, ações cognitivas que constituem a base estrutural da Álgebra.

O presente trabalho apresenta um relato de experiência desenvolvido e vivenciado por um graduando em Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Campus Curitiba, no âmbito do Estágio Supervisionado na Educação Básica. A ação foi realizada no primeiro semestre de 2025, no Colégio Estadual Cívico-Militar Dias da Rocha, localizado em Araucária (PR), no contexto da disciplina de Recomposição da Aprendizagem de Matemática. A ação teve como objetivo revisar os conceitos de Equações do Primeiro Grau por meio da utilização do jogo didático Dominó de Equações, visando à compreensão das expressões algébricas e de suas propriedades.

A proposta foi estruturada em dois encontros, onde o primeiro encontro foi destinado à retomada teórica dos conceitos e procedimentos de resolução de Equações do Primeiro Grau e o segundo foi voltado ao desenvolvimento prático do jogo didático *Dominó de Equações*, com foco na promoção da interação e da aprendizagem colaborativa entre os estudantes. A organização dos encontros possibilitou uma abordagem gradual e articulada entre teoria e prática, favorecendo o desenvolvimento de características do pensamento crítico, dos elementos de autonomia e do movimento direcionado ao protagonismo estudantil. A ação foi realizada com uma turma regular do terceiro ano do Ensino Médio, sob a supervisão de um docente regente da disciplina de Recomposição de Aprendizagem de Matemática.



Os resultados observados ao longo da intervenção com os estudantes do Ensino Médio indicaram avanços no desempenho e na confiança dos estudantes, evidenciados pelo maior domínio na resolução de Equações do Primeiro Grau e pelo nível de engajamento durante as tarefas propostas com a utilização do jogo didático. Nesse processo, o uso do jogo contribuiu para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, tais como cooperação, respeito mútuo e comunicação, evidenciando a relevância de práticas pedagógicas que interajam com a ludicidade a uma mediação docente intencional, configurando-se como estratégias eficazes no processo de recomposição da aprendizagem e na compreensão de conceitos matemáticos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A Álgebra constitui um dos eixos fundamentais para o desenvolvimento do pensamento matemático na Educação Básica, uma vez que envolve processos cognitivos complexos, como abstração, generalização e simbolização. Conforme Coelho e Aguiar (2018), a aprendizagem dos conceitos algébricos implica a transição do pensamento aritmético, centrado em operações concretas, para um pensamento mais abstrato, mediado por variáveis, expressões simbólicas e relações matemáticas. Mesmo considerando a relevância de estudar sobre elementos da Álgebra, observa-se que estudantes tendem a apresentar dificuldades na construção do pensamento algébrico, manifestando insegurança, medo e resistência diante de equações e operações simbólicas presentes na Matemática.

De acordo com Silva (2013), os tópicos associadas às dificuldades da Álgebra na Educação Básica, estão relacionadas ao um processo histórico e pedagógico marcado por práticas de ensino excessivamente expositivas, descontextualizadas e centradas na memorização de procedimentos. Nessa perspectiva, a Álgebra é frequentemente reduzida a um conjunto de regras e fórmulas, desconsiderando seu potencial como linguagem capaz de expressar relações, modelar situações e interpretar padrões presentes no mundo real. Santos e Oliveira (2025) complementa que, quando o ensino de conceitos matemáticos se restringe a assuntos mecânicos de algoritmos, limita-se o desenvolvimento do raciocínio relacional e do pensamento analítico, comprometendo a aprendizagem dos conceitos matemáticos.

A abordagem fragmentada do ensino tende a gerar dificuldades recorrentes, como erros operatórios, confusão na manipulação de sinais, dificuldades no isolamento de incógnitas e na compreensão do conceito de igualdade (Santos; Oliveira, 2025). As limitações d ensino fragmentado tende agravar quando os conteúdos matemáticos não estabelecem



diálogo com o cotidiano dos estudantes, tornando-se desprovidos de sentido e relevância. Nesse contexto, torna-se relevante a proposição de práticas pedagógicas que articulem os conceitos algébricos a situações contextualizadas, favorecendo a construção de aspectos relacionados à aprendizagem nos conceitos algébricos e demais conceitos matemáticos.

