

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA PARA O APRENDIZADO SIGNIFICATIVO DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

JÉSSICA RODRIGUES ASSUNÇÃO

Licenciada em Pedagogia pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Tem experiência na área de Educação, com ênfase na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

E-mail: jessicarodrigues.1991@yahoo.com.br

ANTONIO LUIZ DE OLIVEIRA BARRETO

Possui graduação em Licenciatura Plena em Matemática pela Universidade Estadual do Ceará (1992), graduação em Licenciatura Curta em Ciências pela Universidade Estadual do Ceará (1989), Mestrado em Matemática pela Universidade Federal do Ceará (1998) e Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Ceará (2009). Integrante do Grupo de Pesquisa Matemática e Ensino (MAES) e do Projeto OBEDUC: Formação de professores e aprendizagem matemática do campo multiplicativo. Atua profissionalmente como professor adjunto da Universidade Estadual do Ceará, ministrando as seguintes disciplinas: Matemática na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I e Matemática na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental II. No Curso de Pedagogia. Atua principalmente nos seguintes temas: Educação Infantil, Educação Matemática, Informática Educativa, Formação de Professores.

E-mail: antonio.barre@uece.br

ELIZIANE ROCHA CASTRO

Mestra em Educação pela Universidade Estadual do Ceará (UECE). Integrante do Grupo de Pesquisa Matemática e Ensino (UECE) e do Grupo de Pesquisa Educação Matemática, Ciências e Produção de Saberes (UFMA). Licenciada em Matemática (UEMA). Especialista em Psicologia da Educação (UEMA), Educação Infantil (UEMA) e Supervisão Escolar (UEMA). Atualmente atuando como Coordenadora do Ensino Fundamental (SEMED Raposa/Ma) e Consultora Pedagógica (KSTROS.com). Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental atuando principalmente nos seguintes temas: Formação de professores, Educação Matemática, Alfabetização e Letramento.

E-mail: elizianecastro@hotmail.com

Introdução

As relações teóricas e práticas entre a ludicidade e o ensino da disciplina Matemática configuram-se como objetos de investigação com acentuada preocupação e visibilidade no âmbito da Educação Matemática. Com efeito, as bases teóricas de Piaget (1998) e Vygotsky (2007) atribuem à ludicidade uma grande importância e valor intrínseco no desenvolvimento cognitivo e social da criança. Na perspectiva piagetiana “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa” (PIAGET, 1998, p.160) e na acepção vygotskiana “[...] a criança avança essencialmente através da atividade lúdica.” (PIMENTEL, 2008, p.117).

As contribuições dos autores supracitados nutrem o entendimento de que as atividades lúdicas assumem relevante papel na aprendizagem significativa da Matemática e referenciam a aproximação do que acontece em sala de aula e as pesquisas acadêmicas. Em meio a argumentos entusiásticos, essa aproximação tem revelado as potencialidades da ludicidade no desenvolvimento de atividades e aprendizagens matemáticas e suscitado a demanda de estudos empíricos que possam trazer novos indícios e contribuições inerentes à articulação entre o lúdico e a matemática.

Com esse intento e em busca de averiguar as contribuições que os jogos e as brincadeiras trazem para a construção

do aprendizado significativo da Matemática na Educação Infantil, apresenta-se um recorte dos resultados de um estudo que proporcionou intervenções lúdicas nas aulas de Matemática em uma creche privada do município de Fortaleza, utilizando-se alguns materiais concretos.

Participaram do estudo doze crianças com faixa etária de cinco anos de uma turma de infantil V na qual foram realizadas intervenções lúdicas constituídas dos seguintes momentos: acolhida, roda de conversa, atividade lúdica, atividades de registro e momento de descontração. A concatenação desses momentos almejava estimular o gosto pela Matemática e tornar as aulas dessa disciplina mais dinâmicas, atrativas e interativas.

Para este escrito, a atenção recaiu sobre quatro atividades lúdicas nas aulas de Matemática a partir do uso dos seguintes materiais: placas numéricas (contendo o número, sua escrita e quantidade), material dourado, jogo de trilha e blocos lógicos pelos quais se enfatizou a relevância do brincar para o desenvolvimento de habilidades como criatividade, imaginação, imitação, afetividade, inteligência, socialização, aceitação de regras e também para a construção do conhecimento matemático.

