

O USO DE TECNOLOGIA PARA O ENSINO DE EQUAÇÕES POLINOMIAIS DE PRIMEIRO GRAU COM ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Thiago Cosin¹

INTRODUÇÃO: Os estudantes dos dias atuais estão mais acostumados com as tecnologias, e é fundamental que o docente utilize abordagens mais práticas e interativas para promover a aprendizagem dos estudantes no ensino da Matemática. A disciplina de Matemática desempenha um papel fundamental para os estudantes, pois é por meio da resolução de problemas que eles acabam desenvolvendo as habilidades cognitivas necessárias e o raciocínio lógico, contribuindo assim com uma base sólida para a vida cotidiana no futuro. Atualmente, o ensino de Matemática deve incorporar atividades práticas para despertar o interesse dos estudantes pelo conteúdo, promovendo uma aprendizagem ativa. Uma prática que se tornou comum é a utilização da metodologia ativa de aprendizagem baseada em games. Os games visam tornar o aprendizado mais interessante para os estudantes, fugindo de uma aula tradicional. **OBJETIVO:** Utilizar games durante a prática pedagógica com estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental. **METODOLOGIA:** O uso de games é uma metodologia promissora para o ensino de Matemática, pois leva em consideração o interesse dos estudantes por esse tipo de entretenimento nos dias de hoje. A gamificação, em que um game se baseia no conteúdo já estudado pelos estudantes, vem contribuir para o aprimoramento do conhecimento que eles já possuem, proporcionando uma experiência extra com os assuntos que serão abordados. Quando falamos em gamificação, fazemos referência ao uso de alguma tecnologia digital; por isso, é importante ressaltar que a própria Base Nacional Comum Curricular aborda o uso das Tecnologias Digitais na educação. A habilidade trabalhada com os estudantes do 7º ano do Ensino Fundamental foi a EF07MA18, que consiste em resolver e elaborar situações-problema que possam ser representadas por equações polinomiais de 1º grau. Para a atividade, a turma foi dividida em grupos para realizar a montagem dos games. A plataforma gratuita escolhida para a criação dos games foi a *Wordwall*, que é intuitiva e fácil de utilizar, sendo adequada ao público-alvo definido e ao nível de ensino a que se refere. Os games foram desenvolvidos pelos estudantes com o auxílio do docente em sala de aula. Após a finalização, foi realizada uma apresentação pelos grupos. Todos os estudantes e o docente acabaram jogando os games desenvolvidos por todos os grupos. **DISCUSSÃO:** De maneira geral, os estudantes entenderam como elaborar e construir um game e, principalmente, compreenderam o conteúdo de equações polinomiais de 1º grau. Todos criaram conexões entre os conteúdos abordados, apresentando pouca dificuldade na elaboração dos games. **CONSIDERAÇÕES FINAIS:** A tecnologia, atualmente, faz parte do ser humano — principalmente dos jovens, que já nascem com um aparelho celular nas mãos. Diante dessa realidade, o docente precisa se atualizar para correr contra o tempo e trazer o uso desses aparelhos para a sala de aula. Assim, a escolha de utilizar a metodologia de aprendizagem baseada em games no ensino de Matemática é fundamental nos dias de hoje.

Palavras-chaves: Ensino. Gamificação. Matemática. Tecnologia.

¹ Mestrando em Educação pela Universidade Estadual Paulista, Bauru, SP. cosin.tc@gmail.com.
<http://lattes.cnpq.br/8801216343291037>. <https://orcid.org/0009-0006-6612-3566>.