

## RELATÓRIO EQUAÇÕES DE 1º GRAU: UMA PROPOSTA RETOMADA ATRAVÉS DE JOGOS.

Data: 05/08/2016

### Objetivo(s)

O objetivo de retomar e consolidar os conceitos e propriedades dos temas já estudados foi aplicado o jogo de bingo e a roleta de forma a promover entre os estudantes interação e espaço para que os mesmos sanassem suas lacunas de forma menos inibida.

### Desenvolvimento da Práxis Pedagógica



$$7x = 49$$

$$10x = 5020 = x+1$$

$$72 = 48+x$$

$$15 = x+20$$

$$7 = 10 +x$$

$$0 = x +18$$

$$5x = -20$$

$$48x = 12$$

$$x-3 = 7$$

$$x/2 = 7$$

$$x/3 = 10$$

$$5x = 550$$

$$3x = 126$$

$$6x = 60$$

$$7x = 63$$

$$8x = 480$$

$$2x = 124$$

$$8x = 84$$

$$x/3 = 30$$

$$x/4 = 23$$

$$23x - 16 = 14 - 17x$$

$$2x - 6 = -x + 15$$

$$2(x - 3) - 4x = -3x - 8$$

$$3x + 5 = 17$$

$$12 = 3x + 3$$

$$32 - 2x = 14$$

$$30 - 5y = 10$$

$$15 = 25b - 5$$

$$25 = 5c \cdot 5$$

$$x/2 = 20$$

$$2x/2 = 20 - 70$$

XXXXXXXXXX

### Análise das Atividades (produção textual reflexiva)

.A atividade do bingo foi organizada durante alguns períodos de aula, os alunos dispostos em duplas e cada um com sua cartela onde o professor sorteava uma equação e após o aluno determinar sua solução marcava na sua cartela se tivesse o resultado. No jogo da roleta os estudantes estavam dispostos em grupos e ao girar a roleta o número marcado correspondia a uma equação que se resolvida corretamente o aluno marca um ponto e ganha quem tiver a maior pontuação. Ao término de cada jogo foi entregue um questionário no intuito de obter um retorno dos alunos quanto a proposta de empregar jogos didáticos para retomar conteúdos. A primeira pergunta com o intuito de verificar se o aluno reconhece os conceitos envolvidos de equações durante o jogo obteve-se como resposta sim pela grande maioria. Já quanto a compreensão e resolução de equações também a grande maioria viu de forma positiva as ações. Alguns comentários como “a variável  $x$  não pode ser negativa” ou “é mais fácil tirar dúvidas com os colegas fazendo o jogo” concretizaram o objetivo destas atividades de retomada de conteúdos proporcionando de forma visível o empenho dos alunos, interação entre professor-aluno facilitando ao professor a identificar as dificuldades dos alunos e dos mesmos em solicitar apoio. Ainda, outra pergunta proposta, quanto ao interesse dos estudantes em empregar jogos em mais aulas (outros conteúdos) também obteve-se o retorno que sim, apoiando-se na ideia que jogos auxilia na compreensão dos conteúdos de uma forma diferente.

### Referências

DANTE, R, L; **Tudo é Matemática**. 3ª edição. São Paulo, 2009.

SOUZA, J. R; PATARO, M. R.; **Vontade de saber Matemática**. 2ª edição. São Paulo, 2012.