

O dominó como recurso metodológico no ensino de áreas de figuras planas: uma experiência durante o estágio obrigatório com alunos do 8º ano do Ensino Fundamental

Glenda Gracyanne Silva de Azevedo Sousa¹
Universidade Federal do Maranhão - UFMA

RESUMO

Este artigo propõe uma abordagem inovadora para o ensino de Matemática no 8º ano do Ensino Fundamental, concentrando-se no tema de áreas de figuras planas. A pesquisa, conduzida com 25 alunos de uma escola da rede pública de ensino da cidade de São Luís-MA, durante o estágio obrigatório II, visa investigar como o uso do jogo de dominó como recurso metodológico influencia o desempenho dos alunos do 8º ano do Ensino Fundamental no aprendizado de áreas de figuras planas. O foco está em superar a aprendizagem mecânica, especialmente na compreensão de áreas. A proposta didática adota jogos, com o intuito de tornar o aprendizado mais atrativo e eficaz. A metodologia adotada foi uma sequência didática, que incluiu atividades diagnósticas, aplicação do jogo de dominó e uma avaliação somativa. Os resultados indicam que o uso de jogos contribuiu para a melhoria do desempenho dos alunos, tanto na compreensão dos conceitos quanto na motivação para o aprendizado. Este estudo destaca a urgência de abordagens pedagógicas inovadoras e interativas, fazendo uso de jogos e materiais manipuláveis para enriquecer a experiência de aprendizado.

Palavras-chave: Áreas de figuras planas; Jogos didáticos; Materiais manipuláveis; Ensino de matemática; Educação inovadora.

Dominoes as a methodological resource in teaching areas of plane figures: an experience during the mandatory internship with 8th grade elementary school students

ABSTRACT

This article proposes an innovative approach to teaching Mathematics in the 8th grade of Elementary School, focusing on the theme of areas of plane figures. The research, conducted with 25 students from a public school in the city of São Luís-MA, during the mandatory internship II, aims to investigate how the use of the domino game as a methodological resource influences the performance of 8th grade Elementary School students in learning areas of plane figures. The focus is on overcoming rote learning, especially in understanding areas. The didactic proposal adopts games, with the aim of making learning more attractive and effective. The methodology adopted was a didactic sequence, which included diagnostic activities, application of the domino game and a summative assessment. The results indicate that the use of games contributed to improving student performance, both in understanding concepts and in motivation for learning. This study highlights the urgency of innovative and interactive pedagogical approaches, making use of games and manipulative materials to enrich the learning experience.

Keywords: Areas of plane figures; Educational games; Manipulative materials; Mathematics teaching; Innovative education.

¹Graduanda de Licenciatura em Matemática pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Endereço para correspondência: São Luís, Maranhão, Brasil. Travessa da Mangueira, nº 86, Tirirical, São Luís, Maranhão, Brasil, CEP: 65056-440. ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-2308-921X>. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4458989604199208>. E-mail: glenda.gracyanne@discente.ufma.br.

El dominó como recurso metodológico en la enseñanza de áreas de figuras planas: una experiencia durante la pasantía obligatoria con estudiantes de 8º año de educación básica

Este artículo propone un enfoque innovador para la enseñanza de Matemáticas en el 8º año de Educación Primaria, centrándose en el tema de áreas de figuras planas. La investigación, realizada con 25 estudiantes de una escuela pública de la ciudad de São Luís-MA, durante la pasantía obligatoria II, tiene como objetivo investigar cómo el uso del juego de dominó como recurso metodológico influye en el desempeño de los estudiantes del 8º año de Educación Primaria en áreas de aprendizaje de figuras planas. La atención se centra en superar el aprendizaje memorístico, especialmente en áreas de comprensión. La propuesta didáctica adopta juegos, con el objetivo de hacer más atractivo y eficaz el aprendizaje. La metodología adoptada fue una secuencia didáctica, que incluyó actividades de diagnóstico, aplicación del juego de dominó y una evaluación sumativa. Los resultados indican que el uso de juegos contribuyó a mejorar el rendimiento de los estudiantes, tanto en la comprensión de conceptos como en la motivación por el aprendizaje. Este estudio destaca la urgencia de enfoques pedagógicos innovadores e interactivos, haciendo uso de juegos y materiales manipulativos para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Palabras clave: Áreas de figuras planas; Juegos didácticos; materiales manipulables; Enseñanza de matemáticas; Educación innovadora.

