



JOGO UNO MATEMÁTICO COMO RECURSO DIDÁTICO: Um relato de experiência na Feira da Matemática do Pibid/UEMA

Emerson Mendonça Lima ¹

Ana Lídia de Sousa Silva ²

Hosana Bianca Malheiros Moraes ³

Mauro Guterres Barbosa ⁴

Rayane de Jesus Santos melo ⁵

RESUMO

Este estudo apresenta um relato de experiência sobre a aplicação do jogo UNO Matemático durante uma Feira de Matemática organizada pelo Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), no Subprojeto de Matemática do Centro de Educação, Ciências Exatas e Naturais da Universidade Estadual do Maranhão (CCEN/UEMA). O evento foi realizado no primeiro semestre de 2025, em uma escola da rede estadual, localizada no município de Paço do Lumiar – MA. O objetivo é relatar as vivências de um bolsista do Pibid na utilização do jogo UNO Matemático como recurso didático para o ensino de Matemática, buscando compreender seu potencial pedagógico. A abordagem adotada foi qualitativa, fundamentada em referenciais teóricos sobre metodologias ativas e o uso de jogos no ensino da disciplina. A atividade consistiu na adaptação das regras originais do jogo UNO para contemplar operações matemáticas, de modo a estimular o raciocínio lógico, a atenção e a autonomia dos estudantes. Os resultados indicaram que a utilização do jogo contribui para o desenvolvimento de habilidades matemáticas, visto que, ao longo das partidas, os alunos demonstraram maior agilidade e segurança na resolução de operações. Observou-se ainda que a inserção de recursos lúdicos favoreceu um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, participativo e motivador, estimulando a colaboração entre os participantes, o pensamento crítico e a resolução de problemas. Conclui-se que o jogo UNO Matemático se configura como uma estratégia metodológica inovadora e criativa, capaz de potencializar o processo de ensino-aprendizagem no contexto escolar, tornando-o mais dinâmico e significativo. A experiência reforça a importância de integrar jogos didáticos às práticas pedagógicas, ampliando as possibilidades de engajamento e de construção do conhecimento matemático pelos estudantes.

Palavras-chave: Ensino de Matemática. Pibid. Lúdico. Jogos matemáticos.

¹ Graduando pelo Curso de Matemática Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, emersonlimma3@gmail.com;

² Graduanda pela Curso de Matemática Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, lidiadesouzasilvaana@gmail.com;

³ Graduanda pelo Curso de Matemática Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão - UEMA, hosanabiancamalheirosmoraes@gmail.com;

⁴ Doutor em Educação em Ciências e Matemática. Professor do Departamento de Matemática e Informática da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, maurobarbosa@professor.uema.br;

⁵ Professora orientadora: Doutora em Educação, Universidade Federal do Maranhão – UFMA, rayane.melo@ufma.br.



INTRODUÇÃO

Historicamente, o ensino da Matemática tem sido marcado pelas metodologias tradicionalistas, nas quais o professor ocupa a posição central no processo de ensino e aprendizagem, atuando como transmissor do conhecimento considerado pronto e acabado. Nessa perspectiva, os alunos assumem um papel predominantemente passivo, limitando-se a ouvir, copiar e reproduzir procedimentos, fórmulas e regras, muitas vezes sem compreender o significado por trás dos conceitos matemáticos. Essa abordagem, fortemente enraizada em uma visão conteudista e mecanicista da educação, privilegia a memorização e a repetição em detrimento da construção ativa do conhecimento.

Nos últimos anos, contudo, têm-se intensificado as discussões acerca da necessidade de romper com práticas tradicionalistas, em busca de metodologias que promovam uma aprendizagem mais significativa e autônoma. Nesse contexto, os jogos pedagógicos se apresentam como importantes recursos didáticos, com potencial para tornar o ensino de Matemática mais dinâmico e envolvente. Além de favorecer a superação das dificuldades enfrentadas pelos alunos em sala de aula, esses instrumentos contribuem para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como o raciocínio lógico, a criatividade e a agilidade na resolução de problemas.

