



Probabilidade em Ação: O Perudo como Recurso Lúdico

Emanuely Camili Rodrigues da Silva¹

Giovana Caetano da Silva²

Graziela Ribeiro Couto³

Júlia Beatriz Lima Vieira⁴

Eixo 4 - Práticas de Ensino da Matemática

Resumo: O Perudo é um jogo de dados de origem sul-americana, também conhecido como Dudo ou Liar's Dice, baseado em blefe, probabilidade e estratégia. Cada jogador possui um conjunto de dados e um copo, e a dinâmica do jogo envolve apostas sobre a quantidade de determinados valores que aparecem entre todos os dados em jogo, considerando a incerteza e a informação parcial. Por seu caráter lúdico e por exigir estimativas, deduções e tomadas de decisão, o Perudo apresenta grande potencial pedagógico. Essa oficina tem como objetivo demonstrar como o jogo Perudo pode ser utilizado como ferramenta metodológica para o desenvolvimento da compreensão da probabilidade entre estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio. A proposta busca desenvolver, de forma lúdica e significativa, tanto a compreensão intuitiva da probabilidade quanto o aprofundamento dos princípios da probabilidade clássica, além de promover habilidades de argumentação e raciocínio lógico por meio da tomada de decisões estratégicas durante o jogo. A metodologia adotada fundamenta-se na utilização de jogos como instrumentos pedagógicos capazes de tornar o ensino da matemática mais acessível e envolvente. O Perudo, em especial, permite a exploração de situações de incerteza, estimativas e blefes, favorecendo a identificação e análise de eventos aleatórios do cotidiano a partir de noções fundamentais de probabilidade. A oficina será organizada em seis etapas: (1) apresentação e contextualização do jogo; (2) familiarização com as regras; (3) prática inicial; (4) investigação dos conceitos matemáticos envolvidos; (5) aprofundamento do uso da probabilidade no jogo; e (6) análise crítica com base em dados probabilísticos..

Palavras-chave: Probabilidade Intuitiva; Jogo Perudo; Oficina Lúdica; Ensino de Probabilidade.

1. História do jogo

O Perudo, também chamado de Dados Mentirosos ou Dudo, é um jogo de dados fundamentado em blefe, estratégia e probabilidade. Suas origens remontam ao período colonial, quando marinheiros europeus difundiam práticas lúdicas semelhantes a bordo de navios mercantes e piratas. Conforme aponta Parlett (1999), já no século XVI espanhóis e ingleses se divertiam com jogos dessa natureza, que acabariam sendo levados para as colônias americanas. Na América do Sul, sobretudo no Peru, Bolívia e Chile, consolidou-se a versão chamada Dudo, derivada do verbo espanhol dudar (“duvidar”), amplamente praticada em festivais e tavernas (Puig, 2005). Quando essa versão se popularizou no Peru, passou a ser chamada de Perudo, provavelmente como uma junção





de “Peru” (país onde ganhou notoriedade) com a palavra espanhola “dudo” (“duvido”), que é o termo usado no jogo quando alguém questiona a aposta do outro.

Na França, o jogo recebeu o nome de Perudo e teria despertado o interesse da nobreza, com relatos não comprovados de que o rei Francisco I (1494-1547) teria sido adepto do passatempo (Musée National des Jeux, 2010). Desde cedo, o Perudo foi reconhecido por seu caráter social: um espaço de interação em que se combinavam cálculos, psicologia e apostas simbólicas. Cotton (1674) já descrevia esse ambiente em tabernas, enquanto nos Andes o Dudo chegou a servir como meio de resolução de conflitos cotidianos entre camponeses (Valdivia, 2012).

A circulação cultural deu origem a variantes locais: no México surgiu o Cacho, com foco em combinações de dados específicas; na Índia, o Bluff, aproximando-se do pôquer (Birodkar, 1997). No século XX, o jogo ganhou força comercial na Europa, sendo lançado em versões de mesa luxuosas, com dados coloridos e copos de madeira. Sua presença em obras da cultura popular, como Piratas do Caribe: O Baú da Morte (2006) e no jogo eletrônico Red Dead Redemption (2010), reforçou seu status como clássico lúdico contemporâneo.

