

NOME DO JOGO: Tabuleiro da porcentagem

AUTORES: Maria Letícia da Silva Teixeira e Rikelmy Ruan da Silva Dutra

ANO ESCOLAR: 6º ano

UNIDADE TEMÁTICA: Números

OBJETO DE CONHECIMENTO: Cálculo de porcentagens por meio de estratégias diversas, sem fazer uso da “regra de três”.

HABILIDADE: (EF06MA13) Resolver e elaborar problemas que envolvam porcentagens, com base na ideia de proporcionalidade, sem fazer uso da “regra de três”, utilizando estratégias pessoais, cálculo mental e calculadora, em contextos de educação financeira, entre outros.

ORIGEM DA IDEIA DO JOGO

Diante da análise de diversas pesquisas relacionadas aos diferentes tipos de jogos utilizados no contexto educacional, os autores optaram por desenvolver um jogo de tabuleiro. Essa escolha se deu principalmente pela praticidade e acessibilidade que esse tipo de jogo oferece, tanto para aplicação em sala de aula quanto para o manuseio por parte dos alunos. Com o objetivo de encontrar referências e inspirações para a criação do material, foi realizada uma busca no Google por jogos pedagógicos que abordassem o conteúdo de porcentagem. Durante essa pesquisa, encontrou-se no site “Atividades da Professora Bel” (2022) um jogo de tabuleiro voltado para o ensino de porcentagem, o qual serviu como base e inspiração para a elaboração do jogo proposto neste trabalho.

UMA DISCUSSÃO SOBRE A ORIGEM DO JOGO DE TABULEIRO

O jogo de tabuleiro mais antigo de que se tem notícia no mundo é o **Senet**, com cerca de 5.500 anos de existência. Originário do Egito, o Senet conta com diversos registros deixados pelos egípcios, seus criadores, incluindo representações gravadas em hieróglifos em monumentos e tumbas mortuárias, que também descrevem parte de suas regras. Dentre esses registros, destacam-se os encontrados na tumba de Tutancâmon, os quais revelam que o Senet era extremamente popular na época. O jogo era praticado não apenas por reis e membros da elite, mas também por pessoas das camadas mais humildes da sociedade (La Carreta, 2024).

Figura 1- Senet



Fonte: BING (2025)

O **Senet** era jogado em um tabuleiro composto por 30 casas, cada uma com um significado simbólico. Os jogadores utilizavam peças para avançar ao longo do percurso, com o objetivo de chegar ao final antes do adversário. Sua importância era tamanha que os egípcios acreditavam que o jogo possuía um significado espiritual profundo, sendo possível até mesmo jogá-lo após a morte, como uma forma de garantir uma boa jornada na vida após a morte (SCHUNZ).

Por volta de 4.500 a.C., arqueólogos descobriram no cemitério real de Ur — uma antiga cidade localizada na Mesopotâmia, onde hoje se encontra o sul do Iraque — um dos mais antigos jogos de tabuleiro conhecidos: o **Jogo Real de Ur**. Esta relíquia milenar, ricamente ornamentada, evidencia não apenas o aspecto lúdico da sociedade mesopotâmica, mas também sua sofisticação cultural e simbólica. O Jogo Real de Ur é um jogo de corrida para dois jogadores, que utilizam um dado de quatro faces para mover suas sete peças ao longo de um tabuleiro com formato distinto.

O objetivo é percorrer todo o trajeto e remover as peças do tabuleiro antes do adversário. A dinâmica envolve sorte, estratégia e tomada de decisão, o que demonstra um grau surpreendente de complexidade para um jogo tão antigo. Além de seu caráter recreativo, acredita-se que o jogo também possuía um significado religioso ou espiritual, possivelmente relacionado com o destino e a sorte na vida e após a morte — uma crença comum nas culturas da Antiguidade (Apaixonados por História, 2024).

A imagem a seguir apresenta o referido jogo.

Figura 2- Jogo Real de Ur



Fonte: Apaixonado por história (2024)

Segundo Prado (2018), o Mancala é apontado como o primeiro jogo de tabuleiro registrado na história, datando de aproximadamente 7.000 a.C.. Originário do continente africano, esse jogo ancestral era inicialmente jogado com buracos escavados diretamente no chão, formando o tabuleiro, e utilizava sementes, pedras ou grãos como peças. Sua simplicidade estrutural contrasta com a profundidade estratégica que o jogo pode alcançar. Considerado por muitos estudiosos como o "pai de todos os jogos de tabuleiro", o Mancala não era apenas uma forma de entretenimento, mas também uma ferramenta com valor educativo e simbólico.

