

13º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2022

O RUMMIKUB COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM

RAYANNE T. QUEIROZ¹, SAMIRA M. RODRIGUES², CECILIA P. ANDRADE³, ROSANE B. C. CARVALHO⁴, SOLANGE S. LIMA⁵.

¹ Aluna do Técnico Integrado em informática, Bolsista de Ensino, IFSP, Câmpus Campinas, rayanne.t@aluno.ifsp.edu.br.

² Aluna do Técnico Integrado em informática, Bolsista de Pesquisa, IFSP, Câmpus Campinas, sammy.mooura@gmail.com.

³ Doutora em Matemática Aplicada, Professora EBT, IFSP Câmpus Campinas, cecilia.andrade@ifsp.edu.br.

⁴ Doutora em Educação Física-Unicamp, Professora EBT no IFSP Câmpus Campinas, rosane.beltrao@ifsp.edu.br.

⁵ Doutora em Estudos Linguísticos, Professora EBT, IFSP Câmpus Campinas, solangelima@ifsp.edu.br.

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 1.03.03.04-9 Sistemas de Informação

RESUMO: Realizada por meio de revisão bibliográfica, a presente pesquisa propõe-se a mostrar o jogo Rummikub como uma ferramenta que pode auxiliar no processo de desenvolvimento das habilidades motoras e psíquicas-sociais do indivíduo. O rummikub é um jogo que pode ser confeccionado com o uso de materiais recicláveis ou praticado com a utilização de dois baralhos, garantindo seu fácil acesso e baixo custo, além de possibilitar a conscientização ecológica dos alunos e estimular o raciocínio lógico e espacial. Assim, proporcionando um ensino mais prazeroso e atrativo, por meio do lúdico, a criança se engaja no processo de aprendizagem e desperta a motivação para interagir com objetos e, conseqüentemente, desenvolve habilidades essenciais, antecipando possíveis vivências adultas. Durante o processo de ensino e aprendizagem, educadores pretendem proporcionar conhecimentos fundamentais para a formação de cada estudante, mas empecilhos como indisponibilidade de matérias e desinteresse do educando podem fazer com que esse processo seja difícil e desgastante, diante dessa situação, o lúdico possibilita que professores construam situações de problematização que serão desencadeadoras de conhecimento.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Rummikub; Raciocínio Lógico e Espacial; Ensino e Aprendizagem.

RUMMIKUB AS A TEACHING AND LEARNING TOOL

ABSTRACT: Conducted through a bibliographic review, the present research proposes to show the Rummikub game as a tool that can help in the process of developing the individual's motor and psychic-social skills. Rummikub is a game that can be made using recyclable materials or practiced using two decks, ensuring easy access and low cost to the teacher, as well as enabling students to raise ecological awareness and stimulate logical and spatial reasoning. Thus, providing a more pleasant and attractive teaching. Through play, the child engages in the learning process and raises the motivation to interact with objects and, consequently, develops essential skills, anticipating possible adult experiences. During the teaching and learning process, educators intend to provide fundamental knowledge for the formation of each student, but obstacles such as the unavailability of subjects and the student's lack of interest can make this process difficult and exhausting, given this situation, the ludic allows teachers to build problematization situations that will trigger knowledge.

KEYWORDS: Games; Rummikub; Logical and Spatial Reasoning; Teaching and Learning.

INTRODUÇÃO.

Os jogos assumem um importante papel na sociedade, sendo transmitidos de geração em geração tanto pela tradição oral desses povos, quanto por meio de conhecimento sistematizado em livros e manuais que perpetuam suas regras proporcionando as mais diversas aprendizagens. Segundo Piaget (1976, apud CARVALHO 2012, p. 94), o ato de jogar é essencial na vida de uma criança. Roloff (2010, p. 6), por sua vez, menciona que “[...] É através do lúdico (brincar) e da realidade (razão) que o professor pode construir situações de problematização que serão desencadeadoras de conhecimento [...]”, porém, a realidade das escolas é bastante variada e, de acordo com Salomons e Ribas (2013, p. 01-02), nas escolas públicas é cada vez mais evidente o desestímulo e desinteresse dos alunos em aprender. Nesse sentido, os jogos podem surgir como um estímulo e diferencial na hora do desenvolvimento dos mais diversos saberes e, assim, contribuir com a aprendizagem. Diante dessa situação, o trabalho tem como objetivo apresentar o jogo como uma ferramenta que pode contribuir para o ensino e aprendizagem, pois, conforme Almeida et al, (2016), auxilia na formação corporal e afetiva, além de ser de suma importância para o nosso desenvolvimento cognitivo.

O projeto “A importância dos jogos populares na preservação e identidade de um povo” surgiu em 2018 no IFSP campus Campinas com o intuito de pesquisar sobre os mais diversos jogos como elementos da cultura de um povo, buscando sua origem histórica e o modo como cada povo confecciona-os e os utiliza de modo a expressar sua tradição. Dessa forma, a partir das pesquisas realizadas, os bolsistas envolvidos no projeto elaboraram manuais dos jogos, que contém o passo a passo para a confecção, que é feita com materiais recicláveis, a história do surgimento e o modo como jogar, e, posteriormente, apresentam oficinas para a comunidade.

