

NOME DO JOGO: Caça ao Tesouro Matemático

AUTORES: Antonio Guilherme e Maria Clara Cassiano

ANO ESCOLAR: 7º

UNIDADE TEMÁTICA: Álgebra

OBJETO DE CONHECIMENTO: Equações polinomiais do 1º grau

HABILIDADE: (EF07MA18) Resolver e elaborar problemas que possam ser representados por equações polinomiais de 1º grau, redutíveis à forma $ax + b = c$, fazendo uso das propriedades da igualdade.

ORIGEM DO JOGO: O jogo *Caça ao Tesouro Matemático* tem como objetivo principal auxiliar os estudantes no treinamento e na fixação da resolução de equações do 1º grau, de forma lúdica e acessível. A proposta do jogo surgiu a partir de uma consulta realizada pelos autores à ferramenta de inteligência artificial ChatGPT, após o professor responsável pelo projeto informar que deveríamos desenvolver um jogo matemático acessível em Libras. Durante a interação com a IA, foi sugerida a criação de uma atividade no formato de caça ao tesouro em espaço aberto (OPENAI, 2025). Inspirados por essa ideia inicial, decidimos adaptá-la para o formato de um jogo de tabuleiro, considerando as condições do ambiente escolar e a possibilidade de melhor controle das etapas da atividade. Essa adaptação permitiu a elaboração de uma proposta pedagógica mais estruturada, capaz de integrar elementos visuais, desafios matemáticos e recursos acessíveis, como o uso da Língua Brasileira de Sinais. Nosso principal objetivo com essa proposta foi tornar o processo de ensino e aprendizagem da matemática mais dinâmico, interativo e motivador, promovendo a inclusão e estimulando o raciocínio lógico dos estudantes por meio de uma abordagem diferenciada e participativa.

MATERIAL PARA CONFECÇÃO:

Cola de isopor;

Tesoura;

Papelão;

Papel camurça;

Cartas do desafio feitas a mão ou impressas;

Marcadores;

1 dado;

OBJETIVO DO JOGO: O objetivo do *Caça ao Tesouro Matemático* é ser o primeiro a chegar ao "X" do tabuleiro, onde está escondido o tesouro, avançando pelas casas ao resolver corretamente equações do 1º grau. A cada rodada, os jogadores sorteiam cartas que contêm desafios matemáticos ou comandos especiais que influenciam o andamento do jogo. Ao resolver uma equação corretamente dentro do tempo limite, o jogador lança o dado e avança o número correspondente de casas no tabuleiro. Durante a jornada, é preciso estar atento às Cartas Desafio, que podem acelerar o progresso ou dificultar a caminhada com armadilhas como voltar casas ou perder a vez. O jogo exige raciocínio lógico, agilidade no cálculo e atenção às regras, além do conhecimento de sinais matemáticos em Libras para tornar a experiência ainda mais acessível e inclusiva. Vence o jogador que, por meio da estratégia e do domínio do conteúdo, conseguir alcançar o tesouro primeiro.

REGRAS GERAIS:

TABULEIRO:

- O tabuleiro terá um caminho de casas numeradas que levam ao "tesouro".
- Algumas casas conterão símbolos especiais, "armadilhas", como “volte 1 casa”.
- O design do tabuleiro será semelhante a um “mapa do tesouro”.

DADO:

- Dado simples 1/6.

CARTAS:

- As cartas ficam em uma caixa e são sorteadas pelo jogador a cada rodada.
- Cada carta possui uma equação do 1º grau que devem ser resolvidas.
- Estarão misturadas algumas cartas especiais, as **Cartas Desafio** como:
 - “Carta Bônus 2x – avançar o dobro do valor do dado”;
 - “Carta Armadilha 1 – erre e fique uma rodada sem jogar”;
 - “Carta Armadilha 2 – erre e volte 2 casas”.
- As Cartas Bônus 2x estão sinalizadas na cor rosa.

- As Cartas Armadilha 1 estão sinalizadas na cor azul.
- As Cartas Armadilha 2 estão sinalizadas na cor verde.
- Cartas “Passe a Vez”, que, quando sorteadas, o jogador deve passar a vez para o próximo.

