

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese (doutorado) | <input type="checkbox"/> Artigo científico |
| <input type="checkbox"/> Dissertação (mestrado) | <input type="checkbox"/> Capítulo de livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia (especialização) | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input checked="" type="checkbox"/> TCC (graduação) | <input type="checkbox"/> Trabalho apresentado em evento |

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

Mônica Torres Amorim Alves

Matrícula:

2018211221351282

Título do trabalho:

O ensino da matemática através do lúdico: uma perspectiva para a aprendizagem na Educação Infantil

RESTRIÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 11 / 11 / 2022

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O(a) referido(a) autor(a) declara:

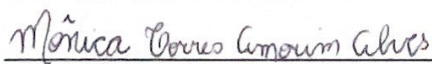
- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Goiânia

Local

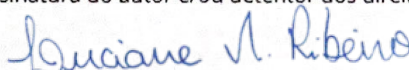
11 / 11 / 2022

Data



Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo:



Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO -
Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Ao(s) vinte e dois dia(s) do mês de outubro de dois mil e vinte e dois, às oito horas e zero minutos, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Luciane Nunes Ribeiro (orientador), Marcos Vinícius Guimarães de Paula (membro), Alyson Fernandes de Oliveira (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado "O ensino da matemática através do lúdico: uma perspectiva para a aprendizagem na Educação Infantil" do(a) estudante Mônica Torres Amorim Alves, Matrícula nº. 2018211221351282 do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica Modalidade a Distância. A palavra foi concedida ao(a) estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição do(a) candidato pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO do(a) estudante. Ao final da sessão pública de defesa foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Luciane U. Ribeiro

Orientador/Presidente da Banca

Marcos Vinícius Guimarães de Paula

Membro

Alyson Fernandes de Oliveira

Membro

Mônica Torres Amorim Alves

Acadêmico

O ensino da matemática através do lúdico: uma perspectiva para a aprendizagem na Educação Infantil

Mônica Torres Amorim Alves¹

Luciane Nunes Ribeiro²

RESUMO

O presente artigo teve a intenção de apresentar a utilização de brincadeiras através de uma abordagem metodológica para o ensino da matemática para a Educação Infantil, buscando dialogar sobre as possíveis práticas desenvolvidas para aquisição dos conceitos propostos pela matriz curricular. O artigo também levantou questões relacionadas às dificuldades do processo de ensino/aprendizagem para o público que inicia a carreira escolar. Seu objetivo principal foi apontar os benefícios da utilização das brincadeiras e jogos no aprendizado da disciplina de matemática para alunos na Educação Infantil. Para isso, foi realizada uma coleta de dados sistematizando as informações que correspondem ao tema deste artigo. Essa coleta foi realizada através de livros e periódicos retirados do site Google acadêmico e dos portais SciELO e CAPES. Como método escolhido de pesquisa, foi utilizado a pesquisa bibliográfica, auxiliada pela pesquisa qualitativa e descritiva para conduzir todo o processo. De modo que, as atividades lúdicas constituíram ao final deste estudo como uma excelente ferramenta para o desenvolvimento da aprendizagem na educação infantil. Considerando-se que a criança aprende de forma espontânea uma vez que, as atividades lúdicas trabalham em função de apresentar o prazer durante a aprendizagem, e elas uma vez atraídas sentem-se motivadas permitindo que o processo de ensino e aprendizagem na disciplina de matemática discorre com naturalidade, facilitando a aceitação do aluno ao conteúdo e promovendo satisfação do professor ao ver que está a entregar o melhor ensino.

Palavras-chave: Aprendizagem. Brincadeiras. Educação. Ludicidade. Matemática.