INTRODUÇÃO

Desde os primeiros anos de vida, as crianças dedicam grande parte do seu tempo a brincadeiras, jogos e atividades lúdicas, elementos essenciais para o seu desenvolvimento. No entanto, ao ingressarem na vida escolar, essas atividades são gradualmente substituídas por tarefas mais formais, o que pode resultar em uma perda de interesse pelos estudos, especialmente quando vistos como um obstáculo ao prazer proporcionado pelas brincadeiras. Esse fato é particularmente evidente no ensino da Matemática, uma disciplina frequentemente percebida pelos alunos como complexa, rigorosa e, conseqüentemente, difícil de compreender.

Além disso, as aulas de Matemática costumam ser vistas como monótonas e pouco atrativas. Nesse cenário, cabe ao professor buscar estratégias que desmistificam essa visão equivocada, tornando a disciplina mais acessível e interessante. Uma dessas estratégias é a utilização de jogos matemáticos, que, conforme Grando (2000, p. 15), podem transformar o processo de ensino e aprendizagem em uma experiência mais lúdica e envolvente. Segundo o autor, “a inserção do jogo no ambiente educacional proporciona espaços lúdicos de aprendizagem, favorecendo a imaginação, a criação, a reflexão e a construção coletiva de uma sociedade crítica e atuante”.

Durante o componente curricular Estágio Obrigatório II, realizado após o Estágio I (que consistiu apenas em observação), a estagiária teve a oportunidade de vivenciar de forma mais profunda os desafios do ensino da Matemática. Esse estágio, realizado em uma instituição educacional da rede estadual, localizada no núcleo central de São Luís, permitiu que metade da carga horária fosse dedicada à semirregência em sala de aula. Durante essa experiência, foram

identificadas dificuldades na assimilação dos conteúdos matemáticos pelos alunos, o que levou à reavaliação das estratégias pedagógicas inicialmente empregadas.

Diante de tais observações, surgiu a iniciativa de reelaborar o plano de ensino, incorporando jogos matemáticos. A proposta, prontamente aceita pela professora regente, visou utilizar materiais manipuláveis que despertam maior interesse nos alunos. A sequência didática desenvolvida, focada no uso de jogos, buscou tornar o processo de ensino mais dinâmico e atrativo.

A vivência em sala de aula, enfrentando diretamente os desafios dos alunos, proporcionou à estagiária um amadurecimento significativo em sua atuação profissional, que pôde compreender melhor a realidade do ambiente escolar e a importância de seu papel como mediadora da educação, percebendo que o papel do educador vai além de transmitir conhecimento. Ele envolve a busca contínua por estratégias que tornem a aprendizagem mais eficiente e significativa.

Dessa forma, o objetivo geral deste trabalho é investigar o impacto da introdução de jogos matemáticos no processo de ensino e aprendizagem da Matemática para alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. A questão central que norteia esta pesquisa é: como a utilização de jogos e materiais manipuláveis influencia o desempenho escolar e o interesse dos alunos pela Matemática.

GEOMETRIA PLANA: ALGUNS ELEMENTOS DA HISTÓRIA

A geometria plana, também conhecida como geometria euclidiana, é o ramo da matemática que estuda as figuras geométricas em um plano bidimensional. Historicamente, a geometria plana teve suas primeiras contribuições na Grécia Antiga, sendo formalizada por Euclides por volta de 300 a.C., em sua obra "Os Elementos". No contexto do Ensino Fundamental, a Geometria Plana é introduzida gradualmente, com o objetivo de desenvolver nos alunos a capacidade de identificar, descrever e representar figuras geométricas planas, bem como de calcular suas áreas e perímetros. De acordo com Campos (2017), o ensino de Geometria Plana na Educação Básica deve ser promovido de maneira a estimular a visualização, a argumentação e a resolução de problemas pelos alunos. Castrucci (1976) destaca, em seus estudos sobre livros didáticos, que o ensino da Geometria Plana deve ser orientado de forma a fortalecer o raciocínio lógico dos estudantes. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

reforça a importância do ensino de Geometria Plana, estabelecendo que os alunos do Ensino Fundamental devem ser capazes de resolver problemas que envolvam o cálculo de áreas e perímetros de figuras geométricas planas, bem como identificar e descrever suas propriedades. Essas competências são fundamentais para a compreensão de conceitos mais avançados que serão abordados nos níveis posteriores de ensino.

