

NOME DO JOGO: MultipliUNO

AUTORES: Manuela Moura e Thiago Xavier

ANO ESCOLAR: 4º ANO

UNIDADE TEMÁTICA: Números

OBJETO DE CONHECIMENTO: Propriedades das operações para o desenvolvimento de diferentes estratégias de cálculo com números naturais.

HABILIDADE: (EF04MA04) Utilizar as relações entre adição e subtração, bem como entre multiplicação e divisão, para ampliar as estratégias de cálculo.

ORIGEM DO JOGO: O jogo MultipliUNO foi idealizado a partir do clássico UNO, criado por Merle Robbins na década de 1970. Originalmente concebido como uma alternativa divertida para resolver, de forma amigável, uma discussão familiar sobre regras de jogos de cartas, o UNO rapidamente se popularizou por sua simplicidade, dinamismo e capacidade de reunir pessoas de diferentes idades em torno de momentos de lazer e interação (METROPOLY BAR, 2017). Ao longo dos anos, consolidou-se como um verdadeiro fenômeno cultural, sendo amplamente utilizado em festas, escolas, acampamentos e outros ambientes sociais, inclusive com adaptações voltadas ao campo da educação.

Apesar de não ter raízes em tradições lúdicas antigas, o UNO criou sua própria tradição moderna: tornou-se símbolo de um jogo rápido, acessível, inclusivo e socialmente engajador. Seu potencial de adaptação o transformou em uma ferramenta interessante para fins pedagógicos, especialmente no contexto do ensino por meio de jogos.

Inspirados por esse legado e movidos pela paixão pelo UNO, os autores do MultipliUNO aceitaram o desafio proposto pelo professor coordenador do projeto de extensão "Laboratório Sustentável e Inclusivo de Matemática: um olhar para estudantes surdos". A partir dessa provocação, elaboraram uma versão educativa do jogo com o objetivo de explorar, de forma lúdica e acessível, o conteúdo matemático relacionado à operação de multiplicação.

O MultipliUNO, portanto, nasce da combinação entre o entretenimento familiar e a intencionalidade pedagógica, sendo pensado para promover a aprendizagem matemática de forma significativa e inclusiva. Sua proposta dialoga com os princípios da educação contemporânea, que valorizam a mediação didática por meio de metodologias ativas, como o uso de jogos, especialmente no ensino de matemática para públicos diversos (Altino Filho, 2019).

MATERIAL PARA CONFECÇÃO: Tesoura; Cartolina; Papel foto adesivo; Cartas impressas.

OBJETIVO DO JOGO: Ser o primeiro a ficar sem cartas na mão, utilizando cores iguais ou resultados iguais de multiplicação para jogar.

REGRAS GERAIS:

Cartas:

Cartas Numéricas (Base do Jogo)

Cada carta contém:

Uma cor (Vermelho, Azul, Verde, Amarelo)

Um número base (1 a 10) Um multiplicador ($x1$ a $x10$)

O resultado da multiplicação (visível na carta) +2 → O próximo jogador compra 2 cartas

+4 e muda de cor → Compra 4 e o jogador escolhe a nova cor

Jogadores: De 2 a 6 jogadores.

Preparação:

Embaralha as cartas e distribui 7 cartas para cada jogador.

Coloca o baralho restante virado para baixo como monte de compra. Vira a primeira carta do monte e coloca no centro (mesa de jogo). O jogador à esquerda de quem distribuiu começa.

Como Jogar:

A cada turno, o jogador pode jogar uma carta da sua mão se ela: For da mesma cor da carta na mesa OU Tiver o mesmo resultado de multiplicação.

Exemplo:

Carta na mesa: Verde $3 \times 4 = 12$ Jogador pode jogar: Qualquer carta verde

Qualquer carta com resultado 12 (ex.: Azul 6×2) Se não puder jogar, o jogador deve: Comprar uma carta do monte. Se puder jogar essa carta, joga imediatamente. Caso contrário, passa o turno.

Cartas Especiais:

+2, o próximo jogador compra 2 cartas e perde a vez. +4 e Muda de Cor, o próximo compra 4 cartas e perdes a cor

UNO:

Quando um jogador ficar com 1 carta na mão, deve sinalizar “UNO” Se outro jogador perceber que ele não disse, pode fazer com que ele compre 2 cartas.

Fim do Jogo:

Ganha quem: Descartar todas as cartas primeiro. Se quiser jogar várias rodadas, o vencedor de cada uma soma pontos com base nas cartas que os outros jogadores ainda têm na mão.

EXEMEMPLO DE JOGADAS:

1.Carta na mesa: Verde $3 \times 4 = 12$

2. Carta do jogador: Vermelho $6 \times 2 = 12$

3. O que o jogador deve observar:

A cor da carta (Verde) O resultado da multiplicação ($3 \times 4 = 12$)

4. O que permite jogar:

O jogador pode jogar se: A carta tiver a mesma cor (Verde) OU o mesmo resultado da multiplicação (12)

5. Decisão do jogador: A carta Vermelho $6 \times 2 = 12$ tem o mesmo resultado, por isso pode ser jogada.

6. Resultado da jogada: O jogador coloca a carta na mesa. Agora, a nova carta em jogo é: Vermelho $6 \times 2 = 12$

ESTRATÉGIA DE VITÓRIA:

Para ganhar no UNO de Multiplicação, o jogador precisa de pensar não só nas cartas que tem, mas também em como usar o raciocínio matemático a seu favor.

1. Conhece bem os resultados das tabuadas:

Memoriza os resultados das multiplicações básicas.

