



# COINTER PDVL 2023

X CONGRESSO INTERNACIONAL DAS LICENCIATURAS

Edição Presencial Recife (PE) | 29, 30 de nov a 1 de dez

ISSN: 2358-9728 | PREFIXO DOI: 10.31692/2358-9728

## APLICAÇÃO DOS JOGOS DIDÁTICOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO ENSINO DA MATEMÁTICA EM ESCOLAS PÚBLICAS

## APLICACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS PRIMEROS AÑOS DE ESCUELA PRIMARIA: LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS EN LAS ESCUELAS PÚBLICAS

## APPLICATION OF DIDACTIC GAMES IN THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL: THE IMPORTANCE OF PLAY IN THE TEACHING OF MATHEMATICS IN PUBLIC SCHOOLS

Apresentação: Comunicação Oral

Francelina Modesto do Nascimento Neta<sup>1</sup>; Beatriz Moura de Araújo Alves<sup>2</sup>; Edilânia Gondim Lucas<sup>3</sup>; Franciene Feitosa da Silva<sup>4</sup>; Dan Vitor Vieira Braga<sup>5</sup>

DOI :<https://doi.org/10.31692/2526-7701.XCOINTERPDVL.0419>

### RESUMO

A matemática é uma ciência que nos acompanha desde as atividades mais simples do dia a dia, as mais complexas. Portanto, o ensino da matemática é fundamental no processo de formação de cidadãos. Apesar da grande importância, ainda existem muitos desafios acerca desse ensino, os quais impedem o seu pleno desenvolvimento, tais como o uso excessivo do tradicionalismo, e até mesmo o senso comum. Em virtude do fato apresentado, o presente estudo teve por objetivo, incluir a ludicidade no ensino de matemática, em uma escola pública da cidade de Salgueiro-PE, a partir de observações realizadas no local, com foco na estrutura da escola, e nas potencialidades e dificuldades para o ensino diferencial de matemática. A partir disso, houve a criação e aplicação de ferramentas, tanto online quanto física, capazes de auxiliar no processo de aprendizagem do conteúdo vivenciado em sala de aula. Logo, se fez necessário observação, análise de teorias, conceitos e pensamentos de grandes pessoas, as quais deram subsídio ao estudo. Embora tenha uma base central na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

**Palavras-Chave:** Importância, Lúdico, Ensino da Matemática.

### RESUMEN

Las matemáticas son una ciencia que nos acompaña desde las actividades más sencillas del día a día hasta las más complejas. Por tanto, la enseñanza de las matemáticas es fundamental en el proceso de formación de ciudadanos. A pesar de su gran importancia, aún existen muchos desafíos en torno a esta enseñanza que impiden su pleno desarrollo, como el uso excesivo del tradicionalismo e incluso del sentido común. Por el hecho presentado, el presente estudio tuvo como objetivo incluir la lúdica en la enseñanza de las matemáticas, en una escuela pública de la ciudad de Salgueiro-PE, a partir de observaciones realizadas in situ, centrándose en la estructura de la escuela y el potencial, y dificultades en la enseñanza diferencial de las matemáticas. A partir de esto, se crearon y aplicaron herramientas,

1 Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, [celinamodesto89@gmail.com](mailto:celinamodesto89@gmail.com)

2 Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, [abia47930@gmail.com](mailto:abia47930@gmail.com)

3 Licenciatura em Pedagogia, FACHUSC, [egondimlucas@gmail.com](mailto:egondimlucas@gmail.com)

4 Mestra em Ciências da Saúde e Biológicas, FACHUSC, [feitozafranciene@gmail.com](mailto:feitozafranciene@gmail.com)

5 Mestre em Gestão e Políticas Ambientais, FACHUSC, [bragadvv@gmail.com](mailto:bragadvv@gmail.com)

tanto en línea como físicamente, capaces de ayudar en el proceso de aprendizaje de los contenidos vividos en el aula. Por ello fue necesaria la observación y análisis de teorías, conceptos y pensamientos de grandes personajes, lo que sirvió de sustento para el estudio. Aunque tiene una base central en la Base Curricular Común Nacional (BNCC).