REGRAS PONTUAIS DO JOGO:

- Cada jogador pega um marcador e posiciona na casa inicial.
- O jogador, na sua vez, sorteia uma carta da caixa.
- Se a carta contiver uma equação, o jogador deve resolvê-la em até 1 minuto e 30 segundos.
- Se a resposta estiver correta, o jogador joga o dado e avança o número de casas correspondente.
- Se a resposta estiver errada, o jogador permanece na mesma casa e aguarda a próxima rodada.
- **Importante:** Se a carta sorteadas for uma Carta Desafio, ela deve ser aplicada imediatamente.
- Vence o jogador que chegar primeiro ao “X”, onde está escondido o tesouro.
- **Jogando sem um supervisor (ou professor):** Em partidas com dois ou três jogadores, um jogador sorteia a carta, e, após resolver, outro confere a resposta no gabarito enumerado disponível. Depois, eles trocam de função na vez seguinte.
- **ATENÇÃO:** O jogo tem como objetivo treinar resolução de equações do 1º grau. A numeração do tabuleiro serve apenas para a movimentação dos jogadores e não corresponde às respostas das equações.

MODELO DE JOGADA:

- O jogador está na casa 1 e sorteia uma carta com a equação: $3x - 4 = 5$.
- Resolve e sinaliza a resposta ($x = 3$) corretamente.
- Como acertou, rola o dado e tira "5".
- Sendo assim, ele avança 5 casas.
- Em outra jogada, ele tira uma Carta Bônus 2x com a equação $3y + 8 = 0$







- Resolve a equação corretamente, joga o dado e tira “3”.
- Logo, avança 6 casas.
- O jogo segue no mesmo padrão até a chegada.


ESTRATÉGIA DE VITÓRIA:






- Resolver corretamente o maior número de equações possível para manter um bom ritmo de avanço.
- Tirar proveito das cartas bônus para avançar mais rápido no tabuleiro.
- Prestar atenção nos desafios anteriores para aprender padrões na resolução das equações.
- Memorizar sinais matemáticos em Libras para responder mais rápido.


TABULEIRO:






















































































 -
 
 =
 -
 









 +
 
 =
 










 -
 
 =
 









 +
 
 =
 









 -
 

 =
 









 +
 
 =
 








 -
 
 =
 -
 











 -
 
 =
 -
 













 +
 
 =
 











































































 =
 












 -
 
 =
 










 +
 
 =
 

















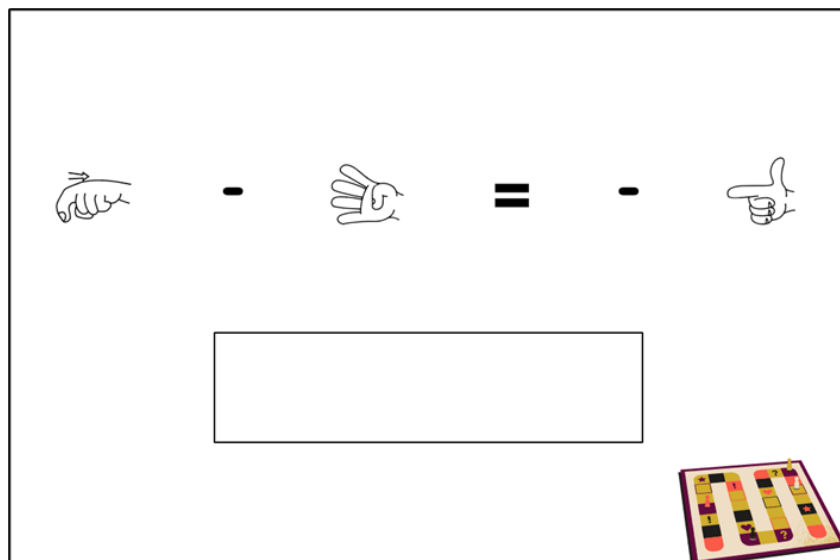








CARTAS DESAFIO:














