Saber rapidamente que $3 \times 4 = 12$ ou que $6 \times 2 = 12$ dá-te vantagem para jogar sem perder tempo.

2. Guarda cartas especiais para o momento certo

Não jogues as cartas +2, +4 logo no início.

Usa-as estrategicamente quando estiveres perto de ganhar ou para atrapalhar um adversário que está com poucas cartas.

3. Observa os resultados das cartas dos outros

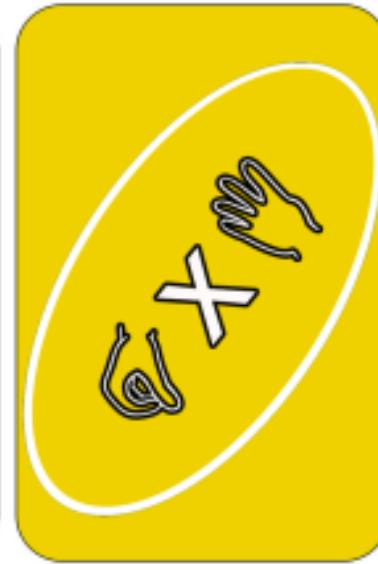
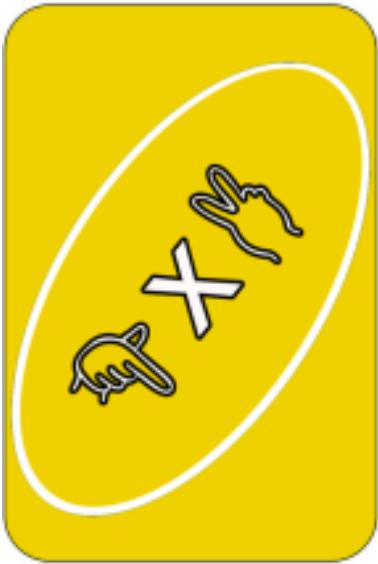
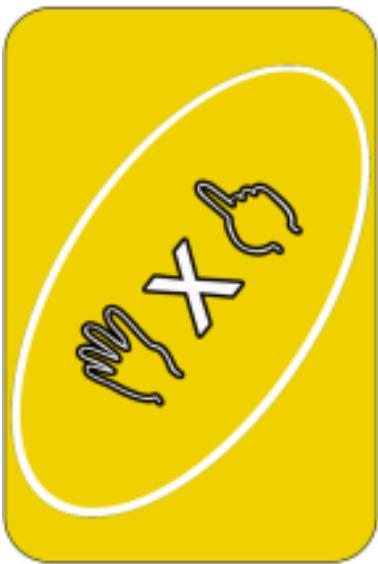
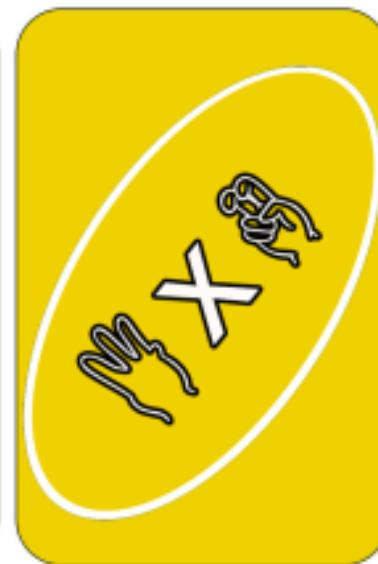
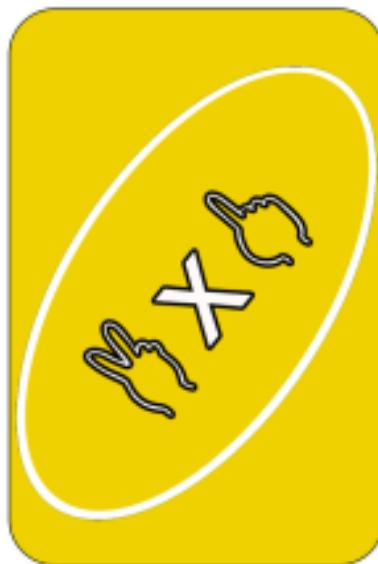
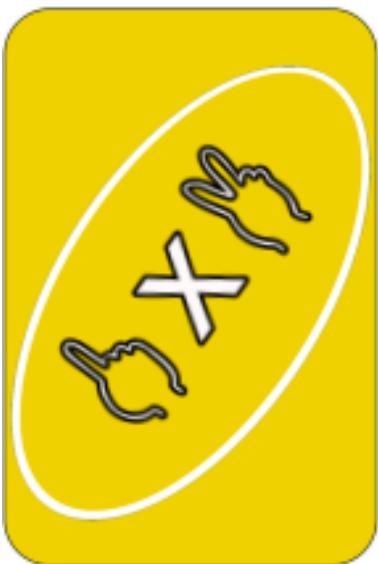
Se alguém joga sempre resultados como 20, tenta evitar dar-lhe oportunidade para jogar de novo com esse resultado.