ABSTRACT

This article intends to present the use of games through a methodological approach to the teaching of mathematics for Early Childhood Education, seeking to discuss the possible practices developed for the acquisition of the concepts proposed by the curriculum. The article also raised questions related to the difficulties of the teaching/learning process for the public that starts the school career. Its main objective was to point out the benefits of using play and games in the learning of mathematics for students in Early Childhood Education. For this, a data collection was carried out systematizing the information that corresponds to the theme of this article. This collection was carried out through books and periodicals taken from the academic

¹ Acadêmico do 8º período do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal Goiano – Câmpus Avançado de Hidrolândia-GO. E-mail: monicaamorim2430@gmail.com

² Professora Efetiva da Faculdade Senac Goiás. Tutora/Orientadora pela Capes do Curso de Licenciatura em Pedagogia – Modalidade a Distância do IFGoiano. Licenciada em Matemática pela UFG e Mestre em Educação em Ciências e Matemática pelo PPGECM/UFG. E-mail: luciane.nunes.ribeiro@gmail.com

Google website and from the SciELO and CAPES portals. As the chosen research method, bibliographic research was used, aided by qualitative and descriptive research to conduct the entire process. So, the ludic activities constituted at the end of this study as an excellent tool for the development of learning in early childhood education. Considering that the child learns spontaneously, since the playful activities work in order to present pleasure during learning, and once they are attracted, they feel motivated, allowing the teaching and learning process in the mathematics discipline to take place naturally, facilitating the student's acceptance of the content and promoting teacher satisfaction when seeing that he is delivering the best teaching.

Keywords: Learning. jokes. Education. playfulness. Math.

1. INTRODUÇÃO

Diante das dificuldades que alunos possuem em relação ao aprendizado da matemática, se faz necessário pensar em métodos lúdicos contextualizados com a matriz curricular, para promover o interesse e gerar aprendizagem dos alunos nessa disciplina. Tal preocupação ganha mais importância devido o público-alvo ser da educação infantil. Visto que, esse é o período de estudo onde são apresentados conceitos e estabelecidas noções básicas, que serão os alicerces para os anos subsequentes da aprendizagem escolar e o desenvolvimento do mesmo a vida social.

A aprendizagem da matemática por parte dos alunos requer um ambiente motivacional, e este que pode ser desenvolvido com descontração e leveza, conduzidos por desafios sem cobranças, por meio de metodologias que propiciem a assimilação, a construção e reconstrução de conhecimentos.

Sendo assim, o pensamento em relação a utilização das atividades lúdicas serve principalmente como incentivo que visa atingir os objetivos de facilitar a aprendizagem dos alunos. De forma que, é na brincadeira que a criança consegue ultrapassar seus limites e vivenciar conhecimentos, que vão mais à frente da sua realidade constituindo através da sua imaginação e percepção uma nova visão de mundo.

Assim sendo, é na brincadeira que se pode expor à criança a novas provocações e ações que aguce sua reflexão, sugerindo novos recursos de aprendizagem que minimizam possíveis dificuldades. Brincando, elas podem refletir, além de criar e respeitar normas de organização e convívio, possibilitando o desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e do raciocínio lógico, despertando o conhecimento de si mesmo e melhorando a autoestima.

Deste modo, como toda proposta de estudo e aprendizagem tem que se basear em uma problemática, a presente pesquisa buscará responder: como a ludicidade pode auxiliar no ensino da matemática na Educação Infantil? Conseqüentemente, se buscará conhecer como as atividades lúdicas atuam para promover o interesse nas aulas e resultar em uma aprendizagem de qualidade, analisando as atividades lúdicas como ferramenta de ensino baseadas na linha de interpretação construtivista.

Portanto, o objetivo geral deste trabalho é apontar os benefícios da utilização das brincadeiras no aprendizado da disciplina de matemática para alunos na Educação Infantil. Buscando assim discutir, a formação da criança no aspecto cognitivo relatando como o ensino da integralidade de brincadeiras pode melhorar a compreensão do aluno referente ao ensino, apresentando ideias que através do ato de brincar pode promover o conhecimento na matemática e pontuando o papel do professor diante desse processo de aprendizagem.

