

## ÁLGEBRA EM JOGO: PEGA-VARETAS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Eduarda Maira Riedel de Lima <sup>1</sup>

Samuel Vissotto

<sup>2</sup> Heloisa Helena Andrighetti Konzen

<sup>3</sup> Julhane Alice Thomas Schulz <sup>4</sup>

Mauricio da Silva Pinto <sup>5</sup>

### RESUMO

O ensino da Álgebra constitui um desafio recorrente no Ensino Fundamental, sobretudo na transição do pensamento aritmético para o algébrico, etapa que frequentemente gera resistências, inseguranças e dificuldades de abstração por parte dos estudantes. Nesse contexto, este trabalho tem por objetivo apresentar e analisar uma proposta didática que utiliza o jogo Pega-Varetas, em versão adaptada como estratégia metodológica para o ensino de conceitos algébricos, tais como variável, expressão algébrica e valor numérico, por meio de uma abordagem lúdica e investigativa. A atividade foi desenvolvida inicialmente com a realização do jogo em sua forma tradicional, porém com a inclusão do registro sistemático das quantidades de varetas retiradas, organizadas por cores em uma tabela. Ao final da partida, foram atribuídos valores específicos a cada cor, desafiando os estudantes a calcular a pontuação obtida e, posteriormente, representá-la por meio de uma expressão algébrica, atribuindo significado às letras utilizadas. A pesquisa descreve e analisa uma oficina pedagógica desenvolvida por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), realizada em uma Escola Municipal de Santa Rosa/RS, com estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. A metodologia adotada caracteriza-se como qualitativa, de cunho exploratório, fundamentada em práticas expositivo-dialogadas, investigação matemática e aprendizagem baseada em jogos, nas quais os alunos foram incentivados a identificar padrões, registrar informações, construir expressões algébricas e atribuir significado às letras empregadas. Os dados analisados foram obtidos a partir das observações realizadas durante as atividades, dos registros produzidos pelos estudantes e das interações estabelecidas ao longo da oficina. Os resultados evidenciam que o uso de metodologias ativas e materiais manipuláveis favorece a compreensão de conceitos abstratos, amplia o engajamento e fortalece a argumentação matemática. Destaca-se, ainda, o Pibid como espaço formativo relevante para a articulação entre teoria e prática na formação docente inicial.

**Palavras-chave:** Ensino de Álgebra, Ludicidade, Formação de Professores, Pibid.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal Farroupilha - *Campus Santa Rosa*, eduarda.77081@aluno.iffar.edu.br;

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal Farroupilha - *Campus Santa Rosa*, heloisa.27073@aluno.iffar.edu.br;

<sup>3</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática do Instituto Federal Farroupilha - *Campus Santa Rosa*, samuel.78003@aluno.iffar.edu.br;

<sup>4</sup> Professora orientadora: Doutorado em Modelagem Computacional, Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ, julhane.schulz@iffarroupilha.edu.br;

<sup>5</sup> Professor orientador: Mestre em Modelagem Matemática na Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul - Unijuí, mauricio.pinto@iffarroupilha.edu.br.



## INTRODUÇÃO

O ensino da Álgebra constitui um desafio significativo no Ensino Fundamental, uma vez que a transição do pensamento aritmético para o algébrico exige dos estudantes a superação de uma lógica centrada exclusivamente em cálculos, passando à compreensão de relações e representações simbólicas. Nesse processo é comum o estudante apresentar dificuldades relacionadas a abstração e interpretação de variáveis, o que pode gerar insegurança e resistência. Essa realidade reforça a necessidade de propostas pedagógicas que favoreçam a investigação, a identificação e a produção de significados antes da manipulação algébrica formal.

De acordo com Oliveira (2019), no Brasil, a Álgebra é amplamente recomendada por pesquisadores da área da Educação Matemática e está presente nos programas curriculares, como os Parâmetros Curriculares Nacionais. Observa-se, contudo, que ela é frequentemente percebida pelos estudantes como um obstáculo à aprendizagem e à resolução de exercícios, sobretudo em razão da incompreensão da simbologia que a caracteriza.