Diante cenário envolvendo a dificuldade de compreender os elementos algébricos, surge a necessidade de ressignificação das práticas pedagógicas no ensino da Matemática, de forma que tais práticas podem auxiliar os estudantes a compreenderem os elementos presentes nos conteúdos matemáticos. Moretti e Radford (2021) destacam que a Matemática pode ser ressignificada quando o docente assume o papel de mediador, valorizando a participação ativa dos estudantes e incentivando a construção coletiva do saber. Nessa perspectiva, Coeho e Aguiar (2018), complementam que, é importante que o ambiente escolar incorpore metodologias diferenciadas que promovam uma aprendizagem contextualizada, centrada no estudante e orientada para a construção e desenvolvimento do conhecimento matemático.

Entre as estratégias metodológicas presentes no cotidiano voltado para a Matemática, o uso de jogos pedagógicos é uma potencial alternativa para o ensino da Álgebra e elementos similares no campo matemático. Segundo Silva *et al.* (2022), os jogos introduzem o elemento lúdico no ambiente escolar, despertando o interesse, promovendo a interação social e tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo. No contexto algébrico, os jogos podem atuar como mediadores entre o concreto e o simbólico, possibilitando que os estudantes compreendam conceitos abstratos de forma gradual e progressiva.

Os jogos, conforme os devidos encaminhamentos e direcionamentos podem favorecer o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais, uma vez que envolvem a resolução de problemas, a formulação de hipóteses, a identificação de padrões e a comparação de estratégias. É importante considerar a utilização de elementos diferentes em sala de aula, com a intenção de compartilhar de forma diferente também os conteúdos. Segundo Freitas e Martins (2024), a vivência com jogos no ambiente escolar pode contribuir para o fortalecimento do raciocínio lógico, do pensamento crítico e da tomada de decisão, competências importantes para o desenvolvimento do pensamento algébrico na educação.

Para Lemes, Cristóvão e Grandó (2024), durante a participação em jogos voltados a Matemática, os estudantes são mobilizados a interpretar, argumentar, justificar e tomar decisões, exercitando conhecimentos matemáticos e habilidades socioemocionais, como cooperação, comunicação e persistência diante de desafios. No entanto, é importante que o uso dos jogos esteja associado a uma intencionalidade pedagógica e a objetivos claros e



definidos, pois, conforme destaca Pompeu (2012), o jogo não deve ser compreendido como um recurso meramente recreativo ou algo somente para passar o tempo em determinados ambientes, mas deve ser compreendido como um instrumento didático e pedagógico capaz de potencializar a aprendizagem quando planejado de forma estruturada e orientada.

A utilização de metodologias diferenciadas em sala de aula, como os jogos, desloca o foco da transmissão de conteúdos para a investigação e a construção do conhecimento, favorecendo a autonomia intelectual dos estudantes (Freitas; Martins, 2024). Nessa perspectiva, o papel do docente é central, atuando como mediador das interações, problematizando situações e orientando o processo de construção do conhecimento, mostrando que a inserção de jogos no ensino da Matemática e áreas correlatas tende a contribuir para a transformação do ambiente da sala de aula em um espaço de experimentação, diálogo e investigação em prol de uma educação matemática de qualidade.

Compreender o desenvolvimento do pensamento algébrico implica reconhecer que a Matemática ultrapassa sua dimensão técnica e instrumental, constituindo-se como uma forma de interpretar e compreender o mundo (Pompeu, 2012). Quando os estudantes atribuem sentido aos símbolos e reconhecem a aplicabilidade e a utilização das equações em contextos reais, passam a assumir uma postura mais ativa em seu processo de aprendizagem. Lemes, Cristóvão e Grando (2024) complementam que, o uso de jogos, aliado a uma mediação pedagógica intencional, contribui para a formação de sujeitos críticos, autônomos e capazes de mobilizar uma vasta quantidade de conhecimento matemático em diferentes contextos.

