

DIA DA FAMÍLIA NA ESCOLA COM JOGOS DE TABULEIRO MULTICULTURAIS

FAMILY DAY AT SCHOOL WITH MULTICULTURAL BOARD GAMES

Helena Correa Ribeiro¹,
heribeiro09@gmail.com
Marcelo Custodio da Luz²,
marluz@furb.br
Noelly Susana Goedert de Souza³,
noelly@furb.br

Resumo: Neste artigo estão descritas ações pedagógicas desenvolvidas em duas escolas públicas de Educação Básica localizadas no Estado de Santa Catarina. O texto traz a descrição de atividades realizadas durante o evento denominado Dia da Família na Escola, que foi instituído por lei estadual e acontece anualmente em um sábado de abril. O objetivo é promover a aproximação entre pais e responsáveis com a comunidade escolar, sendo considerada fundamental a participação da família na educação dos estudantes. Nesse dia, são realizadas atividades lúdicas e interativas, oficinas, feiras de empreendedorismo e diversas ações educativas focadas em temas da atualidade. Conforme a legislação, as escolas possuem autonomia para definirem quais atividades serão desenvolvidas no Dia da Família na Escola. Neste artigo estão apresentadas as descrições de atividades realizadas por professores de duas escolas que utilizaram jogos de tabuleiro. *Achi* e *Nine Holes* foram os jogos escolhidos na Escola A e *Picaría* e *Kaooa* na Escola B. Neste texto estão expostas algumas informações sobre a origem desses jogos e descritas as suas regras. Todos os tabuleiros são constituídos por pontos onde as peças são colocadas e segmentos de reta sobre os quais os jogadores efetuam movimentos das suas peças. Durante o corrente semestre, está planejado

¹ Mestre em Matemática pelo Programa de Pós-Graduação em Matemática em Rede Nacional – Universidade Tecnológica do Paraná (UTPR)

² Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais e Matemática – Universidade Regional de Blumenau (FURB)

³ Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais e Matemática – Universidade Regional de Blumenau (FURB)

retomar esses jogos nos momentos iniciais de aulas de Matemática para o ensino de temas geométricos e conceitos fundamentais da teoria dos grafos.

Palavras-chave: Jogos. Ensino de geometria. Grafos.

Abstract: This article describes pedagogical actions developed in two public Basic Education schools located in the state of Santa Catarina. The text presents a description of activities carried out during the event called Family Day at School, which was established by state law and takes place annually on the third Saturday of April. The objective is to promote closer relationships between parents or guardians and the school community, considering family participation in students' education to be fundamental. On this day, playful and interactive activities are held, including workshops, entrepreneurship fairs, and various educational actions focused on contemporary topics. According to the legislation, schools have autonomy to define which activities will be developed on Family Day at School. This article presents descriptions of activities carried out by teachers from two schools who used board games. *Achi* and *Nine Holes* were the games chosen in School A, and *Picaría* and *Kaooa* in School B. This text also provides some information about the origin of these games and describes their rules. All boards consist of points where pieces are placed and line segments along which players move their pieces. During the current semester, it is planned to revisit these games at the beginning of Mathematics classes to support the teaching of geometric topics and fundamental concepts of graph theory.

Keywords: Games. Geometry teaching. Graphs.

1 INTRODUÇÃO

O Dia da Família na Escola em Santa Catarina é uma data instituída por lei estadual (Lei nº 16.877/2016) comemorada anualmente em um sábado de abril. O objetivo é promover a aproximação entre

familiares e a comunidade escolar, incentivando pais e responsáveis a participarem ativamente do ambiente de aprendizado, com atividades lúdicas e interativas. Visando fortalecer a relação escola-família, esse evento busca valorizar a presença dos pais e promover atividades de integração. A participação da família é vista como fundamental para o sucesso educacional e o desenvolvimento dos estudantes. A data é uma oportunidade para que as famílias conheçam o ambiente escolar e estreitem laços com professores e alunos.

Este artigo apresenta o relato de ações pedagógicas desenvolvidas no Dia da Família na Escola, edição 2026, em duas escolas estaduais localizadas no município de Blumenau.

