

## **JOGOS EDUCATIVOS**

*Suelen Furtado de Oliveira Socabe (suelensocabe@gmail.com)*

*Elaine Ferreira Silva Ramos (elaine-ferreira.s@hotmail.com)*

*Daniel Leonel do Prado (da.niel2009@hotmail.com)*

### **RESUMO**

Elaboramos jogos usando a rica bagagem que a matemática nos traz para aplicarmos aos alunos do ensino fundamental e médio. Iniciamos nossa atividade com pesquisas de jogos educativos matemáticos, desenvolvemos os jogos: Jogo da ASMD (É um jogo que envolve as quatro operações básicas da matemática: Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão Este jogo trabalha o raciocínio lógico do aluno e faz com que ele desenvolva a capacidade de pensar rápido para resolver as questões necessárias. e subtração de tangram(Este jogo usa as peças de vários tangrans para fazer uma emocionante disputa entre até quatro jogadores. Cada jogador na sua vez lança os dois dados, e o resultado do lançamento será o valor da subtração dos números obtidos. O jogador deverá preencher a sua figura (existem 4 tipos a escolher) com os triângulos ou quadrado de acordo com o número obtido na subtração. Se o resultado for zero o jogador perde a vez. Se o resultado for maior do que os espaços vagos o jogador deverá retirar o mesmo número de peças do seu tabuleiro. Ganha quem preencher o tabuleiro primeiro), após a elaboração desses jogos apresentamos no VIII SEPMAT na cidade de Cassilândia, levando a cada escola estadual da cidade como um mini curso onde apresentamos os jogos aos alunos e eles por sua vez tiveram um tempo para participar do mini curso e foi no contexto deste trabalho que criamos estratégias prazerosas de facilitação do processo ensino-aprendizagem da Matemática. Sabemos da dificuldade de aprendizagem de grande parte dos alunos da Educação Básica quando o assunto é o conteúdo matemático. A proposta de trabalhar com materiais didáticos lúdicos no contexto do PIBID-matemática se insere na dupla perspectiva de elaborar propostas para a melhoria do ensino, e isso se torna interessante pelo fato de divertir e educar ao mesmo tempo estimular e conquistar o interesse e a participação do aluno, favorecendo variados aspectos relacionados à disciplina "É muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo [...]" (LOPES, 2001, p. 23). No que diz respeito a considerações importantes sobre o papel desses recursos, deve se destacar que a intenção do jogo não é “testar o jogador”, mas sim atraí-lo ao mundo do conhecimento



**ENEPEX**

ENCONTRO DE ENSINO,  
PESQUISA E EXTENSÃO

*“Possibilidades na formação acadêmica e sucesso  
na inserção no mundo do trabalho”*

Tive a possibilidade de conhecer alunos brilhantes e houve grande interação entre alunos do PIBID e os alunos das escolas.

**Palavras-chave:** Jogos matemáticos.