+

=







-

=













+

=











+

=





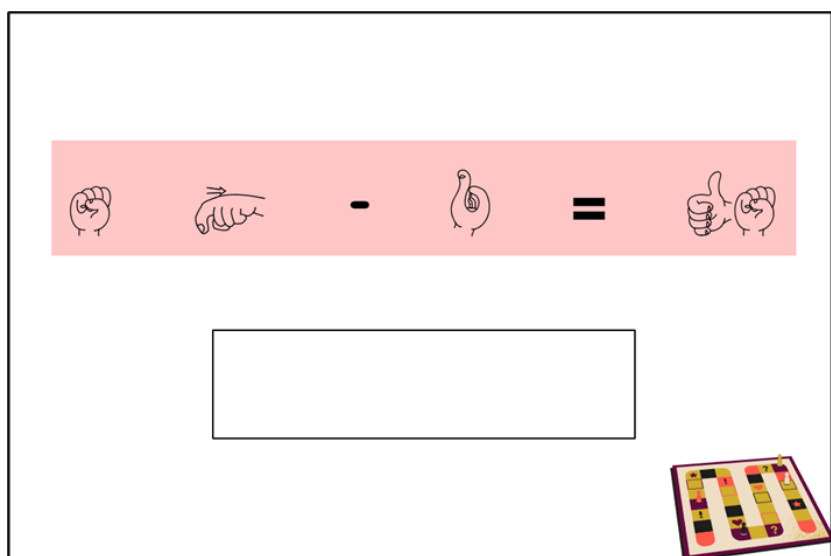


+

=



+

=


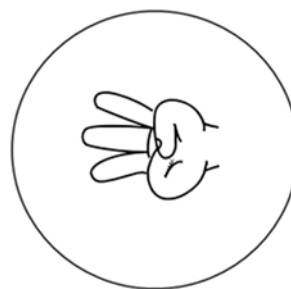




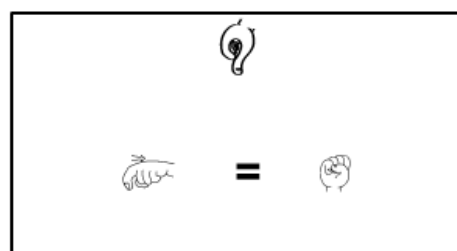
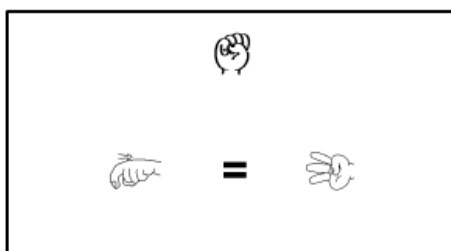
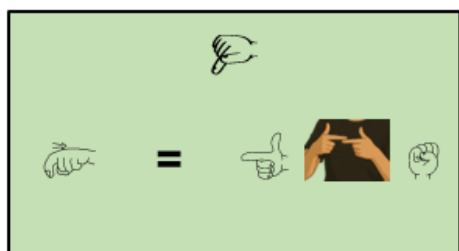
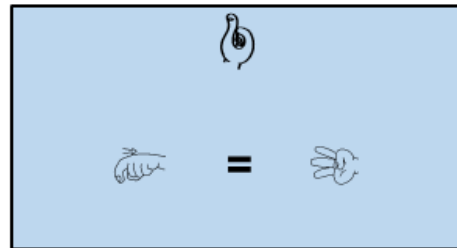
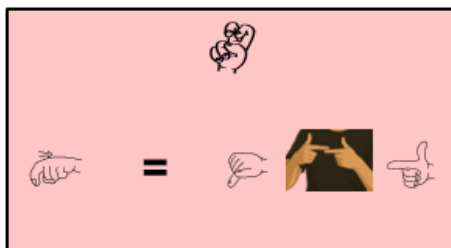
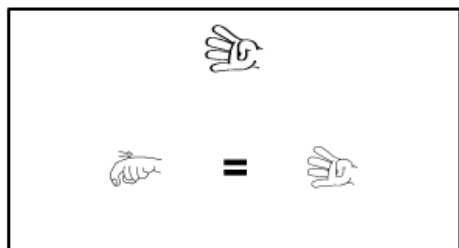
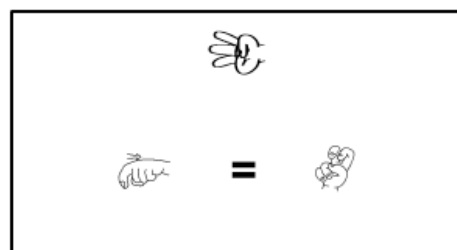
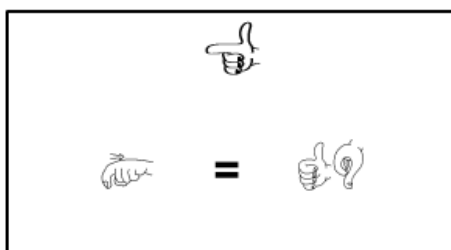
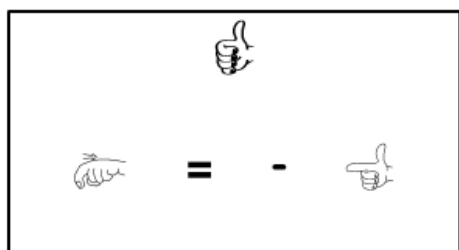
Carta “Passe a vez”:

