gualdades.

Uma educação para todos, o que representa a qualidade da educação implica cuidar (mais e melhor) dos professores, pois são aqueles que estão diretamente no contato com os alunos e são os que executam os processos educativos, e sem eles não seria possível pensar na melhoria dos sistemas escolares. Outro sim é pensar nas estruturas curriculares, para que estratégias, políticas e programas sejam articulados no PPP das escolas.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve por objetivo o levantamento de pontos importantes apresentados no "Relatório Educação para Todos no Brasil 2000-2015" (2014), sabendo que este relatório dá suporte para novas propostas que foram desenvolvidas em políticas públicas sequentes.

Realizar este estudo nos permite avaliar o caminho seguido pelo País desde 2000, as políticas e os programas implementados e seus principais resultados, estabelecer os planos, metas e estratégias, partindo sempre de uma análise bastante detalhada da educação em nosso país.

Neste relatório afirma que: "Tão importante quanto o documento a ser entregue à UNESCO é o processo de produção do mesmo" (p. 4). Perceber que muito está sendo feito e ainda têm muito a se fazer. O foco principal é o

"compromisso" que todos devemos ter pela educação: Governos, profissionais da educação e também a sociedade civil, que por meio de suas diferentes organizações, associações, entidades e indivíduos, também agem como fiscalizadores e colaboradores de uma educação para todos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm Acesso em: 04 mai 2021.

BRASIL. MEC. Relatório Educação para Todos no Brasil 2000-2015. Brasília, 2014. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=1577 4-ept-relatorio-06062014&category_slug=junho-2014-pdf&Itemid=30192 Acesso em: 04 mai 2021.

BRASIL. MEC. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB. 9394/1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso em: 04 mai 2021.

BRASIL. MEC. Plano Nacional de Educação. PNE. LEI N° 13.005. Brasília, 2014. Disponível em: http://pne.mec.gov.br/18-planos-subnacionais-de-educacao/543plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014. Acesso em: 04 mai 2021.

A APRENDIZAGEM MATEMÁTICA E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ALIENE ALVES MOREIRA

RESUMO

Esta pesquisa aborda o tema: A aprendizagem matemática e o lúdico na educação infantil. Temos como objetivos

para este estudo abordar os principais aspectos sobre a aprendizagem matemática nos contextos da educação infantil além da perspectiva lúdica de ensino dentro deste tema. O ensino de matemática deve orientar e contribuir para a formação do cidadão, uma formação que seja significativa para inserção no mundo do trabalho, das relações sociais, cultural que valoriza as crenças e o conhecimento que se apresenta para a educação matemática, sendo assim um desafio interessante na vida desses alunos, pois eles já vêm com uma bagagem de conhecimentos que não pode deixar de ser aproveitados. É papel da escola reconhecer a importância da atividade lúdica, por meio de jogos e brincadeiras, por exemplo, como um facilitador da aprendizagem da criança, pois torna-se um instrumento favorável no processo de ensino aprendizagem, é por meio destas atividades lúdicas a criança se comunica e se relaciona com os seus pares, entendendo sobre o mundo que a cerca e sobre qual a melhor maneira de se inserir nele.

Palavras-chave: Aprendizagem Matemática. Lúdico. Educação Infantil.

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa aborda o tema: A aprendizagem matemática e o lúdico na educação infantil. Temos como objetivos para este estudo abordar os principais aspectos sobre a aprendizagem matemática nos contextos da educação infantil além da perspectiva lúdica de ensino dentro deste tema. Os jogos e brincadeiras contribuem de maneira efetiva para o desenvolvimento infantil, ao representar situações de seu convívio e de seu cotidiano, as crianças criam situações imaginárias que confrontam o real com a sua imaginação, o que colabora para o desenvolvimento de habilidades e capacidades cognitivas. O lúdico no contexto de aprendizagem escolar pode ser utilizado como entretenimento e como um potencializador das aprendizagens.

