

**NOME DO JOGO:** Dominó: Operações e Libras

**AUTORAS:** Evelyn Thalyssa da Silva Gomes e Jamily de Kássia Lourenço Pereira

**ORIGEM:** Este jogo foi inspirado no tradicional dominó, um jogo de estratégia e raciocínio lógico. Segundo Souza (2020, p. 35), “o dominó tem origem chinesa e foi adaptado ao longo do tempo em diferentes culturas”. A proposta deste novo jogo é reinventar os princípios do dominó, criando uma dinâmica inovadora que combina operações matemáticas básicas (como adição e subtração) com Libras (Língua Brasileira de Sinais).

**ANO ESCOLAR:** 6º ano do Ensino Fundamental.

**UNIDADE TEMÁTICA DA BNCC:** Números

**OBJETO DE CONHECIMENTO:** Operações

**HABILIDADE:** (EF06MA03) Resolver e elaborar problemas que envolvam cálculos (mentais ou escritos, exatos ou aproximados) com números naturais, por meio de estratégias variadas, com compreensão dos processos neles envolvidos com e sem uso de calculadora.

**MATERIAL PARA CONFECÇÃO:**

- Folha de ofício com impressão das peças do dominó;
- E.V.A. (folha para ser a base das peças);
- Cola branca;
- Fita adesiva transparente;
- Tesoura.

**OBJETIVO DO JOGO:** O principal objetivo do jogo *Dominó: operações em Libras* é acumular pontos ao longo das rodadas, utilizando estratégias baseadas na combinação das peças e nas situações específicas do tabuleiro. Vence o jogador que atingir primeiro a pontuação total de 6 pontos, conforme as regras de batida. Além disso, o jogo promove o reconhecimento e uso da Língua Brasileira de Sinais (Libras) por meio da associação dos números representados nas peças às mãos sinalizadas, contribuindo para a aprendizagem e a inclusão de estudantes surdos ou ouvintes em processo de alfabetização em Libras.

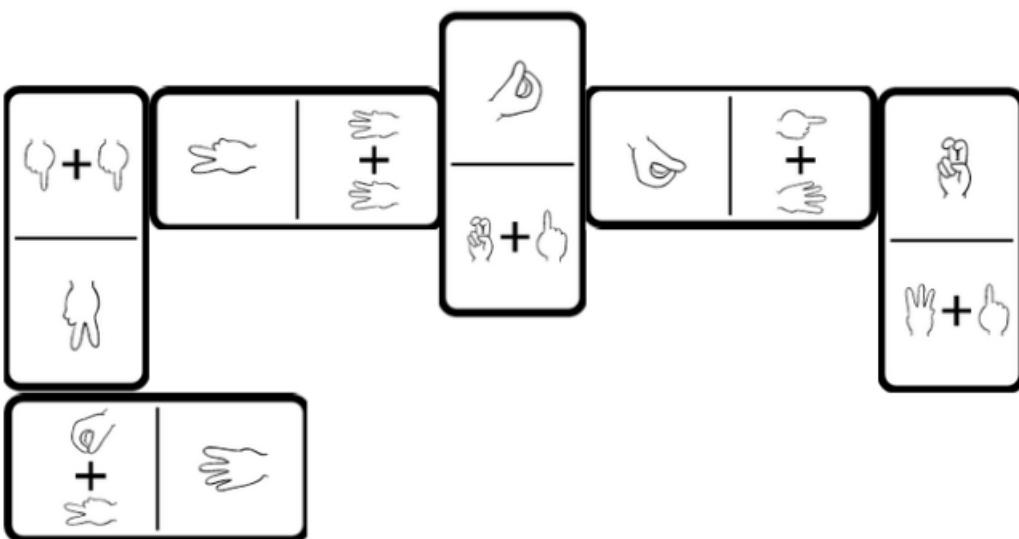
## REGRAS DO JOGO

**JOGADORES POR PARTIDA:** 2 jogadores.

**QUANTIDADE DE PEÇAS INICIAIS:** Cada jogador começa com 7 peças.

**REGRA DAS EXTREMIDADES IGUAIS:** Se um jogador colocar uma peça de forma que as duas extremidades da mesa tenham o mesmo valor, ou seja, as duas extremidades abertas tiverem o mesmo número, o adversário deverá pegar DUAS peças do monte (estoque de peças restantes) e o jogo segue normalmente, com o adversário jogando em seguida.

**EXEMPLO DE JOGADA:**



**PONTUAÇÃO PARA BATIDAS:**

- **1 ponto: Batida normal** - Quando o jogador finaliza com uma peça que preenche apenas uma extremidade da mesa (exemplo: se as extremidades são "4" e "5", ele coloca "5 | 6").
- **2 pontos: Batida de carroça** - Quando o jogador finaliza com uma peça dupla (exemplo: "3 | 3").
- **3 pontos: "Lá e ló"** - Quando o jogador consegue finalizar com uma peça que preenche as duas extremidades da mesa (exemplo: se as extremidades abertas da mesa são "1" e "2", e o jogador coloca "1 | 2").
- **4 pontos: "Cruzada"** - Quando o jogador faz uma jogada cruzada com uma peça dupla e as duas extremidades da mesa têm o mesmo número (exemplo: se as

extremidades abertas da mesa são "2" e "2", e o jogador coloca a peça dupla "2 | 2").

### CONDIÇÃO DE VITÓRIA:

- O jogo é disputado em rodadas, nas quais os jogadores acumulam pontos. A partida termina assim que um dos jogadores atingir **6 pontos**. O **vencedor** é aquele que **alcançar 6 pontos primeiro**.
- Em caso de ambos os jogadores permanecerem com peças na mão e nenhum deles puder realizar uma jogada, **vence aquele cuja soma dos valores das peças restantes for a menor**.
- Em caso da soma dos valores das peças na mão for igual para os dois jogadores, **cada um ganha 1 ponto**.

### ESTRATÉGIA DE VITÓRIA:

- Observar as 7 peças iniciais, resolver mentalmente as operações e jogar com base nos números mais abundantes entre os resultados. Isso aumenta suas chances de fazer boas jogadas e se manter no controle da partida.
- Usar peças duplas sempre que possível para marcar 2 pontos.
- Aproveitar extremidades com o mesmo número para forçar o adversário a comprar 2 peças.
- Fechar as duas extremidades do tabuleiro com uma única peça garante 3 pontos.
- Fazer uma jogada cruzada com peça dupla rende 4 pontos.
- Buscar sempre pontuar e dificultar as jogadas do adversário.
- Vence quem alcançar 6 pontos primeiro.

### REFERÊNCIAS:

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

SOUZA, João. **História e evolução dos jogos de tabuleiro**. São Paulo: Editora GameBooks, 2020.

LOPES, M. A. R. Dominó: um jogo de sorte, azar e estratégia. **Revista de Educação Matemática**, v. 5, n. 15, p. 7–15, 2016. Disponível em: [https://repository.sdm.uminho.pt/bitstream/1822/52626/1/Lopes\\_Domino\\_5\\_15%287\\_2016%29\\_low.pdf](https://repository.sdm.uminho.pt/bitstream/1822/52626/1/Lopes_Domino_5_15%287_2016%29_low.pdf). Acesso em: 17 abr. 2025.

## PEÇAS DO DOMINÓ