Promover o desenvolvimento do pensamento matemático é também formar cidadãos capazes de analisar, compreender e transformar a realidade Moretti e Radford (2021). Nessa perspectiva, a adoção de práticas pedagógicas inovadoras, como o uso de jogos no ensino da Álgebra e demais áreas da Matemática, revela-se uma estratégia relevante para a promoção de uma educação matemática mais crítica e contextualizada, uma vez que o lúdico atua como um mediador nas ações em sala de aula. Ao substituir a memorização mecânica de regras por ambientes de interação e desafio, os jogos estimulam a formulação de hipóteses, a tomada de decisão e o trabalho colaborativo, gerando maior engajamento dos estudantes em sala de aula.

METODOLOGIA

O presente trabalho caracteriza-se como um relato de experiência desenvolvido no contexto do Estágio Supervisionado na Educação Básica, realizado no primeiro semestre de



2025, em uma turma do terceiro ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Cívico-Militar Dias da Rocha, localizado no município de Araucária (PR). A ação foi desenvolvida no âmbito da disciplina de Recomposição da Aprendizagem de Matemática, cujo objetivo central dessa disciplina consiste na retomada e no fortalecimento de conteúdos não plenamente consolidados ao longo da trajetória escolar dos estudantes envolvendo o campo matemático.

Durante o período de observação e acompanhamento da prática docente, foram identificadas dificuldades dos estudantes no que se refere à compreensão e à resolução de Equações do Primeiro Grau. Tais dificuldades manifestavam-se, sobretudo, na articulação entre procedimentos algébricos e operações básicas, resultando em erros recorrentes na manipulação de termos, no uso de operações inversas e na interpretação de igualdades. Diante desse cenário, evidenciou-se a necessidade de propor uma ação pedagógica que promovesse a revisão conceitual de forma dinâmica, contextualizada e participativa aos estudantes.

A proposta da ação foi elaborada por um estudante de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), Campus Curitiba, sob a orientação do Professor Supervisor da disciplina de Estágio Supervisionado e estruturada a partir da utilização de um jogo didático que foi denominado de *Dominó de Equações*. A escolha desse recurso pedagógico fundamentou-se na intenção de articular aspectos lúdicos ao desenvolvimento do raciocínio lógico, do pensamento analítico e da interação social entre os estudantes, favorecendo a aprendizagem colaborativa no decorrer da situação de ensino.

A intervenção foi organizada em dois encontros complementares, planejados de modo a integrar momentos teóricos e práticos em sala de aula. O primeiro encontro teve como foco a revisão dos conceitos fundamentais relacionados às Equações do Primeiro Grau, enquanto o segundo encontro foi destinado ao desenvolvimento do jogo, possibilitando a consolidação dos conteúdos matemáticos por intermédio de uma tarefa lúdica. No decorrer da organização da ação, buscou-se considerar trabalhar com uma parte teórica para revisar os conceitos algébricos, com a intenção dos estudantes retomarem os principais elementos e uma parte prática, trazendo dinamismo e interação coletiva entre os participantes da proposta.

No planejamento da ação, foram definidos como objetivos, a revisão dos conceitos básicos de Equações do Primeiro Grau, o desenvolvimento do raciocínio lógico e a capacidade de resolução de problemas, juntamente com a proposta de promover a interação, a cooperação e o trabalho em grupo. Para conseguir atingir os objetivos propostos, foram previstos momentos na ação para a explanação teórica dos conceitos matemáticos, apresentação das regras envolvendo o jogo *Dominó de Equações*, a realização das ações



práticas e a socialização das percepções dos estudantes por parte do engajamento presente na proposta.

O material didático utilizado no jogo foi confeccionado manualmente, com o apoio de uma estudante de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal do Paraná (UFPR), Campus Curitiba, juntamente com a organização das regras, dos encaminhamentos metodológicos, dos testes prévios e das revisões das equações. As peças do Dominó foram produzidas em papel cartão, em formato retangular, contendo, de um lado, Equações do Primeiro Grau e, do outro, suas respectivas soluções ou expressões equivalentes. A elaboração das equações considerou diferentes níveis de dificuldade, de modo a contemplar a heterogeneidade da turma e favorecer a participação de todos os estudantes presentes.

