



LUDICIDADE: ATIVIDADES EDUCATIVAS EM MATEMÁTICA

Aline Olímpio da Silva¹, Amanda Marcelino Barbosa², Mário de Assis Oliveira³, Verônica Pereira Lima⁴

Resumo: Este artigo busca relatar as experiências da residente do Programa da Residência Pedagógica (PRP), do Subprojeto de Matemática, da Universidade Regional do Cariri - URCA, na escola EEMTI Dom Antônio Campelo de Aragão – CAIC. As práticas educativas em sala de aula, são definidas como a forma de condução de um determinado tema. Essas práticas, muitas vezes, podem ser contempladas com atividades diferenciadas, que se tornam mais atrativas quando se foge do ensino tradicional no ambiente escolar. O objetivo do projeto foi aprender e ensinar novas formas de compreender Matemática através do uso do lúdico e atividades teóricas. Ao decorrer das oficinas ministradas, foi ressaltando-se a importância do projeto de modo geral, tanto na vivência como residente, quanto aos conhecimentos adquiridos pelos alunos. Podemos considerar uma divisão para realização do trabalho, tendo em vista a organização em fases definidas, iniciando-se com palestras e formações colaborativas para melhor desempenho dos residentes e, posteriormente, definição das atividades referentes a dois semestres, sendo feita o uso de metodologias ativas para realizações de atividades com os alunos. A primeira eletiva foi nomeada de “Clube de Matemática” onde questões e assuntos do SPAECE foram discutidos, além de conteúdos de suma importância divididos ao decorrer do semestre. No segundo momento foi intitulada como “Jogos Matemáticos”, onde foram trabalhados jogos didáticos referentes a conteúdos de Matemática. Nos dois momentos foram usados dinâmicas e atividades. Os resultados foram de modo geral benéficos e incluíram uma maior participação e interesse por parte dos estudantes da escola. Os alunos aprenderam a confeccionar jogos e compreenderam conteúdos considerados básicos para Matemática, além de melhores resultados nas avaliações. Com a experiência vivenciada pudemos mergulhar nesse universo de aprendizagem, o qual se chama escola, e com isso pudemos proporcionar a aproximação entre a universidade e a escola, conseguindo alcançar um melhor desempenho por parte dos estudantes da escola, através das práticas vivenciadas nas Formações Docentes no início do Subprojeto Matemática e aplicadas no decorrer das oficinas para os alunos do Ensino Médio, os oportunizando múltiplas aprendizagens, além de ser um auxílio para os bolsistas que tendem a crescer profissionalmente através da expansão dos conhecimentos construídos através

¹ Universidade Regional do Cariri, email: alineolimpiosilva@hotmail.com

² Universidade Regional do Cariri, email: amanndars@hotmail.com.br

³ Universidade Regional do Cariri, email: mariomatematico@hotmail.com

⁴ EEMTI Dom Antonio Campelo de Aragão, email: veronicafractal@hotmail.com

de discussões educativas, leituras, projetos, fichamentos e trabalhos de pesquisas, entre outros conhecimentos.

Palavras-chave: Jogos. Ludicidade. Matemática.

¹ Universidade Regional do Cariri, email: alineolimpiosilva@hotmail.com

² Universidade Regional do Cariri, email: amanndars@hotmail.com.br

³ Universidade Regional do Cariri, email: mariomatematico@hotmail.com

⁴ EEMTI Dom Antonio Campelo de Aragão, email: veronicafractal@hotmail.com