De acordo com Moura (2022), o jogo carrega um viés matemático significativo, já que sua mecânica exige que os jogadores realizem contagens, distribuições e capturas de peças — o que implica raciocínio lógico, planejamento e tomada de decisão. A prática do Mancala, transmitida oralmente por gerações, também possuía um caráter cultural e social. Ele era jogado em comunidades como parte de rituais, momentos de lazer coletivo e até mesmo como instrumento de ensino. Ao "semear" as peças pelo tabuleiro, os jogadores simulavam um ciclo de plantio e colheita, o que reforça suas raízes simbólicas ligadas à agricultura e à vida cotidiana dos povos africanos antigos. A ilustração a seguir apresenta como era o jogo no passado.

Figura 3- Mancala



Fonte: GAMEGESIS (2025)

MATERIAL PARA CONFECÇÃO:

- Tabuleiro impresso;
- Dados impressos: um com números de 1 a 6 (movimento) e outro com porcentagens (10%, 20%, 30%, 50%, 100% e a palavra “GIRE”);
- Dois pinos ou tampinha para cada jogador;
- Cola;
- Papelão;
- Tesoura;
- Folhas de ofício em branco;
- Lápis;
- Um juiz (responsável por verificar os cálculos e garantir o cumprimento das regras);
- Cartas impressas;

Caso não seja possível que haja uma terceira pessoa para ser o juiz, é possível utilizar as cartas prontas com os números das casas de um lado e, do outro, os resultados das porcentagens.

CONFECÇÃO

- O jogo consiste em 1 dado com números de 1 a 6 e 1 dado com as porcentagens, 1 tabuleiro para o percurso, pinos ou tampinhas e folhas para registro da porcentagem.
- Imprima o tabuleiro, recorte-o e cole no papelão;
- Em seguida, imprima os dados, recorte-o e monte. Os dados também podem ser montados colando-os no papelão ou em outro material de sua preferência.
- As folhas de ofício e o lápis são para os alunos utilizarem, caso precisem, para resolver as porcentagens.

No caso das cartas:

- Imprima em folha de ofício 180g, recorte-a e cole as duas faces de forma que fique frente e verso mostrando os valores das casas e das porcentagens.

OBJETIVO DO JOGO

Avançar no tabuleiro realizando corretamente os cálculos de porcentagem a partir dos valores das casas em que o jogador parar. Vence aquele que chegar primeiro à última casa do tabuleiro, acertando todos os cálculos ao longo do percurso.

