

## Brincando e Se Jogando na Matemática

Os jogos matemáticos assumem com propriedade o perfil de recurso pedagógico capaz de desenvolver a criatividade, concentração, busca por estratégias, raciocínio lógico e, sobretudo, uma socialização que resultará na construção coletiva de um aprendizado participativo e interdependente. Fator que justifica a importância de vincular o lúdico, a que os jogos essencialmente se caracterizam, às práticas pedagógicas. Uma experiência que instiga, resgata, desafia e reequilibra excessivos algebrismos, assumindo uma alternativa ludicamente inesgotável que se revigora através de uma matemática que instrui e motiva espontaneamente educandos à construção de conhecimentos ao tempo em que desmistifica uma matemática mecanizada e de regras prontas. Os jogos brindaram as atividades “*Se jogando na Matemática*” e “*Brincando com a Matemática*”, desenvolvidas no C.E. Manuel de Abreu, atendendo respectivamente ao 3º ano do ensino médio (com 128 alunos) e 8º e 9º ano do ensino fundamental (com 110 alunos), com um espaço de visita, apreciação e exploração de inúmeros jogos matemáticos sob orientação atenta da equipe de licenciandos do PIBID de matemática. Nas duas atividades os educandos receberam fichas com atividades, fichas de avaliação, charadas, desafios e fichas de controle para a visita, organizadas em uma planejada divisão da área de exposição por estandes identificados com o nome do jogo. Das atividades fizeram parte os seguintes jogos e atividades lúdicas: *Yahtzee* e *Rei da Mina* – jogos de tabuleiros que exploram o raciocínio combinatório e o uso da noção de probabilidade; *Matemágica* – truques curiosos com jogo de cartas de baralho e tabelas numéricas, onde se procura descobrir a carta ou número escolhido pelo escolhido usando conhecimentos de álgebra elementar; *Fatoração 900* – jogo de cartas e tabuleiro cujo objetivo é desenvolver a percepção e a capacidade dos alunos em manipular números em sua forma fatorada; *Investir-Ação* – jogo, executado em uma planilha eletrônica, que apresenta situações que procuram estimular uma conscientização financeira a partir de decisões com relação à aplicação do dinheiro; *Tangram* – versão digital do jogo de quebra-cabeça chinês; *Simetria* – atividades com o Geogebra que possibilitam ao aluno a compreensão do conceito de simetria.

Palavras chave: Matemática Recreativa, Jogos, Ensino Básico.