Com relação à hipótese serão procuradas respostas relacionadas ao uso de brincadeiras e jogos, voltados ao recurso pedagógico uma vez que, é claro que quando motivada a criança demonstra um maior interesse em participar das atividades de matemática, principalmente por ficarem encantadas com a diversão e interação que essas atividades promovem.

Já a justificativa dessa temática, surgiu pela dificuldade de aprendizagem da matemática que muitas crianças possuem, e essas brincadeiras e jogos podem ser ferramentas potentes, quando aplicadas com intencionalidades e usando as estratégias certas. Pois, esse ato de se divertir brincando pertence a rotina que acompanha o crescimento e o desenvolvimento criativo, quando se é permitido fantasiar com o mundo real.

No que diz respeito à relevância do tema, mesmo que não seja algo inédito, abordar as atividades lúdicas ou dos jogos e brincadeiras aplicadas no ensino e aprendizagem gera interesse à comunidade educacional, seja pelos benefícios que podem ser adquiridos, seja pela satisfação desses profissionais de educação em perceber a evolução e a felicidade de seus alunos no processo de aprendizagem.

Desse modo, esta pesquisa seguirá os seguintes pontos para obter êxito ao seu propósito: no primeiro momento será apresentado um referencial teórico que aborda autores que estudaram sobre o assunto, já no segundo momento a metodologia empregada durante todo o estudo, e considerações finais.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O desenvolvimento deste artigo será composto por dois alicerces teóricos. O primeiro será a Educação Infantil, legislação e matriz curricular nacional de matemática. O segundo será a ludicidade e o seu embasamento para apresentar conceitos e fundamentos pertinentes à matemática. Essas terão o intuito de apresentar perspectivas encabeçadas na literatura científica a serem empregadas nas atividades lúdicas para o aprendizado de matemática.

2.1 Contextualização do ensino da matemática

Iniciando a contextualização sobre o ensino da matemática, foi encontrado o autor Silva (2018) que vai de encontro com a proposta desse trabalho, onde em seu estudo buscou mostrar os benefícios da prática das atividades interativas aliadas à educação, principalmente como forma de desenvolvimento cognitivo para os alunos. Desse modo, seu objetivo foi explicar que o brincar em conjunto com a educação constitui-se uma grande parceria, apresentando como meta primordial a construção de saberes. Tal finalidade, segundo ele, foi edificada nas etapas do caminho a ser percorrido para o aluno, e que a disposição do professor ao somar o entretenimento com a formação do conhecimento específico ou interdisciplinar, possibilita a estruturação que o aluno irá percorrer em sua carreira escolar.

Indo de encontro com essas afirmações, Carvalho e Nobre (2021) apresentam uma abordagem mais enfática referente às contribuições do lúdico, pontuando que a relação professor-aluno é um grande facilitador de conhecimento, e que durante essa aprendizagem efetuada através de jogos é possível à identificação de possíveis dificuldades dos educandos. Desse modo, a inserção das brincadeiras planejadas em função do aprendizado do aluno, traz uma convivência afetiva com o professor funcionando como um detector de dificuldades ou mudanças de comportamento, permitindo o acompanhamento mais próximo, de modo que possa protegê-lo e promover o seu desenvolvimento.

Outros que defendem essa mesma perspectiva foram os autores Moraes, Coelho e Azevedo (2021), que conseguiram comprovar através de sua pesquisa a relevância dessa temática, relacionando-a principalmente a forma de ensino infantil com o desenvolvimento de brincadeiras. Reafirmando novamente que essas atividades

permitem a capacitação e a interação de um mundo criativo e transformador, que contribui para a sua formação social, pois é brincando que os alunos criam percepções reflexivas, criatividade e espontaneidade.

