



O LÚDICO E OS JOGOS MATEMÁTICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL COM CRIANÇAS DE 4 A 5 ANOS

Perla Silka Catarina
Jucimara Bandeira (Orientadora)

Resumo

O presente trabalho apresenta de que forma o lúdico e os jogos matemáticos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem na Educação Infantil e aborda a percepção dos profissionais que atuam com crianças de 4 a 5 anos em relação a utilização do lúdico e de jogos matemáticos em sala de aula e como percebem que o lúdico inserido nas práticas cotidianas da Educação Infantil contribui para formação pessoal e social da criança, para seu conhecimento de mundo. De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (RCNEI) as brincadeiras e aprendizagens, devem ser orientadas de forma integrada para que possam contribuir com o desenvolvimento da criança. Desta forma, a escolha da ludicidade e dos jogos matemáticos na educação infantil, ocorreu pela necessidade e a dificuldade em trabalhar conhecimentos matemáticos com crianças de 4 a 5 anos, idade da transição da creche para a pré-escola, pelas observações e vivências diárias de que as crianças necessitam experimentar os jogos, manipular objetos, enfim, aprender de forma lúdica e prazerosa. A pesquisa aplicada é bibliográfica e qualitativa, com a intenção de enriquecer os conhecimentos sobre a ação do aprender brincando que é tão importante para seu desenvolvimento físico, intelectual e cognitivo. A construção da fundamentação teórica tem base nos seguintes autores: Kishimoto (1994), Friedmann (1996), Alves (2012), Rau (2012). Para compreender todo este processo foi necessário primeiramente realizar um breve histórico da ludicidade e da Educação Infantil visando compreender suas tendências pedagógicas e a utilização dos jogos e brincadeiras como metodologia de ensino. Num segundo momento abordou-se que com o uso de jogos é possível fundamentar, de forma significativa, a formação e aquisição de novas ideias ou conhecimentos matemáticos, visando o aprendizado da criança e de fundamental importância que ela aprenda os processos em diferentes situações propostas. E para pesquisa de campo pretende-se realizar levantamento de dados com aplicação de questionários, para profissionais, buscando analisar de que forma utilizam os jogos matemáticos para a aprendizagem em sala de aula, como as crianças aprendem de forma concreta um conteúdo abstrato. Diante do exposto, a pesquisa apresentada tem como intenção contribuir e auxiliar os profissionais a utilizar o Lúdico e o Jogo na perspectiva sociointeracionista para adquirir conhecimentos no processo educativo.

Palavras-chave: Educação Infantil; Lúdico; Jogos Matemáticos; Ensino Aprendizagem.