**Palabras Clave:** Importancia, Diversión, Enseñanza de Matemáticas.

#### **ABSTRACT**

Mathematics is a science that accompanies us from the simplest day-to-day activities to the most complex. Therefore, teaching mathematics is fundamental in the process of forming citizens. Despite its great importance, there are still many challenges surrounding this teaching, which prevent its full development, such as the excessive use of traditionalism, and even common sense. Due to the fact presented, the present study aimed to include playfulness in the teaching of mathematics, in a public school in the city of Salgueiro-PE, based on observations carried out on site, focusing on the structure of the school, and the potential and difficulties in differential mathematics teaching. From this, tools were created and applied, both online and physically, capable of assisting in the learning process of the content experienced in the classroom. Therefore, observation and analysis of theories, concepts and thoughts of great people were necessary, which provided support for the study. Although it has a central base in the National Common Curricular Base (BNCC).

**Keywords:** Importance, Fun, Teaching Mathematics.

#### **INTRODUÇÃO**

Conforme Lustosa (2022), a criança ao brincar aprende e firma seus conhecimentos de forma abrangente, e naturalmente seus saberes serão construídos, sem a pressão escolar.

O lúdico traz uma maneira diversa de trabalhar, com a utilização de métodos pedagógicos fazendo com que a criança sinta prazer em aprender dando oportunidade para que ela seja autônoma e capaz de adquirir suas habilidades matemáticas, fortalecendo sua autoconfiança (Pereira, 2021).

A BNCC (2018), afirma que os jogos e a tecnologia influenciam positivamente no aprendizado do ensino da matemática, dando espaço ao professor para trabalhar de várias formas diferentes para alcançar o máximo de alunos na compreensão do conteúdo.

O ensino de matemática nos anos iniciais deve-se dar pontos que despertam o interesse e a curiosidade dos alunos, assim os motivando a aprender e desenvolver o seu aprendizado (Ribeiro, 2021).

Algumas crianças apresentam diversos tipos de limitações e possuem habilidades diferentes, que são desenvolvidas de acordo com a prática, mas muitas não desenvolvem suas habilidades cognitivas e carregam a custosa e árdua dificuldade em sua aprendizagem.

Na matemática a dificuldade dos alunos é consideravelmente abundante, muitos alunos consideram essa matéria como uma tortura que os levam à reprovação escolar. Dentre as



dificuldades da matemática revela-se a complicação a discalculia onde há o prejuízo ao senso numérico, na memorização de fatos aritméticos, na precisão ou fluência de cálculo, no raciocínio matemático, e na compreensão as relações de quantidades, ordem, tamanho e bloqueio na aquisição das 4 operações.

Segundo o Alves (2023), a aprendizagem é necessária para propiciar ao aluno oportunidades para desenvolver a criatividade, interpretação, raciocínio rápido etc. O ensino da matemática constrói conhecimento para que o aluno se torne autônomo, levando em consideração o seu tempo de aprender e evolutivos estágios se tratando de pensamentos matemáticos que se associam ao desenvolvimento mental, a qual se trata do pré-operatório, operatório concreto e operatório formal. Sua importância se dá para que haja uma forma motivadora para a aprendizagem, sendo envolvente e significativa para os estudantes independente de sua faixa etária.

Segundo Costa (2022), os jogos são essenciais na vida da criança sendo a atividade lúdica o berço das suas atividades intelectuais, indispensável por isso, à prática educativa. Os jogos despertam aos alunos uma forma leve e prazerosa a desenvolverem seu raciocínio lógico, colocando o aluno em situações que despertem o seu intelectual, tornando o lúdico e a matemática em conjunto de maneira enriquecedora.

É de extrema relevância para o desenvolvimento da criança, favorecendo uma atividade prazerosa e divertida. A criança ao brincar aumenta a sua autoestima e autonomia. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (Ferreira, 2020). Desenvolver gradualmente a aprendizagem elaborando o lúdico, através do mesmo, desenvolver e ajudar nas dificuldades enfrentadas na sala de aula. Realizar um estudo sobre o lúdico na matemática, com intuito em despertar interesse dos alunos e chamar atenção para aprenderem de forma suave com o lúdico.

Esta pesquisa tem como objetivo destacar a importância do lúdico no ensino de matemática através do desenvolvimento de ferramentas lúdicas com o intuito de desenvolver as habilidades que a BNCC exige dos docentes.