Na organização do Dia da Família na Escola, as escolas estaduais têm autonomia para criar sua própria programação, tais como atividades lúdicas e interativas, oficinas, feiras de empreendedorismo, gincanas, bazares sustentáveis e atividades sobre temas atuais, como o respeito e a prevenção da violência.

Neste artigo estão descritos os jogos e respectivas regras realizados, durante o Dia da Família na Escola, em duas escolas públicas localizadas no Estado de Santa Catarina. Os jogos foram selecionados pelos professores autores do presente artigo, tendo como critério de escolha a forma de seus tabuleiros e a simplicidade das suas regras de modo que

possibilitam muitas jogadas em pouco tempo. Os tabuleiros de todos os jogos escolhidos – *Achi*, *Nine Holes*, *Picaría* e *Kaooa* – apresentam vértices sobre os quais as peças são colocadas e segmentos de reta onde os jogadores movimentam. “Os jogadores devem decidir como vão movimentar suas peças no tabuleiro. Esses são chamados jogos de estratégia” (Zaslavsky, 2000, p. 11).

Durante o corrente semestre, está planejado o uso dos jogos, realizados durante o Dia da Família, nos momentos iniciais de aulas de Matemática, objetivando o ensino de temas geométricos determinados na BNCC – Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018) articulados com conceitos fundamentais da teoria dos grafos.

2 MATERIAL E MÉTODOS

Na Escola A, alguns alunos decoraram o quadro vertical da sala dos jogos, conforme mostra a Figura 1, com desenhos e frases desejando boas-vindas aos visitantes.

Figura 1 – Preparando a sala de jogos



Fonte: Autor (2026)

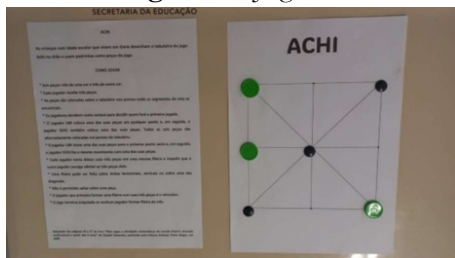
Em ambas as escolas, os tabuleiros dos jogos foram impressos em papel e diversos materiais – botões, pinos de outros

jogos, pedrinhas, cascalhos pequenos, tampinhas – foram usados como peças.

Na Escola A foram selecionados os jogos *Achi* e *Nine Holes* e, na Escola B, os jogos *Picaría* e *Kaooa*.

O tabuleiro do jogo *Achi*, mostrado na Figura 2, tem forma quadrada com duas diagonais dividida em quatro quadrados de mesma área.

Figura 2 – Jogo *Achi*



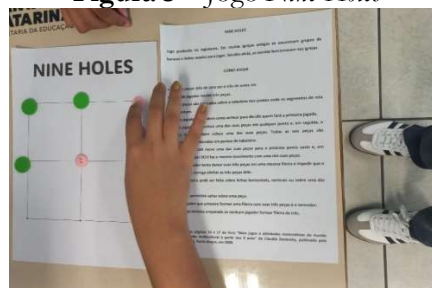
Fonte: Autor (2026)

O jogo *Achi* é jogado com pedrinhas sobre diagramas desenhados no chão, pelas crianças em idade escolar de Gana, país localizado no oeste do continente africano (Zaslavsky, 2009). São usadas seis peças, três de um tipo e três de outro, e cada jogador recebe três peças. Os jogadores decidem como sortear para decidir quem fará a primeira jogada. As peças são colocadas sobre o tabuleiro nos pontos onde os segmentos de reta se encontram. O primeiro jogador coloca uma das suas peças em qualquer ponto e, em seguida, o segundo jogador também coloca uma das suas peças. Todas as seis peças são alternadamente colocadas em pontos do tabuleiro. O primeiro jogador move uma das suas peças para o próximo ponto vazio e, em

seguida, o segundo jogador faz o mesmo movimento com uma das suas peças. Cada jogador tenta deixar suas três peças em uma mesma fileira e impedir que o outro jogador consiga alinhar as três peças dele. Não é permitido saltar sobre uma peça. O jogador que primeiro formar uma fileira com suas três peças é o vencedor. O jogo termina empatado se nenhum jogador formar fileira de três (Zaslavsky, 2009).

