**JOGOS MATEMATICOS**

Ana Luiza Pereira Gonçalves

Ygor Ruiz

Thamirys Silvestre

Cauã Santos

Thayane Karoline

GT 3 - Educação, ciências da natureza e matemática.

**RESUMO**

**Introdução:** Este projeto visa demonstrar a importância dos jogos matemáticos e sua aplicabilidade facilitando o aprendizado de forma lúdica e com o objetivo de relembrar conhecimentos matemáticos já discutidos em sala, e assim imaginar concretamente do que podem ser feitos os jogos de mesa. **Objetivo:** Aplicar o conhecimento estatístico aprendido em sala de aula para programar um modelo matemático no sentido de providenciar os resultados dos jogos de tabuleiro. O trabalho consiste em adaptar os modelos existentes no mercado para algo reutilizável e sustentável, garantindo o protagonismo e o trabalho em equipe dos alunos. **Metodologia:** A metodologia usada foi aplicar o conhecimento analítico aprendido em sala de aula para adotar um modelo matemático usado para confeccionar jogos de tabuleiro. O trabalho consiste em reconstruir os modelos já existentes no mercado para que sejam reaproveitados ​​e sustentáveis no meio matemático, garantindo o protagonismo do aluno e o trabalho em equipe de sua maioria. Entre as formas de trabalho dos alunos a forma sustentável usada foi a Metodologia, que enfatizou o trabalho em equipe presando a reciclagem de materiais, por exemplo: Garrafas PET, papelão, tampas de garrafas, entre outras matérias diversas. **Resultados**: Por fim, os alunos apresentaram jogos construídos em sala de aula que demonstraram desenvolvimento em grupo, criatividade individual e coletiva, com excelentes resultados. E também percebemos que o ensino básico de matemática foi lembrado com os alunos de forma divertida, descontraída e harmoniosa. **Conclusão:** Chegamos à conclusão que houve a rememoração do ensino básico e o aprendizado de áreas diferentes da matemática, juntamente com o entretenimento dos alunos, de forma tranquila e ritmada.

**Palavras-chave:** Reutilizável; jogos; matemática.