



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA - UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS - DCH III
COLEGIADO DO CURSO DE PEDAGOGIA
ARTIGO

SILVA, Cláudia Pereira da. SOUZA, Janete Pereira de. SOUZA, Simone Araújo de.

**MATEMÁTICA DIVERTIDA: OS JOGOS COMO FACILITADORES NO ENSINO
DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

JUAZEIRO – BA

2022

**MATEMÁTICA DIVERTIDA: OS JOGOS COMO FACILITADORES NO ENSINO
DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de curso e artigo científico
apresentado como requisito parcial para obtenção
do título de Bacharel em Pedagogia na
Universidade do Estado da Bahia- UNEB –
Campus III.

Orientadora: Prof. Dr^a. Elis Rejane Santana da
Silva

JUAZEIRO - BA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Regivaldo José da Silva/CRB-5-1169

S586m Silva, Cláudia Pereira da

Matemática divertida: os jogos como facilitadores no ensino da matemática na educação infantil / Cláudia Pereira da Silva, Janete Pereira de Souza, Simone Araújo de Souza. Juazeiro-BA, 2022.

14 fls.: il.

Orientador (a): Profa. Dra. Elis Rejane Santana da Silva.

Inclui Referências

TCC (Graduação – Pedagogia) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. Campus III. 2022.

1. Jogos em educação matemática. 2. Jogos Matemáticos. 3. Educação Infantil. 4. Ludicidade. I. Silvia, Elis Rejane Santana da. II. Souza, Janete Pereira de. III. Souza, Simone Araújo de. IV. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. V. Título.

CDD: 372.1397

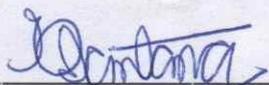
CLÁUDIA PEREIRA DA SILVA
JANETE PEREIRA DE SOUZA
SIMONE ARAÚJO DE SOUZA

MATEMÁTICA DIVERTIDA: OS JOGOS COMO FACILITADORES NO
ENSINO DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

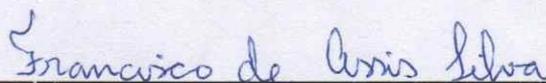
Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Universidade do
Estado da Bahia – UNEB/DCH III como requisito parcial para a obtenção do
título de Graduação em Pedagogia.

Aprovado em: 19/12/2022

BANCA EXAMINADORA



Prof^a Dr^a Elis Rejane Santana da Silva
(Orientadora)



Prof. Me. Francisco de Assis Silva
(Membro)



Prof^a Ma. Antoneide Santos Almeida *Silva.*
(Membro)

RESUMO

Este artigo traz o relato de experiência, onde se trabalha com a metodologia Pedagogia de Projetos com o tema Matemática Divertida: Os jogos como facilitadores no ensino da Matemática na Educação Infantil, aplicado no CMEI José Almeida da Silva na cidade de Petrolina - PE, onde as autoras, durante o curso de Pedagogia verificaram as dificuldades que muitos professores enfrentam ao trabalharem com a disciplina de Matemática, pois, existe um estereótipo de que a matemática é uma disciplina difícil e assim muitos alunos/as criam uma barreira em aprender, principalmente na Educação Infantil. O projeto tem como objetivo principal repensar a prática pedagógica utilizando os jogos matemáticos, onde esses foram confeccionados, reutilizando materiais recicláveis de baixo custo, e ao aplicá-lo trazer o lúdico para a sala de aula, pois, muitos professores não trabalham a ludicidade, sendo que essa prática pedagógica quando utilizada com o objetivo de trazer aprendizagem e diversão para o discente, amplia o conhecimento e as habilidades da criança. A Educomunicação faz parte da elaboração do projeto, pois, esse recurso faz uma ligação entre a educação e a comunicação, para isso foi criado um canal no YouTube e a construção de um E-book, cuja finalidade foi divulgar os vídeos e como confeccionar os jogos matemáticos. A construção teórica se baseou nos teóricos Vygotsky e Jonh Dewey, e a estrutura metodológica fundamentou-se na pesquisa qualitativa e na Pedagogia de Projetos.

