

JOGO DE DOMINÓ COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO DAS MEDIDAS DE TENDÊNCIA CENTRAL

Grazy Keillane Dias Costa – IFPI – Campus Floriano

Mateus de Sousa Aires – IFPI – Campus Floriano

Mirian Freitas de Sousa – IFPI – Campus Floriano

Pedro Lucas Torquato Ramalho de Souza – IFPI – Campus Floriano

Vitória Matos da Silva – IFPI – Campus Floriano

Wesley Soares da Costa – IFPI – Campus Floriano

Profa. Esp. Joselita Xavier de Jesus – IFPI – Campus Floriano

RESUMO:

A educação de Jovens e Adultos (EJA) é uma modalidade destinada a pessoas que não tiveram acesso ou continuidade dos estudos na idade regular. Para promover uma aprendizagem significativa nesse contexto, é essencial a adoção de metodologias diversificadas, com ênfase na articulação entre teoria e prática. Este projeto surgiu como uma proposta prática da disciplina Educação de Jovens e Adultos, ministrada no terceiro módulo do curso de Licenciatura em Matemática, e foi desenvolvido para uma turma da EJA que está na fase de aprendizagem sobre as medidas de tendência central (média, moda e mediana). A proposta consistiu na elaboração e aplicação de um jogo de dominó adaptado, com desafios estatísticos, como estratégia pedagógica lúdica e interativa, com o objetivo de facilitar a compreensão dos conceitos e estimular o raciocínio lógico. A fundamentação teórica baseia-se em autores que defendem o uso de metodologias ativas e práticas lúdicas no ensino da matemática. Freire (1996) destaca a importância de considerar os saberes prévios dos alunos e de promover o diálogo no processo educativo. Lorenzato (2006) ressalta o papel motivador dos jogos, enquanto Kishimoto (1998) enfatiza o valor do lúdico no desenvolvimento cognitivo e afetivo. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) também orienta o uso de estratégias diversificadas para tornar o ensino mais significativo. A atividade foi realizada em uma Instituição Federal de Ensino do Piauí, com duração de duas horas. Inicialmente, realizou-se o planejamento e a construção do jogo, elaborado com papel e cola, nos moldes do dominó tradicional, e, em seguida, o jogo foi aplicado com os alunos, após uma breve explicação teórica. Durante a atividade, os autores atuaram como mediadores, auxiliando nas dúvidas e incentivando a reflexão e o raciocínio lógico. A experiência mostrou que o uso de jogos favorece o engajamento, a participação e a compreensão dos conteúdos matemáticos, reforçando a eficácia do ensino lúdico como ferramenta de aprendizagem na EJA.

PALAVRAS-CHAVE: (Educação de Jovens e Adultos; Ensino lúdico; Aprendizagem significativa.)

REFERÊNCIAS:

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: Ministério da Educação, 2017.
Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 17 jun. 2025.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 23. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 1998.

LORENZATO, Sergio. O que é, afinal, método de ensino de matemática?. In:

LORENZATO, Sergio (org.). Ensino e aprendizagem de matemática: fundamentos e reflexões. Campinas: Autores Associados, 2006. p. 83–98.