## FUNDAMETAÇÃO TEÓRICA

A educação é um processo extremamente delicado de ser explorado, pois influencia diretamente o propósito de vida dos seres humanos, contribuindo para a formação e compreensão do cidadão. Segundo Silva (2021), o ensino de matemática é abstruso de ser desenvolvido, pois, envolve medidas, números que desenvolveram com as necessidades sociais dos indivíduos há anos.

É notório que a educação necessita de um estudo mais abstruso possível do significado do homem e da sociedade. A matemática não traz apenas o ensino matemático, mas também a educação matemática pois eles visam apenas desenvolver habilidades necessárias para resolver cálculos, ao contrário a educação matemática deve ter uma perspectiva mais ampla da matemática.

O ensino da matemática deve-se ser um processo que instrua o aluno a compreensão e conhecimento do papel preponderante que envolvem o saber dos processos que estabelecem a vida a uma consciência mais crítica da realidade e, portanto, orientar mais de forma competente as ações transformadoras da sociedade.

A instituição tem como dever de instruir o estudante, para que o próprio entenda a matemática em diversos lugares e formas. Segundo BNCC, é necessário que o educando potencialize para construir suas habilidades, visando a tecnologia para aumentar e prender a atenção e ajudar na concentração e solidificação do conteúdo abordado.

Os jogos e brincadeiras já são costumes do cotidiano na vida das crianças, sendo assim adotado em aula, com materiais acessíveis, recursos pedagógicos e tecnológicos, onde atualmente é um dos meios mais utilizados pela geração Z, que provoca a entusiástica e ânsia dos dicentes pelo domínio das habilidades (Domeraski, 2019).

A falta de preparo para as salas de aula, depois da formação acadêmica vem deixando uma marca desfavorável nos professores, uma vez que não depende só da teoria mas da prática, lidando com vários níveis de aprendizagens e diferentes culturas e experiências. As formações continuadas deixam a desejar nos pedagogos por debaterem só de questões burocráticas, ausentando-se da verdadeira dificuldade à falta de flexibilidade, de como lidar e ensinar de forma lúdica que cativa a atenção dos dicentes (Rabelo, 2021).

O professor pesquisador transforma vidas através das suas investigações, com suas





metodologias, seja ela tecnológica ou com materiais acessíveis ao ensino de matemática. Deve-se conter resoluções de problemas, mas de forma que faça o aluno se envolver e desafiar-se na construção da sua cognição e raciocínio lógico (Araújo, 2023).

## METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada na cidade de Salgueiro, Município brasileiro do interior do estado de Pernambuco, Região Nordeste do País (Figura 01). Localizado a 468.06 km de Recife, capital do estado. O último censo realizado em 2022, constatou 62.372 habitantes. A principal fonte de renda do município, encontra-se ligada à agricultura e ao comércio varejista. Em relação ao Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) do ensino fundamental anos iniciais, da rede pública, foi constatado um percentual de 5,2. Enquanto nos anos finais do ensino fundamental 4,9. (IBGE, 2022).

**Figura 01:** Mapa de localização da cidade de Salgueiro-PE



**Fonte:** Modificado no Wikipédia (2018).

O estudo aconteceu no Anexo da Escola Osmundo Bezerra, localizado Rua Pimenta I, S/N no bairro Santa Margarida.

Teve uma abordagem quantitativa e qualitativa do tipo etnográfica. A etnografia é definida como um estudo para detalhar culturas, etnias, hábitos, valores e costumes de uma agremiação (Borges, 2019). A presente pesquisa recebeu fomento da CAPES, através do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). E a pesquisa teve a duração de quatro meses, sendo realizada de junho a setembro de 2023.

Foram realizadas duas visitas semanais presenciais à Escola Campo de forma a coletar dados acerca de sua estrutura física e forma de funcionamento. A medida em que os espaços da



escola foram percorridos, e realizadas anotações em caderno etnográfico. De modo complementar, foi realizado o registro fotográfico das observações mais relevantes.

Criado o jogo e elaborado o seu passo a passo devido, utiliza-los como jogos educacionais em sala com auxílio da tecnologia, e outra forma é usá-lo no processo de aprendizagem em sala de aula como a gamificação, a estratégia consiste no uso de dinâmicas de jogos para ajudar no processo de aprendizagem das crianças. Assim, é possível despertar curiosidade e incentivar o aprendizado.