Palavras-chave: Jogos Matemáticos; Educação Infantil; Ludicidade.

1. INTRODUÇÃO

Durante o curso de Pedagogia na Universidade Estadual da Bahia, nos deparamos com várias discussões sobre as metodologias aplicadas nas aprendizagens, nos projetos, nas práticas pedagógicas, principalmente ao entrar no 6º período, onde nos aprofundamos nos núcleos de Educom, Educação Infantil e EJA que fazem parte do curso. Assim, as autoras deste trabalho, discutiram sobre as práticas pedagógicas que levaram a questionar como os professores enfrentam os desafios diários na Educação Infantil.

Em 2021, durante as aulas online, por consequência da pandemia do SARS COV-2, cursamos a disciplina Alfabetização Matemática, com a docente Prof.^a Dr.^a. Elis Rejane Santana da Silva, onde foi proposto a elaboração de um E-book e de um portfólio com o tema

“Matemática com Açúcar”. Ao debatermos os sobre os possíveis temas do TCC, e diante do cenário que as escolas enfrentam devido às consequências da pandemia do SARS COV-2, a falta de muitos professores não trabalharem com lúdico e com jogos matemáticos durante as de aula, surgiu a ideia de retornarmos à disciplina de Alfabetização Matemática, decidimos criar um projeto voltado para a escola, pais e alunos, onde trabalhamos com metodologia Pedagogia de Projetos com o nome Matemática Divertida: Os Jogos como facilitadores no ensino da Matemática na Educação Infantil.

O projeto tem como objetivos principais retomar: a) o desenvolvimento das práticas pedagógicas educativas, através da construção e da aplicação dos jogos matemáticos; b) trabalhar com a ludicidade, onde a criança brinca e aprende ao mesmo tempo; c) explorar as ferramentas e as tecnologias da informática. Sendo um dos produtos desta proposta, a criação de um canal no YouTube e um E-book para registrar o passo a passo da construção dos jogos e das práticas pedagógicas para que todos tenham compreensão de todo o percurso desenvolvido nessa proposta.

Após pesquisas, leituras de artigos e estudos sobre as ideias de alguns autores como Vygotsky, sobre a psicologia e a Educação Infantil e John Dewey, sobre a Pedagogia de Projetos confeccionamos os jogos matemáticos, onde foram aplicados na sala de Educação Infantil no CMEI José Almeida da Silva, na cidade de Petrolina - PE.

O presente artigo está composto dos referenciais usados para dar embasamento teórico com o pensamento de alguns autores. Usamos como metodologia a confecção dos jogos, onde os métodos de análises foram utilizados após a aplicação dos jogos matemáticos em sala de aula, a partir disso, foi possível verificar os objetivos almejados. Na elaboração deste trabalho foi utilizada a metodologia Pedagogia de Projeto, onde trabalhamos com o lúdico e com a Educomunicação.

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

No curso de Pedagogia, vimos a importância do aprender através da ludicidade, e das brincadeiras no desenvolvimento da criança, com o uso dos jogos matemáticos, com a literatura, com o imaginário e tantas outras formas de aprendizagem presente na educação infantil. Diante disso, trabalhar com a aplicação dos jogos matemáticos e trazer o lúdico para a sala de aula, onde a criança ao brincar, ela também aprende, assim ela desenvolve várias habilidades, como o raciocínio lógico, o desenvolvimento cognitivo, o trabalho em grupo, o diálogo, uma vez que, muitas crianças têm dificuldade na disciplina de matemática vista, por muitos como difícil, elas

já chegam à escola com medo das aulas de matemática e com a aplicação dos jogos, facilita a aprendizagem, tornando mais divertida e menos complicada.

