

UMA ADAPTAÇÃO DO JOGO ESCADAS E ESCORREGAS PARA A SALA DE AULA

Projeto de Extensão: Matemática em Inglês

Orientadora: Andrea Genovese de Oliveira

Instagram: [@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

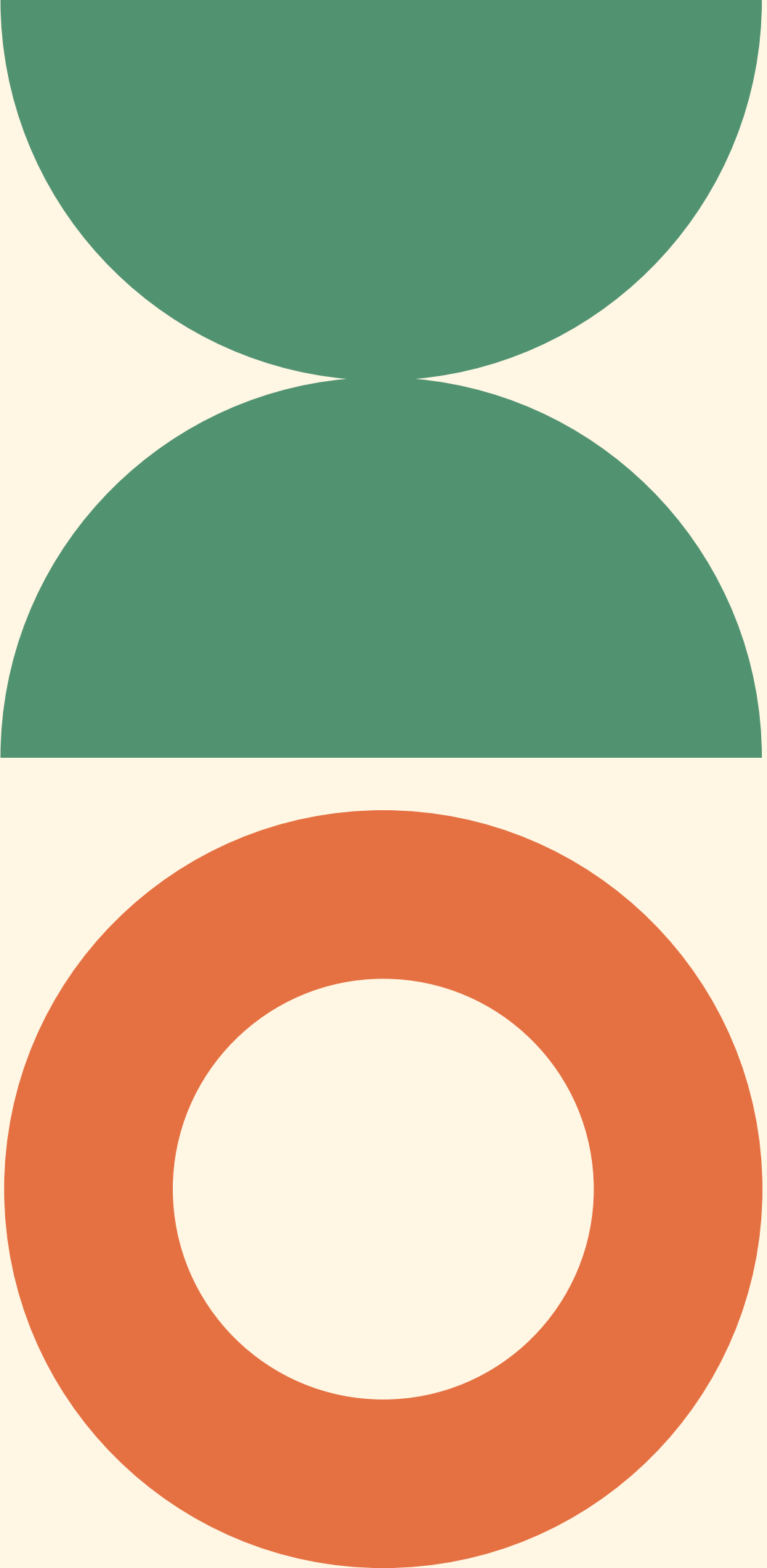
**1 TABULEIRO
(VER ANEXO)**

2

**2 OU 3 PEÕES DE
CORES DISTINTAS**

3

**1 DADO
COMUM**

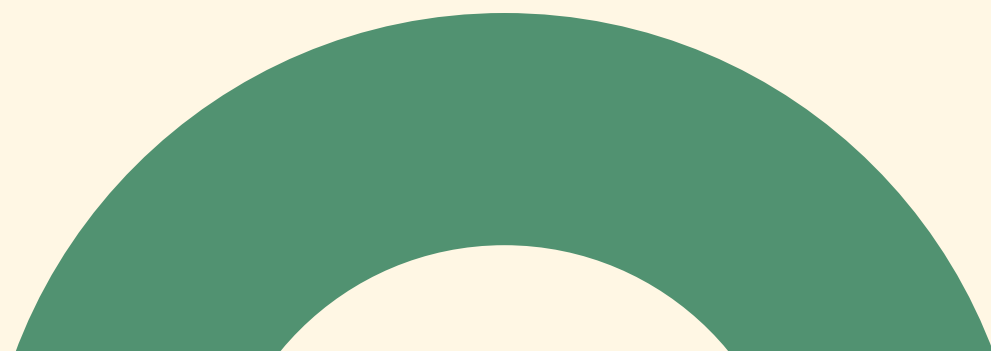
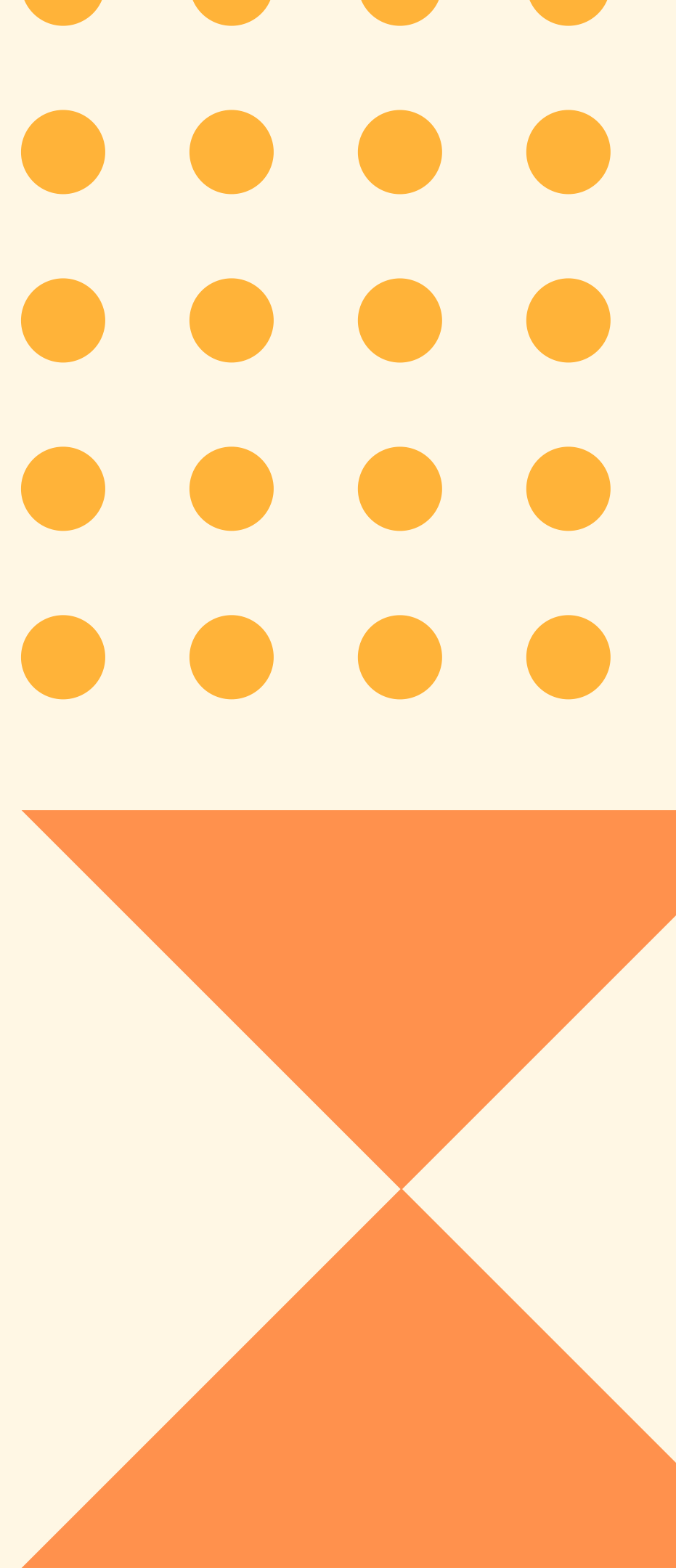


