



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES
INSTITUTO DE APLICAÇÃO FERNANDO RODRIGUES DA SILVEIRA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO DE ENSINO EM EDUCAÇÃO BÁSICA



Rua Barão de Itapagipe, 96 - Bairro: Rio Comprido - Rio de Janeiro, RJ - CEP: 20261-005

Ms. Darlene Rieger Medeiros da Silva
Dra. Maria Beatriz Dias da Silva Maia Porto

**PRODUTO EDUCACIONAL: JOGANDO SE ENSINA, BRINCANDO SE APRENDE –
POSSIBILIDADES PARA A APRENDIZAGEM DE FUNÇÕES POLINOMIAIS DE 1º
GRAU**

**ARTEFATO: DIÁRIO DE APRENDIZAGENS MATEMÁTICAS: MEMÓRIAS DOS
APRENDIZES – SCRAP DIGITAL**

O produto educacional desenvolvido, resultado do curso de mestrado do programa de pós-graduação em ensino em educação básica PPGE/CAP-Uerj, é um manual voltado para professores(as) de Matemática interessados em utilizar metodologias diferenciadas, com ênfase em jogos, nas suas salas de aula. O manual, desenvolvido, aplicado e validado durante a pesquisa, descreve as etapas de criação e desenvolvimento dos jogos BINGO, DOMINÓ e UNO, adaptados especificamente para introduzir conceitos de funções polinomiais do 1º grau, em turmas do 9º ano de escolaridade. Esses jogos foram escolhidos por sua simplicidade e capacidade de envolver os alunos de forma dinâmica e motivadora, em uma perspectiva de metodologias ativas, objetivando facilitar a compreensão de conceitos matemáticos complexos através da prática lúdica. O artefato intitulado “Diário de Aprendizagens Matemáticas: Memórias dos Aprendizes – scrap digital”, disponibilizado no formato de um e-book, traz as narrativas dos estudantes acerca da sua participação no processo de desenvolvimento e aplicação dos jogos mencionados. Os relatos mencionam as experiências e emoções dos alunos no decorrer de todo o processo do projeto educacional. A junção dos jogos adaptados com o diário de narrativas representa um material didático alternativo e dinâmico para o ensino de funções polinomiais do 1º grau. Todo o material tem como proposta fornecer aos professores de matemática e de outras áreas do conhecimento uma ferramenta educacional que sirva de inspiração e que possa ser replicada, visando a desenvolver, de forma lúdica e criativa, habilidades críticas de análise e síntese nos alunos.

Palavras chave: jogos didáticos; ensino de Matemática; função polinomial de 1º grau.