Para desenvolver a Pedagogia de Projetos na Educação Infantil, voltada para a construção dos jogos matemáticos, recorreremos às ferramentas da Educomunicação, onde esse campo de estudos faz uma ponte entre a educação e a comunicação, traz elementos importantes para a aprendizagem e ampliação dos conhecimentos dos alunos/e dos professores. Segundo Soares em relação a Educomunicação acredita que:

O Campo da Educomunicação é compreendido, portanto, como um conjunto de ações que permitem que educadores e estudantes desenvolvam um novo gerenciamento, aberto e rico, dos processos comunicativos dentro do espaço educacional e de seu relacionamento com a sociedade. (...) incluiria não apenas relacionamentos de grupos (a área da comunicação interpessoal), mas também atividades ligadas ao uso de recursos de informação no ensino-aprendizagem (a área das tecnologias educacionais), bem como o contato com os meios de comunicação de massa (área da educação para os meios de comunicação) e seu uso e manejo (área de produção comunicativa). (SOARES, 2002:264).

Diante dessa afirmação, podemos concluir que a Educomunicação abre caminhos para que o corpo discente e docente trabalhe com a educação e a comunicação, aumentando o conhecimento e desenvolvimento na instituição escolar e também na comunidade em geral. Com isso, em nosso projeto, utilizamos as ferramentas deste recurso, onde criamos o canal do YouTube e construímos o E-book. Com o crescimento dos avanços tecnológicos e a grande quantidade de pessoas conectadas às redes sociais, o campo da Educomunicação vem crescendo, e disponibilizando diversos métodos como entrevistas, podcast, noticiários, documentários, que podem ser utilizados para desenvolver as práticas pedagógicas, beneficiando a todos que fazem parte da instituição escolar e da comunidade em geral.

Com a criação desse projeto, introduzir as práticas pedagógicas, mediante a confecção dos jogos matemáticos, reutilizando materiais recicláveis, trabalhando o lúdico, trazendo inúmeros benefícios para a aprendizagem, uma vez que o uso de jogos para o ensino da matemática na Educação Infantil é preconizado no RCNEI (Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Para Kishimoto (2001, p.83)

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Diante disso, percebemos a importância do equilíbrio entre a aprendizagem educacional e o lúdico, pois, quando o professor aplica um jogo matemático em sala de aula, sem trabalhar

a ludicidade, ele deixa de explorar as ferramentas desta prática pedagógica, e o aluno não aproveita o potencial da dinâmica do jogo.

A partir das teorias Vygotskiana sobre a psicologia, o desenvolvimento e o comportamento da criança na educação infantil, selecionamos para a realização do nosso trabalho alguns conceitos de Vygotsky (1989), onde ele relata sobre o desenvolvimento real e o desenvolvimento potencial, onde o desenvolvimento real compete aquilo que a criança traz consigo suas habilidades as quais ela consegue desenvolver sozinha, sem a ajuda de um adulto, ela já aprendeu essas habilidades em casa no convívio dos pais e familiares. Já o desenvolvimento potencial diz respeito àquilo que a criança desempenha com a ajuda de outro indivíduo, assim ela aprende através da imitação, do lúdico, do trabalho em grupo, do diálogo, onde o professor exerce o papel de mediador (Vygotsky,1989).

Esse espaço entre esses dois níveis de desenvolvimento é chamado de desenvolvimento potencial ou proximal, é a fase em que a criança necessita da ajuda de um adulto para que ela possa exercer certa atividade sozinha (Vygotsky, 1989), assim o projeto ensina como jogar os jogos confeccionados e aos poucos elas vão aprendendo, e se aperfeiçoando, até conseguir jogar sozinha sem a ajuda dos professores. Segundo Vygotsky afirma que:

[...]aquilo que é zona de desenvolvimento proximal hoje será o nível de desenvolvimento real amanhã, ou seja, aquilo que a criança pode com a assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã” (VYGOTSKY, 1989;p.98)

O desenvolvimento da criança parte sempre de uma base anterior, das suas vivências e do reconhecimento, assim surge a importância da família, onde a criança aprende em casa e no convívio familiar, e quando estas chegam à escola, surge o papel do professor, que é um mediador, transmissor de conhecimento e das práticas pedagógicas. Por isso, a importância de desenvolver o projeto, pois, a criança aprende hoje com a ajuda do professor, e amanhã ela terá o domínio do jogo e saberá jogar sozinha.