Segundo Selva e Camargo (2009, p. 3), o jogo pode ser considerado um “recurso didático capaz de promover um ensino-aprendizagem mais dinâmico, possibilitando trabalhar o formalismo próprio da matemática de uma forma atrativa e desafiadora, visando mostrar que a matemática está também presente nas relações sociais e culturais”. Para Silva (2005, p. 2), o uso de jogos como recurso didático 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.

Além disso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) ressaltam a importância e benefícios da utilização dos jogos como recurso pedagógico:

os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas o que estimula o planejamento das



ações, possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural no decorrer da ação sem deixar marcas negativas. (Brasil, 1998, p. 46).

IX Seminário Nacional do PIBID

Diante do exposto, o objetivo deste estudo é relatar as experiências vivenciadas por um bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), vinculado ao Subprojeto de Matemática do Centro de Educação, Ciências Exatas e Naturais da Universidade Estadual do Maranhão (CCEN/UEMA), a partir da utilização do jogo *UNO Matemático* como recurso didático no ensino de Matemática, buscando compreender seu potencial pedagógico.

Neste relato, adotou-se uma abordagem qualitativa e a atividade consistiu na adaptação das regras tradicionais do jogo *UNO*, de modo a incorporar operações matemáticas que permitissem aos alunos resolvê-las de forma dinâmica e ágil. Os resultados observados indicaram que os estudantes apresentaram maior rapidez e segurança na resolução das operações. Além disso, o uso do jogo favoreceu o desenvolvimento da tomada de decisões e da capacidade de resolver problemas, evidenciando a relevância dos jogos como recursos didáticos no processo de ensino e aprendizagem da Matemática.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Nos momentos iniciais do projeto, os bolsistas integrantes do PIBID participaram de encontros formativos voltados ao aprofundamento dos conhecimentos sobre o ensino da Matemática, os saberes docentes e as metodologias de ensino dessa disciplina. Esses encontros foram fundamentais para ampliar a compreensão sobre a prática pedagógica e para explorar novas perspectivas da docência. Durante essas atividades, textos de autores como Sérgio Lorenzato, Selma Garrido Pimenta, entre outros, foram amplamente discutidos, contribuindo significativamente para a construção de conhecimento e identidade docente aos bolsistas.

Após essa etapa inicial, deu-se início ao processo de organização de uma Feira da Matemática, realizada em comemoração ao dia nacional da Matemática, que ocorre no dia 06 de maio. Foram realizadas discussões sobre a proposta do evento e sobre as ideias que os bolsistas poderiam oferecer para enriquecer o projeto. Os alunos foram divididos em grupos, conforme seus próprios critérios, e tiveram liberdade para escolher os temas e projetos que desejavam desenvolver para apresentação na feira.





Dentro desse contexto, sugerimos a utilização de jogos matemáticos como recurso didático, proposta que foi prontamente acolhida pelos professores supervisores. Essa escolha visou tornar o aprendizado mais dinâmico e acessível, promovendo maior engajamento dos estudantes com os conteúdos matemáticos. Assim, foi elaborado o *UNO matemático*, com adaptações do jogo original e que tem como objetivo estimular o raciocínio lógico e matemático dos estudantes de forma lúdica e interativa, tornando o aprendizado mais atrativo e significativo.

Após a definição dos temas que cada grupo iria desenvolver, foi realizado um novo encontro coletivo. Nesse momento, os grupos tiveram a oportunidade de apresentar suas ideias aos demais participantes, promovendo um espaço de troca e colaboração. Durante as exposições, os estudantes receberam sugestões e orientações que contribuíram para o aprimoramento da elaboração e construção de seus projetos, fortalecendo o caráter formativo da atividade.

A Feira da Matemática foi realizada em uma das escolas parceiras do PIBID, localizada no município de Paço do Lumiar - MA que atende estudantes do Ensino Médio. O evento contou com o apoio de um professor supervisor, além da colaboração dos professores orientadores.