OS JOGOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA

Os jogos sempre desempenharam um papel significativo na educação, sendo utilizados desde os tempos antigos como ferramentas para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais. No ensino de Matemática, os jogos são reconhecidos como uma das abordagens mais eficazes, permitindo que os alunos manipulem e explorem conceitos matemáticos abstratos, facilitando sua construção e internalização. Além de ser uma estratégia pedagógica eficaz, a incorporação de jogos no ensino de Matemática transcende a mera aplicação de técnicas didáticas. Constitui uma abordagem dinâmica e inovadora que vai além do tradicional modelo de sala de aula, proporcionando uma experiência educacional enriquecedora. De acordo com Selva e Camargo (*apud* Bianchini; Gerhardt; Dullius, 2014, p. 2)

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento nas atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente.

Jogos cuidadosamente elaborados representam ferramentas pedagógicas eficientes para a construção do entendimento em matemática, e, diante do exposto, vários fatores sustentam a incorporação de jogos no ambiente escolar, incluindo sua natureza lúdica, contribuição para o desenvolvimento intelectual e até promoção de interações sociais. Diante disto, a promoção do uso de jogos no ensino de Matemática visa alterar a dinâmica da sala de aula, despertar o interesse dos alunos e cultivar uma apreciação pelo aprendizado dos conteúdos desta disciplina (Bianchini; Gerhardt; Dullius, 2014). Jogos e materiais manipuláveis são ferramentas valiosas no ensino de Matemática, proporcionando uma abordagem interativa, motivadora e contextualizada. Nesse sentido, corrobora Baumgartel (2016) que

podemos perceber que a potencialidade dos jogos como recurso didático é enfatizada pela ludicidade como motivação, onde o estudante é envolvido de forma ativa, desenvolvendo autoconfiança e sai da passividade que normalmente ocorre em aulas tradicionais, em que se prioriza a transmissão do conteúdo.

A inclusão desses recursos no planejamento pedagógico não apenas enriquece a experiência de aprendizado, mas também contribui para o desenvolvimento holístico dos alunos, fortalecendo suas habilidades matemáticas e promovendo uma apreciação mais profunda e duradoura da disciplina.

PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE ÁREAS DE FIGURAS PLANAS NO ENSINO FUNDAMENTAL

As bases das sequências didáticas residem nas teorias construtivistas que enfatizam o papel ativo do aluno na construção do conhecimento. Essas sequências apresentam uma estrutura flexível, adaptável a diferentes contextos e conteúdos, alinhando-se aos princípios de uma educação centrada no aluno. Neste sentido, trata-se de “um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais que têm um princípio e um fim conhecidos tanto pelo professor como pelos alunos” (Zabala *apud* Peretti 2013, p. 6).

Deste modo, uma sequência didática eficaz é definida por sua adaptabilidade, moldando-se a diversas situações e assuntos. Projetada para guiar os alunos em uma jornada de aprendizado, essa abordagem busca conectar conceitos e proporcionar continuidade ao conhecimento. Ao incorporar sequências didáticas, os educadores não apenas estimulam a participação ativa dos alunos, mas também fomentam a aprendizagem com significado, resultando na retenção efetiva do conhecimento e na aplicação prática dos conceitos, e, diante disto, Peretti (2013) defende que “para haver sequência didática é necessário apresentar ao aluno atividades práticas, lúdicas com material concreto e diferenciado apresentando desafios cada vez maiores aos alunos, permitindo a construção do conhecimento”.

A avaliação contínua durante a implementação das sequências é crucial. Essa prática permite ajustes imediatos e otimizações para melhor atender às necessidades dos alunos. Métodos de avaliação de resultados, como análise de desempenho e feedback dos professores, oferecem introspecções valiosas sobre a eficácia dessa proposta de ensino.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA

Introdução

No âmbito da busca contínua por aprimorar a qualidade do ensino de matemática no 8º ano, este projeto de intervenção pedagógica visa abordar uma observação crucial: a insuficiência das abordagens tradicionais no que tange ao ensino de áreas de figuras planas. Esta inadequação resultou em um nível de desinteresse por parte dos estudantes e em uma aprendizagem insatisfatória destes importantes conceitos matemáticos. O presente documento tem por escopo apresentar detalhadamente a metodologia e os resultados deste projeto.