Foi sob esta ótica que foi realizada a sequência de atividades lúdicas capturando-se os dados qualitativos por meio de observações diárias, sendo estas registradas no diário de campo. De início, discorre-se sobre a importância das brincadeiras e jogos na Educação Infantil. Prossegue-se tratando da relação entre a ludicidade e o ensino da Matemática na Educação Infantil e, em seguida, apresenta-se as atividades lúdicas nas aulas de Matemática por meio dos seguintes materiais concretos: placas numéricas, material dourado, jogo de trilha e blocos lógicos.

As Brincadeiras e os Jogos na Educação Infantil

O brincar é uma construção social e está associado à cultura e às condições de vida daqueles que brincam. Segundo Brougère (2008), qualquer sociedade é formada por uma cultura que dispõe de diversas imagens, representações, símbolos e significados expressivos dentro de um espaço social. Cada cultura possui seus modos de brincar e suas brincadeiras e, através da brincadeira, as crianças se apropriam dessa cultura e, conseqüentemente, da sociedade, podendo se expressar e criar novas produções.

Nestes termos, a criança usa a brincadeira como mediadora do processo de apropriação da sua cultura, expandindo suas relações com o mundo dos objetos e símbolos humanos. Assim, a brincadeira é “um processo dinâmico de inserção cultural, sendo, ao mesmo tempo, imersão em conteúdos preexistentes e apropriação ativa.” (BROUGÈRE, 2008, p. 49).

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica apontam que a ludicidade, as brincadeiras e as culturas infantis possuem grande importância para o desenvolvimento integral do sujeito, tornando esses instrumentos indispensáveis à prática pedagógica do professor que trabalha com crianças. Com efeito, destacam que

[...] as crianças tenham experiências variadas com as diversas linguagens [...]. Nesse processo, é preciso valorizar o lúdico, as brincadeiras e as culturas infantis. (BRASIL, 2013, p. 93)

Através das atividades lúdicas são proporcionadas as motivações para as crianças interagirem com o meio, tornando a aprendizagem mais significativa, aproximando os conteúdos escolares ao cotidiano infantil. Nessa interação a que o sujeito é submetido, a troca de experiência entre as partes concebe um maior aprendizado, mesmo que este esteja implícito em um jogo ou uma brincadeira.

Com efeito, Rolim, Guerra e Tassigny (2008, p.179) destacam que a brincadeira proporciona “situações imaginárias em que ocorrerá o desenvolvimento cognitivo e irá proporcionar, também, fácil interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento”. Considerando que as brincadeiras fazem com que os alunos interajam uns com os outros, apresentando suas angústias, alegrias e novas descobertas, advoga-se que, por meio do brincar, a criança também aprende a viver em sociedade.

Assim, acredita-se que a ação de brincar é uma atividade primária do ser humano que se manifesta de maneira espontânea principalmente na criança, que alivia a tensão interior e permite a educação do comportamento, aumentando a autoconfiança e suficiência, que prestigia o desenvolvimento físico, mental, emocional e social. Isso ocorre porque, ao brincar, a criança manifesta sua cultura, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico e sua formação moral de maneira espontânea.

Nessa esteira de entendimento, Piaget (1998) valoriza a atitude lúdica considerando o jogo como obrigatório para as atividades intelectuais das crianças, destacando que o mesmo, além de ser uma forma de entretenimento, configura-se como um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual. Nesse sentido, os jogos são facilitadores do desenvolvimento infantil, uma vez que contribuem para a apropriação de conhecimentos e de desenvolvimento integral do ser.

Trabalhar com os jogos na Educação Infantil constitui-se num momento importante para o treino da coordenação mental das crianças, pois os jogos atuam no imaginário, tornando o ambiente desafiador e estimulante, o que aguça o raciocínio, pois, ao jogar, as crianças formulam hipóteses, criando situações imaginárias, originando uma aprendizagem atrativa e interessante.

Nesse tom, Pontes e Moreno (2010, p. 21) destacam que os jogos proporcionam situações de aprendizagem motivadoras e interessantes e também

colocam em prática noções de matemática claras, facilmente assimiláveis e cujo grande interesse está no fato de serem repetitivas sob formas variadas. [...].

A partir dessa consideração, compreende-se que os jogos e as brincadeiras favorecem a construção do conhecimento matemático a partir de suas vivências e experimentações. Assim, por meio do lúdico, o educador conseguirá atrair seus alunos, tornando as aulas de Matemática mais divertidas e contextualizadas. É sobre essa ótica que se discute, a seguir sobre a Ludicidade e o ensino da Matemática na Educação Infantil.

