



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ-IFPA
COORDENAÇÃO DE MATEMÁTICA



GEOCONNECTA: UM DOMINÓ MATEMÁTICO PARA O ENSINO DE GEOMETRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL

Carlo Victor Santos dos Santos
Graduação em andamento em Matemática
Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará (IFPA)
carlosv.santos@hotmail.com

Izabel Cristina Formigosa Leal
Graduação em andamento em Matemática
Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará (IFPA)
izabelleal1993@outlook.com

Weidson da Silva Dias
Graduação em andamento em Matemática
Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará (IFPA)
weidson.dias2023@gmail.com

Bruno Sebastião Rodrigues da Costa
Mestre em Docência em Educação em Ciências e Matemáticas (IEMCI/UFPA)
Instituto de Educação, Ciências e Tecnologia do Pará (IFPA)
bruno.rodrigues@ifpa.edu.br



RESUMO: O Geoconecta é um jogo didático desenvolvido como recurso metodológico para facilitar a aprendizagem de Geometria no Ensino Fundamental. Inspirado no dominó tradicional, o material substitui números por figuras geométricas e suas respectivas fórmulas, favorecendo a associação entre representações visuais e expressões matemáticas. O objetivo do estudo é apresentar o jogo como estratégia pedagógica capaz de tornar o processo de ensino mais interativo e significativo. Sua aplicação ocorreu com turmas do Ensino Fundamental II, estimulando participação ativa, colaboração e raciocínio lógico. Os resultados parciais indicam que o Geoconecta contribui para a compreensão de conceitos geométricos, promove motivação e auxilia na superação das dificuldades de visualização das formas. A abordagem lúdica demonstra alinhamento às metodologias ativas, ao incentivar o protagonismo dos estudantes e transformar conteúdos abstratos em experiências concretas e manipuláveis.

Palavras-chave: jogos matemáticos; geometria; ensino fundamental; aprendizagem lúdica.

1. INTRODUÇÃO

O ensino de Geometria ainda apresenta desafios relacionados à abstração dos conceitos e à dificuldade de visualização das formas. Recursos lúdicos podem favorecer a aprendizagem ao aproximar os conteúdos da vivência dos estudantes e tornar o processo de construção do conhecimento mais acessível. Nesse sentido, os jogos didáticos têm se destacado por estimular o interesse, a participação e o raciocínio lógico dos alunos, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa. O Geoconecta foi desenvolvido como um dominó pedagógico que substitui números por figuras e conceitos geométricos, promovendo a compreensão conceitual por meio da ludicidade. Ao unir visualização, manipulação e interação, o jogo busca superar dificuldades comuns no estudo da Geometria e fortalecer a aprendizagem dos conteúdos escolares.

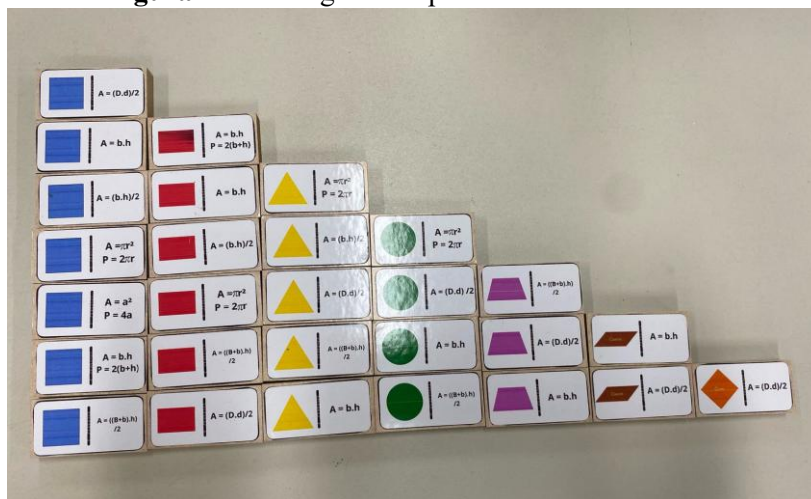
2. Metodologia e Desenvolvimento

O Geoconecta é formado por peças semelhantes às de um dominó tradicional, contendo, de um lado, figuras geométricas e, de outro, fórmulas de área ou perímetro correspondentes. O material foi produzido com MDF, papel fotográfico e MSG, proporcionando durabilidade e boa qualidade visual. Durante a atividade, os estudantes trabalham em grupos, conectando corretamente as figuras às fórmulas, exercitando o raciocínio lógico e reforçando a compreensão das propriedades geométricas. A atividade foi aplicada em turmas do Ensino Fundamental II, favorecendo a participação ativa e