A Figura 3 mostra o tabuleiro do Jogo *Nine Holes* que é jogado há muito tempo na Inglaterra. As regras do jogo africano *Achi* e do *Nine Holes* são as mesmas.

Figura 3 – Jogo *Nine Holes*



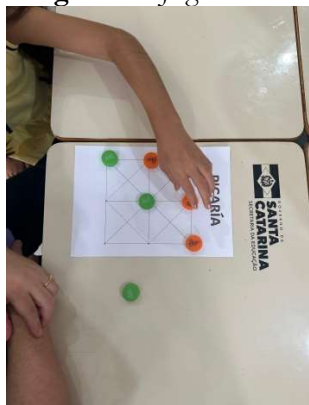
Fonte: Autor (2026)

Zaslavsky (2009, p. 16) comenta que, em “muitas velhas igrejas inglesas se encontram grupos de buracos ou linhas usados para jogos” e que, durante “aulas enfadonhas”, os estudantes “não resistiam e entravam em um rápido jogo de *nine holes*”. Zaslavsky (2009, p. 16) também relata: “Um registro penal inglês de 1699 mostra que dois homens foram punidos por jogar *nine holes* durante os serviços religiosos”. Esse jogo era um dos favoritos entre as pessoas que

cuidavam de ovelhas e gado e o “poeta inglês do século XVII Michael Drayton descreveu a cena”, conforme conta Zaslavsky (2009, p.16), de cuidadores distraídos e animais se perdendo “enquanto o *nine holes* eles jogavam”.

Os indígenas do Novo México da etnia “Pueblo chamavam seus jogos de *pitarilla* ou *picaría*” (Zaslavsky, 2000, p. 22). Essas palavras são parecidas com a palavra da língua espanhola *pedreria*, indicando “que os nativos americanos do sudoeste aprenderam os jogos com os espanhóis” (Zaslavsky, 2000, p. 22). A Figura 4 mostra o tabuleiro do jogo *Picaría*.

Figura 4 – Jogo *Picaría*



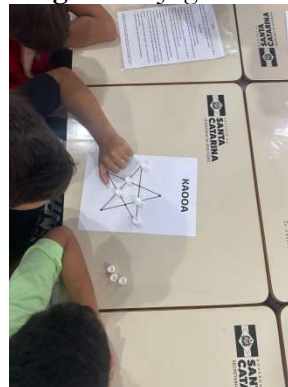
Fonte: Autor (2026)

Zaslavsky (2000, p. 14) analisa que, em todas as partes do mundo, são praticados “alguma forma de jogo de três alinhados”. Os jogos *Achi*, *Nine Holes* e *Picaría* estão nessa categoria e seguem as mesmas regras.

Na Índia, é jogado o jogo “*Kaooa* em um diagrama que tem a forma de um pentagrama, ou estrela de cinco pontas. Outro nome para o jogo é *Abutre e Gralhas*”

(Zaslavsky, 2000, p. 50). Na Figura 5 pode ser observado o tabuleiro do jogo *Kaooa*.

Figura 5 – Jogo *Kaooa*



Fonte: Autor (2026)

Sete peças, que representam as gralhas, são entregues para um dos jogadores. Uma peça diferente, que representa o abutre, para o outro jogador. As peças são colocadas sobre o tabuleiro nos pontos onde os segmentos de reta se encontram. O primeiro jogador coloca uma das suas gralhas em qualquer ponto e, em seguida, o segundo jogador coloca o abutre em um dos pontos vazios. O primeiro jogador coloca a segunda gralha em um dos pontos vazios e, em seguida, o segundo jogador desloca o abutre um espaço ao longo do segmento de reta até um ponto vazio. Os jogadores continuam revezando até que as sete gralhas estejam no tabuleiro. Os jogadores, um após o outro, movimentam uma peça de cada vez até um ponto vazio adjacente. O abutre pode capturar uma gralha saltando por cima dela na mesma linha até um ponto vazio logo após a posição da gralha capturada. Ele pode fazer uma série de capturas, na sua vez de jogar,