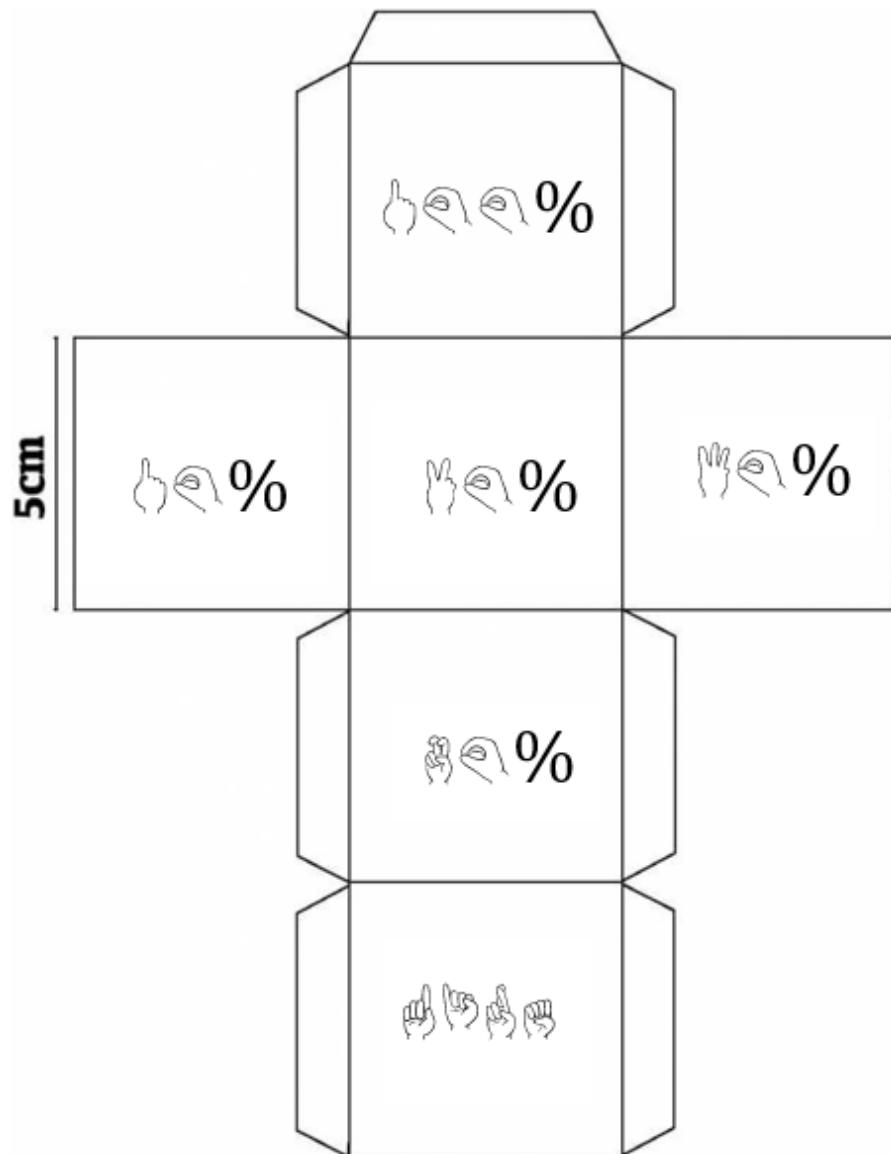
REGRAS

- O tabuleiro é colocado no centro da mesa.
- Cada jogador escolhe um pino/tampinha e o coloca na casa inicial.
- Decide-se quem inicia o jogo (por sorteio ou acordo).
- Na sua vez, o jogador lança o dado de movimento e move seu pino/tampinha o número de casas indicado.
- O jogador lança o dado de porcentagem.
- O jogador deve calcular a porcentagem do valor da casa em que parou.
- O juiz verifica o cálculo: se o jogador acertar, permanece na casa. Se errar, volta para a casa anterior que ele estava.