O primeiro encontro, com duração de duas aulas, iniciou-se com uma contextualização sobre a importância das equações na resolução de problemas do cotidiano, buscando estabelecer conexões entre o conteúdo matemático e a realidade dos estudantes. Em seguida, foram retomados conceitos essenciais, como definição de equação, noção de incógnita, propriedades da igualdade, uso de operações inversas e procedimentos para o isolamento da variável. Durante esse momento, os estudantes participaram constantemente por meio da resolução de exemplos e esclarecimento de dúvidas, o que contribuiu para o fortalecimento dos conhecimentos prévios e das revisões dos conceitos e conteúdos matemáticos.

Ao final do primeiro encontro, foi realizada a apresentação do jogo *Dominó de Equações*, incluindo a explicação das regras, dos objetivos e da dinâmica de funcionamento, com o intuito de preparar os estudantes para a tarefa prática a ser desenvolvida no encontro seguinte, de forma que, essa etapa introdutória e de familiarização revelou-se um ponto importante para aperfeiçoar o tempo didático. Ao garantir que a mecânica do jogo fosse plenamente compreendida de antemão, buscou-se assegurar que, no momento da prática, o esforço cognitivo dos estudantes estivesse inteiramente voltado para a resolução das equações e para o raciocínio algébrico, e não dissipado na tentativa de entender as regras os objetivos.

O segundo encontro foi dedicado integralmente ao desenvolvimento do jogo, de forma que, inicialmente, foi realizada uma breve retomada das regras, seguida pela organização dos estudantes em pequenos grupos. Cada grupo recebeu um conjunto de peças, devendo associar corretamente as equações às suas respectivas soluções, seguindo a lógica tradicional do Dominó, porém com ênfase na resolução adequada dos procedimentos algébricos. Para que a partida avançasse, tornou-se imprescindível que os discentes mobilizassem os conhecimentos prévios sobre propriedades da igualdade, operações inversas e isolamento da incógnita.



Notou-se que o formato do Dominó exigiu flexibilidade cognitiva, pois os estudantes precisavam testar diferentes hipóteses, verificar situações diferentes e confrontar os mais variados resultados obtidos com as peças disponíveis na mesa e em suas próprias mãos.

Durante o desenvolvimento da ação, o licenciando atuou como mediador, acompanhando os grupos, esclarecendo dúvidas e incentivando a participação de todos os estudantes. O Professor Supervisor também contribuiu no acompanhamento das equipes, garantindo a organização e a condução adequada da proposta. Observou-se que o caráter lúdico e interativo da ação favoreceu o engajamento dos estudantes, promovendo um ambiente de aprendizagem colaborativo e participativo. Nos momentos em que surgiam impasses conceituais, como equívocos com regras de sinais ou na utilização de operações inversas, a intervenção dialógica entre os próprios colegas, aliada à mediação pontual dos docentes, permitiu que o erro fosse ressignificado e transformado em novos saberes.

Ao término das partidas, e considerando o tempo restante da ação, foi realizado um momento de socialização e reflexão coletiva, no qual os estudantes do Ensino Médio discutiram as estratégias utilizadas, identificaram dificuldades recorrentes e analisaram os erros mais frequentes. Essa etapa mostrou-se fundamental para a consolidação da aprendizagem, ao possibilitar a sistematização dos conceitos e o desenvolvimento de uma postura crítica em relação aos próprios processos de resolução. Percebeu-se que, ao verbalizarem seus raciocínios, os discentes exerceram a metacognição, tomando consciência de como estruturam sua lógica matemática e essa troca de experiências evidenciou que os possíveis erros, foram acolhidos como uma etapa natural e construtiva da aquisição do saber.