Sendo assim, o brincar se apresenta como uma forma de fazer com que as crianças interajam entre si, possibilitando momentos de alegria e diversão ao qual na convivência partilham as experiências e descobertas. E isso para uma criança, permite que seus interesses, desejos e necessidades, sejam ouvidos e que construam a sua identidade.

Fortalecendo essa importância de brincadeiras no mundo educacional, Morgado, Gamae Oliveira (2019) retratam a presença da ludicidade no ensino da matemática nos anos iniciais, ressaltando que essa inserção pode transformar a aprendizagem da matemática em uma ação prazerosa, como estratégia para as turmas de Educação Infantil alcançando resultados promissores.

Deste modo, os artigos aqui escolhidos explicam a importância em se realizar um ensino misto, principalmente para a aprendizagem da matemática pois, será através desse cenário criativo que a interação professor e aluno ficará mais sólida e possibilitará o ganho de ambas as partes.

2.2 Educação Infantil entre jogos e brincadeiras na matemática

A Educação Infantil contempla crianças da faixa etária de zero a cinco anos. Embora seja reconhecida como direito de todas as crianças e dever do Estado, se torna obrigatória para a faixa etária de 4 a 5 anos, de acordo com a, emenda Constitucional nº059/2009 e nos art. 27,30 da Lei Nº 13.146 de 6 de julho de 2015. Nessa primeira etapa se inicia o processo educacional com uma matriz curricular que atende as necessidades cognitivas, psicomotoras e sociais das crianças. As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº5/2009), em seu artigo 4º, definem a criança como:

[...] sujeito histórico e de direitos, que nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentido sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2010, p.12).

A criança tem vivências sociais e pode se expressar e pensar com autonomia, diante do seu conhecimento de senso comum, e assim é possível acrescentar conceitos teóricos da matriz curricular adequada para sua faixa etária. De modo que, devem ser preservados seus direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. A Base Nacional Comum Curricular apresenta conceitos matemáticos que desejam ser adquiridos na etapa da Educação Infantil, com isso:

A matemática para a Educação Infantil irá apresentar conceitos de contagem, ordenação, relação entre quantidades, dimensões, medidas, comparação de pesos e de comprimentos, avaliação de distâncias, reconhecimento de formas geométricas, conhecimento e reconhecimento de números cardinais e ordinais etc. (BRASIL, 2018, p.43).

Esse conjunto de conhecimentos aplicado à utilização de brincadeiras ou jogos, construindo estímulos na criança, desfaz o peso que o ensino da matemática carrega durante anos do período escolar. Neste ponto, Antônio (2021, p.32) argumenta que as atividades lúdicas são uma ação desempenhada por crianças ou adultos que não visam se “[...]preocupar com execução e resultados performáticos [...]”, ou seja, não é quem ganha ou perde, é quem aprende através delas.

Assim, essa forma de trabalho permite o envolvimento da criança na execução das regras, observando a si própria e o outro, analisando as ações para julgar corretas ou erradas, sua atenção aos movimentos, e o desenvolvimento de ação psicomotora.

Segundo Carvalho (2016) a relação dos brinquedos, dos jogos com a rotina diária da criança é um fator fundamental para o desenvolvimento do seu potencial, uma vez que, sua união promove o aprendizado, despertando interesse na relação de seu corpo com o espaço, e na criação de estratégias mentais para sair de problemas, entre outros benefícios, contribuindo assim para a formação integral.

Assim, a ludicidade como prática de ensino traz o ato de brincar como mediação ao ato de aprender, aumenta o entusiasmo da criança gerando um estado de euforia que estimula o desejo de participação e convivência social.

Kishimoto (2017) parte do princípio de que para obter conhecimento, deve se possuir mecanismo de apoio que possa auxiliar o processo de aprendizagem, e sempre que necessário esses mecanismos têm que estimular a criança a seguir regras e interagir com o campo social. Essa importância da interação social tem o objetivo de apresentar a matemática de maneira mais leve e divertida, permitindo, que a criança faça suas escolhas e que o saber venha como acompanhamento e não como obrigação.