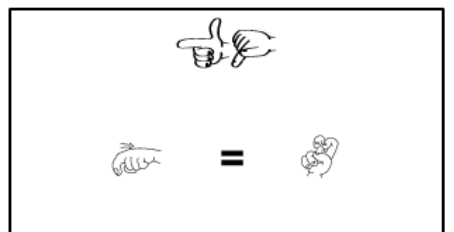
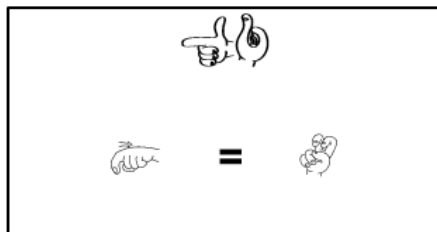
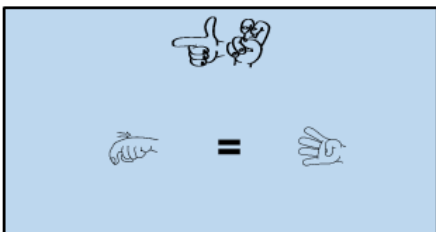
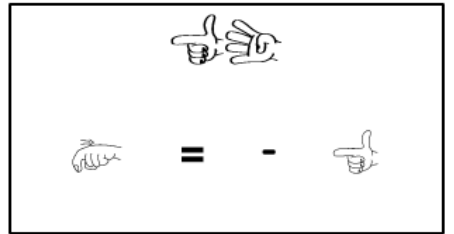
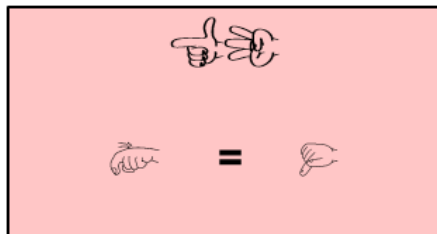
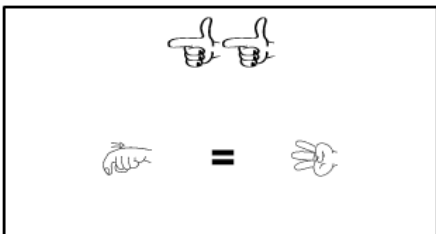
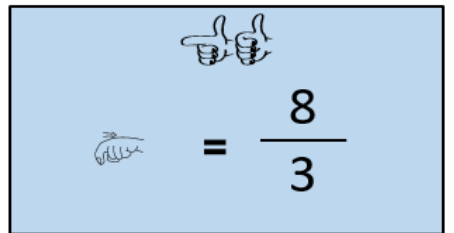
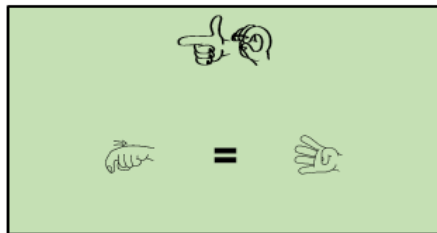
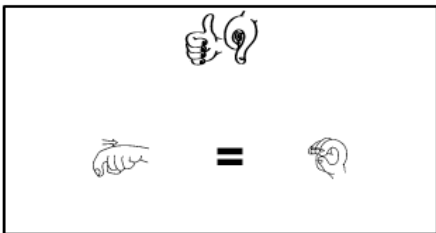