Nesse contexto, o presente trabalho tem como objetivo analisar uma proposta didática que utiliza o jogo Pega-Varetas, em versão adaptada, como estratégia para o ensino de conceitos algébricos nos anos finais do Ensino Fundamental. A atividade envolveu o desenvolvimento de um jogo com registro sistemático das varetas retiradas, organização dos dados em tabela e posterior atribuição de valores às cores, conduzindo os estudantes à construção e interpretação de expressões algébricas relacionadas à pontuação obtida. A investigação buscou compreender de que modo essa abordagem contribui para a construção de significados para variável, expressão algébrica e valor numérico. Na disciplina de Matemática, o envolvimento ativo do estudante constitui condição fundamental para a aprendizagem, especialmente em propostas de caráter investigativo. Nesse sentido, Ponte, Brocardo e Oliveira (2003, p. 23) afirmam:

Na disciplina de Matemática, como em qualquer outra disciplina escolar, o envolvimento ativo do aluno é uma condição fundamental da aprendizagem. O aluno aprende quando mobiliza os seus recursos cognitivos e afetivos com vista a atingir um objetivo. Esse é, precisamente, um dos aspectos fortes das investigações. Ao requerer a participação do aluno na formulação das questões a estudar, essa atividade tende a favorecer o seu envolvimento na aprendizagem. (PONTE; BROCARD; OLIVEIRA, 2003, p.23).

Dessa forma, a proposta investigativa evidenciou-se capaz de promover a mobilização intencional dos recursos cognitivos e afetivos dos estudantes, conforme assinalam os autores.



Ao serem instigados a formular estratégias, registrar dados, estabelecer relações e atribuir significados às pontuações obtidas, os alunos assumiram uma postura ativa diante da construção do conhecimento. Tal mobilização mostra-se particularmente relevante quando se considera que o desenvolvimento do pensamento algébrico constitui um eixo estruturante da aprendizagem matemática.

Nesse sentido, Oliveira (2019, p.17) afirma que “Atualmente a Álgebra, em seus diversos ramos, está presente inteiramente na sociedade moderna através da resolução de problemas em contextos do mundo físico e social”. Assim, compreender e utilizar a linguagem algébrica não se restringe ao ambiente escolar, mas configura-se como ferramenta essencial para interpretar situações do cotidiano, estabelecer relações e operar com conceitos abstratos.

Contudo, apesar de sua relevância formativa e social, a aprendizagem da Álgebra ainda se apresenta como um desafio no contexto educacional. Esse cenário reafirma a problemática inicialmente apresentada, indicando que a inserção da Álgebra no currículo não garante, por si só, sua compreensão pelos estudantes. Oliveira (2019) destaca que a superação dessas dificuldades demanda a centralidade do estudante no processo educativo, assumindo papel ativo na construção do conhecimento. Nessa perspectiva, torna-se necessário o emprego de metodologias que rompam com práticas excessivamente mecanizadas, possibilitando a vivência de situações dinâmicas e contextualizadas que favoreçam a atribuição de sentido aos conceitos, conforme apontam Junior et al. (2023).

É diante desse quadro que a utilização de jogos se configura como estratégia pedagógica pertinente, pois promove a problematização, o raciocínio e a tomada de decisões em um ambiente estruturado de aprendizagem. Ao articular desafio, registro e análise de resultados, o jogo favorece a construção dos conceitos algébricos de forma menos procedimental e mais significativa, contribuindo para a consolidação do pensamento algébrico. Nessa perspectiva, compreende-se o jogo como um recurso didático capaz de mediar o processo de ensino e aprendizagem.

