

# UMA ADAPTAÇÃO DO JOGO ESCADASE ESCORREGAS PARA A SALA DE AULA

**Projeto de Extensão:** Matemática em Inglês

**Orientadora:** Andrea Genovese de Oliveira

**Instagram:** [@mei\\_unb](https://www.instagram.com/@mei_unb)

**UnB** | Departamento de  
**Matemática**



# CONTEÚDO

- 
- 03 ORIGEM DO JOGO**
  - 04 MATERIAIS NECESSÁRIOS**
  - 05 EXPLICAÇÃO**
  - 06 INDICAÇÃO DE IDADE**
  - 07 ADAPTAÇÃO PARA A SALA DE AULA**
  - 08 VANTAGENS**
  - 09 DESVANTAGENS**
  - 10 RECOMENDAÇÕES**
  - 11 CONCLUSÃO**
  - 12 REFERÊNCIAS**
  - 13 ANEXO: OS TABULEIROS**
  - 14 AGRADECIMENTOS**

# ORIGEM DO JOGO

O jogo "Snakes and Ladders" (ou Cobras e Escadas, em português) é um jogo de tabuleiro de origem indiana que se popularizou no Reino Unido no século XIX, quando foi renomeado "Chutes and Ladders" (Escadas e Escorregas). O objetivo do jogo é começar em uma casa inferior e chegar à casa superior do tabuleiro, utilizando lançamentos de dados. O tabuleiro contém escadas para representar virtudes que propulsionam o jogador para cima e cobras (ou escorregas) para representar vícios que fazem o jogador cair posições no tabuleiro.



# MATERIAIS NECESSÁRIOS

1 TABULEIRO  
(VER ANEXO)

2 OU 3 PEÕES DE  
CORES DISTINTAS

1 DADO  
COMUM

1

2

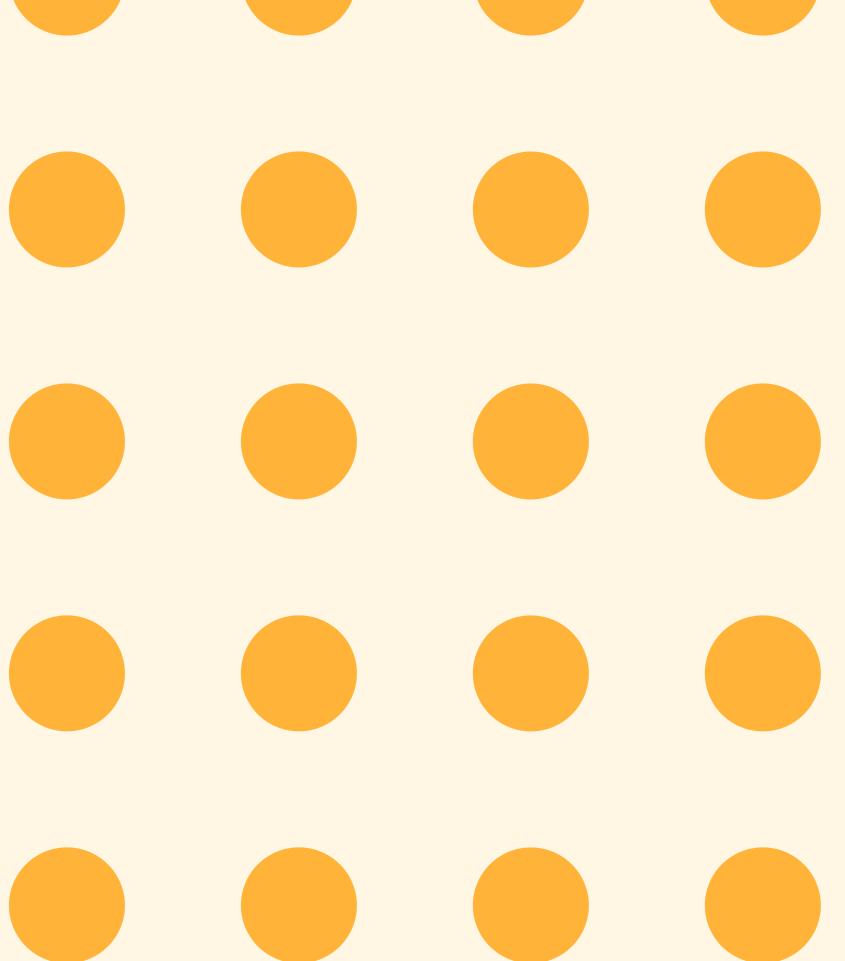
3

# EXPLICAÇÃO

O tabuleiro possui escadas e escorregas que trazem um elemento de sorte para a brincadeira. O objetivo é chegar primeiro à casa 100, subindo pelas escadas e tomando cuidado para não descer pelos escorregas que atrasam o percurso. Cada tabuleiro comporta de 2 a 3 jogadores.

