



A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA: OFICINA PEDAGÓGICA PARA PROFESSORES DE EDUCAÇÃO INFANTIL E SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

REINHEIMER, Bruna Marieli¹
TIMM, Ursula Tatiana²

Segundo Claraparède (1958), “a criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar”. As brincadeiras e os jogos estão presentes na vida das crianças e devem, portanto, ser utilizadas no processo de ensino e aprendizagem. O uso de atividades lúdicas no ensino da Matemática tem o objetivo de desenvolver a construção de representações mentais, a manipulação de objetos e a troca de interações sociais, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 1997). Neste contexto, foi realizada uma ação extensionista, nos moldes de uma oficina pedagógica para professores de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, direcionada ao uso do lúdico em sala de aula, com a intenção de incentivar esses profissionais a diversificar as atividades em sala de aula, oportunizando aos alunos, a construção do conhecimento de forma prazerosa e eficaz. Para o planejamento da oficina, pesquisou-se atividades lúdicas que pudessem ser aplicadas com alunos de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A oficina foi realizada na EMEF Marechal Cândido Rondon, na cidade de Três Coroas, RS, e contou com a participação de dezoito profissionais da educação, dentre eles: professores de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental e membros da equipe diretiva. Na oficina, abordou-se questões de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos em Matemática, discutiu-se o uso do lúdico no cotidiano escolar e seus benefícios, bem como de que forma pode ser trabalhado. Em seguida, ao dividirem-se em grupos, os participantes jogaram e discutiram a utilidade das atividades propostas, bem como sugeriram adaptações a serem feitas de acordo com as peculiaridades de cada turma. A oficina encerrou com um momento de descontração, em que os participantes foram divididos em dois grandes grupos e jogaram o *Jogo da Velha Matemático Gigante*. Na visão da acadêmica, a participação na atividade extensionista foi importante tanto para sua vida pessoal, como profissional, visto que o contato com professores já graduados, mostrou o quão importante é a continuidade dos estudos, a busca pelo saber e por atividades que cativem os seus alunos, tornando-os sujeitos ativos do processo de aprendizagem, deixando de ser apenas um ouvinte passivo, vivenciando a construção do saber, agregando valores ao conhecimento.

Palavras-chave: Educação Matemática. Ludicidade. Oficina Pedagógica.

REFERÊNCIAS

- CLAPARÈDE. **A educação Funcional**. 5 ed. São Paulo: Companhia Editorial Nacional, 1958.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

¹ Licencianda em Matemática da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), e-mail: marieli.bruna@gmail.com

² Professora do curso de Matemática da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), e-mail: timm.ursula@gmail.com

