



EMPREENDE
**EXPO
ULBRA
2017**

IX SALÃO
DE EXTENSÃO

INOVAÇÃO IDEIAS EMPREENDEDORISMO FUTURO CIÊNCIA TECNOLOGIA INOVAÇÃO IDEIAS EMPREENDEDORISMO FUTURO



CONHECIMENTO.
QUEM TEM,
VAI ALÉM.

ULBRA
CAMPUS CANOAS

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

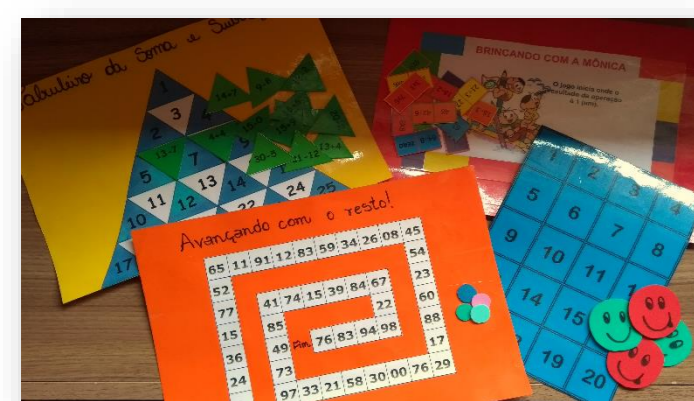
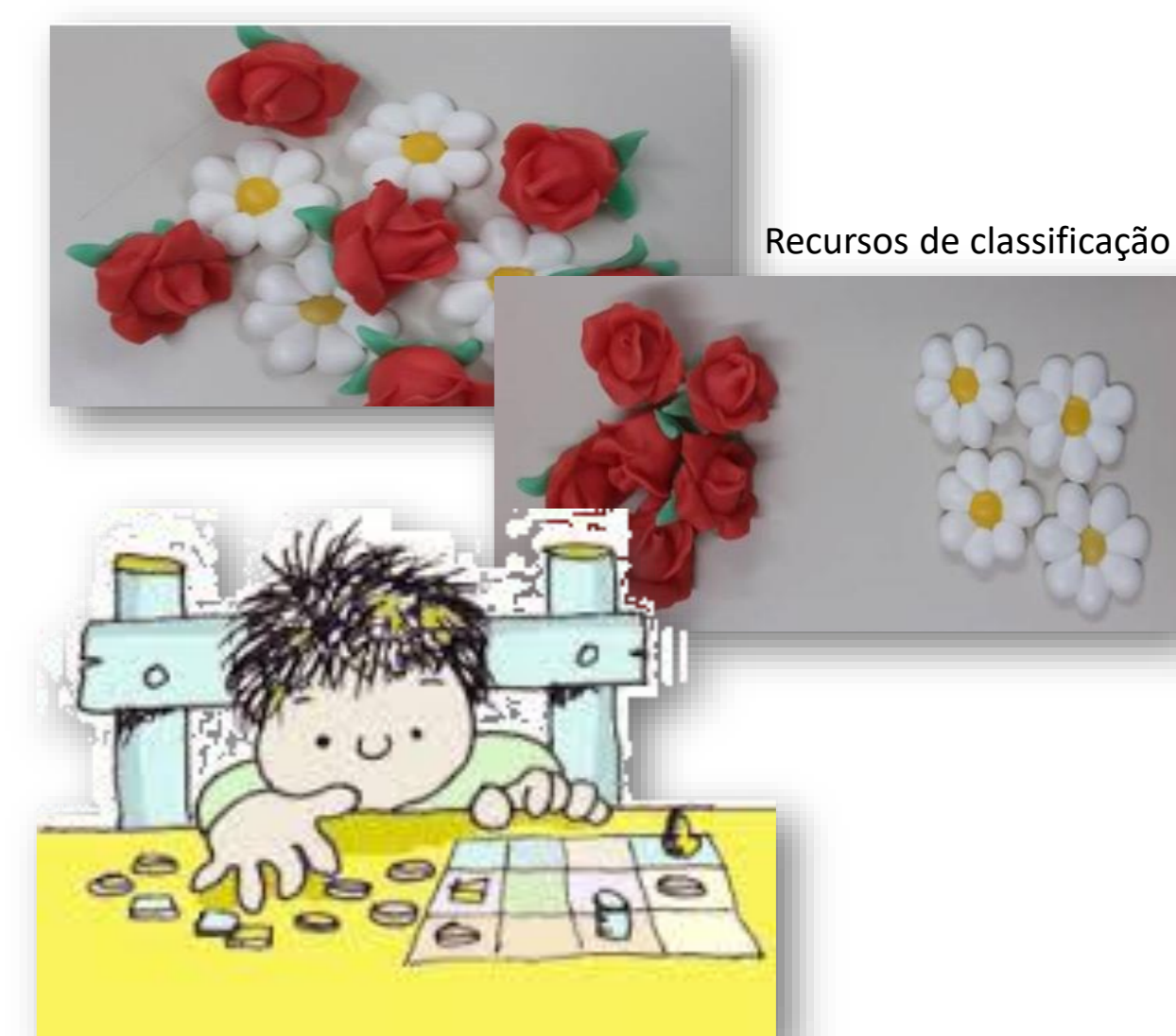
Bruna Marieli Reinheimer¹
Ursula Tatiana Timm²
Universidade Luterana do Brasil (ULBRA)

