



ATIVIDADES LÚDICAS PARA APRENDIZAGEM DAS EXPRESSÕES ALGÉBRICAS

AUTOR(ES): JULIANA SILVA SANTOS, JOÃO PEDRO FONTES DURÃES, ROMULO BARBOSA VELOSO, IZÉLIA ROSA DE ALMEIDA ADAMI, UYANÊ DE OLIVEIRA CASTELO BRANCO, SORAIA BEATRIZ MENDES

Introdução: Utilizamos expressões algébricas com frequência, seja numa compra no supermercado, na padaria ou em outros lugares, a álgebra está sempre presente em nosso cotidiano e às vezes nem notamos. O seu estudo é de grande importância para o ensino fundamental dando continuidade nos anos posteriores, mas é fácil perceber que há um grau de dificuldade por parte dos alunos sobre o tema. Com isso, tentando derrubar esse bloqueio, acadêmicos aplicaram na Escola Municipal Afonso Salgado o jogo da linguagem algébrica para possibilitar um aumento no rendimento de forma descontraída suprimindo a insuficiência de conhecimento. Objetivo: Tem por objetivo assimilar a matéria e ter a capacidade de deduzir algebricamente situação-problema. Metodologia: Para a realização da oficina é preciso que seja confeccionado um grupo de cartelas com expressões algébricas escritas por extenso e outro grupo de cartelas com as mesmas expressões algébricas, mas em linguagem simbólica. Primeiramente a sala foi dividida em duas equipes que entraram em consenso e ficou estabelecido que a equipe 1 iniciasse o jogo, além disso escolheram um membro para participar de cada rodada, de modo que todos participassem. Os acadêmicos determinaram as regras do jogo e seguidamente foram colocadas as cartelas com expressões em linguagem simbólica sobre a mesa, dando início ao jogo, a professora apresentou em cada rodada uma expressão algébrica escrita por extenso. Em cada jogada, um aluno de cada equipe aproximava-se à mesa onde estavam as cartelas em linguagem simbólica e identificavam qual cartela correspondia à expressão por extenso apresentada pelo professor. A cada acerto do participante, a equipe ganhava um ponto, se o jogador errasse a cartela proposta a vez seria passada para o integrante da outra equipe, dando oportunidade de ponto caso o participante encontrasse a cartela correta. Resultados: Foi possível perceber que a aplicação do jogo trouxe competitividade, permitindo o desenvolvimento de métodos para resoluções de problemas matemáticos, podendo também adquirir e construir conhecimentos. Tiveram condições de refletir e averiguar qual seria a melhor escolha de cartela. As duas equipes se saíram bem, ficando próximo de um empate na competição, fazendo com que houvesse mais entusiasmo pelo desafio. Conclusão: A realização da atividade ocasionou em vários fatores benéficos, como, concentração e percepção do assunto abordado pela oficina. Portanto, é factível a utilização do jogo.