Um dos principais motivos para a utilização dos jogos nas aulas de Matemática seria a possibilidade de diminuir os bloqueios e insegurança apresentados pelos alunos que temem a Matemática e apresentam dificuldade em compreendê-la. A ideia do jogo neste contexto educacional não pode estar relacionada somente aos aspectos de diversão ou distração, o jogo nesta esfera relaciona-se ao caráter pedagógico da ação de jogar, permeado por objetivos educacionais, que podemos destacar como exemplos: impor limite e regras; desenvolver a autoconfiança, a concentração e o raciocínio lógico; estimular a criatividade, a afetividade, a construção do conhecimento e a aprendizagem significativa.

A utilização de jogos no ensino da Matemática pode proporcionar aos alunos o desenvolvimento de diferentes habilidades, além da aprendizagem dos conteúdos curriculares, propriamente dito. O desafio proposto nos jogos de regras, por exemplo, instiga o aluno a desenvolver estratégias para que possa chegar ao resultado esperado, sendo necessário atentar-se e compreender as regras ali propostas, para resolver o problema em questão, tendo como objetivo a vitória, utilizando-se do raciocínio lógico e das questões referentes a resolução de problemas para isso.

O ensino de matemática deve orientar e contribuir para a formação do cidadão, uma formação que seja significativa para inserção no mundo do trabalho, das relações sociais, cultural que valoriza as crenças e o conhecimento que se apresenta para a educação matemática, sendo assim um desafio interessante na vida desses alunos, pois eles já vêm com uma bagagem de conhecimentos que não pode deixar de ser aproveitados.

2. A APRENDIZAGEM MATEMÁTICA E O LÚDICO

Para o desenvolvimento do trabalho com jogos na educação é necessário que o professor tenha objetivos claros em relação as atividades propostas e quanto ao que se pretende alcançar com as suas intervenções. Neste sentido, as formas de avaliação, o diálogo e a didática que está sendo proposta para o trabalho com os conteúdos matemáticos é extremamente importante para o sucesso na aprendizagem e para a construção de conhecimentos.

Lima (2015) afirma que as primeiras concepções matemáticas de forma e número surgiram no tempo das cavernas. No período paleolítico, que se caracterizava pela presença de objetos de osso e de pedra lascada. Nesse período o homem passa a avaliar a quantidade de alimentos, pessoas e animais o que favoreceu o surgimento da definição de número, partindo da compreensão de diferenças e semelhanças, progredindo até a contagem de forma primitiva utilizando pedras, nós em cordas, ossos e dedos das mãos.

> [...] a matemática pode dar sua contribuição à formação do cidadão ao desenvolver metodologias que enfatizem a construção de estratégias, a comprovação e justificativa de resultados, a criatividade, a iniciativa pessoal, o trabalho coletivo e a autonomia advinda da confiança na própria capacidade para enfrentar desafios. (BRASIL, 1998, p.27)

Vygotsky (1994) aponta que a aprendizagem precede o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, ele precisa entender que a criança vem aprendendo, e antes de desenvolver suas próprias habilidades e habilidades, ela passou pelo processo de acumulação de conhecimentos, durante o qual irá desenvolver os conhecimentos que aprendeu de acordo com os procedimentos. Segundo o autor, crianças menores de três anos não têm capacidade de separar a realidade da imaginação porque tudo se torna sério. Porém, na idade escolar, o desenvolvimento torna-se muito importante, pois estabelece uma relação entre significado e percepção visual, ou seja, entre o pensamento e as situações reais. Para ele “as necessidades e incentivos das crianças não podem ser ignoradas porque elas os colocam efetivamente em ação, permitindonos compreender seu progresso de um estágio de desenvolvimento para outro". (p.52)

Lima (2015) destaca que a História da Matemática é importante no processo de ensino e aprendizagem, pois o entendimento da criação de conceitos e de que forma eles foram introduzidos na ciência, torna-se fundamental para se estabelecer conexões entre as demais linguagens, possibilitando perceber que as teorias de hoje foram resultado de grandes desafios

dos matemáticos de antigamente.

Mundim (2013) aborda que a importância da matemática para a aprendizagem influencia na compreensão de fatos da vida que antes não eram entendidos e que agora vão se tornando claro, podendo assim atuar na resolução de problemas em sala de aula e nas vivências do cotidiano. O uso diário da matemática tem que se tornar prazeroso e compreensível, pois com isso é possível vencer etapas e ir avançando cada vez mais no ensino.