Justificativa

A decisão de utilizar jogos didáticos como abordagem de ensino se fundamenta na necessidade premente de tornar o aprendizado de áreas não apenas mais eficaz, mas também mais atrativo para os alunos. Os jogos oferecem uma oportunidade ímpar para a aprendizagem prática e interativa, permitindo que os estudantes experimentem, de maneira lúdica, os conceitos. Esta estratégia, por sua natureza envolvente, propicia uma compreensão mais sólida e uma retenção duradoura do conhecimento.

Metodologia

No jogo de dominó adaptado para o ensino de áreas de figuras geométricas planas, as regras foram ajustadas para integrar conceitos matemáticos de maneira prática e envolvente. As peças do dominó foram confeccionadas com diferentes informações em cada um de seus lados: em algumas havia uma figura geométrica plana; em outras, o valor da área calculada para essas figuras era indicado; e, em algumas peças, apenas o resultado da área em uma unidade de medida específica, como centímetros quadrados (cm²), era mostrado.

Durante o jogo, os alunos precisavam associar corretamente uma figura geométrica ao seu valor de área ou ao resultado da área em medida. Da mesma forma, uma peça contendo o valor da área em centímetros quadrados precisava ser associada à figura geométrica correta ou ao cálculo correspondente. Essa adaptação do dominó permitiu que os alunos aplicassem o conceito de cálculo de áreas de maneira prática, promovendo uma compreensão mais profunda do conteúdo ao mesmo tempo em que jogavam.

Objetivo geral: promover a compreensão e o desenvolvimento das habilidades de cálculo de áreas de figuras geométricas por meio da utilização do jogo de dominó, incentivando os alunos a realizarem operações matemáticas de forma prática e lúdica, de modo que pudessem continuar as jogadas ao determinarem corretamente as áreas das figuras representadas nas peças do jogo.

Objetivos específicos: resolver problemas práticos envolvendo o cálculo de áreas; compreender a relação entre a área de figuras planas e sua representação gráfica.

Público-alvo: 8º ano.

Conteúdos: áreas de figuras planas: quadrado, retângulo, paralelogramo, losango, trapézio e círculo.

Descrição das atividades

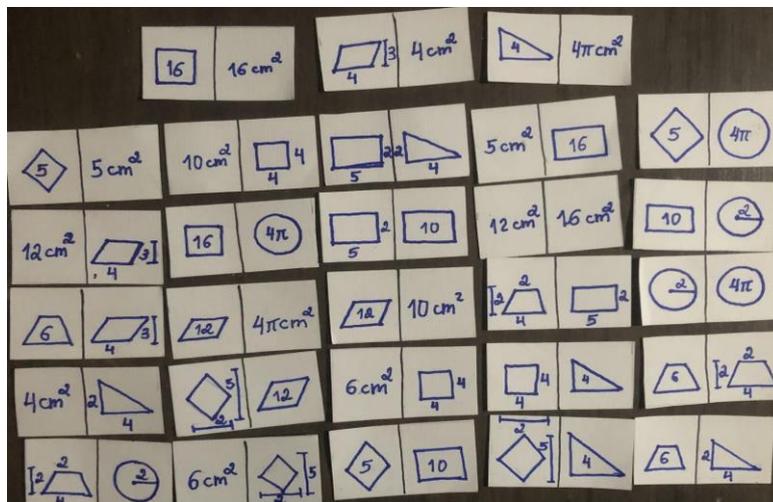
A pesquisa foi desenvolvida em quatro etapas principais:

Aplicação de atividades diagnósticas

A primeira etapa da sequência didática consistiu na aplicação (em uma aula de 40 minutos) de uma avaliação diagnóstica sobre os conteúdos ministrados durante a regência da estagiária, como áreas de algumas figuras planas, área de setor circular, comprimento de arco, entre outros, com propósito de levantar dados para análise concreta.