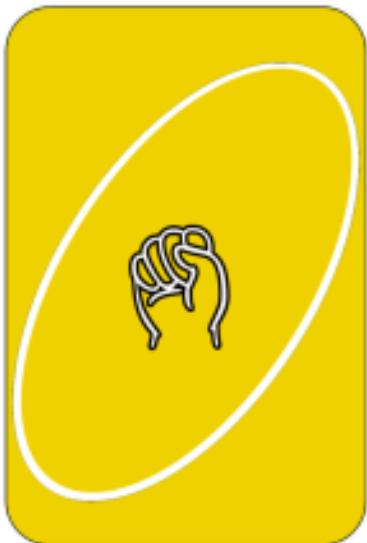
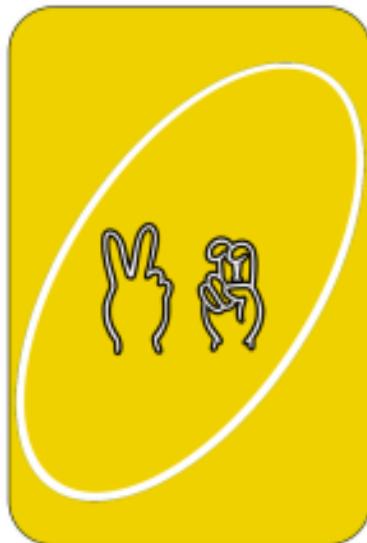
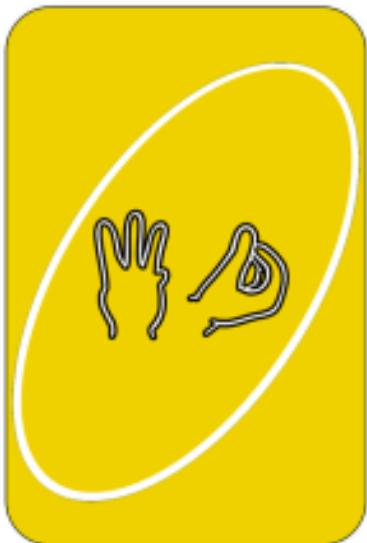
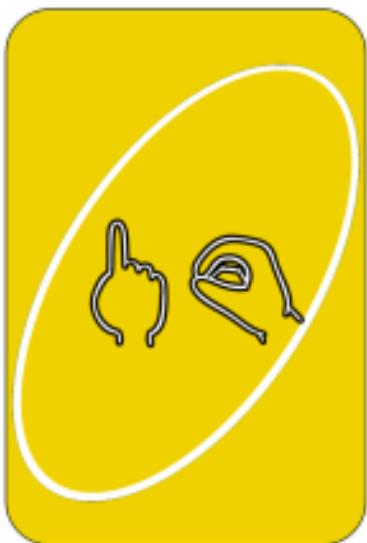
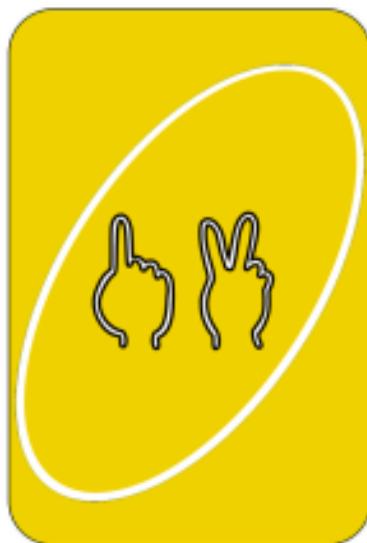
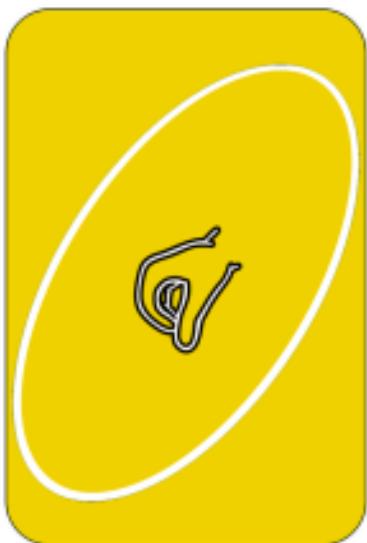
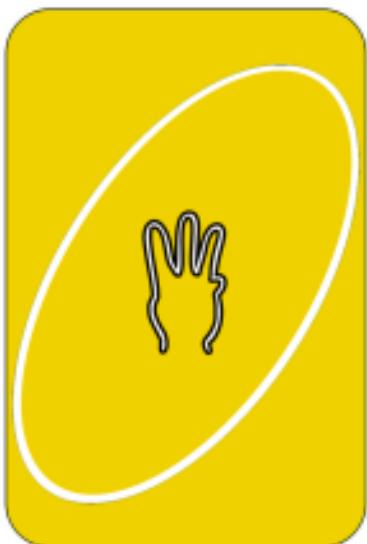
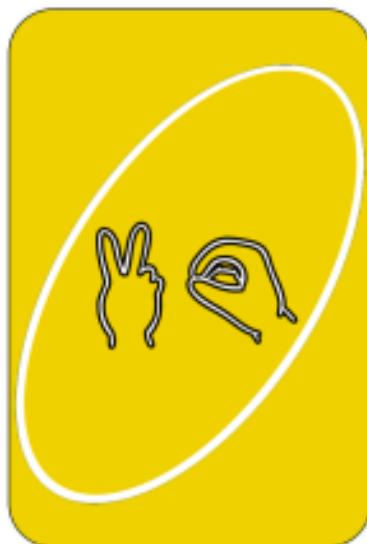
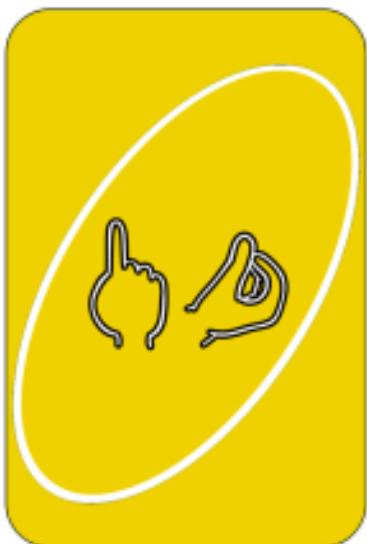
Presta atenção às cores que os outros jogadores evitam — talvez estejam sem cartas daquela cor.

