

## PROJETO LABMATI: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM O USO DO DOMINÓ DE FUNÇÕES NO ENSINO MÉDIO

Vitória da Silva Lima<sup>1</sup>, Ana Caroline Nascimento Gonçalves<sup>2</sup>, Carla Beatriz Lima Gonçalves<sup>3</sup>, Francisca Cláudia Fernandes Fontenele<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Matemática, UVA, Sobral, CE, [vitoriaslima145@gmail.com](mailto:vitoriaslima145@gmail.com).

<sup>2</sup> Matemática, UVA, Sobral, CE, [carolinasgon578@gmail.com](mailto:carolinasgon578@gmail.com).

<sup>3</sup> Matemática, UVA, Sobral, CE, [carlalima1563@gmail.com](mailto:carlalima1563@gmail.com)

<sup>4</sup> Matemática, UVA, Sobral, CE, [claudia\\_fernandes@uvanet.br](mailto:claudia_fernandes@uvanet.br)

A Matemática é frequentemente vista como uma disciplina desafiadora e inacessível pelos alunos da Educação Básica. Até nos dias atuais, o ensino dessa disciplina é conduzido de maneira mecânica, o que pouco incentiva o interesse dos alunos e, muitas vezes, os leva a desistir do aprendizado nos primeiros anos de estudo. Em resposta a essa percepção, o projeto Laboratório de Ensino de Matemática Itinerante (LABMATI), criado em 2023, almeja expandir a visão desses estudantes sobre a Matemática, promovendo o interesse e o desenvolvimento do raciocínio lógico. A iniciativa utiliza materiais didáticos manipuláveis, que são elaborados e levados a diversas escolas, buscando tornar o aprendizado mais interativo e acessível. Assim, este trabalho tem como objetivo relatar uma experiência realizada no LABMATI utilizando o Dominó de Funções. Metodologicamente, a etapa inicial do projeto envolveu o estudo teórico, além da pesquisa de novos recursos que poderiam ser produzidos e utilizados nas escolas. Em seguida, realizou-se a seleção de escolas interessadas em receber o projeto e foram coletados dados com os coordenadores pedagógicos e professores de matemática do Ensino Médio para identificar as principais dificuldades dos alunos, revelando-se que era a compreensão e a aplicação de funções matemáticas, especialmente a função do 2º grau. Logo, o material didático manipulável escolhido foi o Dominó de Funções, que foi trabalhado em sala de aula com 60 estudantes do 1º e 2º ano em uma escola de Ensino Médio, em um total de 15 aulas com duração de 50 minutos cada. A aula começou com uma introdução ao projeto LABMATI, seguida de uma explanação sobre o jogo, suas regras e objetivos. Os alunos receberam o material com entusiasmo e interagiram de forma engajada. Embora alguns tenham enfrentado dificuldades, as turmas como um todo se saíram bem. Foi notável a variedade de estratégias adotadas pelos alunos: alguns utilizaram a lógica matemática e resolveram mentalmente, outros utilizaram os cadernos para resolver utilizando fórmulas, como a do Coeficiente Angular. Em conclusão, o uso do jogo como ferramenta pedagógica mostrou-se eficaz no ensino de matemática, os bons resultados obtidos, com poucos erros, indicam que a abordagem lúdica contribui para o aprendizado de maneira satisfatória, promovendo uma experiência envolvente e descontraída. Esse recurso evidenciou que a matemática pode ser ensinada de forma dinâmica e interativa, fugindo do tradicional modelo expositivo e proporcionando aos alunos a oportunidade de aprender enquanto se divertem e competem, de forma mais ativa e participativa.

**Palavras-chave:** Laboratório de Ensino de Matemática; Jogos matemáticos; Materiais didáticos

**Agradecimentos:** À Fundação Cearense de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FUNCAP) e ao Programa de Bolsa de Permanência Universitária (PBPU) pela bolsa de extensão.