- O próximo jogador segue o mesmo procedimento.

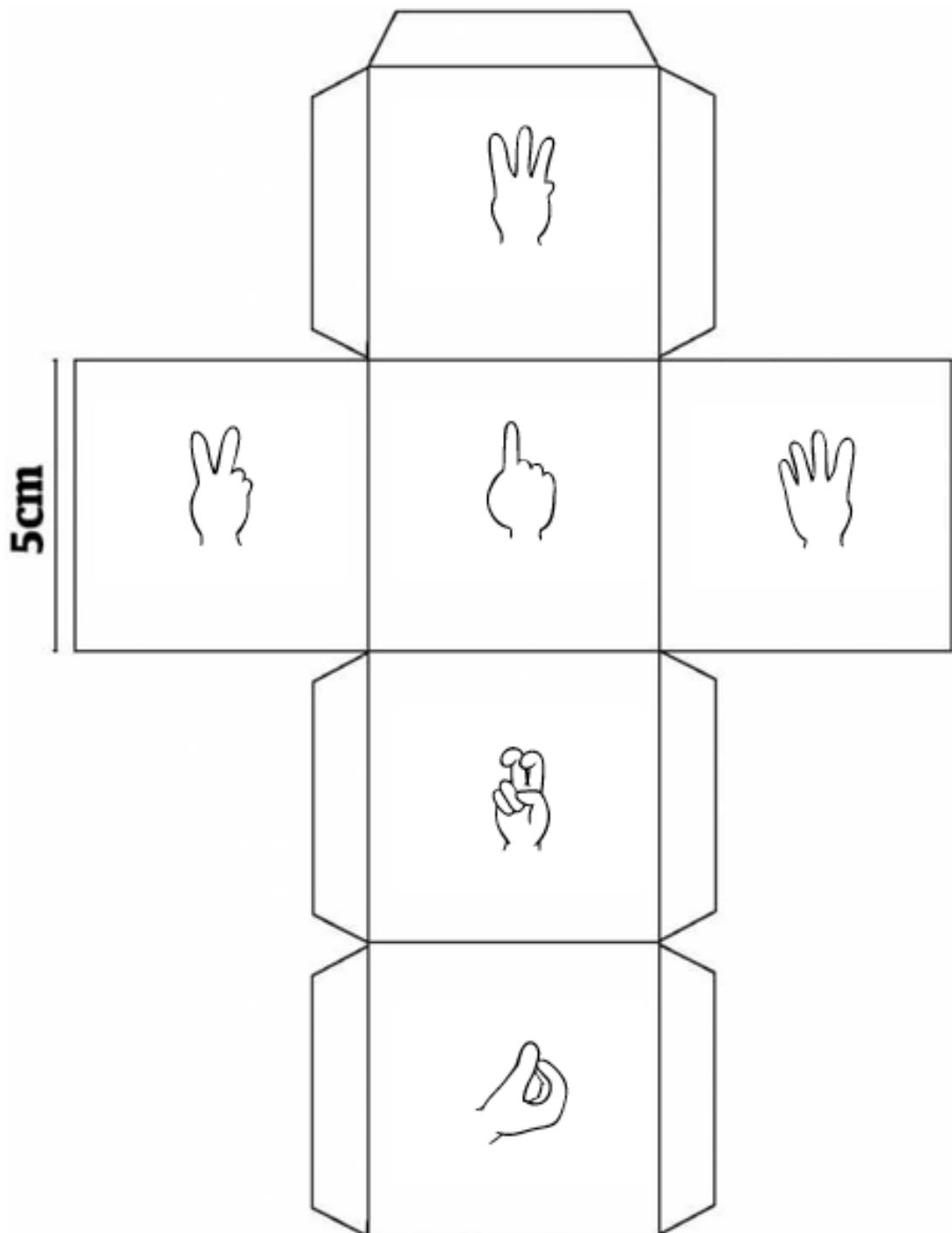
- Se ao lançar o dado sortear “GIRE”, o jogador segue o comando e gira novamente.
- Em caso de empates: Se dois ou mais jogadores chegarem à última casa na mesma rodada, todos devem realizar um último cálculo de porcentagem. Quem acertar primeiro, vence.
- O primeiro jogador a chegar à última casa do tabuleiro, acertando todos os cálculos, vence o jogo.
- **Papel do Juiz:** Garantir o cumprimento das regras e verificar os cálculos dos jogadores, resolver disputas e esclarecer dúvidas.

