



O USO DO JOGO UNO COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE JUROS SIMPLES NO ENSINO FUNDAMENTAL

Renan M. G. B. da FONSECA¹; Karine A. de DEUS²; Bruno H. L. MISSE³

RESUMO

Este artigo relata a experiência de bolsistas PIBID do curso de Licenciatura em Matemática do IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes na aplicação de uma atividade didática com o jogo UNO, adaptado para o ensino de juros simples a alunos do 8º ano do Ensino Fundamental. A proposta visou tornar o ensino da Educação Financeira mais atrativo e significativo por meio da ludicidade. A intervenção foi organizada em três etapas: retomada teórica, atividade lúdica e discussão contextual. Os resultados evidenciaram o engajamento dos estudantes, a compreensão prática do conceito de juros simples e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. Conclui-se que o uso de jogos no ensino da Matemática é uma estratégia eficaz para promover a aprendizagem ativa, crítica e contextualizada.

Palavras-chave: Ensino de Matemática; Educação Financeira; Ludicidade.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo relatar a experiência vivenciada por um grupo de bolsistas PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) do curso de Licenciatura em Matemática do IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes, durante a aplicação de uma atividade didática que utilizou o jogo UNO como recurso pedagógico para o ensino de juros simples aos estudantes do 8º ano.

O UNO é um jogo de cartas amplamente conhecido entre crianças e adolescentes, o que o torna um recurso acessível e familiar. Com pequenas adaptações em suas regras e cartas, é possível transformá-lo em uma ferramenta didática voltada ao ensino de conceitos matemáticos diversos, incluindo operações, porcentagens e, neste caso, juros simples.

A proposta foi desenvolvida com duas turmas do Ensino Fundamental II, de escola pública situada no município de Bueno Brandão, Minas Gerais. Considerando que o estudo da Educação Financeira é relevante na escola porque prepara os alunos para tomar decisões conscientes e responsáveis sobre o uso do dinheiro ao longo da vida, acredita-se que o uso de estratégias didáticas lúdicas pode ser uma alternativa promissora para tornar a aprendizagem mais eficiente, concreta e atraente.

2. A EDUCAÇÃO FINANCEIRA E OS JOGOS: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

¹ Bolsista PIBID/CAPES, IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: renan.brandao@alunos.ifsuldeminas.edu.br

² Supervisora do PIBID/CAPES; IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: karine.deus@educacao.mg.gov.br

³ Coordenador da área de Matemática Campus Inconfidentes do PIBID/CAPES; IFSULDEMINAS – Campus Inconfidentes. E-mail: bruno.misse@ifsuldeminas.edu.br

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) estabelece que a Educação Financeira deve ser integrada ao currículo escolar desde os anos iniciais do ensino fundamental. Em Matemática, os conteúdos financeiros ganham destaque especialmente a partir do 6º ano, sendo os juros simples um dos temas abordados. Para ensiná-los de forma mais eficaz, recomenda-se repensar as práticas tradicionais e incorporar metodologias que favoreçam a compreensão ativa e crítica dos conteúdos.

Com esse objetivo, recorreu-se ao uso de jogos como um recurso pedagógico, pois eles oferecem ao professor a possibilidade de criar um ambiente de aprendizagem motivador e colaborativo. Segundo Kishimoto (2001), os jogos educativos são instrumentos eficazes no processo de construção do conhecimento, especialmente quando associados a objetivos pedagógicos claros e bem definidos. No contexto do ensino de Matemática, o uso de jogos permite que os alunos explorem conceitos de forma prática, superem o medo do erro e desenvolvam habilidades cognitivas e socioemocionais. Entende-se que mesmo que haja o aspecto competitivo, a ênfase está no processo de resolução de problemas e na mediação do professor, que conduz a atividade de maneira intencional.

3. METODOLOGIA: “BANCO DO BARALHO - JUROS EM JOGO”

A intervenção pedagógica foi realizada com duas turmas do 8º ano do ensino fundamental, e organizada em três momentos distintos: retomada teórica, atividade lúdica e discussão contextual. A atividade de intervenção buscou desenvolver habilidades sobre *cálculo de juros simples*, com ênfase em compreensão e aplicação, além de verificar como a ludicidade auxilia neste processo.

No primeiro momento, foi realizada uma exposição dialogada sobre o conteúdo de juros simples, com o objetivo de observar o conhecimento que a turma possuía sobre o tema. Relembrou-se o conceito de juros simples como uma forma de remuneração proporcional ao capital inicial, ao longo de um determinado período, dando significado à fórmula de juros. Além disso, relembrou-se, o conceito de Montante como o somatório do Capital inicial e do Juros.

O segundo momento consistiu no desenvolvimento da atividade lúdica, adaptada do jogo UNO por dois bolsistas PIBID junto com a supervisora, denominada *Banco do Baralho – Juros em Jogo*. Inicialmente, retirou-se do baralho de UNO as cartas de ação *comprar* e *coringa*, o restante do baralho foi dividido em duas partes iguais, cada grupo recebendo uma metade. As demais cartas de ação como *inverter* e *bloquear* fizeram parte do jogo com regras definidas a seguir.

Dinâmica do jogo: com metade do baralho em mão, a equipe da vez deveria escolher duas cartas numeradas de 0 à 9, sendo a primeira para representar o capital inicial (multiplicado por 100) e a segunda para representar o tempo (em meses). A equipe adversária deveria escolher uma carta para representar a taxa de juros mensal (em porcentagem). Com esses dados, os alunos calculavam os juros simples e o montante final, que também determinava a pontuação da rodada.