Borin (1996) enfatiza que um dos motivos fundamentais para a utilização dos jogos nas aulas de Matemática seria a possibilidade de diminuir os bloqueios e insegurança que alguns alunos apresentam em relação ao ensino da matemática. A ideia do jogo neste contexto educacional não pode estar relacionada somente aos aspectos de diversão ou distração, o jogo nesta esfera relaciona-se ao caráter pedagógico da ação de jogar, permeado por objetivos educacionais, que podemos destacar como exemplos: impor limite e regras; desenvolver a autoconfiança, a concentração e o raciocínio lógico; estimular a criatividade, a afetividade, a construção do conhecimento e a aprendizagem significativa.

Com base no Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998) a criança aprende as noções matemáticas a partir de suas vivências no cotidiano, interação com o meio, no convívio social e no contato com as histórias, contos, brincadeiras jogos e música. Esta interação interfere na construção do seu raciocínio lógico espacial, organização de seus pensamentos e suas relações, e neste processo de aprendizagem o adulto entra como um instrumento de ponte, apresenta o que é de novo, incentiva a verbalização da criança, lançando desafios e perguntas, ocorrendo manifestação de competência de aprendizagem como consequência dos processos informais. A aprendizagem da matemática não dispensa uma elaboração prévia como o planejamento e a sua intencionalidade.

Piaget (1978) destaca que o mais importante na estrutura de jogo são as regras que devem ser respeitadas por todos os envolvidos e com a aprovação de todos, podendo sofrer alterações de acordo com a necessidade dos envolvidos no jogo. No jogo de regras, a criança passa a pensar no aspecto coletivo e social, pois deve adequar-se àquele conjunto de regras ali estabelecidas. Neste tipo de jogo, o individualismo é abandonado, pois caso as regras não sejam cumpridas, o jogo perde o seu sentido e a sua finalidade.

Grando (2000) afirma que a atividade de jogo, no contexto do processo ensino e aprendizagem da Matemática, é apresentada ao aluno como uma ação real e séria, que envolve compromisso e responsabilidade. Os jogos fazem parte do contexto social e cultural dos alunos e, neste sentido, evidencia-se a necessidade de respeitar e valorizar os jogos já de conhecimento do aluno, sejam os tradicionais, seja os que vão sendo culturalmente criados, desta forma, o professor deve atentar-se para aqueles conhecimentos que os alunos apresentam a ele e trazem para o contexto da sala de aula.

Segundo Ferreira (2014) a aprendizagem pode ser realizada por desafios que o professor propõe para cada criança na qual ela estará mostrando interesse

em resolver determinado problema, a motivação que lhe é dada estará conservando a resolução do desafio em sua mente, ao estar ensinando lógica a uma criança, esta deve estar diante de situações que a levem a esse aprendizado, levando-a a formar esses conceitos em ordem sistemática. O ensino da matemática deve ser seguido de um trabalho em que haja o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático, pois a partir desse pensamento a criança estará desenvolvendo o raciocínio lógico, adquirindo assim os conhecimentos numéricos, aprendendo a classificar, ordenar e a sequenciar os números.

A utilização de jogos no ensino da Matemática pode proporcionar aos alunos o desenvolvimento de diferentes habilidades, além da aprendizagem dos conteúdos curriculares, propriamente dito. O desafio proposto nos jogos de regras, por exemplo, instiga o aluno a desenvolver estratégias para que possa chegar ao resultado esperado, sendo necessário atentar-se e compreender as regras ali propostas, para resolver o problema em questão, tendo como objetivo a vitória, utilizando-se do raciocínio lógico e das questões referentes a resolução de problemas para isso.

Os fundamentos para o desenvolvimento matemático das crianças estabelecem-se nos primeiros anos. A aprendizagem matemática constrói-se através da curiosidade e do entusiasmo das crianças e cresce naturalmente a partir das suas experiências [...] A vivência de experiências matemáticas adequadas desafia as crianças a explorarem ideias relacionadas com padrões, formas, número e espaço duma forma cada vez mais sofisticada (PIAGET, 1978, p.73).

