



## JOGOS N4 P3RSP3CTIV4 DO L3TR4M3NT0 3 DO NUM3RAM3NT0

Diogo Heron Macowski – (USF/FUNDAÇÃO ARAUCÁRIA) – UTFPR-  
[diogoheron@gmail.com](mailto:diogoheron@gmail.com)

Edcleia Aparecida Basso – (USF/FUNDAÇÃO ARAUCÁRIA) – UNESPAR-FECILCAM –  
[edcleia@hotmail.com](mailto:edcleia@hotmail.com)

Adriele Carolini Waiderman – (USF-UNESPAR/FECILCAM) - [adrielecarolini@hotmail.com](mailto:adrielecarolini@hotmail.com)

Marlon Luiz Dal Pasquale Júnior – (USF-UNESPAR/FECILCAM) – [jr.marlon@hotmail.com](mailto:jr.marlon@hotmail.com)

Vanusa Nascimento Braguetto - (USF-UNESPAR/FECILCAM) – [v\\_braguetto@terra.com.br](mailto:v_braguetto@terra.com.br)

**Resumo:** Esta comunicação objetiva discutir e analisar o papel desempenhado por jogos que envolvem o raciocínio, a lógica, a compreensão e a interpretação na resolução de problemas que exigem tomadas de decisões orais ou escritas, como parte do projeto de pesquisa intitulado “A pesquisa interdisciplinar como base para as condições para o Letramento e Numeramento de alunos da educação básica da rede pública”, financiado pela Fundação Araucária. Para a presente análise, foram selecionados dois dentre os vários jogos que estão sendo utilizados nas aulas práticas, envolvendo língua portuguesa e matemática, na tentativa de explicitar seu potencial para o desenvolvimento simultâneo do raciocínio lógico-matemático e das capacidades de linguagem do educando. Os primeiros resultados apontam para uma melhoria significativa na leitura, na qualidade da interpretação, culminando em respostas mais rápidas e lógicas do aluno, tornando-o mais perceptivo às situações matemáticas que o cercam. Por sua vez, o raciocínio lógico necessário para o desenvolvimento do jogo propicia maior objetividade, concisão e coerência na linguagem, seja escrita ou falada.

**Palavras-chave:** Jogos de raciocínio. Letramento. Numeramento.