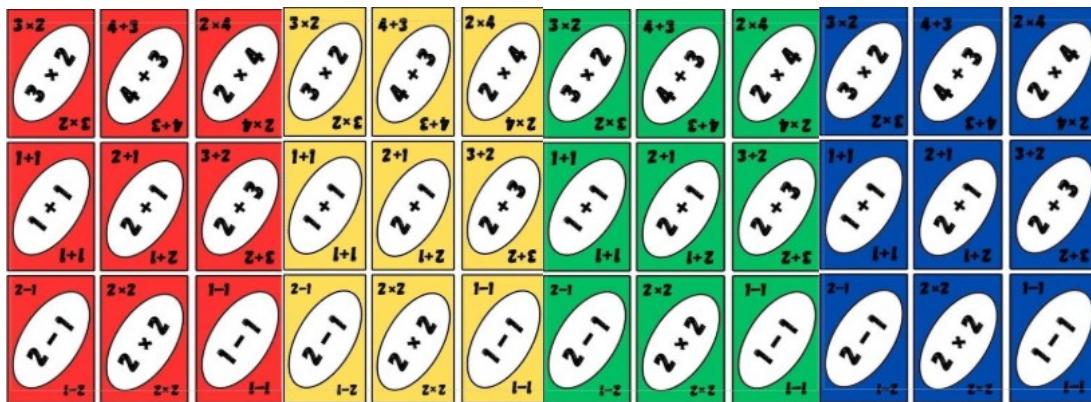
As atividades da feira tiveram início às 9h, com a realização de palestras ministradas pelos professores supervisores, abordando temas relacionados ao ensino da Matemática. Em seguida, os alunos foram direcionados aos estandes, onde puderam explorar livremente as áreas da Matemática que mais despertavam seu interesse. Ao todo, foram montados oito estandes, com temáticas variadas, incluindo jogos matemáticos, etnomatemática, história da matemática, resolução de problemas e curiosidades matemáticas.

O JOGO UNO MATEMÁTICO

Um dos jogos mais populares e queridos no Brasil atualmente é o *UNO*, conhecido por sua dinâmica envolvente e pela possibilidade de adaptação das regras por meio das cartas coringa. Inspirado nesse jogo, foi elaborado um recurso didático que, em vez de apresentar cartas com apenas números, incorporava cálculos envolvendo algumas das operações básicas, conforme é mostrado na Figura 1 e na Figura 2.

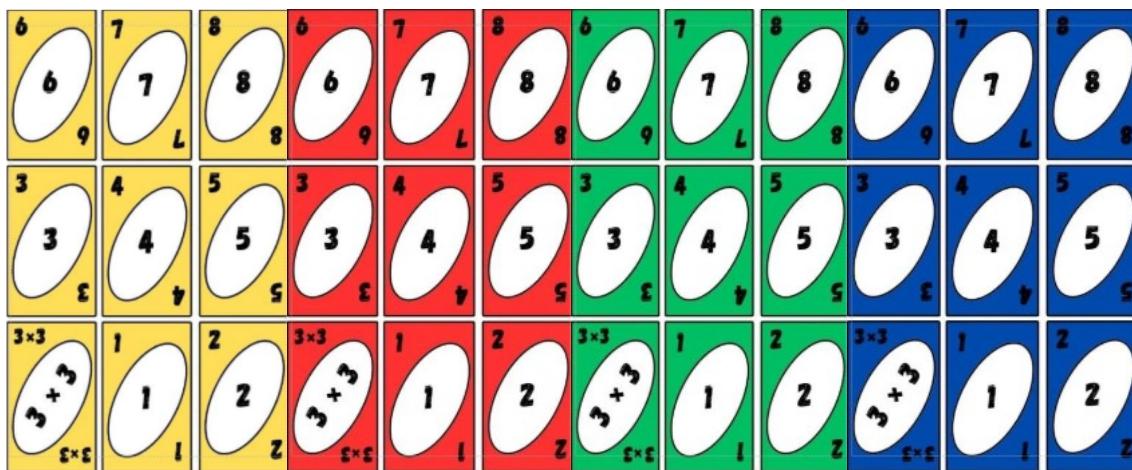


Figura 1 - Exemplares das cartas com operações



Fonte: Elaborado pelos autores.