Segundo Grando (2000) a atividade proposta nos jogos devem representar um desafio real para os envolvidos no jogo, desta forma, este desafio gera conflitos cognitivos que despertam a ação do sujeito naquela atividade proposta. Na teoria da equilibração, formulada por Piaget, estes conflitos cognitivos são fundamentais para o desenvolvimento intelectual do sujeito. Segundo Piaget, uma mudança estrutural ocorre quando os resultados das ações individuais realimentam a estrutura existente, este desequilíbrio leva a uma reorganização e a uma mudança progressiva na estrutura.

Neste sentido as situações que propiciam à criança uma reflexão e análise do seu próprio raciocínio, devem ser valorizadas e estimuladas no processo educacional de ensino e de aprendizagem, desta forma, o jogo no ensino da Matemática passa a ser um instrumento importante nesse processo de assimilação de ideias e conceitos.

De acordo com os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1998) o ensino de matemática deve orientar a formação do cidadão, para que tenha uma formação que seja significativa para inserção no mundo do trabalho das relações sociais, cultural que valoriza as crenças e o conhecimento que se apresenta para a educação matemática, sendo assim um desafio interessante na vida desses alunos, pois eles já vêm com uma bagagem de conhecimentos que não pode deixar de ser aproveitados.

Assim sendo, é necessário que a escola esteja atenta à importância do pro-

cesso imaginativo na constituição do pensamento abstrato, ou seja, é importante notar que a ação regida por regras - jogo - é determinada pelas ideias do indivíduo e não pelos objetos. Por isso sua capacidade de elaborar estratégias, previsões, exceções e análise de possibilidades acerca da situação de jogo, perfaz um caminho que leva à abstração. Portanto, a escola deve estar preocupada em propiciar situações de ensino que possibilitem aos seus alunos percorrerem este caminho, valorizando a utilização de jogos nas atividades escolares. (GRANDO, 2000, p.23).

Kishimoto (2003) destaca que os jogos estão ligados a sonhos, imaginação, ideias e símbolos. Esta é uma sugestão para educar as crianças (e educadores infantis) com base em jogos e linguagem artística. A concepção simbólica de pessoa de Kishimoto é estabelecida coletivamente, e sua capacidade de pensar está relacionada aos sonhos, à imaginação e à capacidade de brincar com a realidade, que é a base para a proposição de um novo "método de ensino infantil".

Ainda com base no autor podemos afirmar que os jogos têm origens e culturas diferentes e se espalham por meio de jogos e jogabilidade diferentes. Tem a função de estabelecer e desenvolver a convivência entre as crianças por meio do estabelecimento de regras, padrões e significados, concretizando assim uma convivência mais social e democrática, pois “como materialização espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a capacidade de tornar sustentável a cultura infantil A função de desenvolvimento. “Desenvolver a forma de convivência social” (KISHIMOTO, 2003, p. 15).

As pessoas podem compreender o jogo por meio de diferentes culturas, regras ou circunstâncias ficcionais para distinguir o significado dado ao jogo, de modo a definir a ação de acordo com as regras e os objetos que caracterizam o jogo. Ao trazer esses significados para o jogo de palavras, ela esclareceu cada significado e disse desde o primeiro aspecto. Portanto, dependendo da cultura e da época, o jogo de palavras pode ter diferentes significados. O segundo significado se refere às características do sistema de regras de cada jogo, no qual ele pode ser diferenciado de outros jogos. A terceira trata o jogo como um objeto para alcançá-lo, pois alguns jogos não podem acontecer sem um objeto específico.

Para uma boa organização de aprendizagem em torno de situações problemáticas que sejam significativas para os alunos, é necessário estabelecer ou desenvolver o conhecimento de resolução de problemas; estabelecer relações com comportamentos que descrevem o trabalho em uma determinada área de conhecimento; Compreender os costumes culturais de usar certos conhecimentos e a forma geral de contatar os indivíduos com os outros. O ponto de partida é compreender os jogos como práticas humanas e sociais relacionadas ao conhecimento.

