

## **A LUDICIDADE NA INFORMÁTICA EDUCATIVA**

SULEIMAN, Amal Rahif  
FCLAR/UNESP - Araraquara

Este trabalho foi elaborado com a justificativa de propor mostrar a possibilidade de se trabalhar um jogo matemático real, dentro de perspectivas computacionais de um software matemático. Seu objetivo é descrever atividades lúdicas com componentes matemáticos, possíveis de serem efetuadas com as ferramentas do Cabri-Géomètre II, no âmbito da Informática Educativa, utilizando o jogo Tangram. Primeiramente, uma Introdução para inserir o jogo como elemento favorecedor das questões do ensino da Educação Matemática, nas séries em que for possível a utilização do computador o que avaliamos desde a terceira série do Ensino Fundamental; a seguir uma breve explicação do programa Cabri-Géomètre II; noções básicas sobre o Jogo Tangram; a construção das peças do Tangram com as ferramentas do Cabri; a Ludicidade presente no jogo Tangram, então virtual; para concluir com algumas considerações finais sobre estas atividades, as quais possibilitam a aquisição de conceitos como a simetria axial e central a partir de figuras geométricas virtuais, dentro do espaço lúdico que o jogo Tangram favorece e a aproximação da criança com o computador e sua inserção digital.