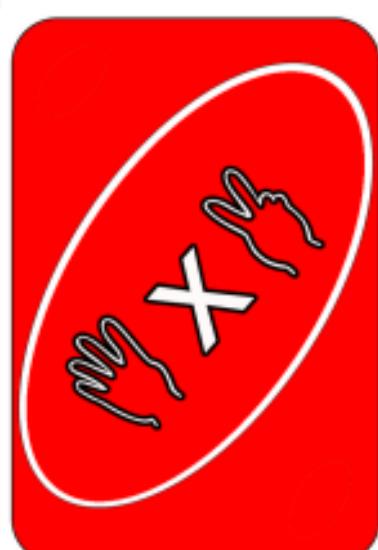
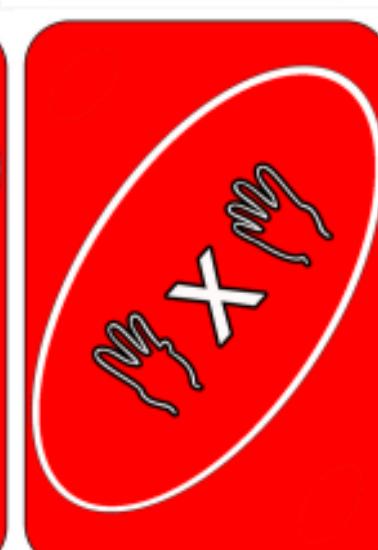
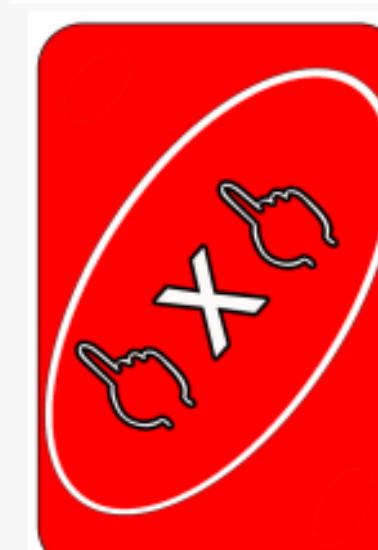
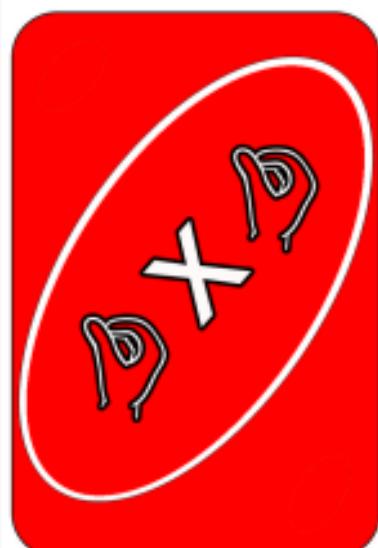
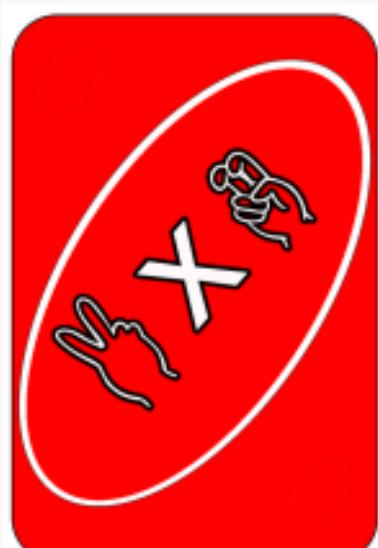
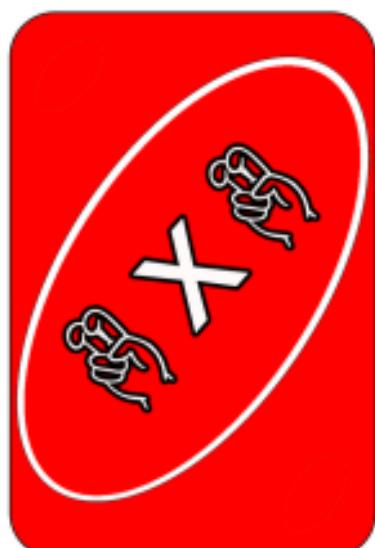
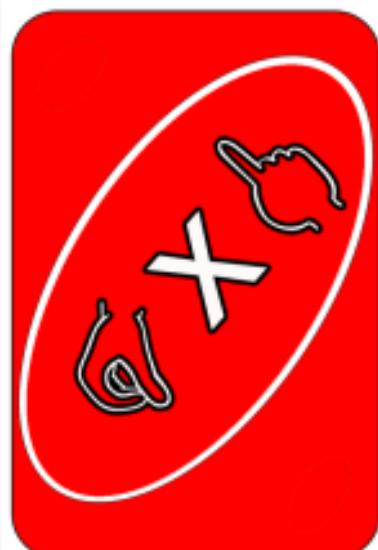
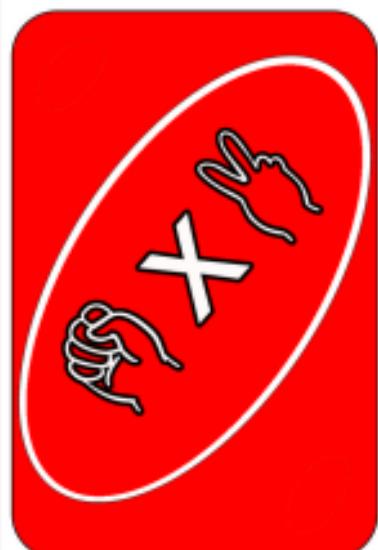
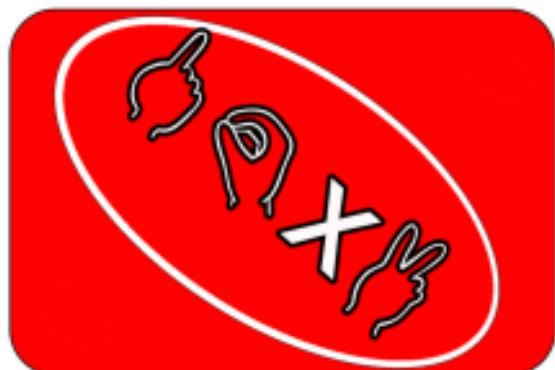
4. Sinalizar “UNO!” quando tiveres uma carta