Abordados os jogos manuais e online (plataforma wordwall), trazendo inovar a aula e tornar mais dinâmica, interativa e chamativa, realizada em dupla com intuito de despertar o extinto competitivo e tornando-a atrativa, assim fazendo o aluno construir e expor suas habilidades cognitivas, sentimental, equitativa, cumprindo e respeitando as regras impostas pela a atividade.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

### **Análise e diagnóstico inicial do ensino/aprendizagem de matemática na escola campo**

O Anexo I da escola Osmundo Bezerra tem de potencial a sua estrutura, mas com dificuldades para o ensino diferencial como investir em tecnologia buscando inovar o ensino para envolver seus alunos e modernizar seus processos, também buscar reaproveitar as instalações físicas que são espaços desperdiçados, mas que podem ser aproveitados para algumas atividades lúdicas, contendo dentre a estrutura da sala, possui o essencial como a iluminação, climatização; quadro; e espaços (Figura 02).

A escola não possui laboratório, contando assim com apenas materiais didáticos, tem cozinha, mas não refeitório, assim mantendo os alunos em sala na hora da refeição e possui quadra, área dentro da escola arborizada e jardins que poderiam ser mais frequentadas pelos alunos. A escola não possui equipamentos tecnológicos para o uso dos alunos e é um local compartilhado entre o Município e Estado.



**Figura 02:** Visão geral da entrada principal do Anexo I da Escola Municipal Osmundo Bezerra, Salgueiro/PE.



**Fonte:** Própria (2023).

O ambiente externo a sala é de muita visibilidade de todos e amplo, tem os ambientes próximos a escola como os mercados, as ruas, casas e não possuem praças, jardins, posto médico, museus e feiras livres, e é um local de difícil acesso para quem não mora nessa localidade, assim sendo um local de fácil acesso para os da própria comunidade e região. Esses espaços podemos contar como apoio para utiliza-los para as aulas a própria área dentro da escola (figura 3).

Com o ambiente lhe trazendo conforto e bem-estar, está na sala de aula se torna prazeroso e a complexibilidade de aprender e ensinar se torna mais leve a propiciar aulas com eficiência. Segundo Ribeiro (2004) afirma que é a partir de um espaço de aula organizado que são desenvolvidas as práticas pedagógicas mais eficientes, com isso, as escolas devem proporcionar condições favoráveis ao bem-estar e conforto dos docentes e discentes.





**Figura 03:** Aspecto geral dos departamentos presentes na escola campo de estudo. A. Quadra; B. Área externa; C. Parte arborizada; D. Interior da escolar (corredor).



Fonte: Própria (2023).

### Planejamento e execução da ferramenta lúdica

A ferramenta pedagógica digital teve a função das crianças associarem as imagens aos números e descobrirem se estavam corretas, já a ferramenta manual associaram os números com as quantidades de figuras nas imagem, trabalhando a coordenação motora fina, desenhando os números e assim ajudando de várias maneiras divertidas de aprender matemática.

Obteve-se a ferramenta estímulo os alunos através não só do lúdico, mas também do instinto competitivo saudável entre os participantes (Figura 04).

A aplicação da ferramenta lúdica trouxe mais interesse e curiosidade nos alunos por ser jogos diferentes e que não estão sempre presentes no seu cotidiano. O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, na qual a criança depende para se desenvolver, crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo, precisa-se do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (Piaget apud Santos, 2001).





**Figura 04:** O jogo didático aplicado aos estudantes do 1º ano no Ensino Fundamental, Anexo I da Escola Municipal Osmundo Bezerra, Salgueiro/PE



Fonte: Própria (2023).

### **Avaliação da execução da ferramenta lúdica:**

Observa-se que a aplicação do jogo em conjunto com todos os alunos da escola campo ao mesmo tempo e no mesmo espaço físico não foi uma boa decisão, por interferir na capacidade de concentração dos alunos nas orientações que lhes era repassado. Isto gerou agitação e perda de foco, demandado maior intervenção das professoras. Desta forma, recomenda-se que a aplicação seja realizada em cada sala em particular para a obtenção de resultados melhores.