A Ludicidade e o Ensino da Matemática na Educação Infantil

Pesquisas, em várias áreas do conhecimento, têm contribuído significativamente para a reflexão e compreensão do lúdico em sala de aula, atribuindo-lhe uma série de potencialidades, como pode ser evidenciado pelos escritos de Vygotsky e Leontiev (1998, p. 23) que frisam que

o jogo e a brincadeira permitem ao aluno criar, imaginar, fazer de conta, funciona como laboratório de aprendizagem, permitem ao aluno experimentar, medir, utilizar, equivocar-se e fundamentalmente aprender.

Todo esse processo faz com que a criança possa explorar e construir seus conhecimentos matemáticos de forma ativa e significativa, pois associa o que já sabe com o que irá aprender. Sobre essa interação, a perspectiva vygotskiana destaca o pa-

pel da troca com os outros sujeitos e consigo, como uma relação intra e interpessoal que possibilita não somente a formação do conhecimento, mas da própria consciência.

Perfilhando essa perspectiva, entende-se que a ludicidade promove uma aprendizagem matemática mais significativa, de forma interdisciplinar e agradável na medida em que possibilita que as crianças aprendam os conteúdos matemáticos através da experiência e do processo social, uma vez que o lúdico promove um rendimento escolar muito além do simples conhecimento, pensamento e sentido.

À luz do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RECNEI, volume 3 (BRASIL, 1998) compreende-se que a disciplina Matemática contribui não somente com a formação das crianças como cidadãos que possuem autonomia, mas também para a compreensão do mundo, valorizando as relações e as vivências sociais e concedendo o conhecimento partindo da realidade da criança. Portanto, o ensino da Matemática na Educação Infantil deve ser considerado como elemento importante na construção da cidadania e deve ter como objetivo, a aproximação da criança com as noções matemáticas de sua realidade, utilizando-se de seu conhecimento prévio para comunicar ideias matemáticas.

Conforme destaca Moura (2007), aprender Matemática não é apenas compreender uma linguagem, mas, sim, vivenciar um conjunto de ações que irão proporcionar ao indivíduo um ambiente favorável de aprendizagem e de satisfação por contemplar seu conhecimento de mundo. Desta forma, a criança deve ser estimulada a experimentar a Matemática através de situações lúdicas, assim ela terá mais facilidade na sua vida escolar uma vez que a vivência do lúdico se faz necessária para a compreensão e percepção da Matemática.

Diante dessa assertiva, convém destacar junto a Kishimoto (1999, p.38) que “quando as situações lúdicas são intencional-

mente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem surge a dimensão educativa”. Destarte, o professor que se preocupa com a qualidade de seus atos de mediação e com a boa aprendizagem matemática não deixa de fazer uso do planejamento como ferramenta essencial para seu trabalho.

O professor é o mediador e deve, além de estimular, apresentar meios facilitadores para a efetivação da aprendizagem. Nestes termos, alimenta-se a ideia de que o planejamento é um processo contínuo que visa não só o ponto de chegada, mas sim a forma de se chegar lá e quais os melhores caminhos. Portanto, destaca-se a importância do planejamento e seleção das atividades lúdicas, que devem estar adequadas à capacidade da criança, respeitando seu nível de desenvolvimento e o objetivo a ser atingido, dando então legitimidade e relevância à dimensão educativa das situações lúdicas no contexto da disciplina Matemática.

No bojo desse debate, destaca-se que o professor necessita conhecer e compreender os sete processos mentais básicos da Matemática para que ele possa planejar melhor suas aulas e desenvolver atividades significativas para a Educação Infantil, tornando, assim, o processo de aprendizagem das crianças mais favorável. É nessa direção que Lorenzato (2008) enfatiza que o professor deve trabalhar esses processos para que as crianças não tenham grandes dificuldades para aprender número e contagem bem como outras noções matemáticas. A seguir, são apresentados os sete processos mentais básicos para a aprendizagem da Matemática, acompanhados de exemplos do cotidiano, conforme as ideias preconizadas por Lorenzato (2008):

- 1) Correspondência – compreender a relação “um a um”. Outros exemplos: um lápis para cada criança, uma meia em cada pé;