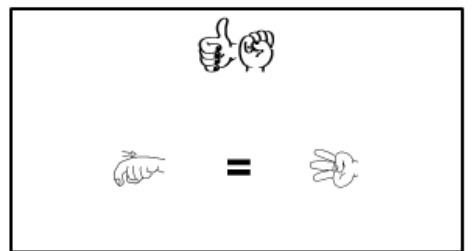
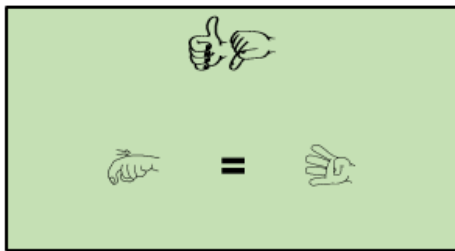
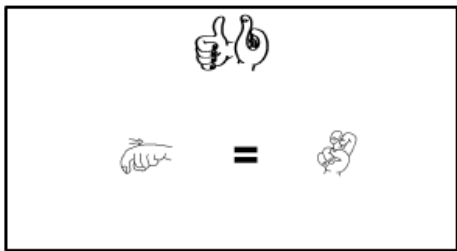
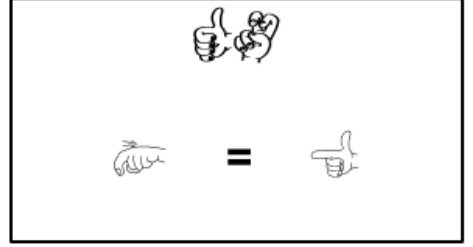
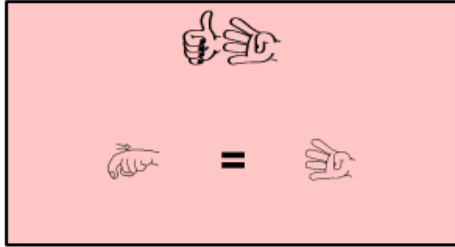
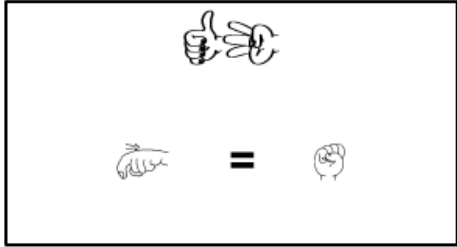
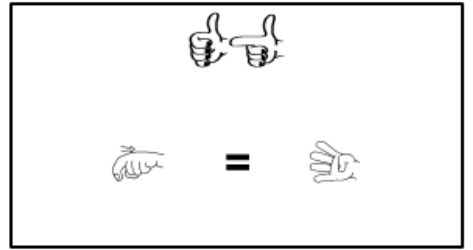
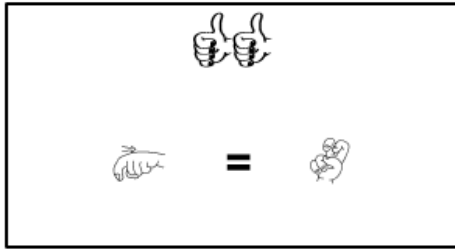
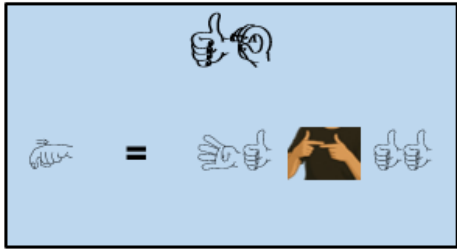