EXPLICAÇÃO

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

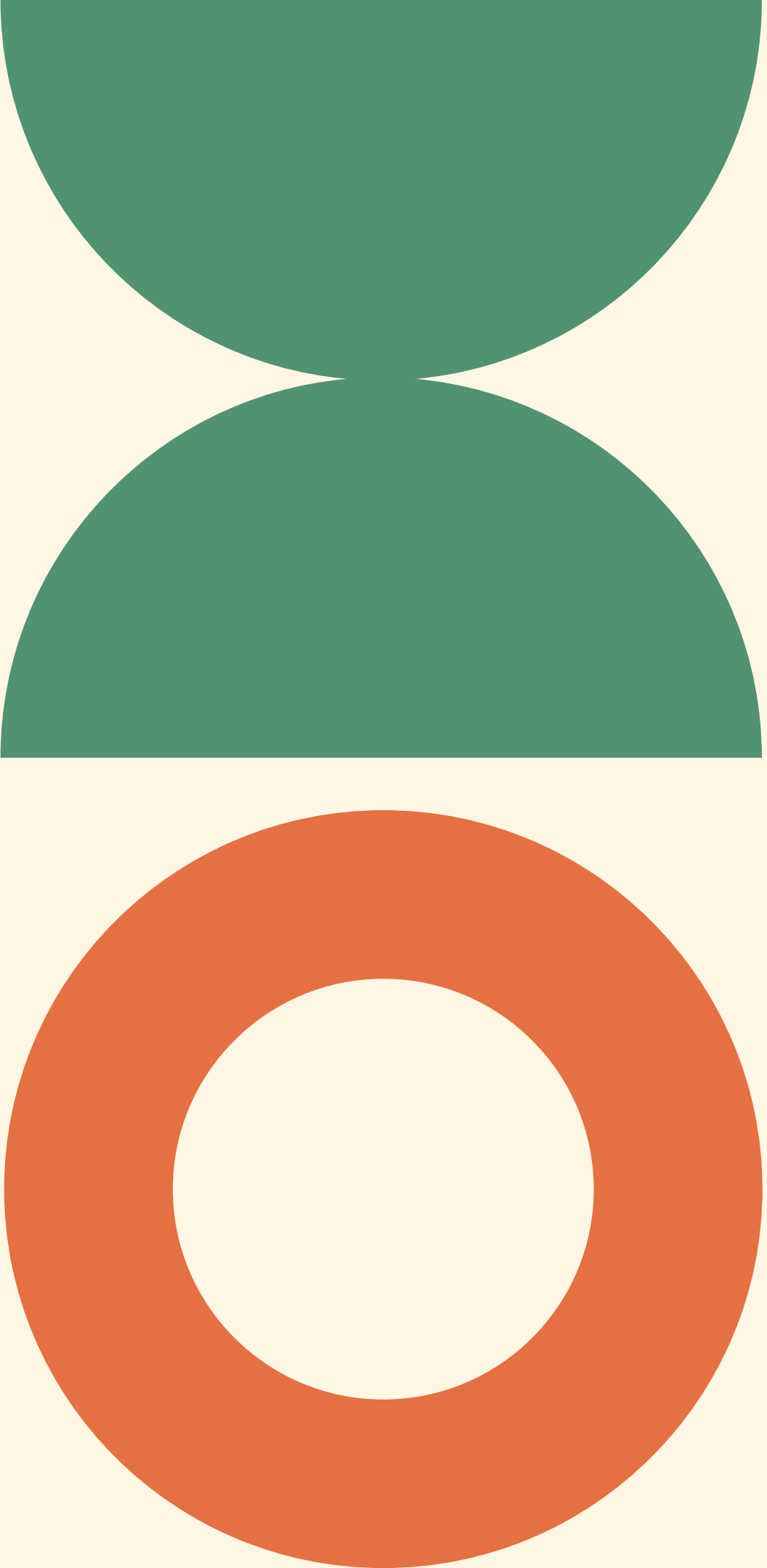
VANTAGENS

- 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

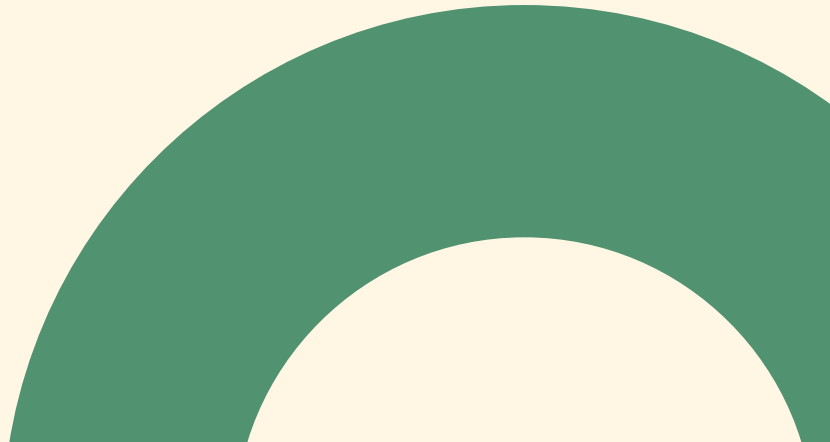
Este jogo clássico de tabuleiro pode ser um grande aliado em sala de aula. **É fato que a gamificação é