- 2) Comparação – identificar diferenças ou semelhanças. O professor deve proporcionar atividades cujos procedimentos consistem em fazer com que a criança reconheça o que é semelhante e o que é diferente, valendo-se especialmente dos jogos de formação dos pares. Para tanto, as atividades com os blocos lógicos podem ser aplicadas, nas quais os alunos formam pares, fazendo comparações no tamanho e na cor. Exemplos: eu sou menor que ele, minha mochila é igual a sua, a cor do seu cabelo é mais escura que a minha.
- 3) Classificação – separar em categorias de acordo com semelhanças ou diferenças. Exemplos: separa fichas por cores, separar as meninas dos meninos.
- 4) Sequenciação – inserir um sucessor após o outro sem atribuir ordem ou critério. Exemplos: compras no supermercado, os números apresentados no jogo de bingo.
- 5) Seriação – ordenar conforme um critério. Exemplos: lista de chamada, calendário, fileira do menor para o maior.
- 6) Inclusão – perceber que um grupo sempre estará inserido em outro. Exemplos: mães estão inseridas em mulheres, maçãs estão nas frutas.
- 7) Conservação – compreender que a quantidade não se modifica pela forma, arrumação ou posição. Exemplos: mesma quantidade de tinta em diferentes frascos, duas rodas de tamanhos diferentes com a mesma quantidade de crianças.

Com esteio nas considerações acima delineadas, explicita-se a seguir as atividades lúdicas realizadas nas aulas de

Matemática e no contexto da Educação Infantil por meio dos seguintes materiais concretos: placas numéricas, material dourado, jogo de trilha e blocos lógicos.

As Atividades Lúdicas nas Aulas de Matemática: o Uso de Placas Numéricas, Material Dourado, Jogo de Trilha e Blocos Lógicos

Na busca de propostas direcionadas à promoção do estímulo ao gosto pela Matemática e como forma de tornar as aulas dessa disciplina mais dinâmicas, atrativas e interativas foram utilizados como material de apoio para as intervenções lúdicas junto a doze crianças com faixa etária de cinco anos de uma turma de infantil V, os seguintes materiais concretos: placas numéricas, material dourado, jogo de trilha e blocos lógicos sendo estes apresentados pela Figura 1 a seguir.

Figura 1 – Materiais Concretos utilizados nas Intervenções Lúdicas



Fonte: Arquivo dos autores (2017).

Considerando que a maioria das crianças que estão no estágio pré-operatório apresentam características tais como ser muito ativa, gostar de correr e de apresentar uma concentração de pequena duração (LORENZATO, 2008) optou-se por

proporcionar atividades que estimulassem o movimento corporal e também diferentes comandos de atividades durante as brincadeiras com os materiais concretos, para que a concentração das crianças alcançasse um maior período de tempo.

Assim, as placas numéricas foram utilizadas na primeira intervenção lúdica para trabalhar os seguintes conteúdos matemáticos: antecessor e sucessor e ordem crescente e decrescente. Conforme pode ser observado na Figura 1 acima, as placas usadas contêm a representação gráfica de cada número, suas respectivas quantidades e escrita por extenso. A principal potencialidade desse material concreto é o desenvolvimento da Numerização, ou seja, a aquisição do domínio do código numérico e a habilidade de reconhecer e ler os números e suas quantidades, de modo a realizar comparações e construções de sequências numéricas.

Na intervenção lúdica realizada com esse material, foi possível observar que as crianças conseguiram relacionar os números às suas quantidades correspondentes, fizeram contagem recitativa e praticaram a sequência numérica. A intervenção lúdica foi desenvolvida da seguinte forma: de início, as crianças participaram de uma caça aos números, na qual as fichas numéricas foram espalhadas por toda a sala de aula. As crianças receberam a missão de procurar as placas numéricas debaixo das mesas e cadeiras, por trás das portas e janelas, em cima dos armários, dentre outros lugares, respeitando a seguinte regra: cada criança só poderá pegar uma placa numérica, para que todos tivessem a oportunidade de encontrar o material.

Após esse momento, em uma grande roda com todos sentados no chão, as crianças foram convidadas a organizar as placas numéricas em ordem crescente e decrescente a partir de uma conversa sobre o número e sua quantidade. Então,

cada criança colocava uma placa respeitando a ordem solicitada e assim ia construindo a sequência numérica. Após essa tarefa, foram apresentadas algumas placas numéricas, uma por vez, que serviram de referência para as crianças indicarem e completarem com o antecessor e o sucessor.

Durante essa intervenção lúdica, as crianças participaram com grande euforia e contentamento. Após encontrarem suas placas, iam ajudar os outros colegas a encontrarem também. Sempre que um amigo não colocava a ficha no momento certo, as crianças o chamavam e diziam que era a sua vez. Em todas as etapas dessa intervenção lúdica ocorreram grande interação e participação coletiva, até mesmo na escolha da próxima placa numérica, aquela serviria de referência para continuar a brincadeira.