Apresentação do jogo de dominó a ser utilizado

Figura 1 - Jogo de dominó de áreas de figuras planas, desenvolvido pela estagiária



Fonte: autoria própria

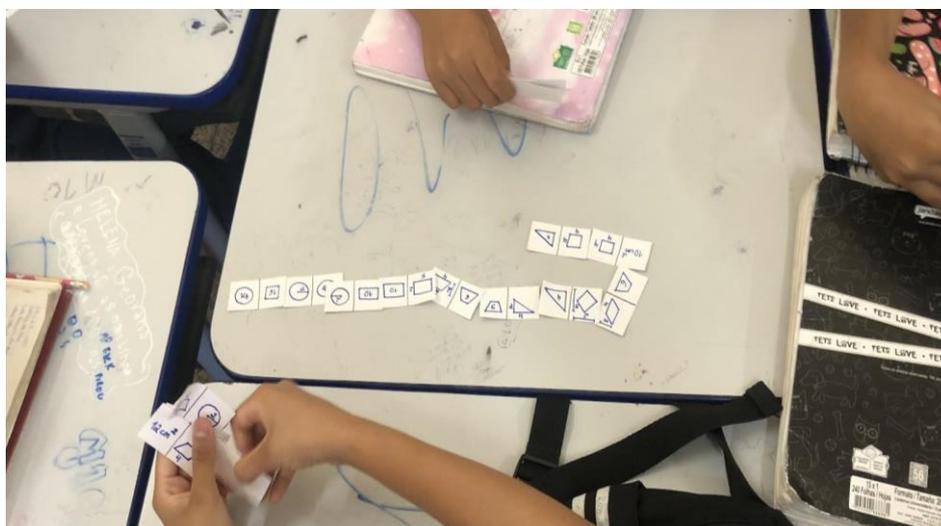
A jogabilidade do dominó adaptado pela estagiária para o ensino de áreas de figuras geométricas foi estruturada com 28 peças, cada uma contendo diferentes combinações de figuras geométricas planas e seus respectivos valores de área ou o resultado da área em centímetros quadrados (cm^2). As peças foram distribuídas de maneira que, em um dos lados de cada peça, houvesse a representação de uma figura geométrica, como triângulos, quadrados,

retângulos ou círculos. No outro lado, havia o valor da área calculada para a figura correspondente ou o resultado da área em uma unidade de medida específica.

Os alunos jogavam conforme as regras tradicionais do dominó, mas, em vez de apenas combinar números, eles precisavam associar corretamente as figuras geométricas às suas áreas calculadas. Por exemplo, se um jogador colocasse uma peça com a imagem de um triângulo, o próximo jogador teria que encontrar uma peça que mostrasse o valor da área desse triângulo ou o resultado da área em cm^2 .

Desenvolvimento da utilização do jogo

Figura 2 - Uso do jogo dominó de áreas de figuras planas



Fonte: autoria própria

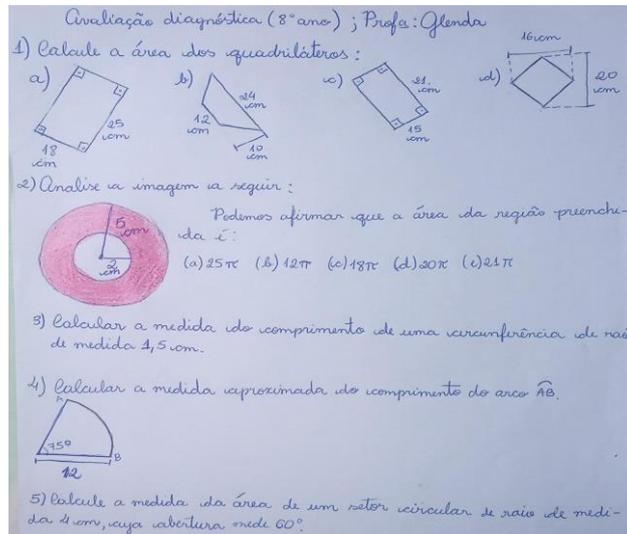
Durante a aula, os alunos foram divididos em grupos e participaram das atividades com o jogo de dominó, aplicando os conceitos aprendidos anteriormente. Durante essa etapa, a estagiária também incentivou a colaboração entre os alunos, promovendo a troca de ideias e estratégias para encontrar as correspondências corretas. O ambiente se tornou dinâmico e interativo, com os estudantes participando ativamente do jogo enquanto revisavam e aplicavam os conceitos estudados. Essa atividade prática contribuiu significativamente para a fixação dos conteúdos de geometria, além de tornar o processo de aprendizagem mais atrativo e envolvente.