Com a aplicação dos jogos matemáticos, trabalhando com o lúdico, onde os alunos aprendem brincando e a sala de aula torna -se um ambiente agradável e divertido, no qual a alegria é contagiante. A Educomunicação também é explorada, pois, ao compartilhar os vídeos, as fotografias, no E-book através da internet, estamos usando as tecnologias para usufruir desse recurso.

3. FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS

Ao eleger a Pedagogia de Projeto como metodologia do presente estudo, identificamos que o trabalho educativo busca a autonomia do educando no processo ensino-aprendizagem, passando a ter um papel ativo junto com o educador no desenvolvimento do processo levantado dúvidas, fazendo conexões e elaborando hipóteses para a construção do conhecimento (SANTOS; LEAL, 2018.2). Para Dewey (1979, p. 29).

[...] se uma experiência desperta curiosidade, fortalece a iniciativa e suscita desejos e propósitos suficientemente intensos para conduzir uma pessoa aonde for preciso no futuro, a continuidade funciona de modo bem diverso. Cada experiência é uma força em marcha. Seu valor não pode ser julgado se não na base de para que e para onde se move ela.

Portanto, a experiência vivenciada pela criança, precisa ter propósito e direcionamento, com isso estabelecer objetivos claros e diretos, ao elaborar alguma prática pedagógica.

Quando se trabalha com a metodologia de Pedagogia de Projetos em sala de aula, onde trazemos a Educomunicação e o lúdico, é interessante porque o aluno/a participar da construção, sendo fundamental sua presença, sendo o professor o mediador na aplicação dos jogos, onde o professor observa o comportamento da criança, como ela joga, brinca e se ela está tendo alguma dificuldade em terminar as etapas da dinâmica dos jogos que estão sendo trabalhados, porque a partir desta observação, o professor poderá utilizar outros métodos de aprendizagem para favorecer o aprendizado. Para desenvolver essa metodologia é preciso que o professor verifique quais projetos trazem benefícios para os alunos, observando onde eles estão apresentando maiores dificuldades de aprendizagens e a partir desta observação com a participação dos educandos, criar-se um projeto, tendo como resultado, alcançar os objetivos determinados.

Os protocolos de pesquisa os quais definimos foram o seguinte:

1. Entramos em contato com a instituição Centro Municipal de Educação Infantil (CMEI) José Almeida da Silva (INEP:26140829), localizada no endereço Rua Maria Alves Cavalcante Ramos, Sn. Cosme e Damião CEP: 56313-520, Petrolina - PE (Foto 1). Em que a gestora Lindamaria Amorim autorizou a aplicação dos jogos na turma pré 1 B, na qual a docente é uma das autoras deste trabalho. A autorização foi entregue na instituição no dia 17 de outubro e foi marcada a visita para o dia 26 de outubro.

Foto 1: Cmei - José Almeida da Silva



Fonte: Souza (2022)

2. Foram selecionados três jogos do E-book, onde priorizamos a facilidade da confecção, a utilização em várias outras atividades e a confecção com materiais recicláveis. Nos reunimos nos dias 12, 16 e 24 de outubro para confeccionar os jogos escolhidos. Sendo eles: a máquina de calcular, os ovos da galinha e o jogo com pregador de roupa, onde o passo a passo da confecção está presente no E-book e no canal do YouTube.

- A máquina de calcular (Foto 2): Foi escolhido por ser um ótimo recurso pedagógico e didático para a aprendizagem dos números com seus valores, como também na escrita e iniciar as operações simples, de forma concreta e lúdica, onde os alunos trabalham o conceito de números, para em seguida, representarem de forma numérica.