Figura 2 - Exemplares das cartas comuns

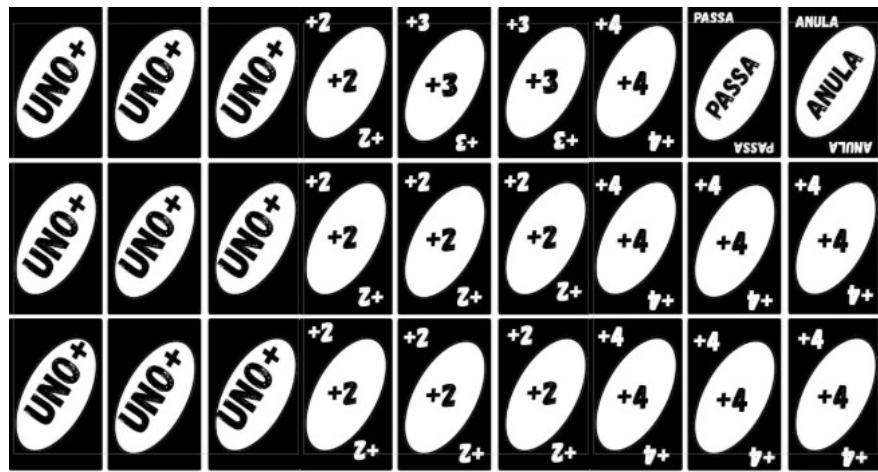


Fonte: Elaborado pelos autores.

O jogo também conta com cartas coringas, que funcionam como elementos estratégicos para dificultar o progresso dos adversários. Essas cartas foram criadas para estimular a competitividade e exigir dos jogadores mais agilidade no jogo. Entre essas cartas especiais estão o +2, +3 e +4, que obrigam o próximo jogador a comprar a quantidade correspondente de cartas, caso não consiga bloqueá-las com uma carta de valor igual ou

superior. Há também as cartas PASSA, ANULA e UNO+ que são cartas de comandos especiais, conforme Figura 3.

Figura 3 - Exemplares das cartas coringa



Fonte: Elaborado pelos Autores

Regras do jogo

- Cada jogador inicia com 5 cartas e tem como objetivo descartar todas as cartas que estiverem em mãos;
- Após a distribuição das cartas, uma carta deve ser colocada na mesa para iniciar o jogo, seguindo a cor, o número ou o cálculo da carta inicial. O próximo jogador será aquele que estiver à direita do primeiro;
- Quem não tiver uma carta compatível com a que está na mesa (cor, número ou cálculo), deverá comprar uma carta. Caso não consiga uma carta válida para jogar, deverá passar a vez;
- O **corte** (jogar fora da vez) só será permitido se a carta jogada for exatamente igual à que estiver na mesa (exemplo: um 5 vermelho sobre outro 5 vermelho);





- As cartas +2, +3 e +4 podem ser utilizadas em qualquer momento do jogo, sendo bloqueadas apenas por cartas de valor igual ou superior;
- As cartas PASSA e ANULA permitem ao jogador transferir ou cancelar penalidades de compra, respectivamente;
- Se a última carta jogada for um **coringa**, o jogador que a lançou deverá escolher uma cor (amarelo, azul, vermelho ou verde) para dar continuidade ao jogo.
- OBS: Os comandos das cartas 0 (trocar as cartas), 1 (olhar as cartas de qualquer oponente), 7 (não falar, com penalidade de comprar 1 carta), e 9 (bater na mesa, sendo que o último a bater compra a quantidade de cartas correspondente ao número da carta), ficam a critério dos próprios jogadores.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A aplicação do jogo *UNO Matemático* durante a feira de Matemática proporcionou uma experiência enriquecedora tanto para os alunos quanto para os envolvidos na elaboração da feira. Os resultados observados revelaram um elevado grau de interesse e participação dos estudantes. Ao terem liberdade para escolher as áreas temáticas de maior afinidade, os alunos demonstraram autonomia, engajamento e entusiasmo, o que evidencia o potencial pedagógica dos jogos no processo de ensino-aprendizagem.

