ISSN: 2358-8829

GAMIFICA KIDS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático através do lúdico

Dianne Kéthully Delfino da Silva [1]
Ariedja de Carvalho Silva [2]
Marilya Valentim da Costa[3]

RESUMO

A Educação Matemática na Educação Infantil tem como objetivo desenvolver diferentes formas de pensar e raciocinar, como o senso numérico, relacional e combinatório. Por se tratar de um processo contínuo, sua estimulação deve ocorrer desde o início da escolarização por meio de práticas significativas. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI, 1998) já defendia a aprendizagem matemática associada às práticas sociais, perspectiva reafirmada pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018) no campo de experiências "Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações". Nesse sentido, o ensino de Matemática na primeira infância atende tanto ao desenvolvimento cognitivo quanto à formação social da criança. A gamificação, articulada à ludicidade, apresenta-se como estratégia capaz de tornar os conceitos matemáticos mais concretos, interativos e próximos da realidade infantil. Este trabalho objetiva analisar as contribuições do projeto *Gamifica Kids* para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático. Trata-se de um relato de experiência pedagógica desenvolvido com a turma do Infantil 2 da EMEI Professora Antônia Renice da Silva, em Ipojuca, Pernambuco, por meio de jogos, desafios e brincadeiras estruturadas com materiais recicláveis. As experiências possibilitaram que as crianças investigassem, realizassem contagens, classificassem e resolvessem problemas de forma ativa, promovendo engajamento significativo e consolidação de noções relacionadas ao espaço, às formas e às propriedades físicas dos objetos. Sob a perspectiva de Paulo Freire (2017), tais práticas configuram uma educação dialógica baseada na interação e na cooperação. Assim, ao brincar e dialogar com o objeto de conhecimento, a criança não apenas compreende conceitos matemáticos, mas também se constitui como sujeito ativo do próprio processo de aprendizagem, evidenciando a indissociabilidade entre brincar, dialogar e conhecer na primeira infância.

Palavras-chave: Gamificação; Educação Infantil; Educação Matemática; Ludicidade.

[1] Mestra em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco, bacharela em Serviço Social pela UFPE e graduada em Pedagogia pela UNIBF. Especialista em Gestão de Políticas Públicas e Metodologias Ativas, atua como docente dos cursos de Pedagogia e Serviço Social da UNINASSAU, professora da educação básica nas redes municipais do Recife e Olinda, formadora de professores e assistente social hospitalar, dianne.1248472@prof.educ.rec.br;

[2] Mestra em Educação Matemática e Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco, graduada em Pedagogia pela Faculdade Joaquim Nabuco. Professora da educação básica nos municípios de Ipojuca e Jaboatão dos Guararapes e docente universitária, ariedjasilva@hotmail.com;

[3] Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Professora da Educação Básica nos municípios do Recife e de Jaboatão dos Guararapes. E-mail: valentimmarilya@gmail.com;