MOLDES

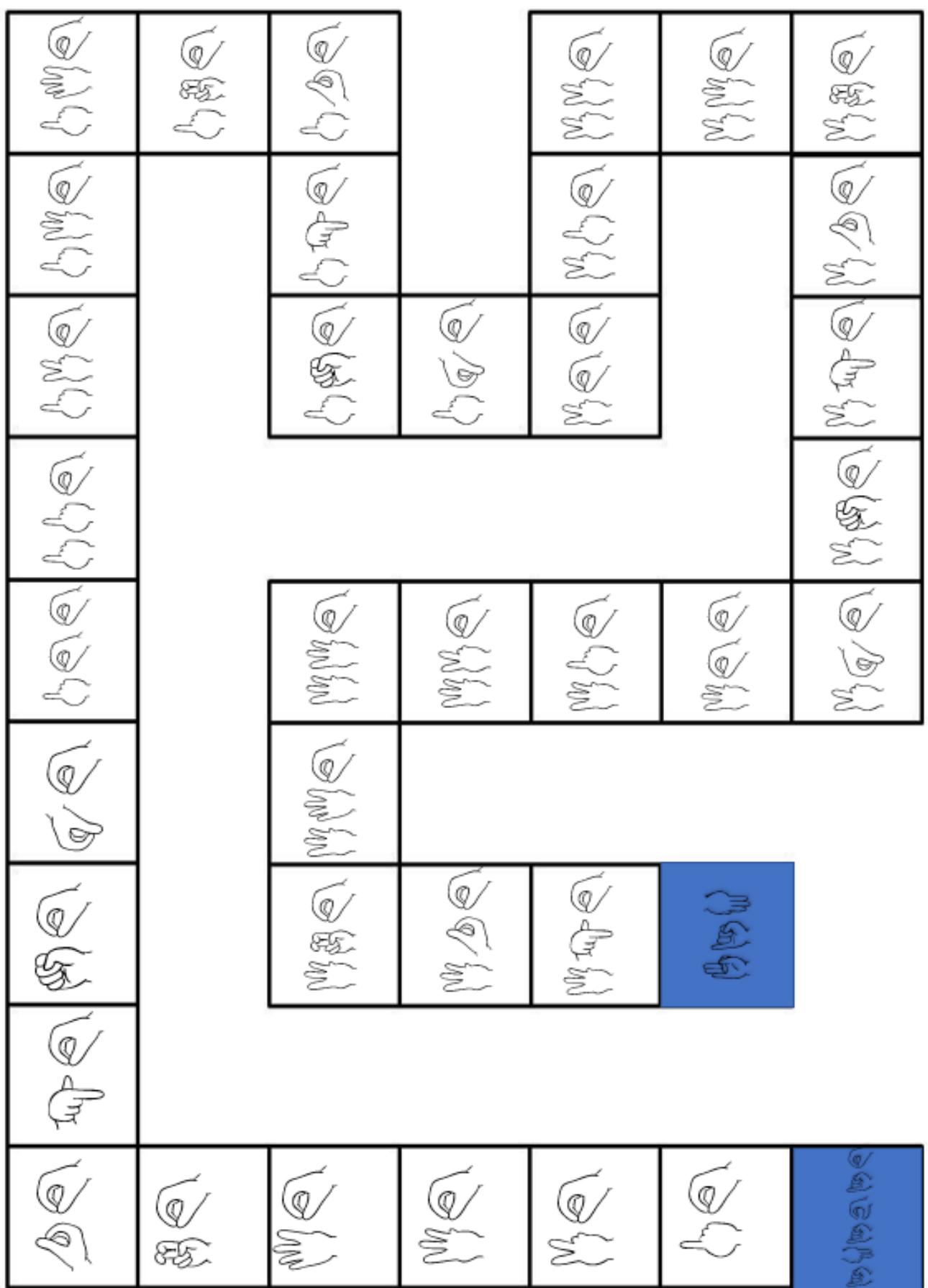
Dado da porcentagem



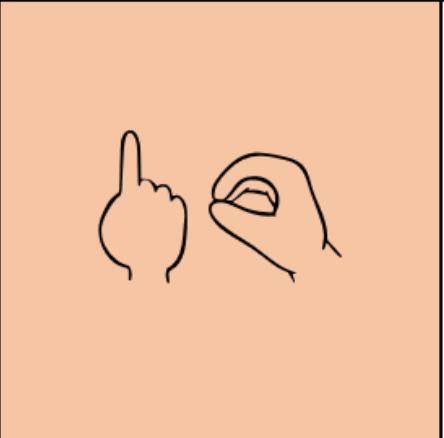
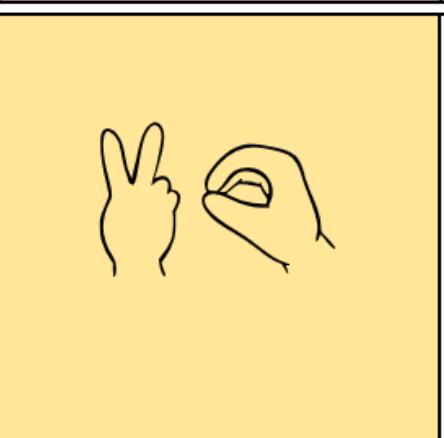
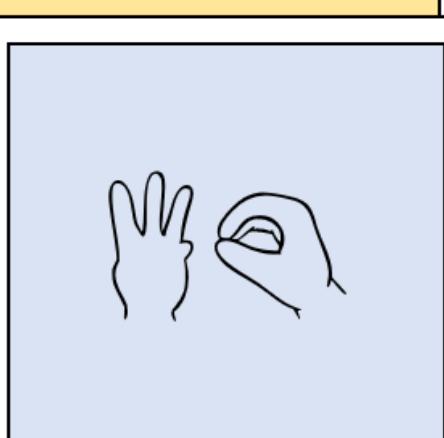
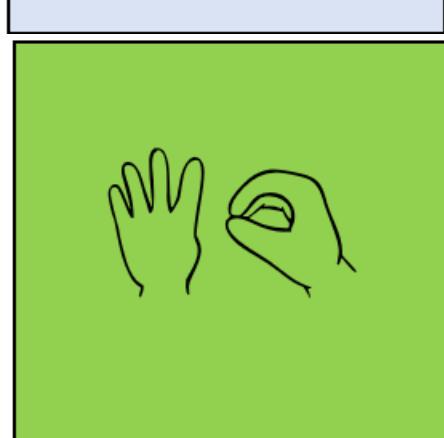
DADO NUMÉRICO



TABULEIRO



CARTAS COM OS RESULTADOS

	<p>61% = 1 49% = 3 39% = 2 19% = 0 61% = 61</p>
	<p>61% = 3 49% = 2 39% = 1 19% = 0 61% = 61</p>
	<p>61% = 2 49% = 1 39% = 0 19% = 1 61% = 61</p>
	<p>61% = 1 49% = 0 39% = 1 19% = 0 61% = 61</p>