No Brasil, é possível traçar um paralelo entre o Perudo e jogos de boteco tradicionais, como o Jogo dos Palitinhos, também chamado de Purrinha ou Porrinha, ambos centrados no blefe e na leitura do comportamento alheio (Cascardo, 2002). Enquanto o Perudo preserva a herança marítima europeia ao utilizar dados e copos, o jogo brasileiro se vale de objetos simples, como moedas e palitos, revelando uma adaptação criativa aos recursos disponíveis. Mesmo assim, cumprem papéis sociais semelhantes: o de entretenimento coletivo e, em certos casos, de mecanismo pacífico para lidar com disputas (Valdivia, 2012).

A lógica do blefe também evidencia diferenças culturais. No Perudo, a estratégia exige raciocínios probabilísticos mais complexos, já que cada dado apresenta seis possíveis resultados. No Jogo dos Palitinhos, prevalece uma matemática intuitiva, associada a somas diretas e à observação de sinais corporais (Cascardo, 2002). Além disso, a imagem histórica do Perudo, vinculada a piratas e nobres, contrasta com a natureza democrática e popular dos jogos brasileiros de boteco, acessíveis a todas as classes sociais.





Dessa forma, a trajetória do Perudo mostra como um jogo pode atravessar fronteiras, assumir novas formas e, ainda assim, preservar sua essência estratégica e social. Mais do que simples entretenimento, ele se consolidou como um fenômeno cultural capaz de refletir contextos diversos e de se reinventar continuamente ao longo da história.

2. Objetivo

A oficina tem como finalidade demonstrar como o jogo Perudo pode ser utilizado como ferramenta metodológica para o desenvolvimento da compreensão da probabilidade entre estudantes do Ensino Fundamental e do Ensino Médio.

Busca-se, com isso:

- Desenvolver a compreensão intuitiva e formal do conceito de probabilidade junto aos estudantes do Ensino Fundamental e Médio;
- Aprofundar o entendimento dos princípios fundamentais da probabilidade clássica entre os alunos do Ensino Médio;
- Promover habilidades de argumentação baseadas em raciocínios probabilísticos, por meio da interação com o jogo e a tomada de decisões estratégicas.

A oficina contribui de maneira significativa ao integrar o jogo como uma estratégia didática inovadora, que torna o ensino de probabilidade mais concreto, contextualizado e atraente. Esse aspecto é reforçado por autores que defendem a inserção de jogos no ensino de Matemática como forma de favorecer a aprendizagem ativa e significativa (KISHIMOTO, 2011; GRANDO, 2004).

Além disso, a ludicidade e a simulação de situações de incerteza presentes no Perudo estimulam os estudantes a estimar, calcular, tomar decisões e justificar suas escolhas. Nesse processo, desenvolvem-se competências como o raciocínio lógico, a capacidade de argumentação e a leitura crítica de situações probabilísticas — aspectos já discutidos em pesquisas que relacionam jogos, probabilidade e resolução de problemas (LOPES, 2008; BORBA; PENTEADO, 2016).

Por fim, a proposta dialoga com os pressupostos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no que se refere às competências gerais da Matemática relacionadas à resolução de problemas, ao pensamento estatístico e à análise crítica de





informações numéricas (BRASIL, 2018). Ao favorecer a aprendizagem ativa e colaborativa, a oficina amplia o engajamento dos estudantes e contribui para uma formação mais significativa e reflexiva em torno dos conceitos probabilísticos.

Nesse sentido, a BNCC orienta que:

[...] a aprendizagem em Matemática está intrinsecamente relacionada à compreensão, ou seja, à apreensão de significados dos objetos matemáticos, sem deixar de lado suas aplicações. Os significados desses objetos resultam das conexões que os alunos estabelecem entre eles e os demais componentes, entre eles e seu cotidiano e entre os diferentes temas matemáticos. Desse modo, recursos didáticos como malhas quadriculadas, ábacos, jogos, livros, vídeos, calculadoras, planilhas eletrônicas e softwares de geometria dinâmica têm um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas (BRASIL, 2018, p. 218).

3. Metodologia

A metodologia adotada nesta oficina, centrada no jogo Perudo, fundamenta-se no uso de jogos como instrumentos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem da Matemática. Essa abordagem visa tornar o conhecimento mais acessível e significativo, promovendo o raciocínio lógico dos alunos por meio de experiências lúdicas que despertam o interesse e favorecem a compreensão dos conteúdos.

A oficina terá duração de 2h30 e será destinada a até 25 participantes. Sua organização busca garantir momentos de contextualização, prática e análise, favorecendo tanto a familiarização com o jogo quanto a exploração de conceitos probabilísticos nele presentes. O Perudo é tomado como recurso central, mas sua dinâmica também possibilita a relação com situações de incerteza e acaso que permeiam o cotidiano, contribuindo para que os estudantes compreendam como a probabilidade pode ser aplicada a diferentes contextos.