O pré e pós-teste aplicado foi realizado através de uma cartela com desenhos de nozes e as crianças tinham como objetivo completar a sequência numérica de 1 a 20 (figura 05). Ambos foram aplicados nas salas durante as aulas de matemática que ocorreram imediatamente antes e após a aplicação da ferramenta lúdica.

**Figura 05:** Aplicação da afetividade da ferramenta lúdica desenvolvida. A. Instrumento de avaliação escolhido. B. Aplicação da avaliação em sala de aula.



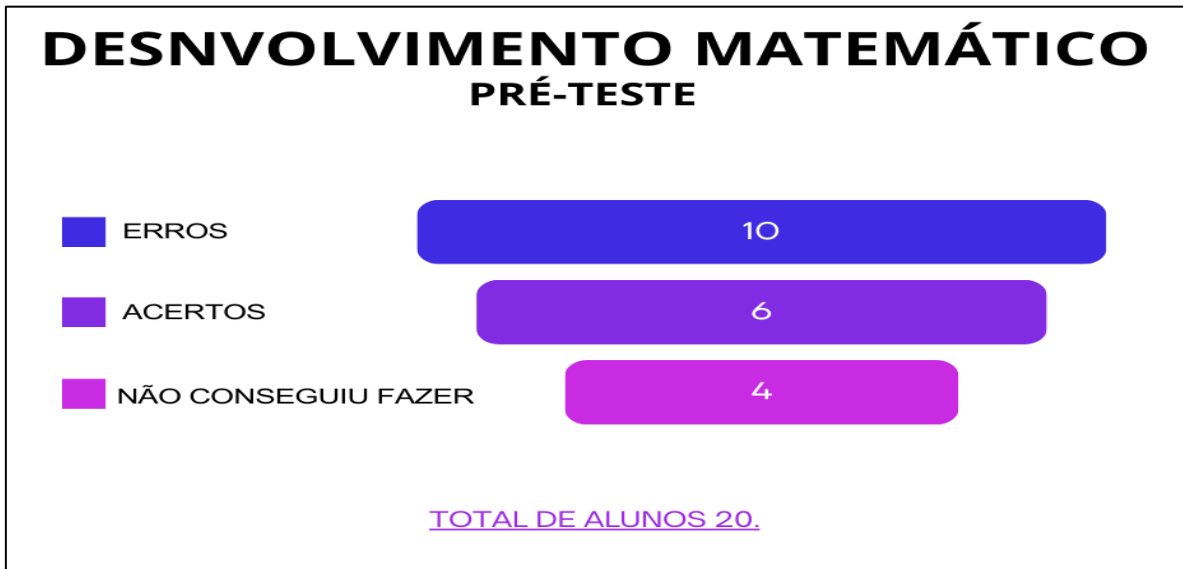
Fonte: Própria (2023).

A análise comparativa das respostas do pré e pós-testes demonstram que houve um ganho significativo de aprendizagem. Inicialmente, metade dos estudantes erraram ao responder o instrumento de avaliação (figura 06). Apenas 30% dos alunos acertaram a avaliação.

Após a aplicação da ferramenta lúdica, 85% dos alunos acertaram todo o instrumento avaliativo e todos conseguiram responder. A execução da ferramenta lúdica desenvolvida gerou um aumento de 55% na aprendizagem dos participantes (figura 07).