quando há um ponto vazio depois de cada gralha capturada. O primeiro jogador vence quando consegue prender o abutre se modo que ele não consegue se movimentar. O segundo jogador vence quando o abutre captura, no mínimo, quatro gralhas (Zaslavsky, 2000).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em ambas as escolas ocorreu muita diversão durante a realização dos jogos, todos buscando descobrir quais estratégias conduzem para a vitória. Participaram estudantes, seus familiares e pessoas da comunidade escolar. Na Escola B, a quantidade de pessoas que veio para a sala dos jogos superou as expectativas e, durante o Dia da Família, foi necessário fazer fotocópias de tabuleiros, sendo recolhidos no pátio cascalhos de duas cores para servirem como peças dos jogos.

Os professores que organizaram os jogos planejaram aulas de Matemática a serem desenvolvidas durante o semestre. Pouco tempo, no início de cada aula, será dedicado para a realização de um jogo, seguindo as orientações do documento “Subsídios para diretrizes curriculares nacionais específicas da educação básica” (Brasil, 2009, p. 58-59). Esse documento traz um alerta sobre ações pedagógicas de professores de estudantes oriundos de diferentes classes sociais: “ao proporem às camadas populares uma

educação escolar fortemente centrada no lúdico, na espontaneidade e na criatividade, terminam por reservar apenas para as elites uma educação que trabalha com abstrações e estimula a capacidade de raciocínio lógico”.

Quatro aulas de Matemática serão desenvolvidas durante este semestre, com o uso de jogos, e têm como objetivo o ensino dos seguintes temas geométricos determinados na BNCC – Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018): segmento de reta, vértice, ângulo, quadrado, diagonal, pentágono, área e perímetro. Trata-se de conceitos da geometria euclidiana relacionados com a forma dos tabuleiros. Na continuidade das aulas, serão articulados com os conceitos elementares vértices e arestas, da teoria dos grafos, possíveis de serem abordados na Educação Básica conforme apresentados por Jurkiewicz (2009) e Müller (2015).

Desse modo, temas matemáticos contemporâneos podem ser trazidos para a sala de aula, por meio de jogos cujos tabuleiros apresentam vértices e segmentos de reta, e os estudantes “aprendem alguns aspectos da matemática que não estão incluídos no currículo escolar, como as redes (teoria dos grafos)” (Zaslavsky, 2009, p.11). Conhecendo aspectos da matemática atual, os estudantes podem compreender que a Matemática é uma ciência em contínuo processo de criação.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As ações pedagógicas apresentadas neste artigo mostraram resultados positivos ao proporem a abordagem de temas matemáticos de modo lúdico.

No Dia da Família na Escola que ocorreu e para as aulas a serem desenvolvidas durante o corrente semestre foram selecionados jogos de tabuleiro cujas formas geométricas podem ser relacionadas com elementos básicos da atual teoria dos grafos.

Vários caminhos se abrem por meio do uso pedagógico de jogos. Os tabuleiros podem ser entregues impressos ou podem ser confeccionados pelos estudantes com o uso de instrumentos geométricos, dependendo do tempo da aula a ser dedicado para os jogos. A confecção de tabuleiros sobre papel milimetrado é uma opção que possibilita explorar sistemas de medidas inicialmente de modo intuitivo, a partir da contagem de segmentos de reta e de formas quadradas e respectivas medidas em milímetro quadrado e centímetro quadrado.

Espera-se que este artigo contribua para professores dos diversos componentes usem jogos em suas aulas articulados com temas curriculares.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018.

JURKIEWICZ, S. **Grafos**: uma introdução. Rio de Janeiro, 2009. Apostila 5 de Programa de iniciação científica da OBMEP.

MÜLLER, J. G. **Teoria dos grafos para o ensino fundamental**: desafios lúdicos. 2015. 185 f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Naturais e Matemática) – Universidade Regional de Blumenau, Blumenau, 2015.

ZASLAVSKY, C. **Jogos e atividades matemáticas do mundo inteiro**: diversão multicultural para idades de 9 anos a 12 anos. Porto Alegre: Artmed, 2000.

ZASLAVSKY, C. **Mais jogos e atividades matemáticas do mundo inteiro**: diversão multicultural a partir de 9 anos. Porto Alegre: Artmed, 2009.