Foto 2: Apresentação do jogo "Máquina de Calcular"



Fonte: Pereira e Souza (2022)

- Os Ovos da Galinha (Foto 3): Um jogo divertido e dinâmico, onde a criança deve jogar um dado para identificar o número e representar a sua quantidade através dos ovinhos, ganha quem preencher a cartela primeiro.

Foto 3: Apresentação do jogo “O Ovos da Galinha”



Fonte: Pereira e Souza

- O jogo do pregador de roupa (Foto 4): Esse foi o mais simples de ser confeccionado, mas tem muito valor educacional, com ele é possível trabalhar a coordenação motora fina, conceitos matemáticos, fazendo com que a criança identifique o número e representa a sua quantidade através dos pregadores de roupa.

Foto 4: Apresentação do jogo “Pregador de Roupa”



Fonte: Pereira e Souza (2022)

3. No dia 08 de outubro, nos reunimos para planejar a aula do dia 26 de outubro. Ficou definido que a professora receberia os alunos com a música Indiozinho do Bob Zoom (<https://www.youtube.com/watch?v=vOQvZKGo8m0>).

4. Em seguida, ela trabalhou a rotina no quadro (<https://youtu.be/NMY5gttj6tQ>), utilizando com os discentes a pseudoleitura com o nome da escola, turma, nome da professora, dia da semana, o nome da cidade, o dia, o mês, o ano e por último quantos somos e os faltosos, sendo divididos em meninos e meninas. É quando ocorre uma competição de meninos contra meninas, onde eles irão analisar onde tem mais alunos presente, sendo que nos faltosos ganhará quem tem o valor menor. Após a acolhida e atividade psicomotora programada pela professora, entramos na sala de aula, onde a professora nos apresentou como uma surpresa, estávamos vestidas com saiotê de tule colorido e blusa branca e distribuimos pirulito com o Logo do Projeto (Foto 5 e 6).

6. Em seguida, explicamos toda a dinâmica aos alunos, onde formamos três grupos, sendo que cada autora ministrou a dinâmica e um jogo, e cada uma trabalhou com os três grupos, fazendo um rodízio entre eles.

Foto 5: Término da aplicação do jogo



Fonte: Pereira e Souza (2022)

Foto 6: Pirulito com a Logo do Projeto



Fonte: Pereira e Souza (2022)

Ao término da aplicação dos jogos, pudemos observar o envolvimento dos alunos na atividade proposta, onde cada um optou por um jogo da sua preferência, algumas crianças tiveram dificuldades na execução dos jogos por não reconhecer exatamente os numerais, porém, de uma forma geral os jogos foram de extrema importância para a dinâmica na sala de aula.

4. PRÁTICAS, CONCEITOS E VALIDAÇÕES DA PRÁTICA PEDAGÓGICA: MATEMÁTICA DIVERTIDA

Diante da intenção inicial, que é desenvolver as práticas pedagógicas educativas, através da construção e da aplicação dos jogos matemáticos e do desenvolvimento de uma prática em sala de aula, com o intuito de trabalhar com a educomunicação, criando um canal no YouTube e a construção do E-book optamos pela a Pedagogia de Projetos, como metodologia de trabalho, diante disso, confeccionando os jogos matemáticos e trazendo para a sala de aula, sendo que muitos alunos/as apresentam dificuldades em aprender os conceitos básicos da matemática na Educação Infantil. Com a pandemia do SARS COV-2, as crianças ficaram longe da escola e passaram a ficar integralmente em casa, onde utilizaram mais os jogos eletrônicos, a televisão, os celulares e as redes sociais, perdendo o acesso aos parques infantis, o convívio social com outras crianças, as brincadeiras e com isso, elas perderam uma ferramenta muito importante em seu desenvolvimento emocional, cognitivo e psicomotor. Essas dificuldades apresentadas pelas crianças, foram notadas pela professora Simone Araujo, regente da turma de educação infantil, do pré 1 B. Sendo que muitas crianças ao retornar para a escola tinham dificuldades em pular cordas ou amarelinha, elas perderam o hábito de brincar e com a aplicação deste projeto essas atividades foram retomadas.