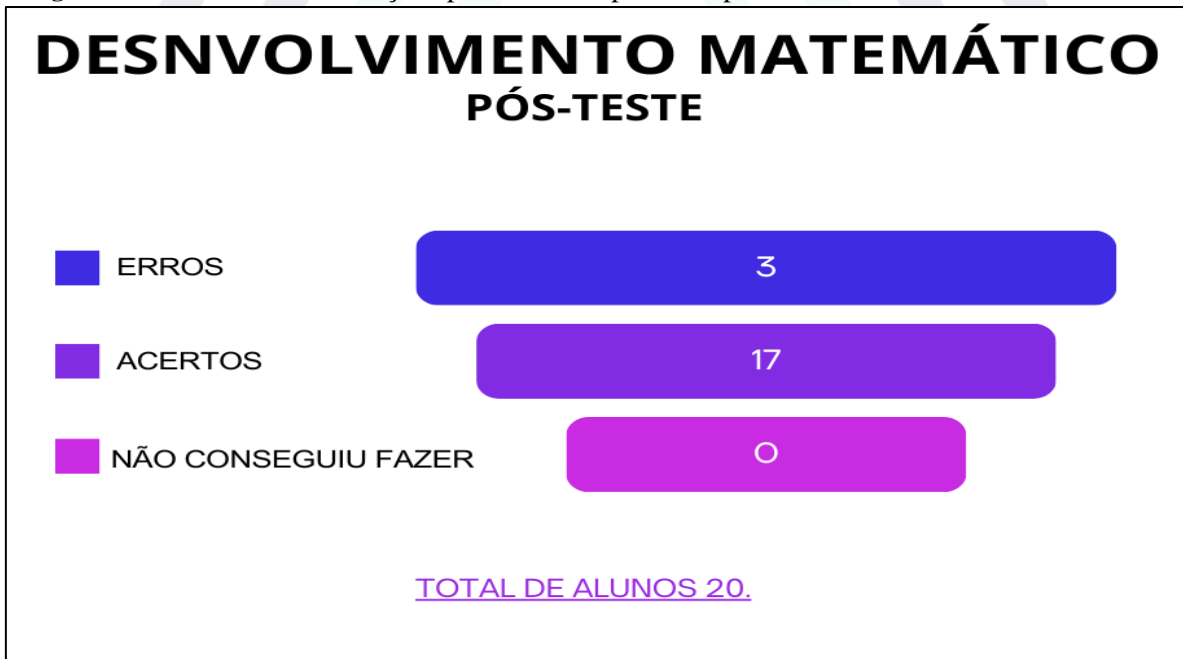


**Figura 06:** Resultado da avaliação aplicada como pré-teste para análise da eficiência da ferramenta lúdica.



Fonte: Própria (2023).

**Figura 06:** Resultado da avaliação aplicada como pós-teste para análise da eficiência da ferramenta lúdica.



Fonte: Própria (2023).



Diante dos resultados observasse que a ferramenta lúdica desenvolvida alcançou o sucesso no ensino e a inserção do ludico como plataforma de aula de matemática nas séries iniciais transforma os jogos educativos como principal aliados dos professores para o desenvolvimento da aprendizagem cada vez mais efetiva. Isto corrobora com Albert Bandura (1997) que afirma que a ludicidade é um processo que contribuiu para o desenvolvimento do social, afetivo e cognitivo com resultado em ações de autoconfiança dos estudantes.

## CONCLUSÕES

Conclui-se que, trabalhar com ferramentas lúdicas na matemática é extremamente necessário para o desenvolvimento da ser humano. Formas diferentes que retira o tão repetitivo ensino tradicional que causa desconforto e cansaço mental nos discentes. Assim dando oportunidade ao professor de conseguir trabalhar com toda a sala de forma prazerosa e eficiente. A metodologia ativa sempre busca transformar a matéria que pelas crianças são extremamente difíceis, tornando-a agradável e possível garantir o seu aprendizado.

## REFERÊNCIAS

ALVES. Guimarães, U., Evangelista da Silva, J., Maria Roque, S., de Sena Araujo Leandro, A., Barreira da Silva, O., & Rodrigues de Souza, B. (2023). MATEMÁTICA DO ZERO: UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA PARA PROFESSORES DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL. RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218, 4(7), e473533. Disponível em <https://doi.org/10.47820/recima21.v4i7.3533>. Acesso em: 30 set. 2023.

ARAÚJO, F. M. R de., Luz, J. de J., Nascimento, W. P., Melo, A. V. B. de C., Oliveira, E. C., Moura, W. J. de O., & Melo, A. L. F. de C. (2023). JOGO DA ONÇA, UMA PROPOSTA ETNOMATEMÁTICA CONSTRUÍDA COM MATERIAIS RECICLÁVEIS PARA O DESENVOLVIMENTO RACIOCÍNIO LÓGICO. Akropolis - Revista De Ciências Humanas Da UNIPAR, 31(1), 54–62. Disponível em <https://doi.org/10.25110/akropolis.v30i2-004>. Acesso em 01 de outubro de 2023.