Os recursos didáticos auxiliam os docentes na sua metodologia em sala de aula, como também os discentes na construção do seu conhecimento matemático. Portanto, o jogo matemático na sala de aula pode ser um recurso didático eficiente no sentido de diminuir as dificuldades do ensino e aprendizagem da Matemática; conseqüentemente, os jogos são capazes de promover um ensino mais interessante e um aprendizado mais dinâmico, fazendo com que as aulas se tornem mais prazerosas e desafiadoras (MONTEIRO, 2025, p.2).



Dessa forma, ao compreender o jogo como um recurso didático intencionalmente planejado — e não apenas como atividade recreativa — torna-se possível desenvolvê-lo de forma direcionada à construção de habilidades específicas. Assim, a adaptação do jogo Pega-Varetas foi organizada de modo a articular ludicidade e intencionalidade didática no trabalho com conceitos algébricos. Tradicionalmente associado à coordenação motora e à concentração, o jogo foi ressignificado com finalidade pedagógica, incorporando desafios e situações-problema envolvendo expressões algébricas, identificação de padrões e resolução de cálculos.

## **METODOLOGIA**

A metodologia adotada caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza exploratória, orientada para a compreensão dos processos de ensino e aprendizagem em seu contexto natural. Estrutura-se a partir de práticas expositivo-dialogadas, articuladas à investigação matemática e à utilização de jogos como estratégia pedagógica intencional. A proposta didática fundamenta-se na perspectiva da metodologia de investigação matemática (PONTE; BROCARDO; OLIVEIRA, 2003), valorizando o protagonismo discente, a problematização e a construção ativa de conceitos. Ademais, incorpora o jogo como recurso pedagógico estruturante, reconhecendo sua potencialidade formativa no desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes (KISHIMOTO, 1994).

O desenvolvimento da prática pedagógica ocorreu em uma Escola Municipal do município de Santa Rosa/RS, envolvendo estudantes dos anos finais do Ensino Fundamental. A oficina foi delineada com o propósito de favorecer a compreensão do conceito de variável a partir da atribuição de valores às cores das varetas retiradas no jogo, promovendo a organização dos dados em tabelas, a análise das pontuações obtidas e a construção de expressões algébricas correspondentes às situações vivenciadas. Buscou-se, ainda, estimular a representação simbólica e a interpretação dos resultados, articulando diferentes formas de registro matemático no processo de formalização dos conceitos.

No momento inicial, realizou-se a organização prévia dos materiais necessários à implementação da proposta, dentre os quais o jogo Pega-Varetas, o roteiro impresso para registro dos alunos (Apêndice A) e demais recursos didáticos, garantindo as condições estruturais para o desenvolvimento das atividades. No início da oficina, procedeu-se à apresentação dos acadêmicos do Instituto Federal Farroupilha, bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Na sequência, deu-se início à



primeira atividade da oficina, marcada pela realização de uma dinâmica investigativa denominada “Número Misterioso” (Figura 1).

**Figura 1** - Investigação “Número Misterioso”

“Escolham um número”  
“Multipliquem por 3”  
“Somem 6”  
“Dividam por 3”  
“Subtraiam o número original”  
“O número de vocês é 2?”

Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

Tal atividade foi concebida como estratégia introdutória para a problematização do conceito de generalização, favorecendo a transição do pensamento aritmético para o algébrico. Ao instigar os estudantes a identificar regularidades e expressá-las simbolicamente, buscou-se promover a construção coletiva de uma expressão algébrica, mobilizando processos de argumentação, validação e formalização matemática.

O intuito da dinâmica consistiu em conduzir os estudantes à identificação de um determinado padrão, permitindo-lhes perceber que, independentemente da escolha do número inicial, o resultado final permanecia invariável, no caso, o número dois. A partir dessa constatação, realizou-se uma discussão coletiva, mediada pelo registro no quadro, com o objetivo de explicitar como o processo poderia ser representado por meio de uma expressão algébrica, oportunizando a vivência da generalização e a construção compartilhada de uma fórmula. A expressão discutida e sistematizada coletivamente foi:  $\frac{3x+6}{3} - x$ .