## INDICAÇÃO DE IDADE

A princípio, o jogo é indicado para crianças a partir de 3 anos por causa das peças pequenas (peão e dado). O trabalho é feito sobre a contagem dos pontos no dado e das casas no tabuleiro. Portanto, o jogo pode ser utilizado (com supervisão) por crianças que estão aprendendo a contar até 6.



# ADAPTAÇÃO PARA A SALA DE AULA

Para a utilização em sala de aula, sugerimos o uso do jogo para a revisão de algum tópico de estudo. A **cada jogada do dado, o jogador precisa responder corretamente a uma pergunta sobre o tópico para movimentar o peão pela quantidade de casas correspondente ao número do dado.** Para esta adaptação, é necessário fixar um tópico e também questões (e suas respostas) para cada casa do tabuleiro.

1

TÓPICO

2

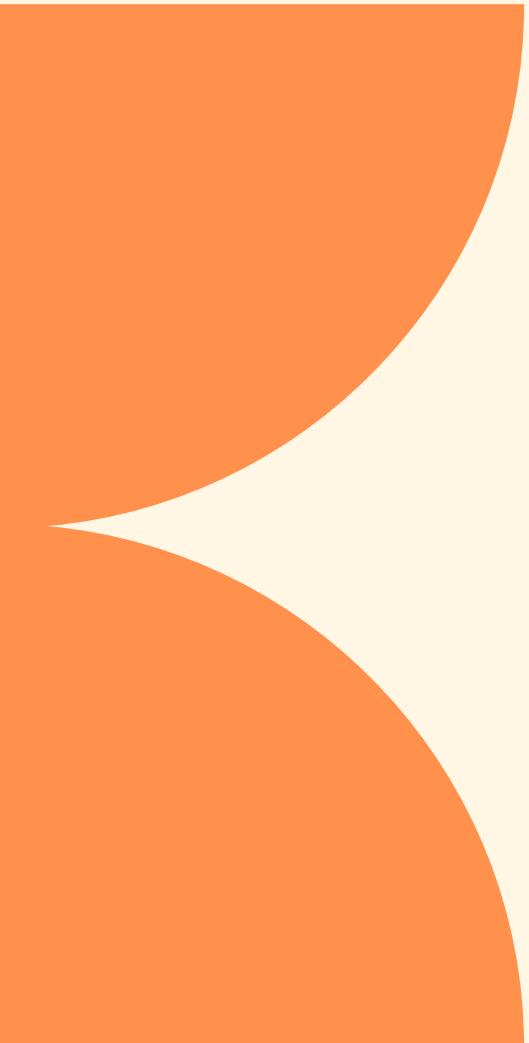
QUESTÕES

3

RESPOSTAS

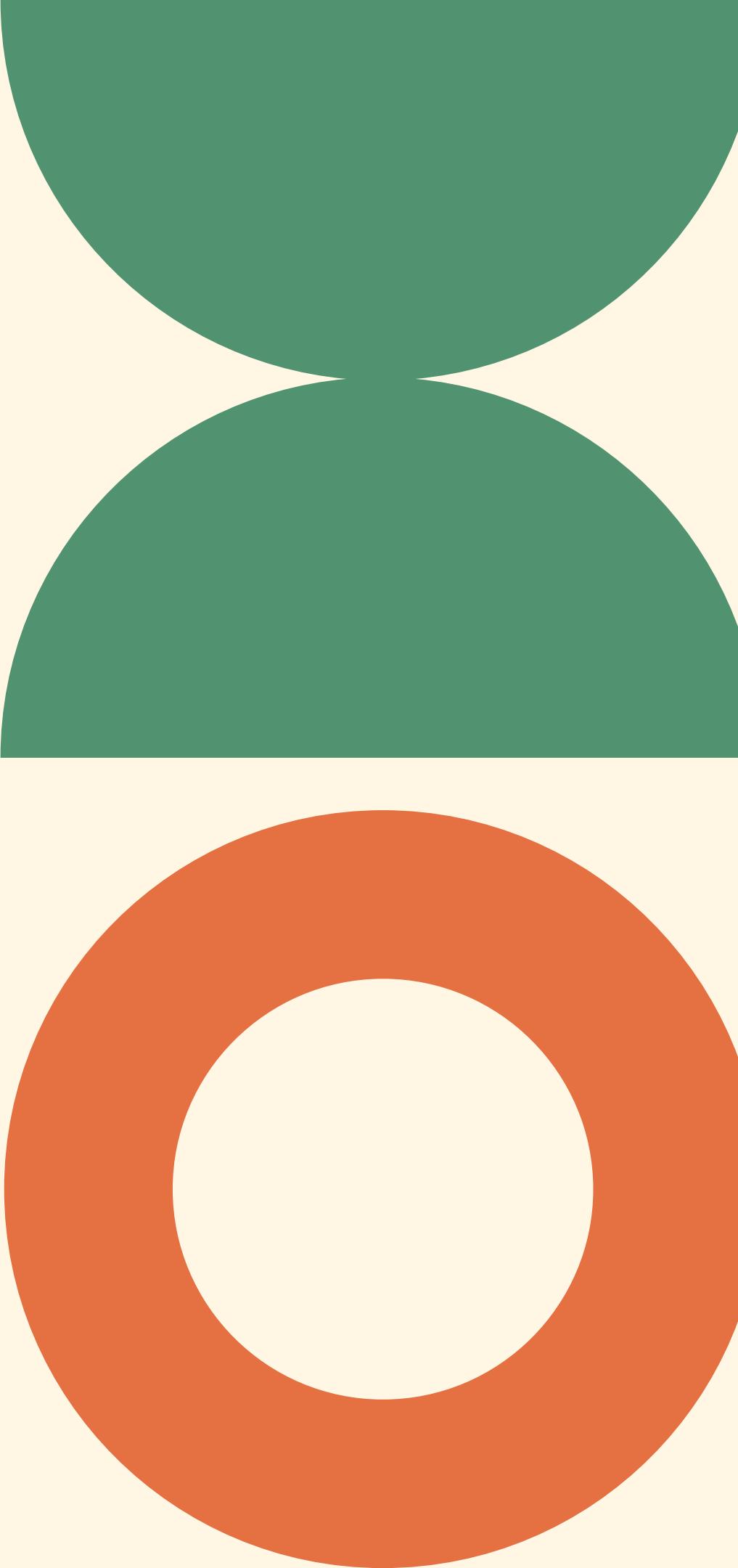
# VANTAGENS

- Este jogo pode ser utilizado para revisar quase qualquer tópico que precise de fixação. Por exemplo, utilizamos, com sucesso, para a revisão de operações matemáticas básicas com números reais com alunos do Ensino Fundamental e também com questões de Cálculo Diferencial para alunos do Ensino Superior.
- Os materiais são simples e, tendo o tabuleiro (ver anexo), não é necessário grande preparo para a realização da atividade já que há vários bancos de questões e geradores de questões na internet.



# DESVANTAGENS

- A atividade pode ser bastante demorada por levar em consideração aspectos como sorte, desestimulando os jogadores.
- A jogabilidade pode se tornar rapidamente repetitiva.
- Em uma sala com muitos jogadores, pode se fazer necessário vários tutores para veicular as questões e as respostas.



## RECOMENDAÇÕES

Caso seja necessário diminuir o tempo da atividade, recomendamos o uso de dois dados ou do tabuleiro em forma reduzida, só até o número 50, por exemplo.

Para evitar a necessidade de muitos tutores, é possível disponibilizar as questões (e respostas) de forma digital, por meio de projeção e um banco de questões, por exemplo.