A seguir, são apresentadas as etapas que compõem a oficina:

Etapa 1 – Apresentação do jogo Perudo

Os alunos serão introduzidos ao jogo, com explicações sobre sua origem, contexto cultural e objetivo principal: realizar apostas sobre a quantidade de determinados valores nos dados de todos os jogadores. Serão destacados aspectos que o diferenciam de outros jogos de dados, como a presença do blefe e a tomada de decisões sob incerteza.

Etapa 2 – Familiarização das regras e funcionamento





Nesta etapa, os alunos terão contato direto com as regras básicas: cada jogador possui cinco dados e um copo; após o lançamento, deve-se apostar na quantidade de dados de um certo valor presente na mesa; o jogador seguinte pode aumentar a aposta ou duvidar da anterior, e assim por diante. Essas explicações serão apresentadas com exemplos práticos, para que os estudantes compreendam progressivamente a dinâmica.

Etapa 3 – Partida inicial

Os alunos participarão de uma rodada teste. O objetivo é aplicar as regras previamente estudadas e experimentar, na prática, a dinâmica de apostas, blefes e dúvidas. Esse momento inicial permitirá que percebam como as estratégias começam a surgir, além de observar como o raciocínio probabilístico se manifesta espontaneamente durante o jogo.

Etapa 4 – A matemática por trás do Perudo

Nesta etapa, o foco será discutir os conceitos matemáticos envolvidos no jogo. A probabilidade clássica será introduzida a partir de perguntas como: qual é a chance de aparecer pelo menos dois números “3” entre todos os dados lançados? ou qual é a probabilidade de uma aposta ser verdadeira dado o número de jogadores? O blefe será discutido como estratégia apoiada em cálculos, mas também em percepções subjetivas.

Etapa 5 – Estratégias e probabilidade aplicada

Aqui, os estudantes serão incentivados a relacionar as jogadas às noções de estimativa e cálculo probabilístico. Situações reais do jogo serão analisadas para mostrar como os dados podem orientar estratégias mais seguras, permitindo decisões mais fundamentadas.

Etapa 6 – Análise crítica com base em dados probabilísticos

Por fim, será realizada uma reflexão coletiva sobre as partidas jogadas. Os alunos serão convidados a identificar momentos em que utilizaram (ou poderiam ter utilizado) raciocínios probabilísticos para sustentar suas apostas. Essa análise permitirá consolidar a compreensão de que, em contextos de incerteza, a matemática pode oferecer instrumentos para decisões mais críticas e conscientes.





4. Atividades e Materiais didáticos propostos

O Perudo é um jogo de dados que envolve blefe, estimativas e raciocínio probabilístico, permitindo que os jogadores tomem decisões estratégicas a partir de situações de incerteza. Durante a oficina, o jogo será utilizado como recurso pedagógico para estimular a compreensão da probabilidade de forma lúdica e significativa.

A oficina terá início com uma breve introdução ao Perudo, destacando suas principais regras: cada jogador recebe um copo e cinco dados, lança-os de forma secreta e, em seguida, faz apostas sobre a quantidade de valores que acredita estarem visíveis entre todos os dados em jogo. O jogador seguinte pode aumentar a aposta ou duvidar da anterior. A rodada prossegue até que reste apenas um participante com dados em seu copo.

Os participantes serão organizados em 5 grupos de 5 pessoas, permitindo que todos vivenciem a dinâmica do jogo de forma prática. Cada grupo jogará simultaneamente em mesas separadas, garantindo que todos possam aplicar as regras e explorar estratégias de probabilidade.

Materiais necessários para 25 participantes (5 grupos de 5):

- 25 copos plásticos opacos (1 por participante);
- 125 dados (5 por participante);
- Mesas e cadeiras organizadas para os 5 grupos;
- Quadro branco ou projetor multimídia (para sistematização das discussões coletivas).

Ao final das partidas, será realizada uma discussão coletiva com o questionamento central: “De que forma o jogo contribuiu para a compreensão da probabilidade?”. Esse momento será voltado à reflexão dos participantes sobre as estratégias utilizadas e sobre como conceitos matemáticos se tornaram mais claros a partir da experiência prática.





5. Contribuições e Impacto

A oficina contribui para a aprendizagem ao integrar o jogo como recurso metodológico que favorece a participação ativa dos estudantes. O uso do Perudo permite que os alunos construam intuições sobre eventos aleatórios, explorem a lógica da probabilidade clássica e desenvolvam habilidades de argumentação e tomada de decisão.