Ferreira (2014) destaca que a atividade lúdica não pode estar associada apenas a uma diversão ou passatempo, o brincar é uma ação que está diretamente ligada à criança, sendo uma forma de auxílio nos processos de desenvolvimento e aprendizagem na infância, tanto nas interações com os demais como de maneira individual. A atividade lúdica pode ser rea-

lizada de diferentes maneiras, por meio de jogos, brincadeiras, brinquedos, danças entre outras.

Huyzinga (1990) caracteriza o jogo como um fenômeno cultural. Em sua concepção, existem infinitos jogos nas diversas culturas e em qualquer momento histórico. Desta forma, o jogo representa um objeto cultural, mais especificamente, uma cultura lúdica. O jogo é uma atividade voluntária e temporária que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste na própria realização. Além disso, o autor destaca que o jogo é separado dos fenômenos do cotidiano, possui tempo e espaço próprios, é dotado de regras absolutas e possui um caráter não sério, visto que o riso e o cômico estão presentes no ato de jogar.

Segundo Grando (2000), podemos classificar os jogos em seis tipos:

Classificação	Definição
Jogos de azar	São aqueles que dependem do fator sorte para ser vencido, pois o jogador não interfere em seu desfecho. Como exemplos deste tipo de jogo podemos citar: par ou ímpar, lançamento de dados, loterias, cassinos, etc.
Jogos quebra-cabeça	Na maioria das vezes é jogado individualmente e a solução é desconhecida. Exemplos deste tipo de jogo são: quebra-cabeças, enigmas, charadas, paradoxos, falácias, probleminhas e Torre de Hanói.
Jogos de estratégia	Também conhecidos por jogos de construção de conceitos, são jogos que dependem exclusivamente dos jogadores para vencê-los, através da elaboração de uma estratégia, pois a sorte e a aleatoriedade não influenciam. Damas e xadrez são exemplos deste tipo de jogo.
Jogos de fixação de conceitos	Também chamados jogos de treinamento estes jogos tem por objetivo fixar conceitos. Este é um tipo de jogo utilizado após o professor trabalhar um conceito e o valor pedagógico deles consiste na substituição de listas de exercícios para que os alunos assimilem o conteúdo.
Jogos computacionais	Os jogos pertencentes a este tipo são projetados e executados no ambiente computacional, por isso despertam grande interesse por parte das crianças e jovens.
Jogos pedagógicos	Os jogos que podem ser utilizados no processo ensino-aprendizagem, por possuírem valor pedagógico, são chamados jogos pedagógicos. Desta forma, estes jogos englobam os demais tipos: de azar, quebra-cabeça, estratégia, fixação de conceitos e os computacionais.

Quadro 1 – Classificação dos Jogos. (GRANDO, 2000)

Com o surgimento de uma nova concepção de infância e conforme Kishimoto (2003) a brincadeira é vista como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo, por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. Na antiga Roma e na Grécia que acontece o nascimento das primeiras reflexões em torno da importância do brinquedo na educação. Platão verifica a importância de se aprender brincando, em oposição à utilização da violência e da opressão.

[...] as práticas pedagógicas juntamente com os saberes prévios que as crianças trazem, a escolha de atividades e caminhos diferentes para trabalhar essa disciplina é essencial no resultado da construção do conhecimento, sendo que o educador com seu conhecimento e suas concepções deverá ser capaz de encontrar pontos que englobem as dificuldades e os interesses dos alunos. Assim, a abordagem dos conteúdos precisa de um contexto flexível que adapte a cada criança, que traga atividades diferenciadas envolvendo brincadeiras, resolução de problemas, jogos e trabalhos em grupos que irão tratar de vários assuntos envolvendo as vivências do cotidiano dos mesmos. (MUNDIM, 2013, p.205)

Segundo Ferreira (2014) desenvolver o conhecimento das crianças, partindo da resolução de problemas, pode ajudar na ligação entre o conhecimento que a criança traz de seu meio social e cultural e a sua compreensão dos conteúdos que

estão previstos no currículo de matemática, auxiliando na compreensão e no desenvolvimento de habilidades, utilizando o lúdico como recurso pedagógico.