Após a discussão coletiva e a sistematização da expressão algébrica, deu-se continuidade à oficina com o desenvolvimento do jogo adaptado. Os estudantes foram organizados em grupos de quatro integrantes, totalizando duas equipes compostas por quatro meninas e quatro meninos. Cada equipe recebeu uma folha contendo o roteiro do jogo, com as respectivas orientações e etapas a serem seguidas. Para o início da atividade, definiu-se, por meio de sorteio, o primeiro jogador, estabelecendo-se, assim, a ordem das jogadas.

Inicialmente, os estudantes jogaram o Pega-Varetas em sua versão clássica até o término da partida, com o objetivo de vivenciar a dinâmica e familiarizar-se com suas regras e possibilidades. Concluída a partida, deu-se início à etapa investigativa voltada à abordagem da linguagem algébrica, fundamentada na utilização do material concreto como recurso



mediador da aprendizagem. Cada integrante recebeu uma folha de orientações contendo comandos direcionadores da investigação, tais como: “Anotem a ordem das varetas retiradas durante suas jogadas”, “Preencham o quadro”, “Representem o resultado final obtido no jogo por meio de uma expressão algébrica” e “Elaborem um parágrafo explicitando o que compreenderam acerca da atividade”. As instruções completas entregues aos estudantes encontram-se descritas no Apêndice A.

Desse modo, parte dessas orientações foi organizada na Tabela 1, a qual apresenta as etapas do jogo adaptado e explicita os procedimentos a serem seguidos ao longo da investigação. Ao estruturar as ações e os registros solicitados, a tabela assumiu função mediadora no processo de aprendizagem, favorecendo a organização das informações produzidas durante a dinâmica e a análise dos dados coletados.

**Tabela 1** - Organização das etapas e instruções do jogo “Pega-Varetas” adaptado

Cor da Vareta	Represente cada cor por uma letra	Quantidade de varetas extraídas no jogo	Expressão que represente os pontos obtidos
Amarela			
Verde			
Vermelha			
Azul			
Preta			

Fonte: Autoral (2025).

Concluída a sequência de jogadas, foram atribuídos valores numéricos a cada cor de vareta, estabelecendo-se os seguintes critérios de pontuação: amarela, 5 pontos; azul, -4 pontos; verde, 3 pontos; vermelha, 4 pontos; e preta, 10 pontos.

Na etapa subsequente, os alunos foram desafiados a determinar o vencedor da partida com base nas pontuações atribuídas. Para tanto, problematizou-se a seguinte questão: Como identificar o vencedor do jogo a partir dos valores estabelecidos? A partir dessa indagação, os estudantes procederam à substituição, na expressão algébrica construída anteriormente, as letras correspondentes a cada cor pelos respectivos valores numéricos, realizando os cálculos necessários para a obtenção da pontuação final.

Essa etapa teve como objetivo mobilizar o processo de substituição de variáveis por valores específicos, favorecendo a compreensão do significado operacional das expressões algébricas e a articulação entre representação simbólica e cálculo numérico.



## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), a utilização de diferentes recursos didáticos, entre eles os jogos, constitui estratégia relevante para a promoção da aprendizagem significativa em Matemática, uma vez que favorece a exploração de conceitos, a resolução de problemas e o desenvolvimento do raciocínio lógico. Nesse sentido, o documento destaca a importância de práticas pedagógicas que articulem investigação, argumentação e construção de estratégias, valorizando a participação ativa do estudante no processo de aprendizagem. Assim, a inserção de jogos ao contexto escolar não se configura como mero elemento lúdico, mas como recurso metodológico intencional, capaz de potencializar a compreensão de noções matemáticas e promover maior engajamento discente.