uma forma eficaz de auxiliar o ensino, tornando os discentes em protagonistas da aprendizagem, aumentando sua motivação e engajamento.**

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



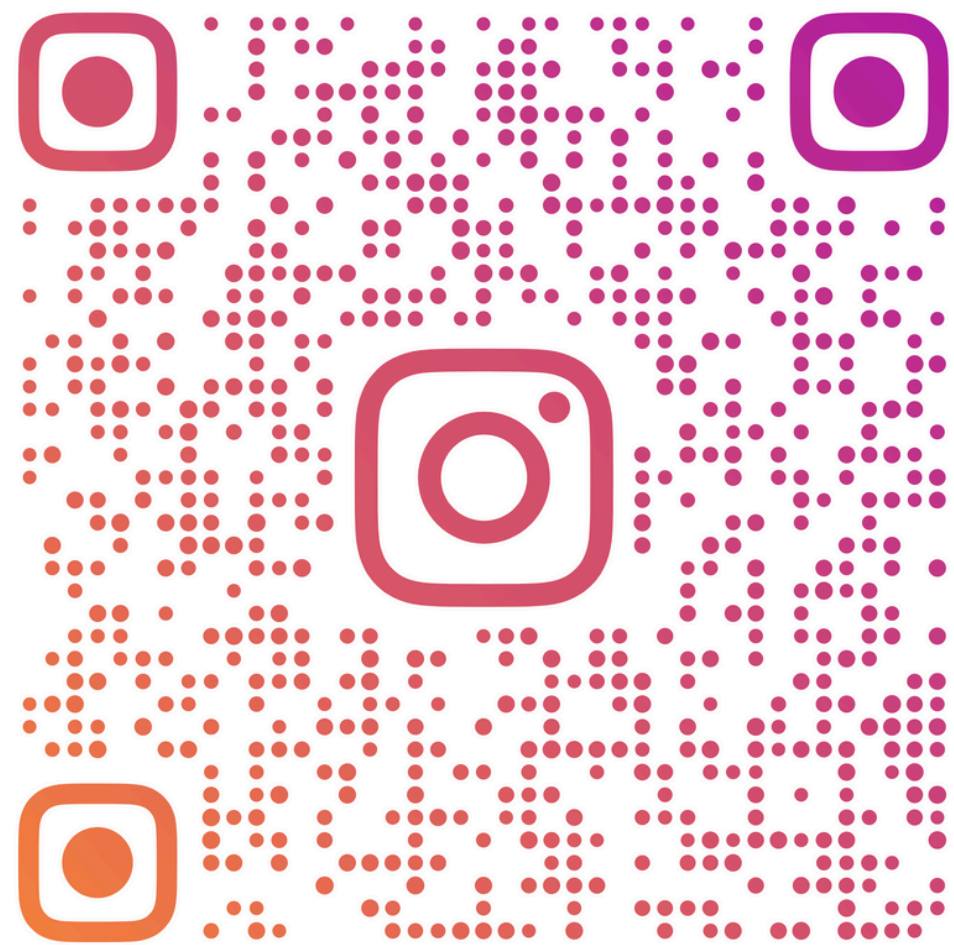
RE
PE

Rede
de Polos
de Extensão



UnB | DEX

PROJETO MATEMÁTICA EM INGLÊS



MEI_UNB

