

NOME DO JOGO: UNO DE FRAÇÕES

AUTORAS DO JOGO: Maria Vitória e Kaline de Oliveira

ANO ESCOLAR: 6º ano.

UNIDADE TEMÁTICA: Fração

OBJETO DE CONHECIMENTO: Frações: significados (parte/todo, quociente), equivalência, comparação, adição e subtração; cálculo da fração de um número natural; adição e subtração de frações.

HABILIDADE: (EF06MA07) Compreender, comparar e ordenar frações associadas às ideias de partes de inteiros e resultado de divisão, identificando frações equivalentes.

INSPIRAÇÃO PARA CRIAÇÃO DO JOGO: O jogo que apresentamos aqui foi inspirado no “Uno”, criado em 1971 por Merle Robbins, um cabeleireiro da cidade de Reading, em Ohio, nos Estados Unidos. A ideia surgiu como uma variação do tradicional jogo de cartas conhecido como “Oito Maluco” (Crazy Eights), muito popular na época (METROPOLYBAR, 2017).

A concepção inicial do jogo *Uno das Frações* surgiu a partir de uma pesquisa realizada pelas autoras na internet, mais especificamente por meio de uma busca no Google, na qual nos deparamos com uma versão do jogo Uno voltada para o trabalho com frações. A partir dessa descoberta, vislumbramos a possibilidade de adaptar o jogo para um formato acessível em Língua Brasileira de Sinais (Libras), com o objetivo de promover a inclusão de estudantes surdos no processo de aprendizagem matemática.

A proposta de adaptação envolveu não apenas a tradução dos elementos visuais do jogo para Libras, mas também uma reestruturação das regras e dos conteúdos, de modo a atender às especificidades comunicativas e pedagógicas do público-alvo. A intenção foi tornar a atividade lúdica comprehensível e significativa para alunos surdos, possibilitando sua participação ativa nas dinâmicas propostas em sala de aula e favorecendo o desenvolvimento de habilidades relacionadas ao conceito de fração de forma mais inclusiva, visual e interativa.

Essa iniciativa partiu da compreensão de que o ambiente escolar deve acolher a diversidade e oferecer recursos didáticos que respeitem as diferentes formas de comunicação dos estudantes. Assim, a adaptação do Uno de Frações para a versão em Libras representa um esforço consciente de tornar o ensino da matemática mais acessível,

valorizando a ludicidade como estratégia didática e a Libras como ferramenta essencial para a construção de uma educação verdadeiramente inclusiva.

MATERIAL PARA CONFECÇÃO: Folha para impressão e papelão.

OBJETIVO DO JOGO UNO DE FRAÇÕES: é ser o primeiro jogador a se livrar de todas as cartas da mão. Para isso, os participantes devem descartar as cartas uma a uma, combinando por cor, número ou símbolo com a carta que está no topo da pilha de descarte.

REGRAS GERAIS

CARTAS COM FRAÇÕES:

As regras do UNO DE FRAÇÕES começam com as cartas representadas por frações, que são a base do jogo. Elas são distribuídas em 4 cores: azul, verde, vermelha e amarela.

CARTAS ESPECIAIS

As regras do Uno incluem cartas especiais que tornam o jogo mais emocionante. Cada uma tem uma cor e um “superpoder” único. Elas permitem inverter a ordem, bloquear o próximo jogador, fazer o próximo jogador comprar cartas e até mudar a cor da partida, deixando tudo mais dinâmico e divertido.

- **+2:** quando esta carta é jogada, o próximo jogador deve pegar duas cartas;
- **Inverter:** representada por duas setas, esta carta inverte o sentido do jogo;
- **Bloqueio:** com a imagem de um sinal de proibido, esta carta faz o próximo jogador perder a vez;
- **Coringa:** é uma carta preta com um círculo contendo quatro cores. Ao jogar esta carta, o jogador escolhe a cor que o próximo participante deverá jogar;
- **Coringa +4:** semelhante a Coringa em visual, esta carta permite determinar a próxima cor a ser jogada e força o próximo jogador a pegar 4 cartas do monte.