Durante a atividade inicial, observou-se que parte dos estudantes apresentou dificuldades na compreensão da expressão algébrica relacionada ao desafio do “Número Misterioso”, especialmente no que se refere ao processo de generalização e simplificação da fórmula. Diante dessa constatação, optou-se pela realização do cálculo de forma coletiva, mediando a discussão passo a passo, com o intuito de explicitar os procedimentos envolvidos e sanar possíveis dúvidas conceituais. Essa intervenção pedagógica mostrou-se fundamental não apenas para consolidar a compreensão da estrutura algébrica trabalhada, mas também para garantir que os estudantes estivessem adequadamente preparados para a etapa subsequente — o desenvolvimento do jogo adaptado — assegurando maior autonomia e segurança na realização das tarefas propostas.

No decorrer da realização do jogo, observou-se que os estudantes se concentraram na dinâmica e na competição (Figura 2). À medida que as jogadas avançavam, os participantes passaram a antecipar estratégias, analisando cuidadosamente os movimentos possíveis antes de retirar cada vareta, evidenciando o exercício do raciocínio lógico e da tomada de decisões no contexto da atividade. Observou-se também a presença de um clima de competitividade saudável entre os grupos, o que contribuiu para intensificar o envolvimento dos estudantes. Após essa etapa, iniciou-se o preenchimento do roteiro da atividade. Nesse momento, os próprios estudantes escolheram as letras que representariam cada cor de vareta na construção das expressões algébricas. A partir dessa organização, discutiu-se coletivamente que tais letras poderiam, posteriormente, assumir valores numéricos correspondentes à pontuação atribuída a cada cor. Esse encaminhamento favoreceu a compreensão inicial da letra como representação simbólica de uma quantidade variável.



**Figura 2** - Estudantes jogando “Pega-Varetas”



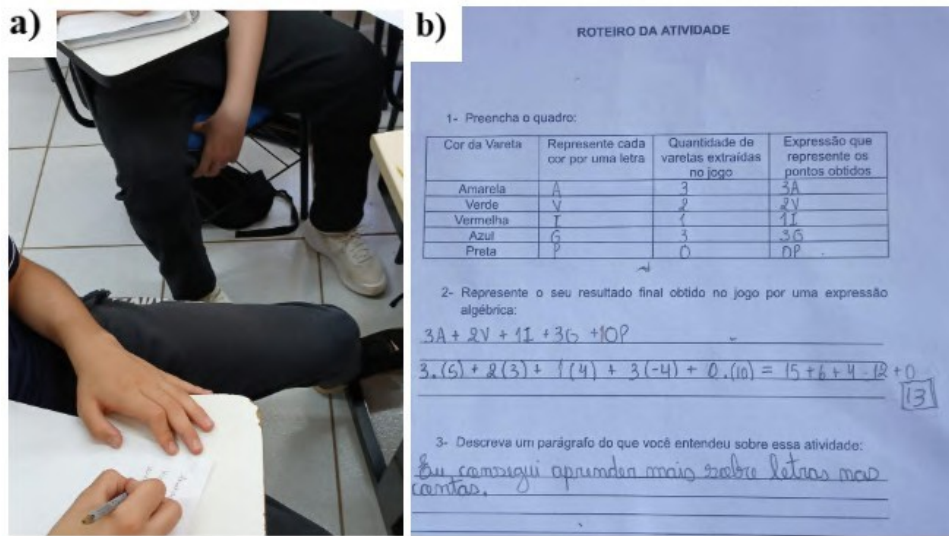
Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

O percurso do jogo para a representação simbólica e a subsequente atribuição de valores revelou-se produtivo, pois possibilitou aos estudantes compreender gradualmente o papel das variáveis na construção de expressões algébricas, estabelecendo uma conexão entre a experiência concreta e a formalização matemática. Ao atribuírem valores às varetas, agora representadas por letras, os alunos demonstraram maior facilidade em relacionar a variável com seu significado concreto. A observação da correspondência entre a quantidade de varetas e as letras que as representavam favoreceu a compreensão da variável como um elemento passível de assumir diferentes valores. Esse processo permitiu que os estudantes estabelecessem conexões entre situações concretas e a notação algébrica, reconhecendo que a mesma letra pode representar quantidades distintas em contextos diferentes. Além disso, a experiência reforçou a capacidade de generalização, fundamental para o desenvolvimento do raciocínio algébrico, ao perceberem padrões e regularidades nas operações realizadas.