Dessa forma, o desenvolvimento da criança fica associado à sua capacidade de imaginar, projetar planos, observar os acontecimentos ao seu redor, e adquirir novos conhecimentos, pressupostos esses que surgem através do ato de brincar. Assim cria-se um mundo divertido onde os números fazem parte da diversão.

Todas essas interações de brincar e aprender são fundamentais, principalmente para crianças pequenas e, que começam a se conhecer, a experimentar novos caminhos, a errar, e diferenciar o certo do errado criando assim o gosto pelo conhecimento (GARCIA, 2020).

Assim, de acordo com Oliveira et al. (2019), os jogos não podem ser considerados apenas como diversão ou desperdício de energia, pois são propícios ao desenvolvimento do corpo, da cognição, das emoções e da moral. Ou seja, nesse contexto o que vai permitir usufruir de seus benefícios será a concepção que cada profissional possui sobre a criança, o adulto, a sociedade, a educação, a escola, o conteúdo e o currículo. E a prática de uma educação permanente e continuada é peça fundamental de qualquer sistema educativo, e torná-lo mais atrativo mais do que importante é fundamental (DICKINS, 2020).

A aprendizagem da matemática por parte dos alunos requer um clima que gere interesse e motivação, condição esta que pode ser buscada na descontração, nos desafios, no prazer, enfim, por meio de metodologias que propicie a assimilação, construção e reconstrução de conhecimentos, tanto do ponto de vista gramatical como numérico.

2.3 A visão construtivista do número pela criança: uma análise conforme os estudos de Piaget

De acordo com os estudos e as descobertas de Jean Piaget (1995), o conceito construído pelo próprio indivíduo resulta das interações das experiências vividas e das informações que recebe do meio. É necessário aplicar atividades referindo-se à aquisição de tais noções, as atividades propostas devem estar integradas com outros objetivos, como o desenvolvimento da coordenação motora e o desenvolvimento social.

O número, de acordo com Piaget (1976) apud Kamii (2015) é uma síntese de dois tipos de relações que a criança elabora entre os objetos. Uma é a ordem e a outra é a inclusão hierárquica. A mesma autora afirma que no ensino de matemática, a construção do número pela criança com base na teoria construtivista, envolve três conceitos básicos:

- Conservação: invariância da quantidade.

- Seriação: relação de ordem entre os elementos representados.
- Classificação: inclusão de um elemento num outro mais amplo que o contenha.

Esses três conceitos constituem as estruturas cognitivas básicas necessárias à construção da noção de número pela criança, sendo essas estruturas bem trabalhadas na Educação Infantil. A criança irá dispor de instrumentos intelectuais para compreender o conceito numérico e as operações como adição, subtração, divisão e multiplicação.

Kamii (2015), afirma que o importante é que possa ordená-los mentalmente mesmo não os movendo do lugar. Assim, será necessário que se saiba quantificar os objetos como um grupo, colocando-os numa relação de “inclusão hierárquica”, e não se deve ensinar a escrita numérica antes mesmo de estimular as noções. Só quando a criança já construiu o conceito de número, ela é capaz de representar a quantidade com símbolos ou com signos. Classificando a representação numérica relacionada a representação de ideia de quantidade e, por isso, é abstrata.

2.4 O lúdico (jogos) e a motivação como estratégia de aprendizagem da Matemática

Quando se realiza qualquer atividade com motivação, os resultados esperados tendem a apresentar maior desempenho. E a parte conteudista da matemática exige doses de motivação para a sua aprendizagem, possibilitando a prontidão para aquisição de tal conhecimento, pois todo aprendizado pressupõe algum tipo de motivação.

Sem motivação não há aprendizagem. Pode ocorrer aprendizagem sem professor, sem livro, sem escola e sem uma porção de outros recursos. Mas mesmo que existam todos esses recursos favoráveis, se não houver motivação não haverá aprendizagem. (PILETTI, 2017, p. 63).