Na educação infantil, além do enriquecimento de conhecimentos, deve-se adotar estratégias educacionais, para que as crianças possam brincar estando em contato com a natureza para que percebam o seu valor e que entendam que fazem parte dela, levando em conta que muitas ficam em espaços fechados sem nenhum contato com o meio externo, assim essas atividades propostas deverão ter relevância sobre isso, mostrando que não terão poder sobre ela, mais sim que estarão conhecendo e aprendendo sobre a natureza e quais serão os efeitos da não preservação da mesma, incentivando-as a cuidarem e a preservarem o mundo em que vivem. É por meio das brincadeiras que se pode também ensinar a linguagem, as regras e através do brinquedo, cria-se um espaço do qual a criança adquire imaginação, liberdade e toma iniciativas. (FERREIRA, 2014, p.67)

Com base nas ideias de Ferreira (2014) é papel da escola reconhecer a importância da atividade lúdica, por meio de jogos e brincadeiras, por exemplo, como um facilitador da aprendizagem da criança, pois torna-se um instrumento favorável no processo de ensino aprendizagem, é por meio destas atividades lúdicas a criança se comunica e se relaciona com os seus pares, entendendo sobre o mundo que a cerca e sobre qual a melhor maneira de se inserir nele.

Ainda conforme a autora a atividade lúdica é o brincar em que a criança sem competição e de forma natural, adquire conhecimentos, aprende através de seu contato imediato com diferentes objetos no meio em que vive, já que a matemática está ligada a diferentes contextos; sendo assim essas brincadeiras no espaço escolar envolvem várias situações com números, sequências, quantidades, noções de espaço, estando tudo isso vinculado à matemática, sem que a criança perceba. (p.62)

O lúdico é uma maneira eficiente de submeter a criança a atividades que constroem o conhecimento e que contribuem para a sua formação de cidadão, tornando-a capaz de responder a desafios e intervir na realidade, uma formação aliada a princípios valorizados pela sociedade. Na educação infantil, as crianças são privilegiadas, pela facilidade de memorização, cabe ao professor criar situações para estimular o início da aprendizagem matemática que deve ter relação com situações conhecidas e vivenciadas pela criança. (FERREIRA, 2014, p.64)

Proporcionar a criança a convivência em um ambiente repleto de materiais e situações diferentes, deixando que ela construa e elabore seus próprios conhecimentos, à medida em que os assuntos são apresentados pelo professor. Ensinar matemática na Educação Infantil requer incluir no planejamento a utilização dos jogos, pois são motivadores para as crianças e desenvolvem a criatividade, contribuindo para a construção de novos conceitos nas aprendizagens.

De acordo com as Orientações Curriculares (2007) brincar é uma atividade aprendida na cultura que possibilita que as crianças se constituam como sujeitos em um ambiente em contínua mudança,

onde ocorre constante recriação de significados, condição para a construção por elas de uma cultura de pares, conjunto relativamente estável de rotinas, artefatos, valores e interesses que as crianças produzem e partilham na interação com companheiros de idade. Ao brincar com eles, as crianças produzem ações em contextos sócio histórico culturais concretos que asseguram a seus integrantes, não só um conhecimento comum, mas a segurança de pertencer a um grupo e partilhar da identidade que o mesmo confere a seus membros.

Ferreira (2014) destaca que na educação infantil a brincadeira favorece a aquisição da aprendizagem dos conteúdos da matemática, ao trabalhar os conhecimentos do sistema de numeração, espaço e forma, desenvolve-se na criança, a partir da resolução de problemas matemáticos, a capacidade de analisar, questionar, refletir, procurar hipóteses e raciocinar sobre o que ela estará aprendendo.

[...] podemos citar que ao se ensinar a sequência numérica para as crianças de maneira lúdica e prazerosa, elas estarão apropriando-se de conhecimentos que as levarão a desenvolverem o raciocínio lógico, estimulando a organização e a percepção, como na brincadeira do Caracol, onde as crianças estarão dispostas em uma fila única, por ordem do número da chamada e terão que percorrer todo o caracol, jogando a pedrinha na sequência numérica, de zero a nove, desenhada pela professora, voltando para o final da fila até completarem toda a sequência. (FERREIRA, 2014, p.77)

Segundo Piaget (1978) o período sensório-motor está relacionado ao desenvolvimento intelectual dos reflexos infantis, mesmo quando as crianças usam sua própria linguagem ou outro meio simbólico para representar o mundo pela primeira vez. Em alguns casos, quando não quer algo fornecido por um adulto, ela repete a cena e imita gestos, como levantar os braços, colocar as mãos em posição de oração ou até balançar a cabeça.