MATERIAL E MÉTODOS

O projeto foi fundamentado, primeiramente, por meio de revisões bibliográficas. De acordo com Marconi e Lakatos (2010 p. 166), a pesquisa bibliográfica consiste em “colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto”. Conforme os autores, “a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto”, pois permite novas conclusões. Pensando dessa forma, pesquisamos em sites, livros, artigos e Google acadêmico para obter fontes confiáveis e, assim, tais pesquisas forneceram o conhecimento para a elaboração da descrição dos jogos e sua importância para o ensino e aprendizagem. A segunda etapa do trabalho consistiu da confecção de jogos com uso de materiais recicláveis, como papelão, por exemplo, e da elaboração de manuais dos jogos. para este trabalho, escolhemos o jogo Rummikub, o qual foi confeccionado pelos bolsistas e constitui o acervo do projeto. Todas as ilustrações utilizadas no trabalho fazem parte desse acervo de fotos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos educativos com finalidades pedagógicas podem auxiliar a aprendizagem de diversos conteúdos, desde operações básicas na matemática até sua cultura e importância na história. Anacleto et al (2008), afirma que os jogos contribuem para o desenvolvimento psíquico-social e motor de cada indivíduo, sendo aplicado de forma lúdica, garantindo a diversão junto ao ato de jogar e, propiciando aprendizagem.

De suma importância para a educação, como Rau (apud CRUZ, 2019, p. 16), aponta, “[...] o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento.” Segundo a autora Cruz (2019), a educação ambiental também pode ser abordada quando inserido o uso de materiais recicláveis nas atividades propostas, pois os alunos aprendem a dar mais importância ao que é produzido, além de desenvolverem uma conscientização ecológica necessária para a formação de cidadãos conscientes.

Segundo Anacleto et al (2008, p. 30-31), “cada jogo possui peculiaridades distintas dos demais, entretanto os jogos não se encontram disjuntos, podendo um único jogo reunir diferentes características”. Ainda para esses autores, dependendo da maneira como são jogados, podem ser classificados como: recreativos, cooperativos, narrativos e educacionais. Os jogos de cartas, em particular, são “excelentes para o desenvolvimento do pensamento lógico e numérico dos alunos”,

como enfatiza Smole e Diniz (apud Silva e Conti, 2021, p. 51), por serem de fácil acesso, manuseio e reposição. De acordo com o site COPAG, o primeiro registro de cartas com as características que hoje conhecemos foi em 1294, em que dois chineses foram presos por praticarem jogos considerados na época como de azar. Do oriente para a Europa, os jogos de cartas possuem um trajeto desconhecido, repleto de lendas e suposições, porém é evidente sua disseminação pelo mundo.

Atualmente, temos uma grande variedade de jogos que fazem uso de cartas em seu desenvolvimento, como por exemplo, o jogo Rummikub. De acordo com Carvalho e Oliveira (2012), o jogo Rummikub implica aos jogadores a elaboração de estratégias adequadas para que o objetivo seja alcançado, exigindo um raciocínio lógico e espacial durante cada jogada. O primeiro é trabalhado no momento em que novas sequências precisam ser feitas para que as peças da mão sejam baixadas e o último quando a pessoa precisa ter ciência de tudo que acontece na mesa, para poder rearranjar os jogos e eliminar suas peças. Smole e Diniz (apud Silva e Conti, 2021, p. 51), por sua vez, mencionam que os jogadores “são desafiados, a cada jogada, a rever toda situação, analisando o objetivo a ser alcançado, as cartas que possuem e os movimentos de seus oponentes”.

Usualmente, fabricado como um jogo de tabuleiro, também pode ser confeccionado com a utilização de materiais recicláveis ou praticado com dois baralhos normais de 52 cartas. Na Figura 1, apresenta-se o jogo confeccionado durante o projeto.



FIGURA 1. Jogo Rummikub.
Fonte: Acervo dos autores.

O Rummikub é creditado por um autor judeu chamado Efraim Herzano, que nasceu na Romenia e posteriormente migrou à Palestina antes da criação do estado de Israel. Segundo youtuber Romir Play House, inventor fez uma adaptação de um jogo de cartas muito mais antigo denominado Rummi, conhecido no Brasil como mexe-mexe, transformando as cartas em peças do jogo e dando um suporte para que elas fiquem em pé de modo a impossibilitar a visão do oponente e facilitar a visualização pelo jogador. O jogo pode ser praticado por no máximo 4 jogadores, e é composto por 106 peças, sendo duas cartas curingas, representadas por duas ‘carinhas’, e 104 peças subdivididas em 8 conjuntos, cada um contendo 13 peças numeradas de 1 a 13, com quatro cores diferentes a cada dois conjuntos (azul, laranja, preto e vermelho), conforme a Figura 2.