ଦେବ% = ତ

ମେହି% = ଦେ

ମେହି% = ମେ

ଶିର% = ମେହି

ଦେବର% = ଶିର



ଦେବ% = ଲ

ମେହି% = ମେ

ମେହି% = ମେ

ଶିର% = ମେହି

ଦେବର% = ଶିର



ଦେବ% = ଦ

ମେହି% = ମେ

ମେହି% = ମେ

ଶିର% = ମେହି

ଦେବର% = ଶିର



ଦେବ% = କ

ମେହି% = ଦେ

ମେହି% = ମେ

ଶିର% = ମେହି

ଦେବର% = ଶିର



ନେଟ୍ % = ୭

ମେଲ୍ % = ୬୩

ମୁଣ୍ଡା % = ୫୯

କିରାଣ୍ଡା % = ୫୪

ଦେହାନ୍ତା % = ୫୫



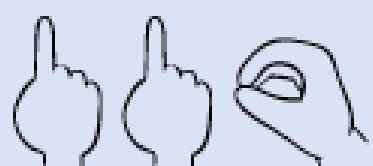
ନେଟ୍ % = ୮୩

ମେଲ୍ % = ୮୩

ମୁଣ୍ଡା % = ୮୩

କିରାଣ୍ଡା % = ୮୩

ଦେହାନ୍ତା % = ୮୩



ନେଟ୍ % = ୮୬

ମେଲ୍ % = ୮୫

ମୁଣ୍ଡା % = ୮୫

କିରାଣ୍ଡା % = ୮୫

ଦେହାନ୍ତା % = ୮୬



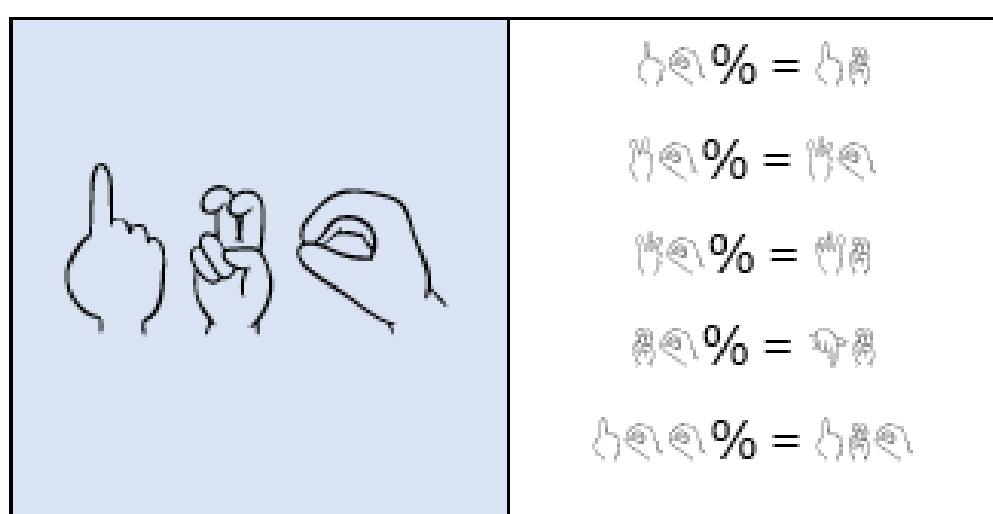
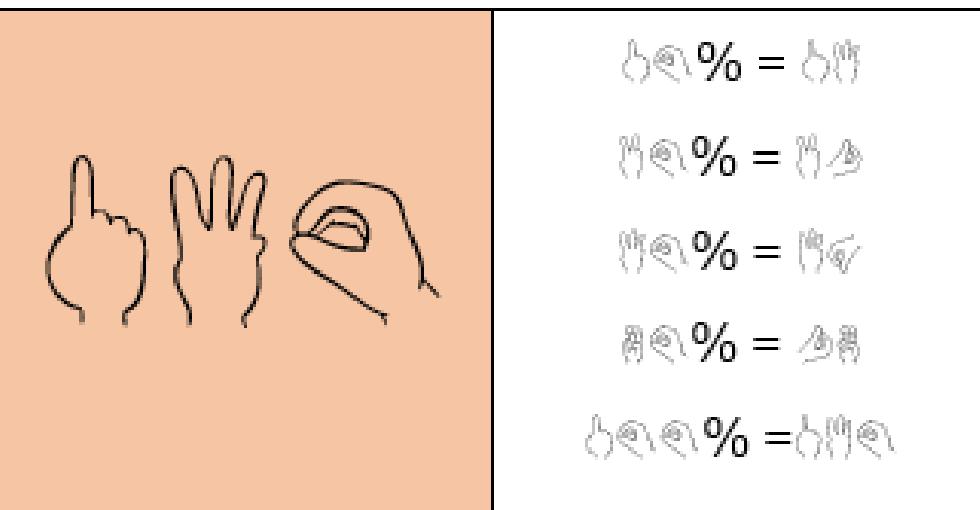
ନେଟ୍ % = ୮୫

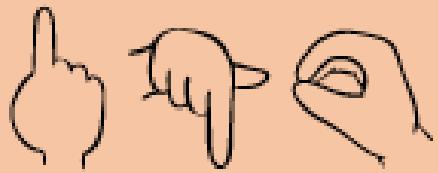
ମେଲ୍ % = ୮୫

ମୁଣ୍ଡା % = ୮୫

କିରାଣ୍ଡା % = ୮୫

ଦେହାନ୍ତା % = ୮୫





ମେଳି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲାଇ% = ମୁଦ୍ରା



ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲାଇ% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲାଇ% = ମୁଦ୍ରା



ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲାଇ% = ମୁଦ୍ରା



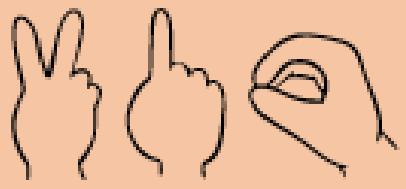
ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲି% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲାଇ% = ମୁଦ୍ରା