Piaget (1978) trata os jogos infantis como meio pelo qual as crianças começam a interagir consigo mesmas e com o mundo externo, e chega a afirmar que "tudo é jogo durante os primeiros meses de existência, à parte algumas exceções, apenas, como a nutrição ou certas emoções como medo e a cólera. Os jogos são essenciais para a vida das crianças. Em primeiro lugar, existe um jogo de fitness em que uma criança se diverte pura e repete uma determinada situação e gozar dos seus efeitos. Em breve, começará a apreciar o jogo. Neste jogo, as suas habilidades e interesses serão melhores.

O ensino da matemática deve buscar atividades que trabalhem na formação social do indivíduo com uma aprendizagem voltada a realidade do educando. O ambiente influencia em seu aprendizado, ou seja, o professor deve aceitar essas influências, mudando seu posicionamento em relação ao aluno. Tem que haver uma compreensão maior por parte da escola e dos professores de como apresentar os conteúdos matemáticos, para que os alunos possam aprender e gostar do ensino da Matemática.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos no ensino da Matemática pode proporcionar aos alunos o desenvolvimento de diferentes habilidades, além da aprendizagem dos conteúdos curriculares, propriamente dito. O desafio proposto nos jogos de regras, por exemplo, instiga o aluno a desenvolver estratégias para que possa chegar ao resultado esperado, sendo necessário atentar-se e compreender as regras ali propostas, para resolver o problema em questão, tendo como objetivo a vitória, utilizando-se do raciocínio lógico e das questões referentes a resolução de problemas para isso.

A aprendizagem matemática é extremamente importante para o desenvolvimento das crianças, pois desde muito pequena a criança tem contato com as situações que permeiam o seu meio social, onde a matemática está presente em diferentes situações. A escola tem um papel fundamental no sentido de auxiliar o aluno a construir os seus conhecimentos e levantar hipóteses em relação aos conteúdos matemáticos, para que estes conteúdos sejam utilizados nas diversas situações do cotidiano, dentro e fora da escola.

No contexto da Educação Infantil as atividades lúdicas devem ser frequentes no ensino da matemática, promovendo um aprendizado mais eficaz e oportunizando as crianças experiências de aprendizagem significativas, que contribuam para a aquisição de conhecimentos e para o desenvolvimento de habilidades especificas desta área de conhecimento. Com base nos autores pesquisados podemos afirmar que a abordagem construtivista considera o brincar um elemento fundamental para o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança, dado que esse seria uma forma da criança resolver problemas e situações problemas que surgem a partir de sua interação com o meio. Com isso, o jogo é valorizado no espaço educativo da criança na educação infantil.

Os jogos e brincadeiras abrangem grande parte do desenvolvimento da criança, quando representam situações observadas no cotidiano, criando situações imaginárias confrontada com o real e desenvolvendo suas capacidades e habilidades. Além de proporcionar uma aprendizagem significativa as brincadeiras e os jogos, no contexto escolar, podem ser utilizados como entretenimento e diversão e para o desenvolvimento de determinadas habilidades e competências.

Para o desenvolvimento do trabalho com jogos na educação é necessário que o professor tenha objetivos claros em relação as atividades propostas e quanto ao que se pretende alcançar com as suas intervenções. Neste sentido, as formas de avaliação, o diálogo e a didática que está sendo proposta para o trabalho com os conteúdos matemáticos é extremamente importante para o sucesso na aprendizagem e para a construção de conhecimentos.

O jogo possibilita ao aluno aprender conteúdos que de forma abstrata seria muito mais difícil de aprender. O jogo é o caminho que leva a construção do conhecimento permitindo que a criança desenvolva o raciocínio lógico-matemático de forma simples, desafiando os alunos ao cumprimento de regras, desenvolvendo