O aprendizado através da descontração é espontâneo e o aluno sempre ficará motivado para a aprendizagem, pois aprender em um ambiente agradável difere do comportamento negativo, que recusa qualquer proposta. É através da interação com o meio que as suas potencialidades virão à tona e essa condição deve ser mediada pelo professor, que oferece momentos dirigidos para que essa interação aconteça.

Para Boulch (2017), a criança desde o nascimento possui potencialidades para desenvolver-se, porém estas potencialidades não dependem somente da maturação dos processos orgânicos, mas também de seu intercâmbio com o meio em que vive e das

relações com outras pessoas.

A busca dos primeiros movimentos da criança como antecessor ao ato de aprender se faz necessário para a compreensão de que o lúdico é inerente à criança, portanto, essencial para o seu desenvolvimento integral. Segundo Shinca (2015) a criança adquire diferentes padrões no desenvolvimento através de sua interação com o meio, quanto maior o número de experiências oferecidas tanto melhor será seu preparo para adquirir os mais diferentes tipos de padrões cognitivos, afetivos, sociais e motores.

As atividades lúdicas apresentam uma íntima relação com jogos, brincadeiras e divertimento. O ambiente de brincar é outro aspecto que relata a importância da criatividade para aproveitar todo e qualquer espaço de que a escola dispõe. Quando a aprendizagem está associada ao seu cotidiano, ou seja, com jogos e brincadeiras que instigam desafios, se tornando parte do planejamento e execução das aulas, conseqüentemente há melhoria no processo de ensino, sendo de fundamental importância para a aprendizagem da matemática. Para Piaget, apud Almeida (2015, p. 25), “os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos e reinventar as coisas.”

A criança desde cedo sente prazer quando em contato com o lúdico e suas atividades espontâneas, nesta fase começa a ter noção das coisas ao seu redor. Por isso, é importante considerar que o trabalho manual, os jogos e os brinquedos tenham uma função educativa na vida da criança, porque é através dessas atividades lúdicas que se adquirem as primeiras noções do mundo e, é por meio delas que se desenvolvem suas atividades intelectuais e sociais.

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

Este trabalho utilizou como base as seguintes palavras-chaves: matemática, ludicidade, aprendizagem e educação infantil. O campo de pesquisa abrange aproximadamente 150 trabalhos científicos no período de 2015 - 2022, com publicações em revistas acadêmicas, sites, livros, entre outros. Dessas pesquisas efetuadas, alguns trabalhos dialogavam com a proposta deste estudo, sendo assim, a seguir, serão apresentadas as ideias desses autores a fim de subsidiar o referencial teórico deste artigo.

No que diz respeito à metodologia aplicada neste estudo, foi estruturada através da exposição do pensamento de vários autores que escreveram sobre o tema escolhido.

Assim sendo, foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica, que procura:

[...] abranger toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc. [...]. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto. (MARCONI e LAKATOS, 2017, p. 185).

De acordo com Ruiz (2008), a pesquisa bibliográfica de natureza exploratória ao qual foi utilizada nesta pesquisa, trata-se da condição em que é feita uma seleção de livros e autores que tratam dos assuntos pertinentes à temática escolhida. Sendo assim, foi através desta modalidade de pesquisa que foram adquiridas as informações aqui apresentadas.

Desse modo, cabe ainda mencionar que do ponto de vista das credenciais de formação docente, a literatura teórica é utilizada para propor um diálogo sobre a ludicidade no ensino da matemática para crianças, que possuem foco na justificativa da escolha de inserir brincadeiras na apresentação de conceitos e fundamentos da matemática. Seguiram conforme os anos de publicação de seus artigos conforme apresentado no parágrafo abaixo através dos autores:

Carvalho (2016), Kishimoto (2017), Silva (2018), Morgado, Gama e Oliveira et al. (2019), Oliveira (2019), Garcia (2020), e Dickins, (2020), Carvalho e Nobre (2021), Moraes, Coelho e Azevedo (2021) e Antônio (2021), que possibilitaram padrões norteadores para apresentar como o processo de ensino-aprendizagem em conjunto com a ludicidade acarreta benefícios para o desenvolvimento individual e social das crianças.