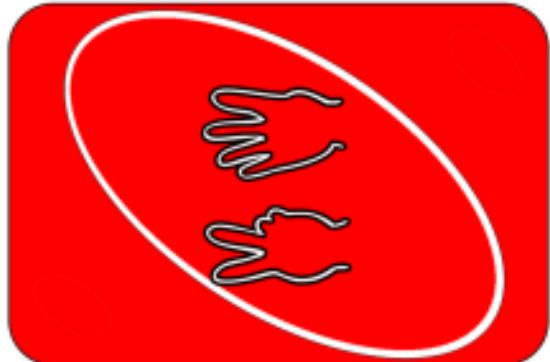
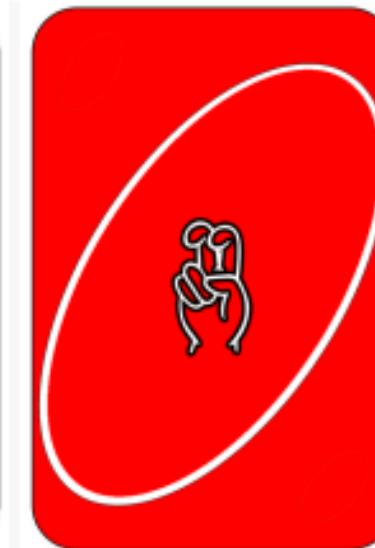
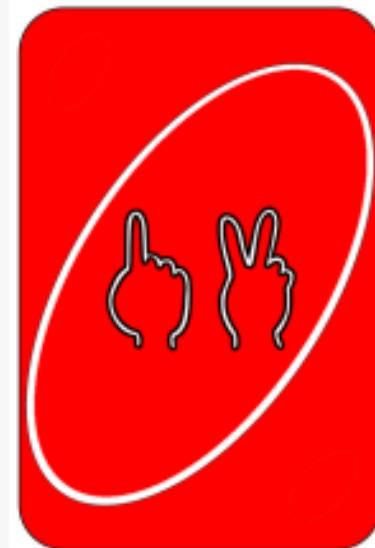
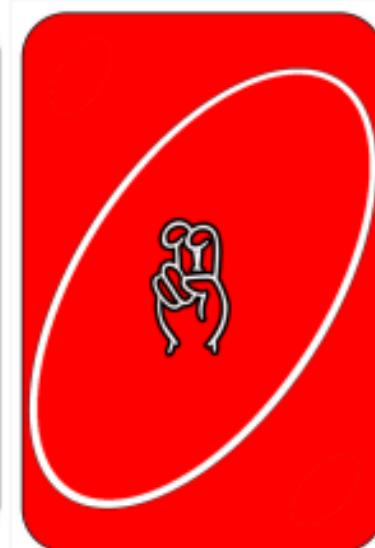
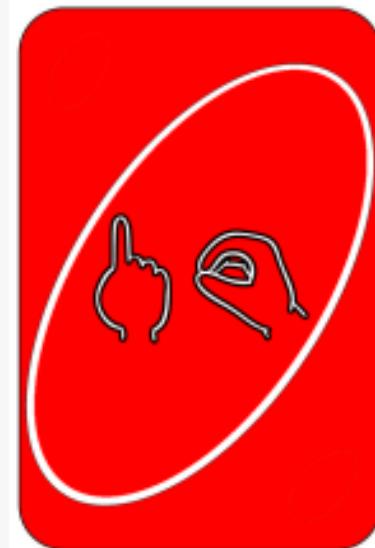
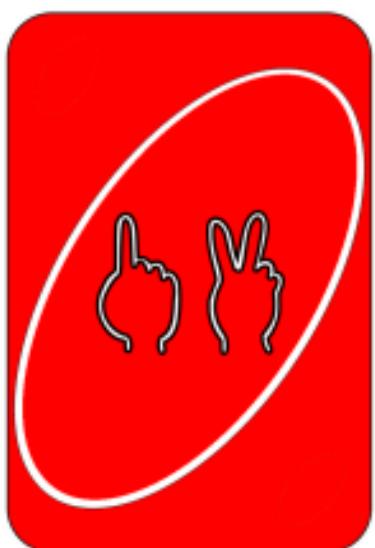
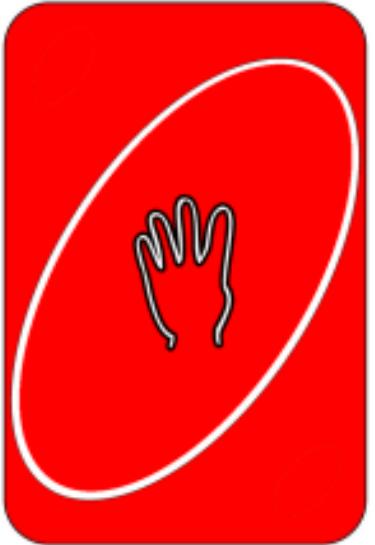
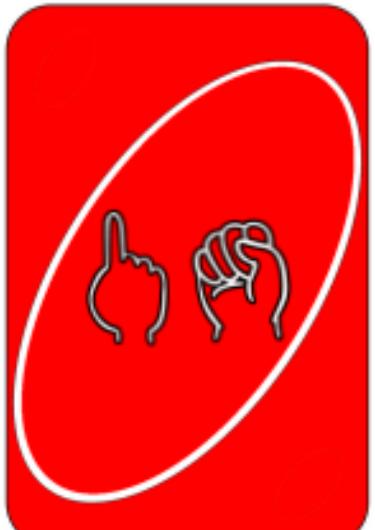
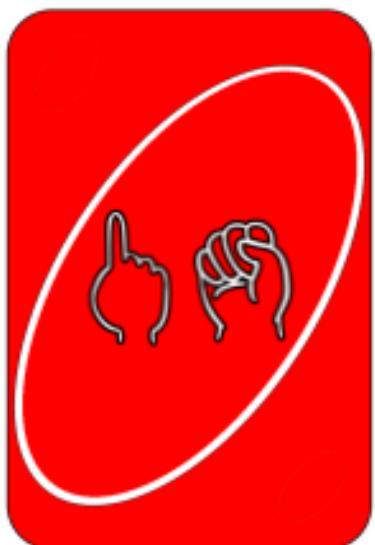
Se te esqueceres, outro jogador pode obrigar-te a comprar 2 cartas. Mantém a atenção.