Na Figura 3-a, observa-se dois alunos realizando os cálculos necessários para determinar suas pontuações, demonstrando como transferem a representação simbólica das varetas para operações numéricas concretas. Esse momento evidenciou a capacidade dos estudantes de relacionar as variáveis com valores específicos, consolidando a compreensão de que uma letra pode representar diferentes quantidades. Na Figura 3-b, o preenchimento do roteiro de atividades reflete a aplicação prática desse entendimento, mostrando que os alunos foram capazes de organizar e registrar os resultados de maneira sistemática, integrando a experiência concreta do jogo à formalização algébrica proposta.



**Figura 3** – Representação das atividades realizadas pelos estudantes:  
**a)** Alunos esboçando os cálculos antes de registrá-los no roteiro;  
**b)** Roteiro de atividades preenchido por um dos estudantes.

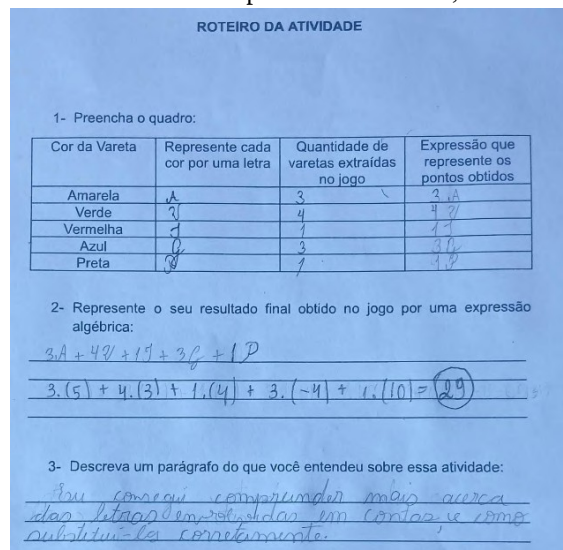


Fonte: Elaborado pelos autores (2025).

A atividade colaborativa permitiu que os alunos discutissem erros e dúvidas de forma coletiva, promovendo a construção compartilhada do conhecimento. Observou-se que essa interação favoreceu a consolidação da aprendizagem, ao mesmo tempo em que proporcionou um primeiro contato com a formalização algébrica a partir de situações concretas.

Na Figura 4, apresenta-se o roteiro de atividades preenchido por um estudante, que, assim como o anterior, realizou os cálculos de maneira coerente, evidenciando compreensão dos procedimentos adotados.

**Figura 4** -.Preenchimento do roteiro de atividades por outro estudante, evidenciando a realização dos cálculos.



Fonte: Elaborado pelos autores (2025).



Destaca-se que, ao longo de toda a atividade, houve mediação docente sistemática, com orientações pontuais voltadas à problematização, esclarecimento de dúvidas e condução dos procedimentos matemáticos. Essa mediação não se caracterizou como diretiva, mas teve o propósito de estimular a reflexão e a autonomia dos estudantes diante das situações propostas.

Observou-se, ainda, um significativo movimento de colaboração entre os alunos, que dialogavam, confrontavam estratégias e auxiliavam-se mutuamente dentro de seus grupos. Esse ambiente de interação favoreceu a construção coletiva de significados e a validação conjunta dos resultados obtidos.