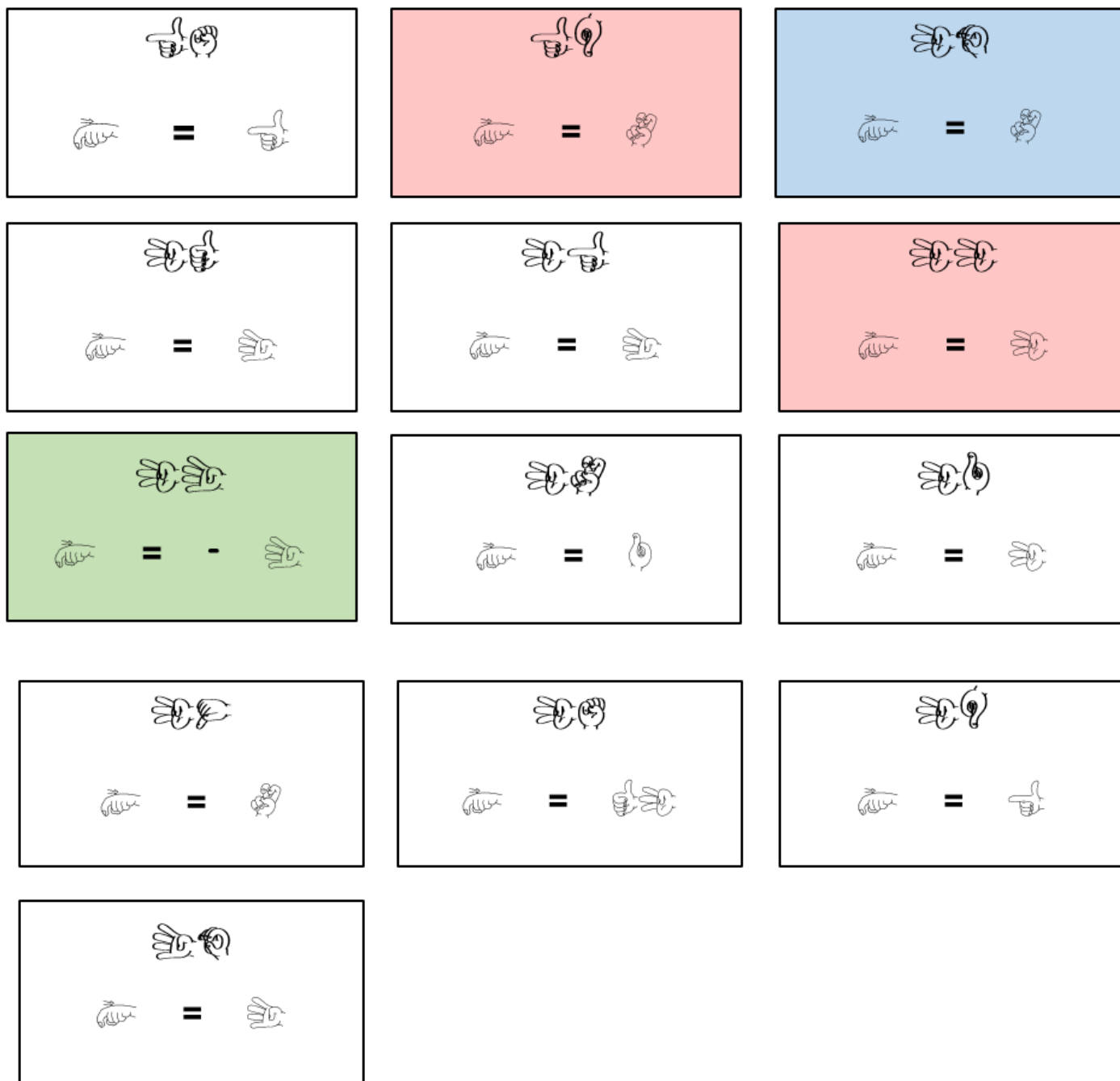
MARCADORES:



GABARITO







REFERÊNCIAS:

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://bncc.mec.gov.br/>. Acesso em: 13 abr. 2025.

OPENAI. **ChatGPT** (versão GPT-4) [IA generativa]. 2025. Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 21 abr. 2025.