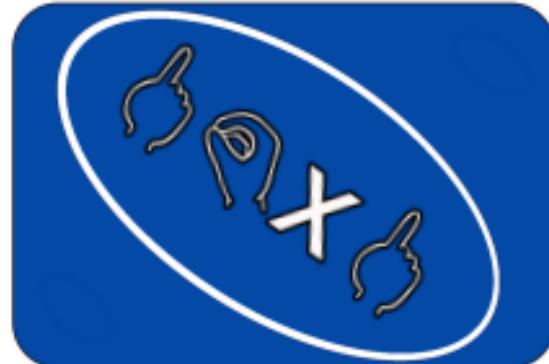
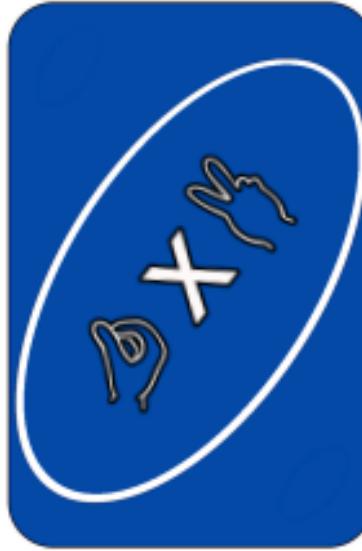
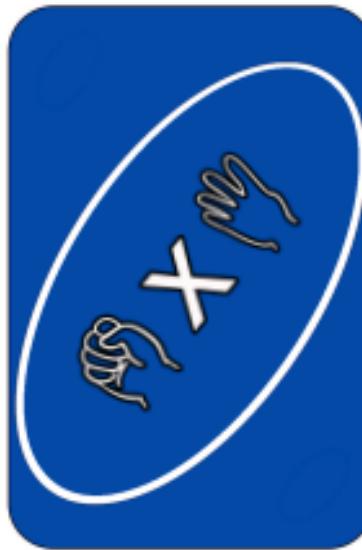
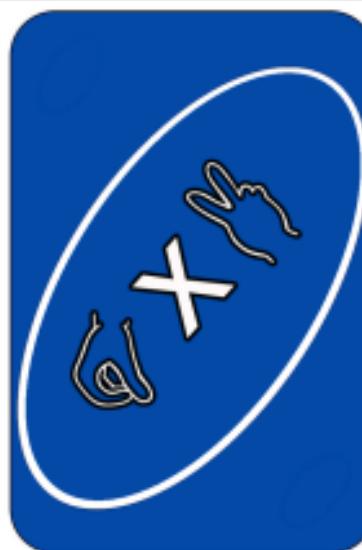
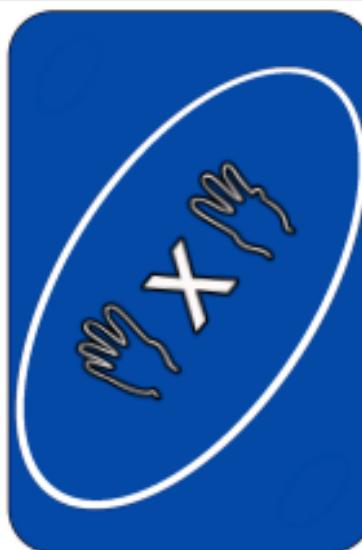
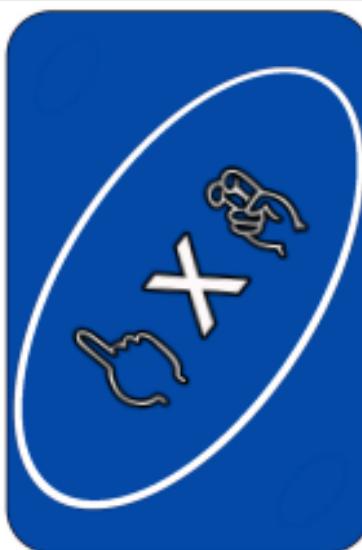
CARTAS DO JOGO PARA IMPRESSÃO