REGRAS PONTUAIS DO JOGO:

- O jogo pode ser jogado por no mínimo duas pessoas.
- Cada jogador deve receber 7 cartas, o restante ficará em um monte. Esse número pode ser ajustado conforme a preferência dos participantes.
- Deste Monte, deve-se tirar e virar uma carta para que comece o jogo.

- O primeiro jogador deve descartar uma carta da mesma cor que a carta da mesa, caso, não possua a mesma cor, mesmo resultado numérico, que seja equivalente com a fração da mesa, ou que estejam na sua representação gráfica, o jogador não poderá descartar nenhuma carta. (Há possibilidade de descartar as cartas especiais – CORINGAS) caso o jogador tenha.
- Caso não possua uma carta para descartar, precisa pegar uma carta do monte. Após retirar uma carta e não encontrar o resultado ou a cor, o jogador passa a vez.
- O objetivo do jogo é descartar todas as cartas, o vencedor é o primeiro que atender o objetivo.

MODELO DE JOGADA:

Para iniciar o jogo é necessário embaralhar as cartas e distribuir para todos os participantes. As cartas restantes ficarão em um monte no centro da mesa, e a primeira carta é virada.

Durante o jogo, cada jogador deve descartar uma carta que combine com a carta da mesa, seja por fração, pela representação gráfica, pela cor ou pela equivalência das frações (exemplo: $1/2$ e $2/4$).

Se o participante não tiver uma carta válida, ele precisa pegar uma nova carta. Se a carta atender os critérios, ele deve jogá-la, caso contrário, ele passará a vez e ficará com a carta na mão.

ESTRATÉGIA DE VITÓRIA DO UNO DAS FRAÇÕES:

1. Conhecer e identificar rapidamente as equivalências de frações

Como o jogo permite que cartas sejam descartadas não apenas por cor, mas também por **equivalência de frações** (ex.: $1/2 = 2/4$), jogadores com bom domínio das frações equivalentes têm mais chances de se livrar das cartas rapidamente.

Dica: Memorize equivalências básicas antes da partida.

2. Usar cartas especiais de forma estratégica

As cartas especiais são ferramentas valiosas para desequilibrar o jogo a seu favor:

- **+2 e Coringa +4:** use quando perceber que o adversário tem poucas cartas;
- **Bloqueio:** útil para impedir que um jogador próximo da vitória jogue;

- **Inverter:** use para mudar o fluxo quando o próximo jogador tiver poucas cartas;
- **Coringa:** escolha a cor que favoreça as cartas da sua mão.

3. Gerenciar as cores

Tentar manter na mão uma variedade de cores para não ficar preso a uma cor específica. Se tiver que escolher uma cor (ao jogar um coringa), escolha aquela que você mais tem, ou aquela que prejudique o adversário.

4. Observar os adversários

Ficar atento às reações e jogadas dos outros jogadores. Se alguém sempre joga frações com denominador 4, por exemplo, é provável que ele esteja com outras equivalentes. Guarde uma carta especial para surpreendê-lo na hora certa.

5. Descartar primeiro as cartas mais difíceis

Se estiver com frações menos comuns ou de equivalência mais difícil (como 3/5 ou 5/6), tente descartá-las o quanto antes, pois serão mais difíceis de usar nos momentos críticos do jogo.

6. Planejar a jogada seguinte

Evitar jogar cartas que deixem você com poucas opções para a rodada seguinte. Sempre pense em manter uma jogada segura na mão.

7. Usar representação gráfica a seu favor

Algumas cartas podem apresentar frações por meio de desenhos (como círculos ou retângulos divididos). Reconhecer essas representações visuais como equivalentes às frações numéricas pode permitir descartes estratégicos que passam despercebidos por outros jogadores.

REFERÊNCIAS

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

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.

CARTAS DO UNO DE FRAÇÕES

