Introdução

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar (CLAPARÈDE, 1958, p.49). As brincadeiras e os jogos estão presentes na vida das crianças. Devemos, portanto, utilizá-los 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; contemplando várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, 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.



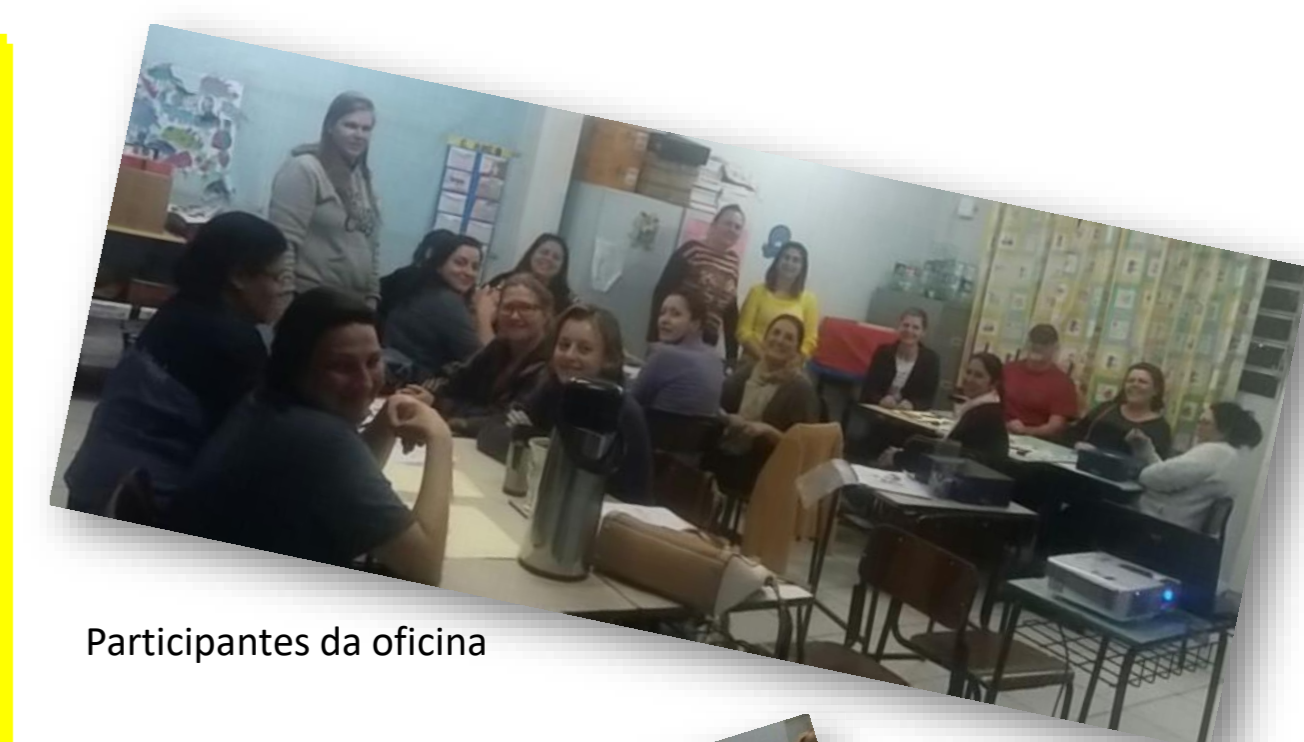
Objetivo

A atividade extensionista realizada teve por objetivo despertar, nos profissionais da educação, o gosto pelo seu trabalho e a compreensão de que a ludicidade deve fazer parte do processo de ensino e aprendizagem, em especial, na área da Matemática, possibilitando ao aluno a capacidade de construção do próprio conhecimento.

Metodologia

A atividade inicia-se a partir de pesquisas sobre o uso da ludicidade no ensino da Matemática e se solidifica com a proposta de uma oficina para professores da Educação Básica, com o propósito de explorar o mundo lúdico, trazê-lo para a sala de aula e possibilitar a construção de conhecimento por parte do aluno. A oficina foi realizada na EMEF Marechal Cândido Rondon, na cidade de Três Coroas, RS, e contou com a participação de 18 profissionais da educação. Dentre eles, professores de Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a diretora, a coordenadora pedagógica e a psicóloga da escola.

Na oficina, abordou-se questões de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos em Matemática. Em um primeiro momento foi discutido o uso do lúdico no cotidiano escolar, os benefícios desse, bem como de que forma pode ser trabalhado. Em seguida, ao