Um dos aspectos mais significativos foi o fato de alguns grupos optarem por jogar mais de uma partida, o que reforça a atratividade da proposta lúdica e sua capacidade de manter o interesse dos alunos por um período prolongado. Esse comportamento espontâneo sinaliza que o uso de jogos pode ser uma estratégia eficaz para promover o aprendizado de forma prazerosa e significativa, pois, conforme salienta Machado et al (1990, p. 27):

[...] essas atividades são motivadoras, impulsionam naturalmente o gosto pelo estudo, propiciam mais alegria aos alunos, conduzem à investigação de novas técnicas de soluções de problemas envolvidos nos jogos, dão oportunidade de o aluno tornar-se um sujeito ativo e participante do processo de aprendizagem, ou simplesmente trazem prazer pelo lazer da recreação.

Figura 4 – Participação dos alunos no jogo *UNO Matemático*



Fonte: Arquivo pessoal dos pesquisadores

Além disso, foi possível observar a evolução das habilidades matemáticas dos participantes ao longo das partidas. Inicialmente, alguns alunos apresentavam dificuldades na realização das operações básicas. No entanto, à medida que o jogo avançava, percebeu-se um ganho progressivo de agilidade e segurança na resolução dos cálculos. Essa melhora evidencia o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático de maneira contextualizada e dinâmica e vai ao encontro daquilo defendido por Kishimoto (1996, p. 96): “As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente.”

Portanto, os resultados apontam que o uso do jogo como recurso didático contribuiu não apenas para o reforço de conteúdos matemáticos, mas também para o fortalecimento de habilidades cognitivas importantes, como o pensamento crítico, a tomada de decisão e a resolução de problemas. A experiência vivenciada demonstra que a ludicidade pode ser uma aliada poderosa na construção do conhecimento e na promoção de um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, atrativo e participativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência vivenciada com a aplicação do Jogo *UNO Matemático* se mostrou como uma estratégia pedagógica eficaz para o ensino da matemática, principalmente quando utilizado no contexto do Ensino Médio. Os resultados que obtidos demonstraram que a ludicidade quando bem trabalhada e corretamente planejada pode transformar ressignificar o





ambiente de aprendizagem, promovendo maior engajamento, autonomia e entusiasmo aos alunos.

A participação ativa dos alunos mostrou que os jogos, para além de serem meros objetos de entretenimento, podem ser utilizados como recursos pedagógicos potentes, favorecendo o desenvolvimento do raciocínio lógico, tomada de decisão e resolução de problemas de forma ágil e eficaz.

Os PCNs (Brasi, 1998), Silva (2005) e Camargo e Selva (2009) reforçam a ideia de que o jogo, por si só não é capaz de substituir o conteúdo, porém os jogos podem potencializar a aprendizagem ao torná-la má significativa e contextualizada. Nesse sentido, o professor deve utilizar de forma eficaz, onde é fundamental na mediação e organização das atividades pedagógicas, garantindo que os jogos utilizados em sala de aula deixem de ser distrações para os alunos e passem a ganhar um significado alinhado aos objetivos pedagógicos trabalhados. Assim, é evidente que haja uma preparação e planejamento aos professores que buscam utilizar os jogos como um recurso pedagógico.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais – Matemática – 5^a a 8^a séries**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1996. 183p.

MACHADO, N. J. et al. Jogos no Ensino da Matemática. **Cadernos de Prática de ensino – Série Matemática**. São Paulo: USP, ano1, n.1, 1990.

SELVA, Kelly Regina; CAMARGO, Mariza. O jogo matemático como recurso para a construção do conhecimento. In: Encontro Gaúcho de educação matemática, X, 2009, Ijuí/RS. **Anais...** Ijuí, 2009.



SILVA, Mônica Soltau da. **Clube da Matemática: Jogos Educativos.** 2.ed. Campinas, SP:
Papirus, 2005. (série atividades).

X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