ମେଲାଇ% = ମୁଦ୍ରା



၄၅% = ၂၇၆

၁၅% = ၈၁၄

၁၅% = ၉၁၄

၆၅% = ၃၆၅

၆၅% = ၃၆၅



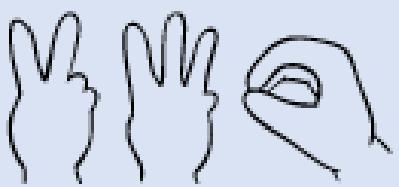
၄၅% = ၂၇၆

၁၅% = ၈၁၄

၁၅% = ၉၁၄

၆၅% = ၃၆၅

၆၅% = ၃၆၅



၄၅% = ၂၇၆

၁၅% = ၈၁၄

၁၅% = ၉၁၄

၆၅% = ၃၆၅

၆၅% = ၃၆၅



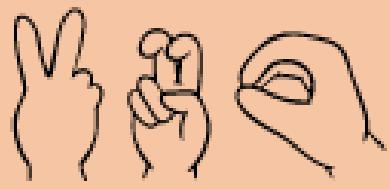
၄၅% = ၂၇၆

၁၅% = ၈၁၄

၁၅% = ၉၁၄

၆၅% = ၃၆၅

၆၅% = ၃၆၅



၆၈% = ပါမဲ

၁၁% = အစွဲ

၂၁% = ပုဂ္ဂိုလ်

၅၇% = ပါရိန်

၄၃% = ပါမဲ၏



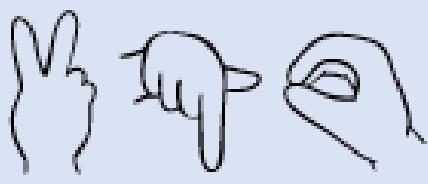
၆၈% = ပါမဲ

၁၁% = အမျှ

၂၁% = ပုဂ္ဂိုလ်

၅၇% = ပါရိန်

၄၃% = ပါမဲ၏



၆၈% = ပါမဲ

၁၁% = အမျှ

၂၁% = အင်

၅၇% = ပါရိန်

၄၃% = ပါမဲ၏



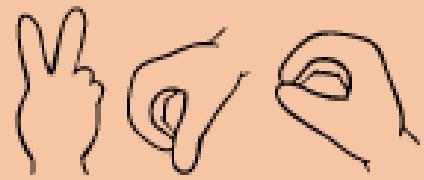
၆၈% = ပါမဲ

၁၁% = ပါမဲ

၂၁% = အင်

၅၇% = ပါရိန်

၄၃% = ပါမဲ၏



၆၅% = ၂၇

၆၅% = ၁၈

၆၅% = ၁၇

၆၅% = ၁၃၁

၆၅၅% = ၂၇၅



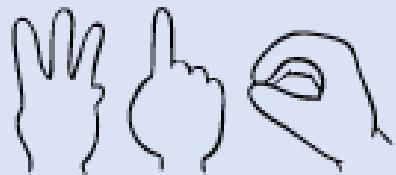
၆၅% = ၂၇

၆၅% = ၁၈

၆၅% = ၁၇

၆၅% = ၁၃၁

၆၅၅% = ၂၇၅



၆၅% = ၂၇

၆၅% = ၁၈

၆၅% = ၁၇

၆၅% = ၁၃၁

၆၅၅% = ၂၇၅



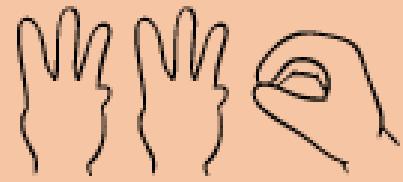
၆၅% = ၂၇၅

၆၅% = ၁၈

၆၅% = ၁၇

၆၅% = ၁၃၁

၆၅၅% = ၂၇၅



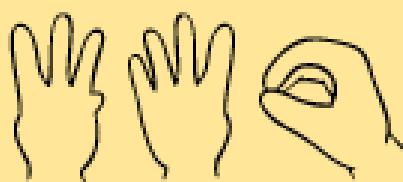
ମେଳିଶା% = ପରିମାଣ

ମେଲିଶା% = କଷା

ମେଲିଶା% = କର

ମେଲିଶା% = ହତ୍ୟା

ମେଲିଶା% = ପରିପାଦ



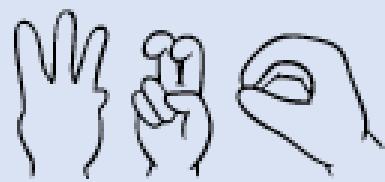
ମେଲିଶା% = ପରିମାଣ

ମେଲିଶା% = କଷା

ମେଲିଶା% = ମହିନୀ

ମେଲିଶା% = ହତ୍ୟା

ମେଲିଶା% = ପରିପାଦ



ମେଲିଶା% = ପରିମାଣ

ମେଲିଶା% = କଷା

ମେଲିଶା% = ମହିନୀ

ମେଲିଶା% = ହତ୍ୟା

ମେଲିଶା% = ପରିପାଦ



ମେଲିଶା% = ପରିମାଣ

ମେଲିଶା% = କଷା

ମେଲିଶା% = ମହିନୀ

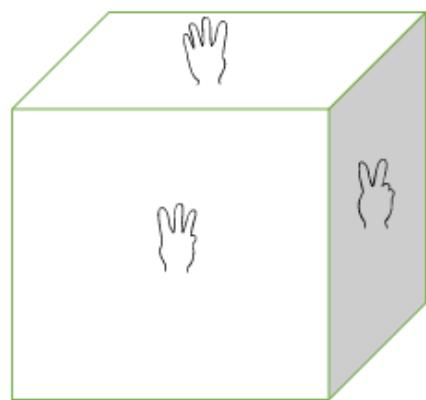
ମେଲିଶା% = ହତ୍ୟା

ମେଲିଶା% = ପରିପାଦ

	$60\% = \text{_____}$ $50\% = \text{_____}$ $40\% = \text{_____}$ $30\% = \text{_____}$ $20\% = \text{_____}$
--	---

MODELO DE JOGADA

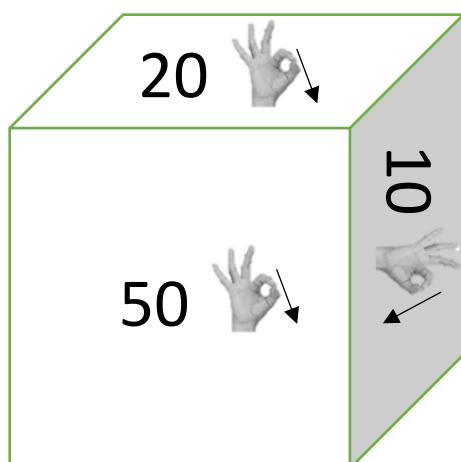
- 1- Joga o dado dos números; avança a quantidade de casa determinada;



2- Anda 4 casas;



3- Joga o dado da porcentagem e calcula o resultado.



4- Permanece na casa se acertar. Caso não, volta. Exemplo, 20% de 40 é igual a 8. Supondo que acertou, permanece na casa.