dividirem-se em grupos, os professores participantes jogaram e discutiram a utilidade dos jogos propostos, como também adaptações a serem feitas de acordo com as peculiaridades de cada turma. Após muita aprendizagem e trocas de conhecimento, a oficina encerrou com um momento de descontração, em que os participantes dividiram-se em dois grandes grupos e jogaram o "Jogo da Velha Matemático Gigante", afim de identificar como uma atividade simples, pode ser prazerosa e facilitadora do processo de ensino e aprendizagem.



Considerações Finais

A participação na atividade extensionista, foi de fundamental importância para a acadêmica envolvida, tanto em sua vida pessoal, como profissional, visto que o contato com professores já graduados, mostra o quão é necessário a continuidade dos estudos, a busca pelo saber, e, principalmente, 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.

Além disso, a possibilidade de estar inserida no contexto do mercado de trabalho, proporcionada pela Extensão Universitária, prepara o acadêmico para a vida profissional, tornando-o mais crítico e receptivo.

Referências

CLAPARÈDE. A educação Funcional. 5 ed. São Paulo: Companhia Editorial Nacional, 1958.
GROENWALD, Claudia Lisete Oliveira; TIMM, Ursula Tatiana. **Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula.** Educação Matemática em Revista, SBEM-RS, 2000.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

¹ marieli.bruna@gmail.com; ² timm.ursula@gmail.com

EMPREENDE
INOVAÇÃO IDEIAS EMPREENDEDORISMO FUTURO CIÊNCIA TECNOLOGIA INOVAÇÃO IDEIAS EMPREENDEDORISMO FUTURO

**O CONHECIMENTO
PASSA POR AQUI**