FIGURA 2. Peças do Jogo Rummikub.
Fonte: Acervo dos autores.

Quando praticado com o uso de cartas, os naipes correspondem às cores, os números das cartas de 2 a 10 equivalem ao seu valor presente na face, o Ás equivale a 1; o Valete, 11; a Dama, 12; e o Rei, 13. Além de ser feito o uso de dois curingas. O jogo se inicia com as 106 peças com a face virada para baixo sobre a mesa, cada jogador escolhe uma peça, quem tirar a peça com o maior valor inicia a partida. Em seguida, cada um dos participantes faz a escolha de 14 peças, que posteriormente serão organizadas em séries de dois tipos: trincas ou quadras com peças de mesmo valor e cores distintas ou uma sequência numérica consecutiva de, no mínimo 3 peças da mesma cor. O objetivo do jogador é eliminar todas as peças do suporte, descartando-as durante cada jogada e articulando com os jogos já postos na mesa.

CONCLUSÕES

Ao decorrer do trabalho, vimos que os jogos são capazes de proporcionar aos estudantes uma forma de ensino e aprendizagem mais prazerosa e divertida, permitindo por meio do lúdico que eles desenvolvam conhecimentos importantes no processo de formação de suas habilidades cognitivas.

De acordo com Grando (apud Silva e Conti, 2021, p. 51) “[...] professores têm dificuldade em conseguir materiais pedagógicos adequados para desenvolver suas aulas”. Assim, a confecção do jogo Rummikub com o uso de materiais recicláveis surge como uma possibilidade de sanar essa dificuldade a baixo custo, permitindo que o próprio professor, juntamente com seus alunos, crie o jogo e trabalhe com esse material em sala de aula, o que também pode propiciar conscientização ecológica aos alunos, além de proporcionar, durante cada partida do jogo, o desenvolvimento de habilidades psíquicas-sociais e motoras, observadas na manipulação das peças e interação entre os jogadores para negociação das jogadas. Observa-se também o desenvolvimento de habilidade espacial e do raciocínio lógico por meio de execução de operações básicas de soma para que completem corretamente a sequência do jogo. Conclui-se, então, que o Rummikub é um elemento motivador para a aprendizagem da matemática.

AGRADECIMENTOS

Ao IFSP, que através dos programas de bolsa discente nas modalidades Ensino e Extensão, subsidia as estudantes envolvidas neste projeto.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, C. S et al. A importância dos jogos para o desenvolvimento psicológico da criança. **Aliança pela infância: Inspirações e experiências**, 2016. Disponível em: <http://aliancapelainfancia.org.br/inspiracoes/importancia-dos-jogos-para-o-desenvolvimento-psicologico-da-crianca/>. Acesso em: 01 set 2022.

ANACLETO, J. C.; FERREIRA, A. M.; PEREIRA, E. N.; SILVA, M. A. R.; FABRO, J. A. Ambiente para criação de jogos educacionais de adivinhação baseados em cartas contextualizadas, **Anais do XXVIII Congresso da SBC**. Disponível em: <http://www2.sbc.org.br/csbc2008/pdf/arq0086.pdf>. Acesso em: 04 set 2022.

CARVALHO, L. R. R. de; OLIVEIRA, F. N. de. O jogo de regras rummikub e a relação interpares: processos de interdependência social, cognitiva e afetiva. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 6, n. 2, p. 228-240, 2012. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/4884>. Acesso em: 04 set. 2022.

COPAG. **Origens do Baralho**. Disponível em: <https://copag.com.br/blog/detalhes/Origens-do-baralho>. Acesso em: 04 set 2022.

CRUZ, M. A. T. O uso de jogos recicláveis, como recurso pedagógico na educação infantil. **Monografia** UNIS/MG. Varginha, 2019. Disponível em: <http://repositorio.unis.edu.br/handle/prefix/1303>. Acesso em: 04 set 2022.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 7a ed. São Paulo: Atlas, 2010.

ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. In: SEMANA DE LETRAS, 10., 2010, Porto Alegre. **Anais [...]**. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-MargareteRolloff.pdf>. Acesso em: 01 set 2022.

Rummikub - Como Jogar. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TIyesVMRyUg>. Acesso em 04 set 2022.

SALOMONS, L. F. T.; RIBAS, J. L. D. Rummikub ou mexe-mexe: jogo que faz a diferença na construção do conhecimento matemático. Artigos **Cadernos PDE Volume I**. Paraná, 2013. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_ue_pg_mat_pdp_luciane_fernandes_teixeira_salomons.pdf. Acesso em: 01 set 2022.

SILVA, C. M. R. B.; CONTI, K. C. **Problematicando** [livro eletrônico]: jogos de cartas para o desenvolvimento de habilidades matemáticas, 1. ed. -- Belo Horizonte : Ed. das Autoras, 2021.