Na segunda intervenção lúdica utilizou-se o Material Dourado para trabalhar o conceito de dezena. O material, confeccionado em madeira, é composto por 611 peças sendo: 1 cubo representando o milhar, 10 placas representando as centenas, 100 prismas representando as dezenas e 500 cubinhos representando as unidades. O referido material possibilita a aprendizagem do sistema de numeração decimal-posicional e métodos para efetuar as operações fundamentais da matemática dentre outras potencialidades (TEIXEIRA *et al.*, 2011).

Em que pese o material estar disponível na escola, as crianças ainda não o conheciam o que contribuiu para aumentar a curiosidade e o desejo de manipular e brincar com ele. Assim, essa intervenção lúdica proporcionou às crianças o conhecimento e compreensão da função das peças do Material Dourado a partir da manipulação livre e de jogos.

Com a utilização do Material Dourado, a intervenção lúdica deu-se da seguinte forma: em uma roda de conversa, foi apresentada cada peça do recurso didático seguida da ex-

plicação de que o cubinho está contido na barra, esses dois estão contidos na placa e assim por diante até que as crianças compreendessem o que cada peça representava. Porém, o foco maior foram os cubinhos e as barrinhas, frisando-se as unidades e dezenas. Neste momento as crianças exploram individualmente as peças do material para assim conseguirem fazer percepções e comparações entre as peças.

Depois das explicações e do manuseio do material pelas crianças, as mesmas foram convidadas a participar do jogo “nunca dez” expondo-se suas regras e a maneira de jogar, a saber: três dados deram apoio nas rodadas do jogo, nas quais cada criança lançou os dados juntos e depois fez a soma dos números obtidos. O resultado foi obtido pela quantidade de cubinhos que a criança recebeu. Quando a criança juntava dez cubinhos, deveria solicitar a troca por uma barra, ou seja, se a quantidade de cubinhos for dezoito, a criança ficava com uma barrinha e oito cubinhos. Um quadro foi construído, para registrar qual das crianças tinha a maior e a menor quantidade de pontos.

As crianças apresentaram bastante interesse em conhecer e explorar o Material Dourado, de modo que, ao término da intervenção, no momento da brincadeira livre, todas queriam brincar apenas com o material dourado, independentemente de terem, à disposição delas, outros jogos para o momento de descontração.

Para a terceira intervenção lúdica, utilizou-se o jogo de trilha confeccionado em tamanho grande, de modo que as crianças eram as peças do jogo e utilizavam um dado gigante para saber quantas casas elas deveriam andar até que um deles chegasse à última casa, sendo este, o vencedor. Ao todo, foram quatro partidas, sendo que a última era composta pelos ganhadores das outras três partidas.

O jogo de trilhas gigante foi utilizado para trabalhar o conteúdo sequência numérica, não obstante, vários conceitos matemáticos, tais como: antes e depois, para frente e para trás, as operações adição e subtração, noções de avançar e recuar, dentre outras, também foram trabalhadas, ainda que não aparentemente expostos para as crianças.

Apesar de ser bastante simples, o jogo de trilhas contribui significativamente para aprendizagens essenciais na Educação Infantil, tais como: reconhecer regras, saber esperar sua vez de jogar, respeitar o momento dos colegas. Ademais, favorece o pensamento crítico através dos desafios que são colocados durante o trajeto, estimulando a compreensão do sistema numérico e estabelecendo experiências de soma ou subtração (LORENZATO, 2008).

No jogo de trilhas utilizado nessa intervenção lúdica, algumas casas estavam marcadas com a cor vermelha e azul e a criança que parasse nelas avançava ou recuava algumas casas como também permanecia no mesmo local em alguma rodada do jogo. Isso tornou o jogo mais empolgante, pois aconteceram momentos em que um jogador que estava atrás ultrapassava os outros, contribuindo para uma disputa empolgante, divertida, interativa, atrativa e educativa para as crianças. Várias rodadas foram feitas para que todos pudessem participar, e, enquanto alguns brincavam, os outros colegas ficavam na torcida, com direito a grito de guerra e aplausos.

A quarta intervenção lúdica nas aulas de Matemática ocorreu com o uso dos blocos lógicos abordando-se principalmente a seriação. Através desse material, as crianças tiveram vivências que certamente as levarão a compreender e utilizar a lógica matemática.

