



FEPEG

FÓRUM DE ENSINO,
PESQUISA, EXTENSÃO
E GESTÃO

TRABALHOS CIENTÍFICOS APRESENTAÇÕES ARTÍSTICAS E CULTURAIS DEBATES MINICURSOS E PALESTRAS

23 A 26 SETEMBRO DE 2015
Campus Universitário Professor Darcy Ribeiro

ISSN 1806-549X

A HUMANIZAÇÃO NA CIÊNCIA, TECNOLOGIA E INOVAÇÃO



AS ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL E SUA ARTICULAÇÃO COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Autor(es): maria edna morais nogueira, José França Neto

Introdução: No ensino da Matemática, há uma tendência de que alguns professores encontram dificuldades em propor atividades que sejam atrativas na aprendizagem de seus alunos. Dessa forma, o cenário na maioria das aulas de Matemática se apresenta como um ambiente rígido e monótono, por meio da transmissão de conhecimentos de forma mecânica. Diferente desse cenário, reflete-se aqui uma discussão crítica sobre o uso das atividades lúdicas integradas ao planejamento de ensino do professor de Matemática, por meio do uso das novas tecnologias na Educação Infantil, cujo nível de ensino deve ser trabalhado os conceitos elementares e introdutórios dessa disciplina na escola. Este trabalho tem como **objetivo** básico analisar a influência das atividades lúdicas no ensino da Matemática na Educação Infantil (EI), refletindo como essas práticas educativas, articuladas as tecnologias digitais, por meio de ludijogos no computador e na internet, podem contribuir para a aprendizagem de crianças nessa etapa da educação básica. A **metodologia** utilizada foi a abordagem qualitativa, através da pesquisa exploratória documental e das observações realizadas nas etapas e fases da EI. Foi realizada, ainda, a pesquisa bibliográfica que fundamenta as bases teóricas da discussão dessa temática, através dos seguintes autores: DAMÁZIO e ALMEIDA (2009); KAMII (1991); LORENZATO (2011) e TOLEDO(2011). **Resultados:** O presente trabalho nos possibilitou, a partir das observações, refletir sobre a importância das atividades lúdicas para a aprendizagem da matemática na EI, mediante a inserção das novas tecnologias midiáticas, como o ludijogos em ambientes virtuais na Internet. Além disso, foi possível descrever aspectos positivos na aprendizagem da Matemática dessas crianças, por meio do uso das atividades lúdicas integradas em plataformas digitais no computador ou na web. Dessa forma, pudemos relacionar a utilização de jogos e brincadeiras ao aprendizado na EI, destacando a importância do professor como mediador na execução e planejamento das atividades lúdicas articuladas aos artefatos tecnológicos. **Conclusão:** Os jogos e brincadeiras lúdicas, por meio das novas tecnologias digitais, tendem a ser técnicas eficazes nos métodos de disciplinas escolares que favorecem, por exemplo, o ensino da matemática, despertando assim, o interesse e a motivação da criança para aprendizagem em sala de aula na EI.