# CONCLUSÃO

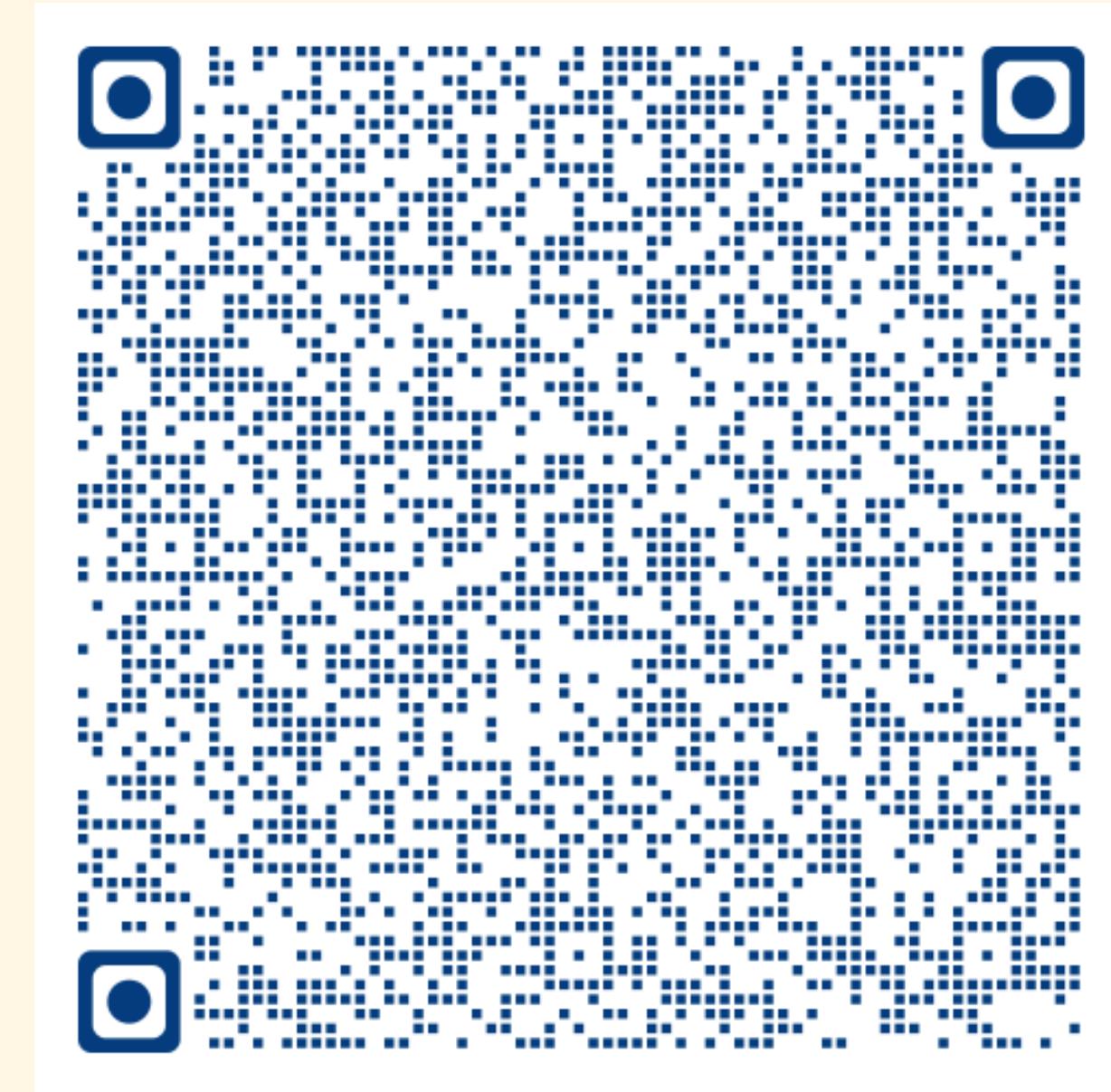
Este jogo clássico de tabuleiro pode ser um grande aliado em sala de aula. **É fato que a gamificação é uma forma eficaz de auxiliar o ensino, tornando os discentes em protagonistas da aprendizagem, aumentando sua motivação e engajamento.**

Portanto, disponibilizamos, em anexo, os tabuleiros utilizados nesta atividade para que docentes ou pais interessados possam utilizar livremente.

# REFERÊNCIAS

- PARLETT, David. **The Oxford History of Board Games**. Oxford University Press, 1999.
- KAPP, Karl. **The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education**. Pfeiffer, 2012.