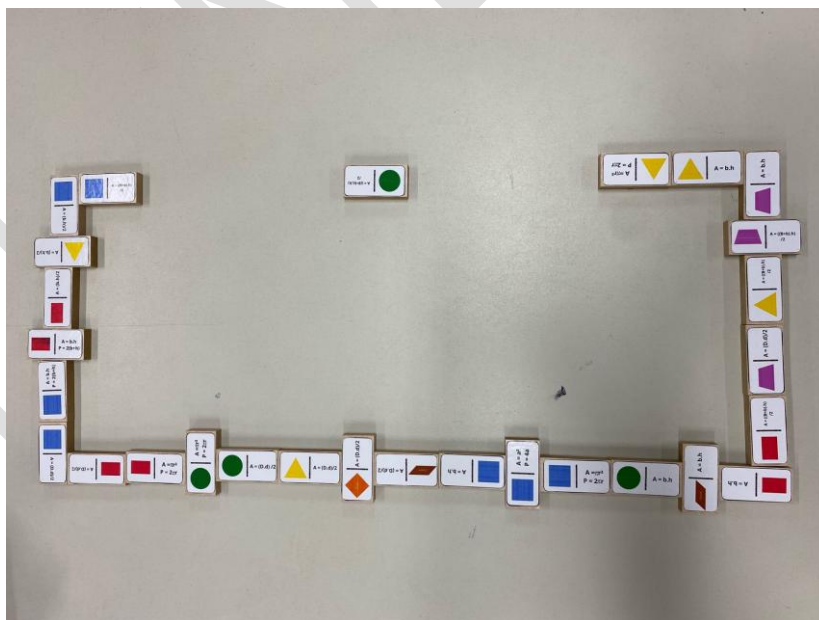
colaborativa. Ao final da montagem do jogo, o professor conduz debate sobre as formas estudadas, estimulando a reflexão e a consolidação dos conceitos. A seguir, apresentam-se imagens referentes ao material

Figura 1 – Montagem completa do dominó.



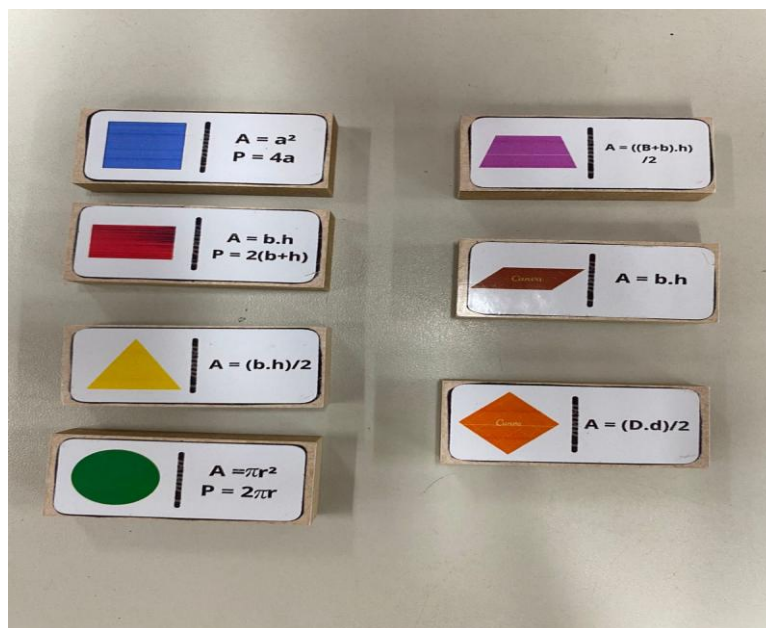
Fonte: Produção dos autor (2025).

Figura 2 – Montagem parcial do jogo.



Fonte: Produção dos autor (2025).

Figura 3 – Peças do dominó Geoconecta.



Fonte: Produção dos autor (2025).

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados parciais demonstraram que o jogo promove engajamento e motivação dos estudantes, que passaram a identificar figuras geométricas com maior precisão. A interação proporcionada pelo recurso lúdico contribuiu para tornar a aprendizagem mais leve e significativa. Além disso, a aplicação do Geoconecta evidenciou alinhamento às metodologias ativas, ao incentivar o protagonismo do aluno, a colaboração entre pares e a transformação de conteúdos abstratos em experiências concretas e manipuláveis.

Referências

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018.

KISHIMOTO, T. M. Jogos, brinquedos, brincadeiras e a educação. São Paulo: Cortez, 2010.

LORENZATO, S. Educação matemática: jogos e atividades lúdicas. Campinas: Autores Associados, 2006.