Do ponto de vista docente, a proposta oferece um exemplo prático de como os jogos podem ser incorporados ao ensino de Matemática para tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo. Além disso, a reflexão final estimula os participantes a relacionarem os conceitos trabalhados no jogo com situações do cotidiano, ampliando a visão crítica sobre a aplicação da probabilidade.

6. Fundamentação e Aplicação da Oficina com Base na BNCC

A oficina “A Probabilidade em Ação: O Perudo como Recurso Lúdico” busca integrar a proposta lúdica do jogo ao desenvolvimento de habilidades matemáticas previstas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), de forma a promover a aprendizagem ativa e reflexiva dos estudantes.

No Ensino Fundamental (anos finais), as atividades têm o objetivo de:

- Reconhecer e descrever a aleatoriedade em situações cotidianas, distinguindo eventos certos, prováveis ou improváveis (EF06MA18);
- Resolver e elaborar problemas envolvendo raciocínio lógico, tomada de decisão e construção de estratégias (EF07MA27);
- Avaliar e comparar estratégias de resolução de problemas, argumentando sobre a adequação de cada uma (EF08MA25).

No Ensino Médio, a oficina aprofunda os conceitos probabilísticos por meio de análise e modelagem de situações de incerteza:





- Interpretar e resolver problemas com base em conceitos e procedimentos matemáticos, reconhecendo a natureza probabilística de muitos fenômenos (EM13MAT102);
- Analisar, modelar e resolver problemas que envolvam incerteza e variabilidade, utilizando estatística e probabilidade (EM13MAT401).

A proposta foi estruturada para ser aplicada em ambiente convencional, em momentos regulares de ensino da Matemática ou como atividade complementar, com modalidade colaborativa, favorecendo a comunicação, o trabalho em grupo e o respeito às regras.

Hipóteses de aprendizagem e estímulo à participação:

- Espera-se que, ao vivenciar as partidas de Perudo, os alunos desenvolvam maior percepção da incerteza e capacidade de argumentação baseada em dados;
- A discussão das estratégias utilizadas durante o jogo incentivará a reflexão crítica, estimulando a análise probabilística de diferentes cenários;
- Ao relacionar as decisões no jogo com situações cotidianas, os participantes devem aprimorar a habilidade de aplicar conceitos de probabilidade fora do contexto estritamente lúdico;
- O engajamento em grupos permite o desenvolvimento de competências socioemocionais, como cooperação, negociação e tomada de decisão conjunta.

Dessa forma, a oficina não apenas atende às competências previstas na BNCC, mas também promove participação ativa, reflexão e aprendizado significativo, integrando matemática, estratégia e pensamento crítico.

Referências:

BRASIL, Ministério da Educação e do esporte. Secretaria de Educação fundamental Parâmetros curriculares Nacionais: Matemática (3º e 4º ciclos do Ensino fundamental) Brasília: SEF/MEC, 1997.





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

BIRODKAR, Sudheer. Traditional Games of India. Mumbai: Popular Prakashan, 1997.

BORBA, Marcelo de Carvalho; PENTEADO, Miriam Godoy. Informática e educação matemática. 5. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2016.

CASCUDO, Luís da Câmara. Jogos e Costumes Populares do Brasil. São Paulo: Global Editora, 2002.

COTTON, Charles. The Compleat Gamester. Londres: R. Cutler, 1674.

GRANDO, Regina Célia. O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula. 2000. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2000.

LOPES, Celi Espasandin. Probabilidade no ensino fundamental: uma análise de propostas curriculares e de livros didáticos. Campinas: Papyrus, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, a criança e a educação. 1992

MUSÉE NATIONAL DES JEUX. Le Perudo: Un Jeu de Dés Royal. França: Musée du Jeu, 2010. Disponível em: <http://www.museedujeu.com>. Acesso em: 15 nov. 2023.

PARLETT, David. The Oxford History of Board Games. Oxford: Oxford University Press, 1999.

PUIG, Juan José. Juegos de Azar en el Perú Colonial. Revista Histórica, n. 58, 2005, p.43-60

RIBEIRO, Carlos Eduardo; GOULART, Amari. O ensino de probabilidade por meio de jogos na Educação de Jovens e Adultos. In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 11., Curitiba, 2013.

V ALDIVIA, Juan Carlos. Cacho: El Juego de Dados Boliviano. La Paz: Editorial Plural, 2012.

