



**XIII Simpósio de Ensino e Pesquisa em
Matemática – SEPMAT e XI Semana
da Matemática.**



16 a 18 de setembro de 2026

**O JOGO UNO COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA
MATEMÁTICA**

Débora Adriane Pereira Carvalho¹
Laércio de Jesus Café²

A utilização de jogos no processo de ensino e aprendizagem da Matemática constitui uma estratégia pedagógica capaz de tornar as aulas mais dinâmicas, participativas e significativas. Nesse contexto, pode ser desenvolvida uma proposta utilizando o jogo UNO como recurso didático para explorar conceitos matemáticos, estimulando o raciocínio lógico, a atenção, a tomada de decisões, a elaboração de estratégias e a interação entre os estudantes. O UNO é um jogo bastante conhecido pelo público escolar, composto por cartas coloridas com diferentes números e símbolos. Em sua versão tradicional, cada participante recebe sete cartas, enquanto as demais permanecem em um monte para compra. Uma carta é colocada no centro da mesa e, a partir dela, os jogadores devem descartar cartas que correspondam à cor, ao número ou ao símbolo apresentado. Quando não possuem uma carta compatível, devem comprar no monte. O objetivo é ficar sem cartas primeiro e, ao permanecer com apenas uma carta na mão, o jogador deve dizer em voz alta “UNO”. A partir das características das cartas, foi realizada uma adaptação da dinâmica tradicional, inspirada na organização do jogo Caxeta, com a finalidade de ampliar as possibilidades de exploração matemática. Nessa proposta, cada estudante recebe nove cartas, e o objetivo é formar três trios por meio de combinações estabelecidas a partir das cores, números e símbolos. O primeiro jogador é sorteado e inicia a partida realizando uma compra e analisando se deve manter a carta para formar seus conjuntos ou descartá-la. Na sequência, o próximo participante pode pegar a carta descartada ou realizar uma nova compra no monte. Durante a atividade, os estudantes são estimulados a observar padrões, identificar possibilidades, estabelecer relações entre elementos, formar conjuntos, analisar combinações e refletir sobre as probabilidades envolvidas em suas escolhas. A dinâmica também possibilita o desenvolvimento de estratégias, pois cada participante precisa considerar as cartas que possui, as que foram descartadas e as possibilidades das próximas jogadas. Recomenda-se a participação de dois a quatro jogadores. Dessa maneira, conteúdos como probabilidade, conjuntos, combinações e contagem podem ser abordados de forma prática e contextualizada. Além dos conhecimentos matemáticos, a atividade favorece a concentração, a autonomia, a comunicação, a tomada de decisões, o respeito às regras e a interação entre os participantes. Assim, a adaptação do UNO apresenta-se como uma possibilidade pedagógica para

¹ Estudante do curso de Matemática – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS) – E-mail: cdhtdje@gmail.com

² Professor Adjunto do curso de Matemática e Letras – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS) – E-mail: laercio.cafe@uems.br

o ensino da Matemática, articulando ludicidade, raciocínio lógico e diferentes conceitos matemáticos em uma única experiência.