Para finalizar a ação, o estudante de Licenciatura em Matemática realizou uma síntese dos conteúdos abordados, retomando os principais conceitos e procedimentos relacionados às Equações do Primeiro Grau. Na síntese, a organização da intervenção em dois momentos complementares, teórico e prático, revelou-se eficaz, ao permitir uma articulação consistente entre a revisão conceitual e o desenvolvimento dos conhecimentos em um contexto lúdico. O uso do jogo *Dominó de Equações* mostrou-se uma estratégia relevante contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da autonomia e da cooperação entre os estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A implementação da ação pedagógica fundamentada e organizada no jogo *Dominó de Equações* evidenciou resultados importantes no processo de aprendizagem dos estudantes do



terceiro ano do Ensino Médio, especialmente no que se refere à compreensão e à consolidação dos conceitos relacionados às Equações do Primeiro Grau. A articulação entre momentos de revisão teórica e a prática lúdica para a realização da proposta com os estudantes, mostrou-se uma estratégia eficaz para promover o engajamento, a motivação e o desenvolvimento de habilidades algébricas e matemáticas no decorrer da ação em sala de aula.

No primeiro encontro, observou-se que a retomada sistematizada dos conceitos, aliada à explicitação dos procedimentos de resolução, contribuiu para a recomposição de aprendizagens anteriormente fragilizadas. Muitos estudantes demonstraram, inicialmente, insegurança quanto à manipulação de termos algébricos e ao uso de operações inversas. No entanto, ao longo da revisão, verificou-se um aumento progressivo da confiança, evidenciado pela participação ativa nas resoluções propostas e pelo envolvimento nas discussões em sala, mostrando que esse momento inicial revelou-se fundamental para a construção de uma base conceitual sólida, que subsidiou a etapa prática e dinâmica subsequente da ação.

No segundo encontro, a introdução do jogo promoveu uma mudança relevante na dinâmica da turma, marcada por maior entusiasmo, curiosidade e dedicação dos estudantes, pois o caráter lúdico, aliado à dimensão competitiva da ação, estimulou o raciocínio lógico, a agilidade na resolução de problemas e a tomada de decisões. Nesse processo, a organização em grupos favoreceu a interação social, a comunicação e o trabalho coletivo, elementos essenciais para uma aprendizagem colaborativa. Observou-se que as dificuldades individuais foram frequentemente mitigadas pelo apoio mútuo, transformando a sala de aula em uma comunidade de aprendizagem, pois ao confrontarem diferentes estratégias e debaterem os resultados antes de cada jogada, os estudantes vivenciaram a Matemática de forma dialógica.

Durante o desenvolvimento do jogo, observou-se que os estudantes passaram a mobilizar os conhecimentos algébricos de forma mais autônoma e contextualizada, de forma que as discussões entre os membros dos grupos possibilitaram a troca de estratégias, a identificação de erros e a construção coletiva de soluções. Nesse processo, o erro foi ressignificado como parte integrante da aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento de uma postura mais investigativa e reflexiva para os conceitos e conteúdos matemáticos.

A atuação do Estudante de Licenciatura e do Professor Supervisor, na condição de mediadores, foi determinante para o êxito da proposta, uma vez que possibilitou intervenções pontuais voltadas à superação de dificuldades e à consolidação dos conceitos matemáticos. Nesse movimento de mediação, tais intervenções favoreceram a compreensão dos



procedimentos algébricos, especialmente no que diz respeito a elementos da manipulação de expressões, ao uso adequado das operações inversas e à interpretação das igualdades.

Dentre os avanços observados, destaca-se a melhoria na compreensão da estrutura das Equações do Primeiro Grau, o aumento da segurança na resolução de operações algébricas e a redução de erros recorrentes, especialmente aqueles relacionados à manipulação de sinais e coeficientes. Esses resultados observados após o desenvolvimento da proposta indicaram que a abordagem adotada, que no caso foi à utilização de um jogo matemático, contribuiu de maneira efetiva para o fortalecimento do pensamento algébrico dos estudantes da disciplina.

Além dos aspectos cognitivos, a ação proposta para os estudantes do Ensino Médio promoveu o desenvolvimento de competências socioemocionais, tais como cooperação, empatia, respeito às regras e responsabilidade coletiva. Nesse processo, observou-se que muitos estudantes assumiram uma postura colaborativa, auxiliando os colegas e participando ativamente das discussões, o que contribuiu para a construção de um ambiente matemático de aprendizagem mais inclusivo, participativo e voltado para o ensino de conceitos algébricos.