# ANEXO: OS TABULEIROS



# EDITAIS

Este trabalho foi realizado graças ao apoio dos seguintes editais da UnB:

- Edital MAT N° 01/2025 – Apoio ao Desenvolvimento de Ações de Extensão do Departamento de Matemática
- Edital DEG/DEX N° 01/2025 – Licenciaturas em Movimento – Saberes em Rede 2025-2026
- EDITAL DEX No 02/2025 – Rede de Polos de Extensão – REPE – Saberes Engajados por Equidade e Justiça Socioambiental
- Edital IE 01/2025 de Apoio à Projetos e Programas de Extensão do IE 2025

# BOLSISTAS

Este trabalho foi realizado em colaboração com os bolsistas:

- Ana Clara Cardoso Batista
- Tomás Henrique Alves de Almeida
- Fabricio de Faria Lopes

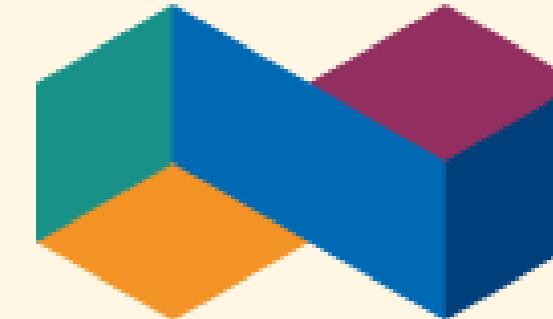


**UnB** | Departamento de  
**Matemática**

**UnB** | Instituto de  
**Ciências Exatas**



**UnB**



**conhecimento em movimento**  
**sociedade em transformação**



Polo UnB Regional  
**Recanto das Emas**

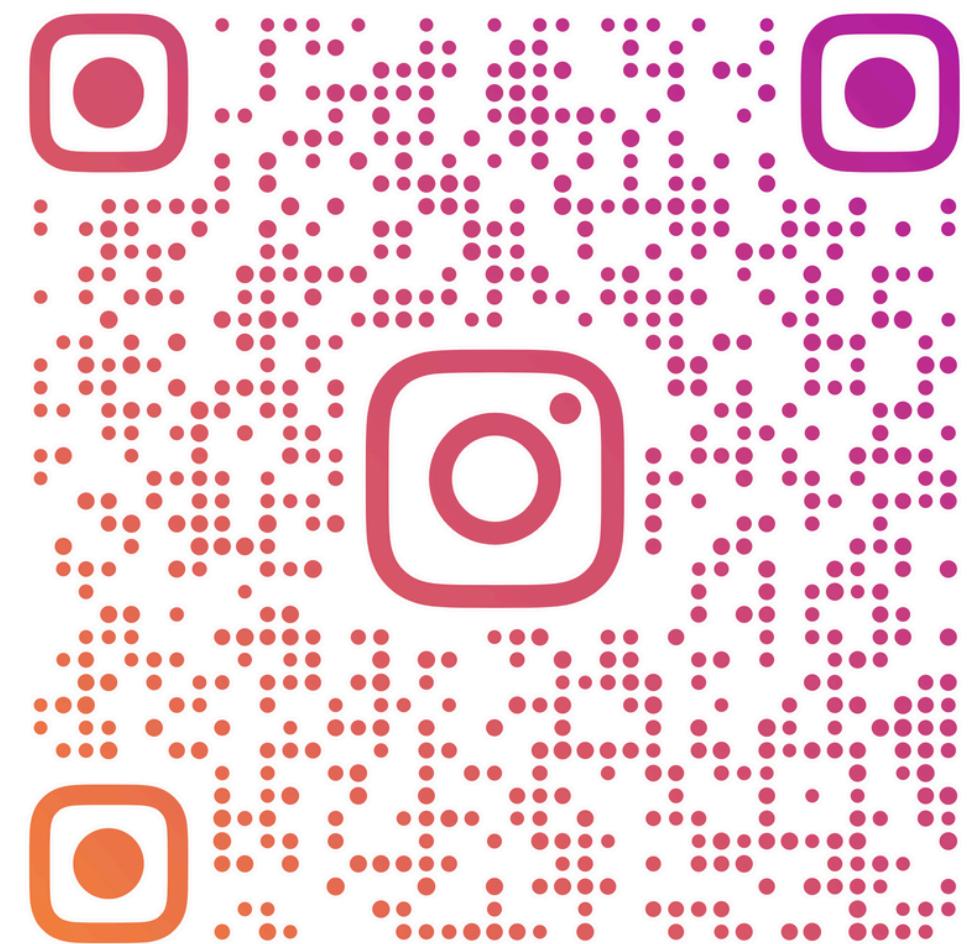


REPE  
Rede  
de Polos  
de Extensão



**UnB | DEX**

# PROJETO MATEMÁTICA EM INGLÊS



MEI\_UNB