BANDURA, Albert. Self-efficacy: the exercise of control. 1997. Disponível em <https://ensaiosnotas.com/2022/10/17/bandura-a-aprendizagem-social-da-autoconfianca/>. Acesso em 25 de setembro de 2023.

BNCC\_EI\_EF\_110518\_versaofinal\_site.pdf (mec.gov.br),2018, p. 176. Acesso em 19 de setembro de 2023.





BORGES, Luís Paulo Cruz; DE CASTRO, Paula Almeida. A Etnografia da escola: entrelaçando vozes, sujeitos, conhecimentos e culturas. *Periferia*, v. 11, n. 2, p. 404-422, 2019.

COSTA, Denise da Silva; SOUZA, Edna Moraes de. A importância das atividades lúdicas no 1º e 2º anos dos anos iniciais do ensino fundamental: um estudo de campo no estado do Amapá. 2022. 32 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Instituto Federal do Amapá, Oiapoque, AP, 2022. Disponível em <http://repositorio.ifap.edu.br/jspui/handle/prefix/607>. Acesso em 30 de setembro de 2023.

DA SILVA I.S. ALVES F. C. DE SOUSA E. P. RODRIGUES R. F. DE SOUZA M. I. P. O ensino de matemática na educação contemporânea: o devir entre a teoria e a práxis / Organizado por Marília Maia Moreira, Amsranon Guilherme Felício. 393 p.: il. Disponível em <https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/600536/2/O%20ENSINO%20DA%20MATEMATICA.pdf>. Acesso em 03 de outubro 2023.

DOMERASKI, M.B. O uso da tecnologia como ferramenta em sala de aula na educação básica. 2019. Trabalho de Conclusão (Especialista em Informática Instrumental) - Universidade Federal do Estado do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2019. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/197902>. Acesso em 24 de setembro 2023.

FEREIRRA.M.I.C.V.; MUNIZ.S de S. A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA DE APOIO NA APRENDIZAGEM DOS ALUNOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL | Humanidades & Inovação (unitins.br), 2020. Disponível em <https://revista.unitins.br>. Acesso em 30 de setembro de 2023.

GOMES da Silva e Francione Charapa Alves. — Iguatu, CE: Quipá Editora, 2021.

IBGE. IBGECidade. Atualizado em 2022. Disponível em: <https://cidades.ibge.gov.br/>. Acesso em: 25/set/2022.

LUSTOSA, Anne Kelly Maia. Jogos e brincadeiras: a influência do brincar no desenvolvimento infantil nos anos iniciais do ensino fundamental. Orientador: Welton Dias de Lima. 2022. 22f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Centro Universitário do Planalto Central Aparecido dos Santos, 2022. Disponível em <https://dspace.uniceplac.edu.br/handle/123456789/2181>. Acesso em: 30 set. 2023.

PEREIRA, D. C.; SILVA, D. de S. A importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança na educação infantil. *EDUCERE - Revista da Educação*, Umarama, v. 21, n. 1, p. 111-130, jan./jun. 2021. Disponível em [www.revistasunipar.com.br](http://www.revistasunipar.com.br). Acesso em 30 de setembro de 2023.

RABELO, F. S., & Lima, M. S. L. (2021). A relação teoria-prática pela pesquisa na formação inicial do pedagogo. *Ensino Em Perspectivas*, 2(3), 1–11. Recuperado de <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/5608>. Acesso em 01 de outubro de 2023.



RIBEIRO, D. A. E. A História da Matemática e a interdisciplinaridade em atividades lúdico pedagógicas. Práticas Educativas, Memórias e Oralidades - Rev. Pemo, [S. l.], v. 3, n. 2, p. e324458, 2021. DOI: 10.47149/pemo. v3i2.4458. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4458>. Acesso em: 30 set. 2023.

RIBEIRO, S. L. Espaço Escolar: um elemento (in) visível no currículo. Sitientibus, Feira de Santana, v. 31, p. 103-18, 2004. Acesso em 25 de setembro de 2023.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). A ludicidade como ciência. Petrópolis: vozes, 2001. Disponível em [www.grafias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm](http://www.grafias.brasilecola.uol.com.br/educacao/a-importancia-ludico-na-educacao-infantil.htm). Acesso em 25 de setembro de 2023.