Regras específicas: *Bloquear* - ao ser usada no lugar da taxa de juros, impede a equipe da vez de continuar jogando; *Inverter* - transfere a jogada para a equipe adversária, que também passa a definir a taxa de juros. As cartas devem ser posicionadas sobre o tabuleiro (Figura 1), que indicava o significado de cada uma. Em seguida, a equipe da vez realizava o cálculo dos juros e do montante no caderno e registrava as respostas na tabela fornecida (Figura 2):

Figura 1: tabuleiro e cartas indicativas da equação para juros.



Fonte:Elaboração própria

Figura 2: tabela de respostas

PONTUAÇÃO DA EQUIPE	Rodada	Capital (C)	Taxa (i)	Tempo (t)	Juros ($J = C \cdot i \cdot t$)	Montante ($C + J$)
NOMES: _____ _____ _____	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
	7					
	8					
	9					
	10					
	TOTAL					

Fonte:Elaboração própria

Os grupos eram acompanhados pelos bolsistas e pela supervisora, que os orientavam em caso de erros. Ao final da atividade, o grupo com maior pontuação foi declarado vencedor. Não foi permitido o uso de calculadoras para valorizar o cálculo mental e o raciocínio lógico. Por fim, houve uma roda de conversa mediada pela professora da turma para refletir sobre a importância da Educação Financeira na vida cotidiana e no trabalho.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A proposta de usar o jogo UNO adaptado para ensinar juros simples foi uma iniciativa inovadora e autoral para tornar o aprendizado da Matemática mais atrativo aos alunos do 8º ano. O principal desafio foi criar uma atividade que equilibrasse a ludicidade, a clareza didática e os objetivos pedagógicos. Embora a ideia de usar jogos já existisse, foi difícil definir regras claras, metas educacionais consistentes e organizar tudo para garantir diversão, aprendizagem e engajamento. Para superar essas dificuldades, o apoio da professora supervisora foi fundamental para o processo de desenvolvimento da proposta e para delinear a dinâmica central da atividade.

No dia da aplicação, apesar das dúvidas iniciais sobre o engajamento dos alunos, os estudantes participaram com entusiasmo, colaboraram ativamente e demonstraram interesse em resolver os desafios, o que evidenciou o potencial do jogo para estimular o raciocínio lógico e aprimorar habilidades em juros e porcentagem. A cada rodada, os alunos precisavam escolher cuidadosamente as cartas que iriam utilizar, buscando alcançar a maior pontuação possível. Ao mesmo tempo, era necessário manter cartas estratégicas em mãos para representar a taxa de juros da equipe adversária, com o objetivo de dificultar seus cálculos e reduzir sua pontuação. Um exemplo

interessante foi o de uma equipe que inicialmente teve dificuldades em compreender a dinâmica do jogo e fez escolhas inadequadas das taxas de juros. Como resultado, pontuaram pouco e acabaram favorecendo a vitória da equipe oponente. Reconhecendo os erros cometidos, os integrantes solicitaram uma nova chance para jogar. Na segunda tentativa, compreenderam que mesmo com taxa de juros zero ainda haveria montante, devido à existência de um capital inicial. Essa experiência demonstrou de forma clara a assimilação dos conceitos de juros simples e montante. Na segunda oportunidade, essa equipe venceu o jogo.

De modo geral, durante a atividade, os alunos aplicaram corretamente a fórmula dos juros simples e se dedicaram ao aprendizado. Vários deles comentaram que, pela primeira vez compreenderam como os juros funcionam, destacando a experiência como prazerosa. O jogo proporcionou um ambiente leve e estimulante, facilitando a aprendizagem. Ao final da atividade, o sentimento era de satisfação tanto por parte dos alunos quanto da professora. A experiência demonstrou que a ludicidade, quando planejada com intencionalidade pedagógica, pode ser uma poderosa aliada no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, reforçou-se a importância do trabalho colaborativo entre professores na construção de propostas didáticas criativas e eficazes.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intervenção demonstrou que a abordagem lúdica, por meio do jogo *Banco do Baralho – Juros em Jogo*, foi eficaz para promover o engajamento dos estudantes e facilitar a compreensão do conceito de juros simples. A dinâmica em grupo incentivou a colaboração, a escuta ativa e o raciocínio estratégico, permitindo que os alunos aplicassem a fórmula dos juros com autonomia e desenvolvessem noções de proporcionalidade. A ausência de calculadoras estimulou o cálculo manual e mental e a segurança nas operações. Foi possível perceber a evolução dos alunos nos cálculos e criação de estratégias durante o jogo. As fichas de registro evidenciaram progressos consistentes na precisão dos cálculos. O uso de jogos como recurso pedagógico mostrou-se, portanto, uma alternativa acessível, motivadora e conceitualmente rigorosa, integrando teoria, prática e ludicidade. A experiência reforça o potencial das metodologias ativas no ensino fundamental e recomenda sua replicação em outros contextos, visando ampliar a aprendizagem significativa e o letramento financeiro desde os anos iniciais.

AGRADECIMENTOS

Capes - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018. Disponível em: <https://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 16 jul. 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis. In.: **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v.27, n.2, p.229-246, jul/dez.2001.