5- Supondo que errou, volta para a casa que estava antes. Neste caso, a largada.



ESTRATÉGIA DE VITÓRIA

- Dominar as porcentagens e suas equivalências em frações ou decimais;
- Praticar cálculos mentais de porcentagens de números;
- Buscar mover o máximo de casas possível com cada jogada, mas depende da sorte para que isso aconteça.
- Manter a calma e pensar estrategicamente, mesmo sob pressão.

REFERÊNCIAS

APAIXONADOS POR HISTÓRIA. Imagem do Jogo Real de Ur. Disponível em: https://apaixonadosporhistoria.com.br/img/galeria/artigo_77_20181008111609_1458406774.jpg. Acesso em: 22 abr. 2025.

ATIVIDADES DA PROFESSORA BEL. **Jogo: Corrida da Porcentagem**. 2015. Disponível em: <https://atividadesdaprofessorabel.blogspot.com/2015/09/jogo-corrida-da-porcentagem.html>. Acesso em: 17 abr. 2025.

BING. *Imagen do Jogo Real de Ur*. Disponível em: <https://th.bing.com/th/id/OIP.XzO2cUDNa0VYkuZ37u5OUgHaFj?rs=1&pid=ImgDetM&ain>. Acesso em: 22 abr. 2025.

GAMEGESIS. *Imagen do jogo Gebeta (variante do Mancala)*. Disponível em: <https://www.gamegesis.com/wp-content/uploads/2021/04/AksumGebeta.jpg>. Acesso em: 22 abr. 2025.

LA CARRETTA, Marcelo. Uma breve história dos jogos de tabuleiro. **Revista Científica/FAP**, Curitiba, v. 31, n. 2, p. 208–227, 2024. DOI: 10.33871/19805071.2024.31.2.9610. Disponível em: <https://periodicos.unespar.edu.br/revistacientifica/article/view/9610>. Acesso em: 1 abr. 2025

MOURA, Eduardo do Nascimento. JOGOS DE TABULEIRO NOS ANOS INICIAIS: UMA ANÁLISE DE ARTIGOS E DISSERTAÇÕES QUE TRATAM SOBRE A TEMÁTICA NO PERÍODO DE 2016 A 2022. **UFMA**, 2022.

PRADO, L.L. Jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica: Pandemic e o ensino de ciências. **Revista Eletrônica Ludus Scientiae**, Foz do Iguaçu, v. 02, n. 02, p. 26-38, jul./dez. 2018

SCHUNZ, P. H. **Origem dos Jogos de Tabuleiro: Uma Viagem pela História do Entretenimento - Mundo Tabuleiro**. Disponível em: <<https://mundotabuleiro.com/origem-dos-jogos-de-tabuleiro/>>.