A professora regente dessa turma, é também uma das co-autoras deste artigo, e ao compartilhar sua vivência na sala, após o retorno das aulas presenciais na Educação Infantil, dessa forma, foi possível avaliar melhor as dificuldades dos alunos durante a apresentação dos jogos. Pois, podemos compreender, através das narrativas da co-autora Simone Souza, como se desenvolveu as experiências e assim percebemos quais atividades seriam importantes para futuras intervenções.

Ao trabalhar com a metodologia Pedagogia de Projetos, trabalhando com a ludicidade e a Educomunicação, onde iremos dar continuidade a confecção dos jogos e edição dos vídeos é perceptível que a escola, as crianças, os professores, ampliaram seus conhecimentos de forma enriquecedora e lúdica. Em que os alunos/a pediram para ter aulas direcionadas para a aplicação os jogos matemáticos, da brincadeira e da diversão, trabalhando com a ludicidade, pois, foi um dia inesquecível para eles, outros professores do CMEI, também gostaram da ideia e sugeriram aplicar o projeto para os seus alunos e a coordenadora de outra escola teve conhecimento do projeto e pediu para que fosse aplicado na escola. Como isso, ao utilizar a Pedagogia de Projetos, pretendemos trazer para a comunidade formas práticas e fáceis de vivenciar as experiências pedagógicas, através dos jogos matemáticos.

Com a aplicação dos jogos, percebemos qual aluno/a tem mais dificuldade em realizar todas as etapas, em entender as regras dos jogos, porque mesmo trabalhando com o lúdico, o nosso objetivo foi de despertar na criança o interesse de completar a dinâmica do jogo,

estimulando o espírito de competitividade e da aprendizagem. Durante a aplicação dos jogos matemáticos, percebemos que um aluno teve dificuldade ao trabalhar com o jogo Pregador de Roupas, onde ele reconheceu o numeral, porém apresentou dificuldade em representar sua quantidade. A partir das dificuldades e dos bloqueios apresentados podemos aplicar outras práticas pedagógicas, as quais esse aluno/a desenvolve o raciocínio lógico e o desenvolvimento cognitivo, aumentando sua curiosidade em descobrir como utilizar os jogos, assim como preconiza Vygotsky.

De acordo com a premissa da Educomunicação, a ideia de trabalhar com a educomunicação, criando um canal nas redes sociais e um E-book, utilizando canal do YouTube, percebemos que isso é fundamental para a construção do nosso Projeto Matemática Divertida: Os jogos como facilitadores no ensino da Matemática na Educação Infantil, pois, se trata de um trabalho que queremos ampliar futuramente e divulgar para que todos/as tenham acesso e possam utilizar essa prática pedagógica dentro da sala de aula ou mesmo os pais produzirem os jogos em casa com a participação da criança, onde ela irá brincar e aprender ao mesmo tempo.

6. CONCLUSÃO

Com a elaboração do projeto, trabalhando com o lúdico dentro dos jogos matemáticos na Educação Infantil, em que a brincadeira tem a função educativa, percebemos a importância no desenvolvimento da criança, onde elas possam fazer suas escolhas, partindo das suas experiências pessoais, expondo suas ideias e argumentos e tornando protagonistas de sua própria história. Esse protagonismo quando trabalhado ainda na Educação Infantil, traz referências para toda a sua vida adulta, onde elas perceberam que são capazes e se reconhecem como indivíduos participativos e críticos. Quando a criança apenas recebe os ensinamentos do professor e elas não participam dos projetos, essas crianças não aprendem a questionar sobre os seus interesses e terminam aceitando tudo aquilo que a sociedade impõe, mesmo indo contra a sua vontade e seus anseios.