Aplicação de avaliação somativa

A última etapa da pesquisa consistiu na aplicação de uma avaliação somativa, com o objetivo de verificar o impacto das atividades desenvolvidas no desempenho dos alunos.

Análise dos dados obtidos

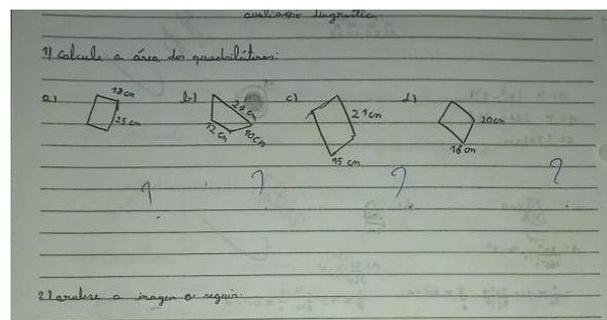
Figura 3 - Avaliação diagnóstica



Fonte: autoria própria

A avaliação diagnóstica inicial revelou lacunas substanciais na compreensão dos alunos sobre o cálculo de áreas de figuras planas. Essas lacunas incluíam dificuldades em identificar corretamente as fórmulas apropriadas para cada tipo de figura geométrica, bem como em aplicar esses conceitos de maneira prática. Alguns alunos não conseguiram sequer iniciar a resolução dos problemas, mostrando falta de familiaridade com os conceitos estudados.

Figura 4 - Resoluções do aluno A



Fonte: autoria própria

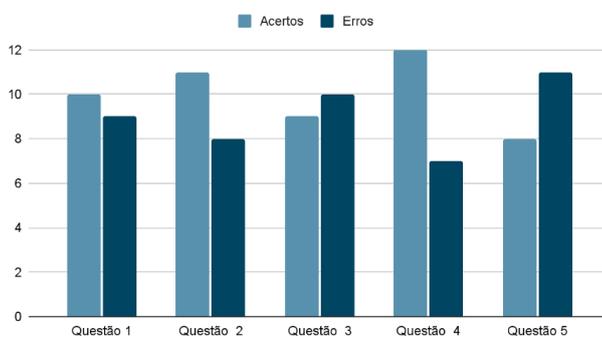
Outros, embora entendessem o procedimento teórico, cometeram erros ao realizar os cálculos, indicando uma compreensão superficial. Além disso, observou-se que muitos respondiam às atividades apenas para acompanhar os colegas, sem realmente compreender o conteúdo. Esses resultados evidenciam a necessidade de uma intervenção pedagógica mais eficaz para reforçar tanto o entendimento conceitual quanto a precisão nos cálculos. A avaliação

diagnóstica aplicada inicialmente revelou uma lacuna significativa na compreensão de áreas de figuras planas pelos alunos, evidenciando diferentes níveis de dificuldade. Alguns alunos não conseguiram aplicar os conceitos estudados na resolução dos problemas, demonstrando a necessidade de reforçar o entendimento teórico.

Outros, embora soubessem como proceder para determinar os cálculos, realizaram as operações de maneira errônea, possivelmente respondendo às atividades apenas para seguir o que os colegas estavam fazendo, sem um real domínio do conteúdo.

Os resultados da aplicação da avaliação diagnóstica, nos quais foram coletadas 19 avaliações, estão representados no gráfico a seguir, evidenciando a necessidade de intervenção.