A experiência desenvolvida no âmbito do Estágio Supervisionado de Matemática reforça a importância da adoção de práticas pedagógicas inovadoras e intencionalmente planejadas na Educação Básica, principalmente no campo da Matemática. Ao incorporar metodologias que valorizam a participação ativa dos estudantes, como o uso de jogos, torna-se possível ressignificar o ensino da Matemática, tornando-o mais acessível, dinâmico e alinhado às necessidades formativas e pedagógicas dos estudantes da Educação Básica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência apresentada evidencia que a adoção de metodologias diferenciadas no ensino de Matemática, em especial por meio do uso do jogo *Dominó de Equações*, configura-se como uma estratégia pedagógica relevante para a revisão e a recomposição da aprendizagem de conceitos algébricos. A proposta possibilitou que os estudantes revisassem os conteúdos relacionados às Equações do Primeiro Grau de forma dinâmica, participativa e contextualizada, contribuindo para a superação de dificuldades recorrentes e para o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais presentes na educação.

Destaca-se, nesse processo, a importância do equilíbrio entre os momentos teóricos e práticos no planejamento da ação pedagógica, pois a etapa de revisão conceitual mostrou-se fundamental para a recuperação e consolidação dos conhecimentos prévios, enquanto o



desenvolvimento do jogo favoreceu a mobilização desses saberes em um ambiente colaborativo. A articulação entre teoria e prática em sala de aula, principalmente com a utilização de um jogo, revelou-se necessária para a efetividade da proposta, ao promover uma aprendizagem consistente e com intencionalidade formativa no campo educacional.

A utilização da ludicidade como recurso didático demonstrou potencial para ressignificar o ensino da Matemática, tornando-o mais acessível, motivador e alinhado às necessidades dos estudantes. Nesse sentido, os conceitos de jogo ultrapassa a dimensão recreativa e se consolida como um instrumento pedagógico que favorece a construção do conhecimento, a interação social, o desenvolvimento do pensamento crítico e outras competências relacionadas ao ensino e a aprendizagem de conceitos presentes na Matemática.

Sob a perspectiva da formação docente, a experiência contribuiu para a compreensão do papel do docente como mediador do processo de ensino e aprendizagem. O planejamento intencional, a organização das tarefas e a condução das interações em sala de aula evidenciam a complexidade da prática pedagógica e a necessidade de reflexão constante sobre as estratégias utilizadas. Para os estudantes participantes, a ação proporcionou uma revisão de conteúdos algébricos e fortaleceu a autonomia, do raciocínio lógico e da autoconfiança em relação à aprendizagem matemática e seus conteúdos correlatos e intrínsecos.

Portanto, destaca-se que o ensino da Matemática deve ultrapassar a lógica da mera transmissão de conteúdos, incorporando estratégias que valorizem o protagonismo dos estudantes e estabeleçam conexões com suas realidades. Nesse contexto, o uso de jogos pedagógicos apresenta-se como uma alternativa interessante para promover o interesse, a participação e a construção de aprendizagens contextualizadas. Como possibilidade de continuidade, sugere-se a ampliação de investigações que explorem o uso de recursos lúdicos em diferentes conteúdos e conceitos presentes na Matemática, bem como a análise de seus impactos em distintos contextos educacionais e etapas da Educação Básica.

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: 26 fev. 2026.

FREITAS, Matheus Duellberg Aniceto de; MARTINS, Priscila Bernardo. Pensamento Algébrico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: uma compreensão sobre as produções acadêmicas brasileiras. **Educação Matemática em Debate**, Montes Claros (SP), v. 8, n. 14, 2024. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S2526-61362024000100112&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 01 mar. 2026.

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: 10 mar. 2026.

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: 02 mar. 2026.

SANTOS, Anderson Oramisio; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de. Pensamento Algébrico nos anos iniciais do Ensino Fundamental: proposições da Base Nacional Comum Curricular. **Revista da Faculdade de Educação**, Cuiabá (MT), v. 41, n. 1, 2025. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/ppgedu/article/view/14054>. Acesso em: 27 fev. 2026.

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: 26 fev. 2026.

SILVA, Juliano da. **O ensino da Álgebra no Ensino Fundamental**: dificuldades e desafios. 2013. 37 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização), Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/21981>. Acesso em: 01 mar. 2026.