Podemos afirmar que os jogos matemáticos fazem parte da aprendizagem e desenvolvimento da criança, onde o professor exerce o papel de estimular e mediar nas escolhas dos jogos trabalhados em sala de aula, e as crianças aprendem a brincar e utilizar os jogos, desenvolvendo vários aspectos importantes em sua formação. Elas percebem também que aprender matemática pode ser divertido, pois a ludicidade faz parte do cotidiano dos alunos e os professores precisam trabalhar essa ferramenta, a fim de que as aulas não se tornem

repetitivas e sem diversão. A ludicidade e os jogos matemáticos devem ser trabalhados não só na Educação Infantil, mas também em outras etapas do ensino e na EJA.

Trabalhar com a Pedagogia de Projeto, nos possibilitou realizar um trabalho muito prazeroso e importante no Centro Municipal de Educação Infantil CMEI José Almeida da Silva, pois, ao presenciar a felicidade em cada criança e a expectativa para começar logo a aula, com a surpresa delas em utilizar os jogos confeccionados foi gratificante e emocionante, onde a ludicidade e a aprendizagem são perceptíveis, despertando assim o desejo de dar continuidade ao projeto Matemática Divertida: Os Jogos como facilitadores no ensino da Matemática na Educação Infantil.

Assim, nossa proposta é dar continuidade ao projeto, alimentar o canal do YouTube, trabalhar não só na educação infantil, mas também em outras etapas da educação. O mesmo será feito com E-book, sendo dividido em blocos, mostrando que mesmo na EJA, pode -se trabalhar com o lúdico, de modo que a ludicidade, é uma prática pedagógica pouco trabalhada em sala de aula, principalmente durante as aulas de matemática.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALUNO ON.20 **Atividades lúdicas de matemática para crianças pequenas: Atividades e jogos lúdicos para ensinar matemática.**

<<https://alunoon.com.br/infantil/atividades.php?c=1045>>. Acesso em: 18/07/2022.

Barbosa, Maria CS. **Por amor e por força: rotinas na educação infantil.** Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2007. Acesso em: 26/11/22.

DEWEY, John. **EXPERIÊNCIA e EDUCAÇÃO.** Ed. 3ª, Companhia Editora Nacional. São Paulo - SP. 1979.

LIMA, Caroline C., N. et al. **A ludicidade e a pedagogia do brincar .** Disponível em: Minha Biblioteca, Grupo A, 2018. Acesso em: 21/11/22.

MARQUES, Ramiro. **A pedagogia construtivista de Lev Vygotsky (1896 – 1934).** Disponível em: http://www.eses.pt/usr/ramiro/docs/etica_pedagogia/A%20Pedagogia%20construtivista%20de%20Lev%20Vygotsky.pdf. Acesso em: 25/11/2022

ME PÕE NA HISTÓRIA. **Jogos Matemáticos: Atividade, Maiores de 3 anos.** <<https://www.mepoenahistoria.com.br/atividades/jogo-de-matematica/>>. Acesso em: 18/07/2022.

ME PÕE NA HISTÓRIA. **Quantos Pregadores tem aqui?: Atividade, Maiores de 3 anos.** <<https://www.mepoenahistoria.com.br/atividades/quantos-pregadores-tem-aqui/>>. Acesso em: 18/07/2022.

NACARATO, Adair Mendes. ASSOCIAÇÃO DE LEITURA DO BRASIL. **Escritas e leituras na educação matemática.** Belo Horizonte: ALB, Autêntica, 2009. 192 p.

PANIZZA, Mabel. **Ensinar matemática na educação infantil e nas séries iniciais: análise e propostas.** Porto Alegre: Artmed, 2006. 188p.

SOARES, I. **“Comunicação e educação: a emergência de um novo campo e o perfil de seus profissionais”.** Contato n.2, Brasília, 1999.