O material utilizado é composto por peças com três tipos de cores, quatro formas geométricas dois tamanhos e duas es-

peçuras. Com esses blocos, é possível trabalhar os processos básicos para a aprendizagem da Matemática, que são: comparação, classificação, inclusão, correspondência, sequenciação, ordenação e conservação (PONTES e MORENO, 2010).

No começo da atividade lúdica, os alunos ficaram sentados no chão em semicírculo, para explorar as peças do material. Foram apresentados diferentes modelos de seriações para que as crianças comecem a perceber as especificidades daquela série e conseguissem encontrar a continuação da mesma.

As crianças também foram instigadas a fazer comparações e encontrar semelhanças e diferenças entre as peças do material e também com o próprio corpo, sendo esta proposta trabalhada ao final da intervenção lúdica. Nesse sentido, foram construídas seriações a partir das poses das crianças. As poses foram escolhidas pelas próprias crianças e pelos seus colegas que seguiam a sequência respeitando a ordenação.

Uma seriação observada contou com as seguintes poses: uma criança de cócoras, a outra com as pernas fechadas e as mãos nas laterais do corpo, enquanto a seguinte deixou as pernas paralelas e as mãos esticadas na frente do corpo. Ao observar essa seriação, o restante da turma analisou as posições e um aluno complementou-a com a posição correta.

Essa intervenção lúdica foi muito prazerosa e as crianças aproveitaram cada etapa da atividade. Houve uma pequena resistência no começo da atividade de seriação com o corpo, mas quando as crianças perceberam que os colegas estavam se divertindo, deixaram a timidez de lado e também participaram. Através das atividades propostas nessa quarta intervenção lúdica, as crianças conseguiram ter uma melhor socialização, perdendo a timidez e aproveitando ao máximo sua vivência escolar.

Considerações finais

As atividades lúdicas ganharam um espaço privilegiado em trabalhos que discutem a aprendizagem através das vivências, experiências e interações. Grandes teóricos e estudiosos comprovaram que, através do lúdico, o processo de ensino e aprendizagem torna-se mais eficaz. A Educação Infantil é o primeiro contato das crianças pequenas com o ambiente escolar, por isso a ludicidade precisa estar presente durante toda permanência do aluno nesse ambiente com o intuito de tornar essa relação mais atrativa e prazerosa.

Através deste texto foram elencadas algumas situações de aprendizagem a partir de intervenções lúdicas que proporcionaram às crianças da Educação Infantil momentos de aprendizagem e diversão no contexto da disciplina Matemática, uma importante disciplina, sobretudo nessa etapa de escolaridade, que se configura como essencial para o desenvolvimento dos aspectos cognitivo, físico, motor, emocional e social das crianças.

As atividades lúdicas foram realizadas a partir de ponderações e reflexões a respeito da prática lúdica no processo de ensino e da aprendizagem das crianças, enaltecendo-se sua influência e importância no processo de apropriação do conhecimento matemático.

Considera-se que os resultados aqui apresentados podem evidenciar e orientar outros professores no trabalho lúdico com conteúdos matemáticos na Educação Infantil, instigando a curiosidade e a criatividade dos professores para assim proporcionar momentos de aprendizado significativo em suas aulas.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Departamento de Política da Educação Fundamental. Coordenação Geral da Educação Infantil. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*, v. 1 e 3. Brasília, MEC/SEF/DPE/COEDI, 1998.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica*. Brasília: MEC, 2013.

BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

LORENZATO, S. *Educação infantil e percepção matemática*. 2.ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

MOURA, M. O. Matemática na Infância. In: MIGUÉIS, M. & AZEVEDO, G. (Org.). *Educação matemática na infância: abordagens e desafios*. Vila Nova de Gaia: Gailivro, 2007. p. 39-64.

PIAGET, J. A. *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIMENTEL, A. A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural. *Psic. da Ed.*, São Paulo, 26, 1º sem. de 2008. p. 109-133.

ROLIM, A. A. M.; GUERRA, S. S. F.; TASSIGNY, M. M. Uma leitura de Vigotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. *Revista Humanidades*, Fortaleza, v. 23, n.2, p.176-180. 2008.

PONTES, M. G. de O.; MORENO, M. I. A. *Saberes e práticas da educação infantil: lógica matemática*. Fortaleza: UAB/UECE, 2010.

TEIXEIRA, P. G. *et al. Material dourado: uma experiência significativa*, 2011. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec>

gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=32130>. Acesso em: 13 jun. 2017.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. e LEONTIEV, A. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Edusp, 1998.