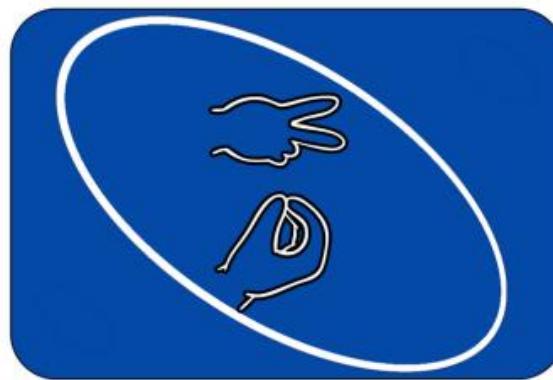
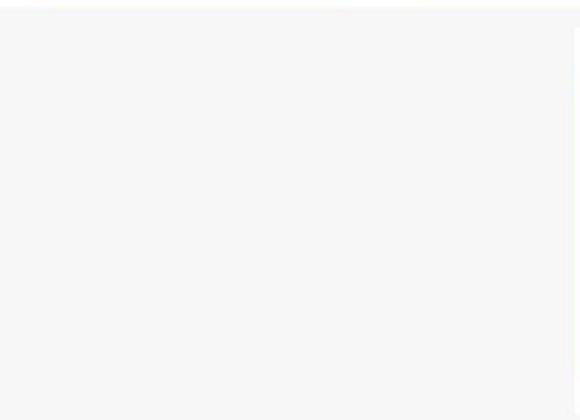
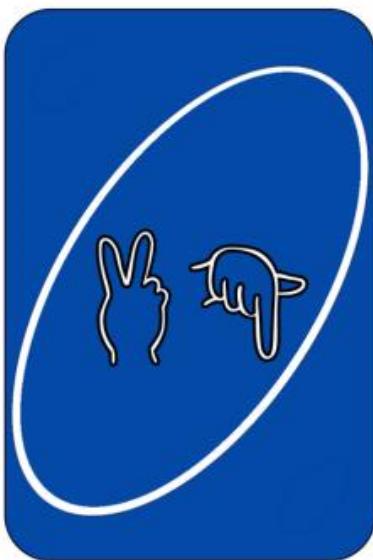


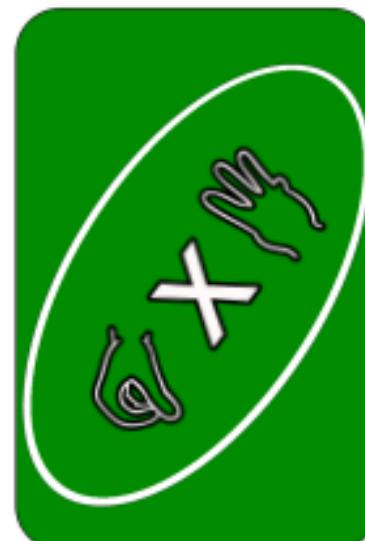
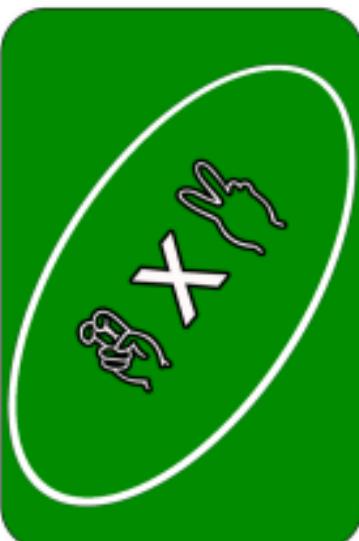
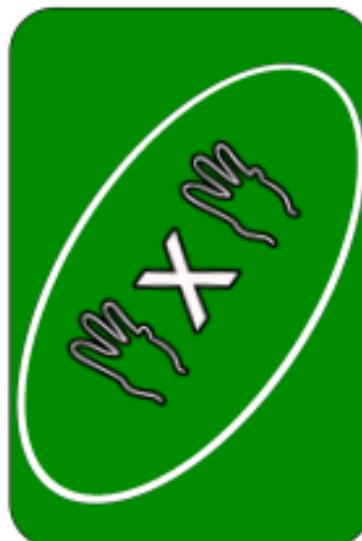
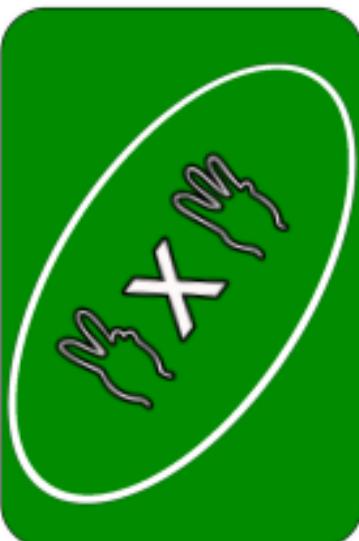