De modo, que conforme a abordagem de todos os artigos aqui presentes é unânime que usufruir da presença habitual das brincadeiras na rotina das crianças é o mesmo que preparar a uma melhor interação social, uma ampla aquisição e o aprimoramento dos fundamentos de seu aprendizado relacionado sua vida a matemática disponibilizada no seu ensino.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a abordagem, presente desse artigo, foi possível demonstrar ao leitor que o aprendizado na Educação Infantil é a base de toda a trajetória escolar, sendo fonte de interação, identificação de novos desafios e convívio com diferentes pessoas. De modo unânime, foi possível visualizar através dos estudos dos autores aqui escolhidos que a

criação e utilização de novas formas de aprendizagem nessa fase só traz benefícios tanto para os alunos quanto para os professores.

Além do mais, em resposta à questão colocada no início deste artigo, que foi: “como a ludicidade pode auxiliar no ensino da matemática na Educação Infantil?”, obviamente, a ajuda da jogabilidade é muito importante nesse processo, pois ao apresentar a matemática de forma divertida, e tem mais significado na vida dos alunos. Os jogos e brincadeiras são ferramentas para avançar o conhecimento e podem fazer a diferença se usados de forma didática e planejada para aplicar o conteúdo, facilitando sua compreensão e concretizando em sua mente a base das informações que estão sendo apresentadas. Cria-se assim memória afetiva entre os alunos e o conteúdo ministrado.

Outro ponto que foi possível alcançar, foi quanto ao objetivo geral desta pesquisa, que procurou apontar os benefícios da utilização das brincadeiras no aprendizado da disciplina de matemática para alunos. Como visto até aqui, os benefícios são diversos como interação em grupo, aprendizagem dinâmica e rápida, prazer em aprender o conteúdo de matemática, desenvolvimento criativo, entre outros.

Todos esses benefícios ficaram claros no tópico ou seção 2.3, que apresentou a visão construtivista da criança em relação ao número. Ou seja, toda aprendizagem gira através da base de construção, e na fase infantil é onde isso mais ocorre. Remeter esse aluno a forma divertida, simples e com grande cooperação em grupo só promoverá prazer e gosto em estudar, principalmente em relação a matemática, disciplina ao qual eles podem apresentar mais dificuldades no futuro.

Contudo, por meio de a um olhar acadêmico, realizar essa pesquisa possibilitou entender que utilizar outros mecanismos que fogem do convencional para proporcionar o ensino, é mais do que promover satisfação e prazer ao aluno. É se colocar no lugar do outro, é crescer como profissional, é interagir em mundos e idades diferentes e compreender que o aprender necessita de adaptação, ideias e diversão. Assim promoverá memórias, facilitará desafios futuros e alcançará o objetivo de estabelecer o conhecimento seja na matemática ou em outras áreas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 2015.

ANTÔNIO, Rafael Oliveira. **Atividade lúdica na educação infantil: o jogo como fenômeno multidimensional na cultura corporal, psicologia histórico-cultural e**

pedagogia. Araraquara, 2021 109 f. Disponível em:
<<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/213479>>. Acesso em: 25 de set. de 2022.

BOULCH, Jean Le. **Educação psicomotora, psicocinética na idade escolar.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2017.

BRASIL. **Lei nº 9394/96-Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, 1996.** Disponível em:<[lei 9394.pdf \(mec.gov.br\)](#)>. Acesso em: 29 de ago. de 2022.