O fato de as respostas apresentarem-se corretas e, em muitos casos, semelhantes entre os grupos, deve ser compreendido não como mera reprodução mecânica, mas como consequência do processo de mediação pedagógica e da cooperação estabelecida durante a atividade, que contribuiu para a consolidação dos procedimentos algébricos trabalhados e para a compreensão compartilhada dos conceitos envolvidos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática desenvolvida evidenciou que a articulação entre metodologias de investigação matemática, jogos e abordagem expositiva dialogada constitui uma estratégia eficaz para o ensino da linguagem algébrica nos anos finais do Ensino Fundamental. A partir de situações concretas, como o jogo Pega-Varetas e a dinâmica do “Número Misterioso”, foi possível favorecer a transição do pensamento aritmético para o algébrico, estimulando a identificação de regularidades, a generalização de padrões e a representação simbólica de situações-problema. A mediação docente, em conjunto com a colaboração entre os estudantes, contribuiu para a superação das dificuldades iniciais e para a consolidação dos conceitos trabalhados, evidenciando avanços na sistematização dos procedimentos e na construção de significados matemáticos. Para os bolsistas do PIBID, a realização dessa atividade acadêmica constituiu uma experiência enriquecedora, ao possibilitar a observação direta do impacto das estratégias investigativas e lúdicas no engajamento e na compreensão dos estudantes, fornecendo também subsídios valiosos para a reflexão e aprimoramento das práticas pedagógicas.

Os resultados obtidos dialogam com as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2018), que destacam o desenvolvimento do pensamento algébrico por meio da análise de padrões, da generalização e do uso de diferentes representações matemáticas. A proposta também contribuiu para o desenvolvimento das competências



previstas no documento, como raciocínio lógico, argumentação, comunicação e trabalho colaborativo. Observou-se, ainda, que a realização da atividade de forma diferenciada e colaborativa favoreceu uma aprendizagem mais significativa, uma vez que os alunos puderam interagir, trocar ideias e construir conhecimento em conjunto, tornando o processo mais dinâmico e contextualizado. Assim, evidencia-se que a integração intencional de jogos a uma abordagem investigativa, fundamentada nas diretrizes da BNCC, pode potencializar o aprendizado, promovendo uma experiência educativa mais engajadora e efetiva no ensino da Álgebra.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

JÚNIOR, João Fernando Costa *et al.* Um olhar pedagógico sobre a Aprendizagem Significativa de David Ausubel. **Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v. 5, 2023. Disponível em: <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/article/view/70>. Acesso em: 15 fev. 2026.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

MONTEIRO, Paulo Azevedo; LIMA, Reinaldo Feio. A pesquisa com jogos no ensino de matemática: aspectos teóricos e metodológicos. **Revista De Produção Discente Em Educação Matemática**, 14(1), 2025. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/pdemat/article/view/70204/47849>>. Acesso em: 15 fev. 2026.

OLIVEIRA, Fernanda Karen de. **Ensinando álgebra no ensino fundamental com jogos**. 2020. 41f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Matemática) - Universidade Estadual Paulista, Guaratinguetá, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/server/api/core/bitstreams/5a99cf71-49cb-43e2-a317-74665859f5b6/content>>. Acesso em: 15 fev. 2026.

PONTE, João Pedro da; BROCARD, Joana; OLIVEIRA, Hélia. **Investigações matemáticas na sala de aula**. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.



## APÊNDICES

**Apêndice A** - Material que foi entregue aos estudantes como forma de registro, da atividade investigativa com material manipulável.

### ROTEIRO DA ATIVIDADE

1- Preencha o quadro:

Cor da Vareta	Represente cada cor por uma letra	Quantidade de varetas extraídas no jogo	Expressão que represente os pontos obtidos
Amarela			
Verde			
Vermelha			
Azul			
Preta			

2- Represente o seu resultado final obtido no jogo por uma expressão algébrica:

---



---

3- Descreva um parágrafo do que você entendeu sobre essa atividade:

---



---



---



---



---



---



---



---