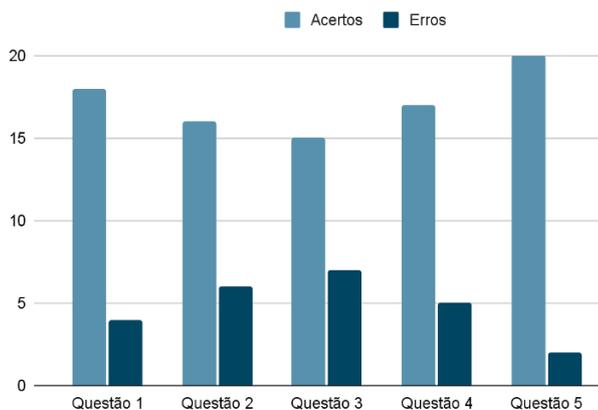
Figura 5 - Dados coletados na avaliação diagnóstica



Fonte: autoria própria

Já os resultados da aplicação da avaliação somativa, nos quais foram coletadas 22 avaliações, estão representados no gráfico a seguir, destacando o êxito da implementação da intervenção pedagógica.

Figura 6 - Dados coletados na avaliação somativa



Fonte: autoria própria

Inicialmente, os dados demonstram um número elevado de erros e dificuldades na identificação e cálculo das áreas das figuras geométricas planas, conforme observado na avaliação diagnóstica. À medida que os alunos participaram das atividades envolvendo o jogo de dominó, os gráficos mostram uma redução nos erros e um aumento nos acertos. Além disso, os gráficos evidenciam um maior engajamento dos alunos, refletido em uma melhoria contínua no desempenho ao aplicar os conceitos matemáticos estudados.

Resultados e discussão

A implementação dos jogos na sala de aula foi realizada de forma gradual e engajadora, com os alunos sendo incentivados a participar ativamente das atividades propostas. O jogo de dominó, com foco em áreas de figuras planas, desempenhou um papel fundamental na aplicação prática dos conceitos matemáticos, proporcionando desafios estimulantes e promovendo a colaboração entre os alunos. Para avaliar o impacto desta intervenção, foram comparados os resultados das avaliações realizadas antes e depois da introdução dos jogos. Os dados mostram uma melhoria significativa no desempenho dos alunos em relação às questões do questionário aplicado.

Na primeira questão, o número de acertos aumentou de 10 para 15, refletindo um incremento de 50%. Ao mesmo tempo, o número de erros reduziu de 9 para 7, uma diminuição de aproximadamente 22%. Na segunda questão, os acertos subiram de 9 para 11, representando um aumento de cerca de 22%, enquanto os erros caíram de 7 para 6, uma redução de 14%. A terceira questão apresentou um aumento nos acertos, que passaram de 9 para 10, o que equivale a uma melhora de 11%. O número de erros também diminuiu significativamente, de 10 para 7, resultando em uma redução de 30%. Para a quarta questão, o número de acertos subiu de 12 para 13, mostrando um aumento de aproximadamente 8%, e os erros diminuíram de 7 para 5, o que representa uma redução de cerca de 29%. O impacto mais notável foi na quinta questão, onde os acertos aumentaram de 8 para 20, um impressionante incremento de 150%. Simultaneamente, o número de erros caiu de 11 para 3, refletindo uma redução de cerca de 73%.

Os gráficos demonstram uma melhoria consistente nos resultados após a introdução do jogo de dominó. A redução geral no número de erros e o aumento no número de acertos confirmam a eficácia dos jogos didáticos na compreensão de conceitos matemáticos. A experiência com o jogo de dominó destacou-se particularmente pela sua capacidade de

promover uma aprendizagem mais envolvente e efetiva, refletindo um impacto substancial na performance acadêmica dos alunos.

Conclusão

Este projeto de intervenção pedagógica, em síntese, demonstrou ser uma estratégia eficaz para o ensino dos conteúdos em questão. Os jogos didáticos, por sua natureza envolvente e interativa, contribuíram substancialmente para o aumento da compreensão e do interesse dos alunos no que concerne aos conceitos de áreas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa e intervenção pedagógica realizadas durante o estágio obrigatório II proporcionaram uma análise aprofundada dos processos de ensino e aprendizagem da Matemática, especialmente no contexto do 8º ano do Ensino Fundamental. A introdução de estratégias inovadoras, centradas na ludicidade através de jogos e materiais manipuláveis, visou não apenas transmitir conhecimento, mas também estimular a autonomia e o interesse dos alunos.

O uso de jogos didáticos, como o dominó, demonstrou um impacto positivo no desenvolvimento escolar dos estudantes. A aprendizagem transformou-se de um desafio árido para uma experiência envolvente e prazerosa. Os alunos se engajaram ativamente, desenvolvendo sua autonomia ao resolver problemas matemáticos e construir seu próprio entendimento. Essa abordagem inovadora, centrada na ludicidade, promoveu uma compreensão mais significativa dos conceitos matemáticos, superando a aprendizagem mecânica.