_____. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB,** 2010. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=9769-diretrizescurriculares-2012&category_slug=janeiro-2012-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 29 de ago. de 2022.

CARVALHO, Marianne da cruz. **A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola.** Universidade Fernando Pessoa, Porto 2016. Disponível em: <https://bdigital.ufp.pt/bitstream/10284/6928/1/DM_Marianne%20de%20Carvalho.pdf>. Acesso em: 27 de ago. de 2022.

CARVALHO, Gildeane Martins; NOBRE, José Filho. **Contribuições Dos Jogos E Brincadeiras No Ensino De Matemática Na Educação Infantil.** v. 8 n. 32 (2021): Infância, Artes e Patrimônios Educativos. Disponível em: <<https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/5129>>. Acesso em: 28 de set. de 2022.

DICKINS, ROSE. **Como Funciona O Corpo Humano: Brincar E Aprender.** Usborne; 1ª edição. 2020.

GARCIA, Monica Christina Brancovan. **Entre A Cultura Infantil E As Relações Com ALudicidade: Percepções De Professores Da Educação Infantil.** Disponível em: <https://unilogos.org/revista/wp-content/uploads/2021/05/Monica-C.-B.-Garcia_VERSAO-POS-DEFESA-CORRIGIDA.pdf>. Acesso em: 28 de set. de 2022.

KAMII, Constance. **A criança e o número.** 20. ed. Campinas/SP: Papyrus, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14ª ed São Paulo: Cortez, 2017.

LBI, LEI Nº 13.146 de julho de 2015. **LBI – Lei Brasileira de Inclusão.** Disponível em: <<http://www.pcdlegal.com.br/lbi/art-27-ao-30/?versao=convencional-mobile#:~:text=%C3%89%20dever%20do%20Estado%2C%20da,de%20viol%C3%Aancia%2C%20neglig%C3%Aancia%20e%20discrimina%C3%A7%C3%A3o.>>>. Acesso em: 28 de out. de 2022.

MARCONI, Marina; LAKATOS, Eva. **Metodologia científica.** 7. ed. São Paulo: Atlas,

2017.

MORAES, Giane Severino Correa; COELHO, Helda Gomes; AZEVEDO, Gilson Xavier. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. v. 7 n. 2 (2021): REEDUC. Disponível em:

<<https://www.praxia.ueg.br/index.php/reeduc/article/view/11569>>. Acesso em: 24 de set. de 2022.

MORGADO. Gleidi, GAMA. Maycon e OLIVEIRA. Patrícia. institucional: práticas de ludicidade no ensino da matemática na educação infantil. DSpaceDoctum: **Repositório Institucional**. 2019. Disponível em: <

<https://dspace.doctum.edu.br/handle/123456789/2456>>. acesso em: 31 de ago. de 2022.

OLIVEIRA, Márcia Donizete Leite et al. **Educação Infantil E Práticas Pedagógicas**. EducarFCE / Faculdade Campos Elíseos Vol. 18, n. 01 (março, 2019), SP. Disponível em:

<<https://www.fce.edu.br/pdf/ED18-FINAL-03.pdf>>. Acesso em: 28 de set. de 2022.

PIAGET, Jean. **Abstrações reflexionante**: relações lógicas aritméticas e ordem das relações espaciais. Porto Alegre/RS: Artes Médicas, 1995.

PILETTI, Nelson. **Motivação da aprendizagem**. São Paulo: Ática, 2017.

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 11. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

SHINCA, Mata. **Psicomotricidade: ritmo e expressão corporal**. São Paulo: Malone, 2015.

SILVA. Luciano Martins da. ludicidade e Matemática: Um Novo Olhar Para Aprendizagem Revista Psicologia & Saberes. **Revista Psicologia & Saberes**. v.4 n.5. 2018. Disponível em:

<<https://revistas.cesmac.edu.br/index.php/psicologia/article/view/726>>. acesso em: 31 de ago. de 2022.