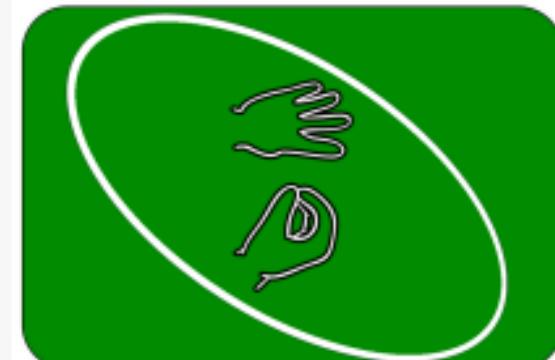


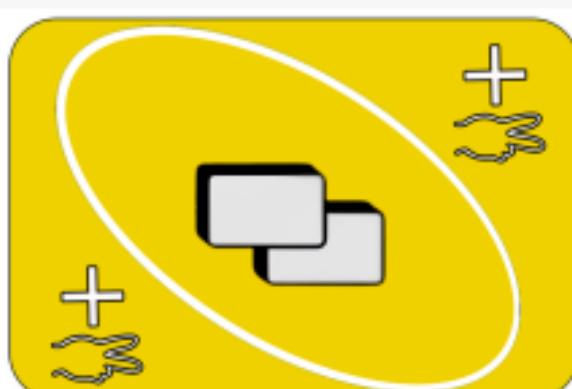
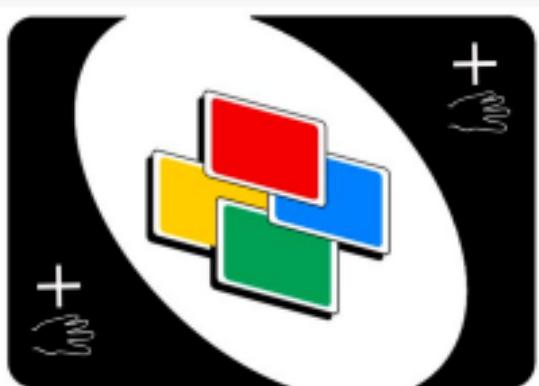
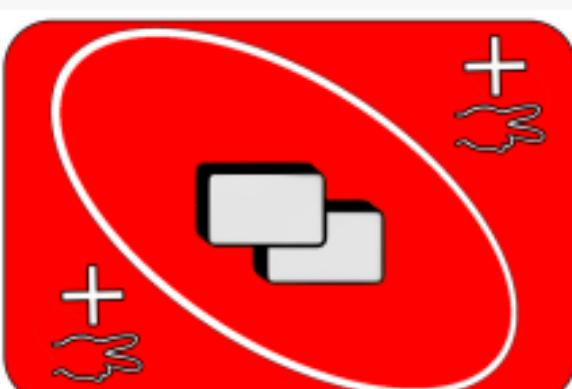
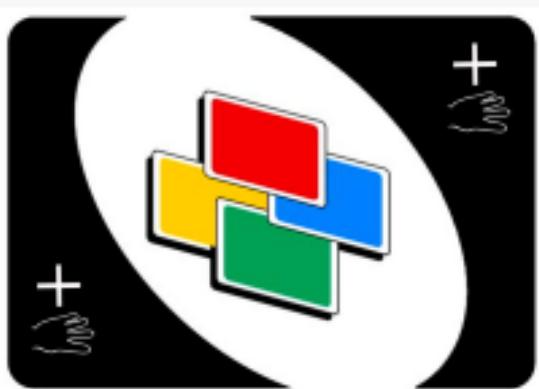
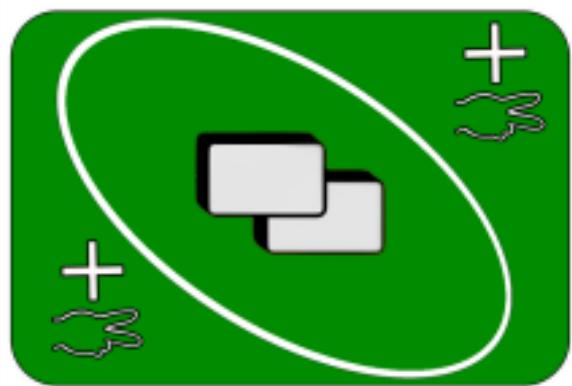
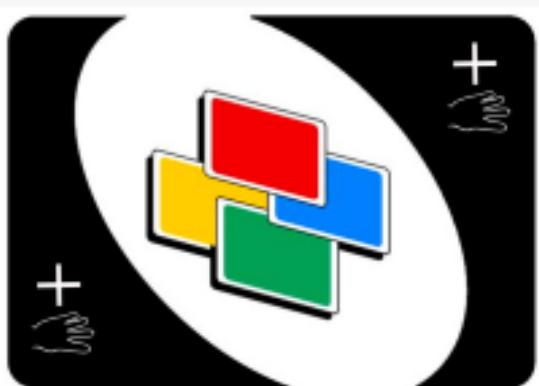
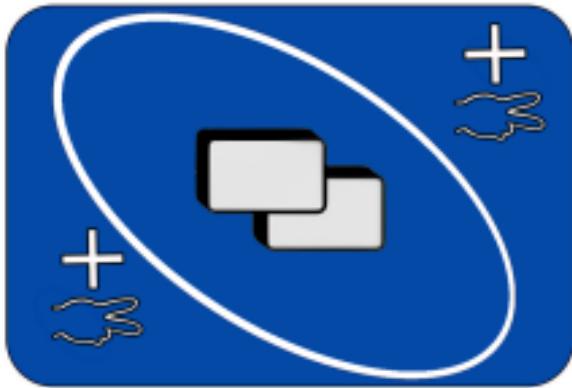












REFERÊNCIAS:

ALTINO FILHO, H. V. Metodologias ativas e formação inicial: cenas da prática pedagógica de professores de matemática. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação Matemática) Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática – PPGEDMAT. Universidade Federal de Ouro Preto. Ouro Preto, p. 120. 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.

METROPOLY BAR. **A história do Uno**: o clássico jogo do baralho colorido. Disponível em:<https://www.metropolybar.com.br/a-historia-do-uno-o-classico-jogo-do-baralho-colorido/>. Acesso em: 17 abr. 2025