As práticas de ensino adotadas foram essenciais para essa transformação. A sequência didática, fundamentada em princípios construtivistas, permitiu uma adaptação flexível às necessidades dos alunos, enfatizando a participação ativa. As avaliações diagnósticas e somativas forneceram uma visão contínua do progresso dos alunos, possibilitando ajustes precisos para otimizar o aprendizado.

Para mim, como estagiária, essa experiência foi profundamente enriquecedora. A aplicação prática dos conhecimentos teóricos, juntamente com a oportunidade de refletir sobre a eficácia das estratégias pedagógicas, foi crucial para o meu crescimento profissional. A interação entre teoria e prática, somada à abordagem centrada no aluno, revelou-se um caminho

promissor para aprimorar a qualidade do ensino e criar um ambiente de aprendizado mais estimulante e eficaz.

Este estágio destacou a importância de práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas e ressaltou a necessidade contínua de adaptação e aprimoramento das estratégias de ensino. A formação crítica e autônoma dos alunos, promovida através de abordagens interativas e envolventes, é essencial para seu desenvolvimento pessoal e sucesso escolar.

REFERÊNCIAS

BAUMGARTEL, P. O uso de jogos como metodologia de ensino da Matemática. In: **Encontro Brasileiro de Estudantes de Pós-graduação em Educação Matemática, XX**, 2016. Disponível em: [gd2_priscila_baumgartel.pdf \(ufpr.br\)](#). Acesso em: 23 dez. 2023.

BIANCHINI, G; GERHARDT, T; DULLIUS, M. M. Jogos no ensino de matemática “quais as possíveis contribuições do uso de jogos no processo de ensino e de aprendizagem da matemática?”. **Revista destaques acadêmicos**, v. 2, n. 4, 2011. Disponível em: www.meep.univates.br/revistas/index.php/destaques/article/viewFile/83/81.

CAMPOS, T. R. A Importância da Geometria Plana na Educação Básica. **Revista de Educação Matemática**, v. 22, n. 3, p. 112-130, 2017. [Vista do APRENDIZAGEM EM GEOMETRIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA \(univasf.edu.br\)](#)

CASTRUCCI, B. **Geometria Plana nos Livros Didáticos: Uma Análise Crítica**. São Paulo: Editora Matemática Viva, 1976.

GRANDO, R. C. et al. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. Tese (Doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2000. Disponível em: [http://matpraticas.pbworks.com/w/file/attach/124818583/tese_grando\(1\).pdf](http://matpraticas.pbworks.com/w/file/attach/124818583/tese_grando(1).pdf).

PERETTI, L.; TONIN DA COSTA, G. M. Sequência didática na matemática. **Revista de Educação do IDEAU**, v. 8, n. 17, p. 1-15, 2013. Disponível em: www.caxias.ideau.com.br/wp-content/files_mf/8879e1ae8b4fdf5e694b9e6c23ec4d5d31_1.pdf

SELVA, K. R; CAMARGO, M. **O jogo matemático como recurso para a construção do conhecimento**. Encontro Gaúcho de educação matemática, v. 10, p. 2009, 2009.

Histórico

Submetido: 08 de janeiro de 2024

Aprovado: 30 de agosto de 2024

Publicado: 27 de setembro de 2024

Como citar o artigo - ABNT

SOUSA, G. G. S. A. O dominó como recurso metodológico no ensino de áreas de figuras planas: uma experiência durante o estágio obrigatório com alunos do 8º ano do Ensino Fundamental.

CoInspiração - Revista dos Professores que Ensinam Matemática (MT), v. 7, e2024013, 2024.

<https://doi.org/10.61074/CoInspiracao.2596-0172.e2024013>

Licença de Uso

Licenciado sob Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Esta licença permite compartilhar, copiar, redistribuir o manuscrito em qualquer meio ou formato. Porém, não permite adaptar, remixar, transformar ou construir sobre o material, tampouco pode usar o manuscrito para fins comerciais. Sempre que usar informações do manuscrito dever ser atribuído o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico.

