

Revista **a**

EVOLUÇÃO

Ano III - nº 34 - Novembro/2022

ISSN 2675-2573



LANÇAMENTO



Filade 2
ABEC
BRASIL
Associação Brasileira de Editores Científicos



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (Angola):

Manuel Francisco Neto

Coordenaram esta edição:

Andreia Fernandes de Souza

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Organização:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Colunista: Isac dos Santos Pereira

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

- Eliane Cristina Bulgan Borges
- Elisângela Oliveira Silva
- Giselda Trindade da Silva
- Lucicleide Pereira dos Santos
- Luís Venâncio
- Manuel Francisco da Silva e
- Estanislau de Sá Bartolomeu
- Marilene Pereira da Silva
- Monica Nunes
- Tatiane Pavão Ongaro Borges
- Patrícia Herminio da Silva
- Silvana Trindade de Azevedo
- Solange Alves Gomes Zaghi
- Vera Lucia Meneses de Lima Marques

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Maurício Amormino Júnior, CRB6/2422)**

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antônio Raimundo Pereira Medrado. - ano 3, n. 34 (nov. 2022). - São Paulo, SP: Edições Livro Alternativo, 2022.
92 p.

Mensal

Vol. 1, n. 1 (fev. 2020)

ISSN 2675-2573

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.34

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antônio Raimundo Pereira.

CDD 370.5

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

ACESSOS:

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.34>



São Paulo
2022

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (ANGOLA):

Manuel Francisco Neto

Comissão editorial:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

José Roberto Tenório da Silva

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima

Andreia Fernandes de Souza

Denise Mak

Isac dos Santos Pereira

Patrícia Tanganelli Lara

Thaís Thomas Bovo

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adelson Batista Lins

Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt

Profa. Esp. Ana Paula de Lima

Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza

Profa. Dra. Denise Mak

Prof. Me. Isac dos Santos Pereira

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco

Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara

Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

Profa. Ma. Veneranda Rocha de Carvalho

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Profa. Mestranda Cleia Teixeira da Silva

Prof. Doutorando Isac dos Santos Pereira

Prof. Mestrando José Wilton dos Santos

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio Raimundo Pereira Medrado

José Roberto Tenório da Silva

Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. 55(11) 98031-7887

Whatsapp: 55(11) 99543-5703

primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)

netomanuelfrancisco@gmail.com (Luanda)

https://primeiraevolucao.com.br

Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/>

<https://pixabay.com>

<https://www.pngwing.com>

<https://br.freepik.com>

É permitida a reprodução total ou parcial dos artigos desta revista, desde que citada a fonte.

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião da revista.

Publicada no Brasil por:

Edições
Livro Alternativo

CNPJ: 28.657.494/0001-09

Colaboradores voluntários em:



www.primeiraevolucao.com.br

A revista **PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial criado pela Edições Livro Alternativo para auxiliar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

O corpo editorial da revista é formado por professores, especialistas, mestres e doutores que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

É totalmente financiada por professoras e professores, e distribuída gratuitamente.

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores e autores independentes.

PRINCÍPIOS:

O trabalho voltado (principalmente) para a educação, cultura e produções independentes;

O uso exclusivo de softwares livres na produção dos livros, revistas, divulgação, palestras, apresentações etc desenvolvidas pelo grupo;

A ênfase na produção de obras coletivas de profissionais da educação;

Publicar e divulgar livros de professores(as) e autores(as) independentes e/ou produções marginais;

O respeito à liberdade e autonomia dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à diversidade.

**Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.
Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.**



Filiada à:



Platform & workflow by
OJS / PKP



Google Acadêmico



www.primeiraevolucao.com.br

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

SUMÁRIO

05 APRESENTAÇÃO

Prof^ª. Dra. Andréia Fernandes de Souza

COLUNA

06 **Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes**

Isac dos Santos Pereira



ARTIGOS

- | | |
|---|----|
| 1. MÉTODO MONTESSORI: A CRIANÇA COMO PROTAGONISTA DO SEU APRENDIZADO
Eliane Cristina Bulgan Borges | 11 |
| 2. A CONTAÇÃO DE HISTÓRIA COMO INSTRUMENTO PARA FORMAÇÃO CRÍTICA DA CRIANÇA
Elisângela Oliveira Silva | 17 |
| 3. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS MATEMÁTICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I
Giselda Trindade da Silva | 25 |
| 4. O AUTISMO E SUAS IMPLICAÇÕES NO CONTEXTO ESCOLAR
Lucicleide Pereira dos Santos | 31 |
| 5. A RELAÇÃO PEDAGÓGICA ENTRE O PROFESSOR/ALUNOS E OUTROS ACTORES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
Luís Venâncio | 37 |
| 6. ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA A APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO DE INFÂNCIA
Manuel Francisco da Silva e Estanislau de Sá Bartolomeu | 43 |
| 7. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO
Marilene Pereira da Silva | 51 |
| 8. ALIMENTAÇÃO E ATIVIDADE FÍSICA CONTRIBUIÇÕES PARA UMA VIDA SAUDÁVEL
Monica Nunes | 57 |
| 9. A CONTRIBUIÇÃO DA DIDÁTICA PARA A FORMAÇÃO DOCENTE
Patrícia Herminio da Silva | 63 |
| 10. AS BRINCADEIRAS EM DIAS DE PANDEMIA
Silvana Trindade de Azevedo | 69 |
| 11. AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Solange Alves Gomes Zaghi | 77 |
| 12. PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
Tatiane Pavão Oongaro Borges | 81 |
| 13. A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Vera Lucia Meneses de Lima Marques | 85 |

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS MATEMÁTICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I

GISELDA TRINDADE DA SILVA

RESUMO

O presente artigo teve por objetivo discutir as perspectivas e implicações do uso de jogos voltados para o ensino da Matemática no Ensino Fundamental I, a fim de contribuir com o desenvolvimento do raciocínio lógico e outras competências e habilidades, que devem considerar os conhecimentos prévios e prepará-los para o futuro. Como exemplo, tem-se a aplicação do Tangram, onde o mesmo pode ser trabalhado de diferentes formas a partir da discussão de conteúdos variados. O material é passível de criar expectativas do que será construído em seguida, adentrando em um mundo lógico-matemático, que pode ser, por exemplo, o objetivo de uma sequência didática. Assim, foi escolhida metodologia qualitativa com base em diferentes autores para discutir a respeito do uso de jogos matemáticos. Os resultados obtidos demonstraram que no Ensino Fundamental I, o uso dos mesmos contribui para desenvolver os conhecimentos matemáticos dos estudantes, de forma desmistificada e desenvolvendo o prazer com relação ao aprendizado.

Palavras-chave: Aprendizagens. Brincadeiras. Educação. Lúdico. Matemática.

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, a Matemática é considerada uma área de conhecimento que envolve diferentes habilidades no ser humano. Na área educacional, muitos professores atribuem a esta área um caráter científico, deixando de lado a sua aplicação no cotidiano.

Isto pode ocorrer devido ao fato de que a Matemática é cobrada tanto em avaliações internas quanto externas, como no caso do SARESP, Prova São Paulo, Prova Brasil, dentre outras, ficando a cargo do professor mediar os conteúdos para cumprir exigências e burocracias, deixando de lado os conhecimentos prévios em detrimento das diferentes competências nos estudantes:

Há mais de 55 anos, Polya em 1948, e posteriormente no princípio dos anos 60 Hans Freudenthal, deram um grande impulso às discussões e ao desenvolvimento de novas concepções no campo do processo de ensino e aprendizagem da Matemática. Entre as mais salientadas, podemos mencionar: o ensino da Matemática pela sua própria gênese, a Educação Matemática orientada pela resolução de problemas, o ensino da Matemática orientado por objetivos formativos, Educação Matemática do ponto de vista das aplicações e da modelagem, ensino baseado em projetos, ensino e aprendizagem baseado em planos semanais, a aprendizagem livre e, finalmente, a Educação Matemática com recurso da informática (GROENWALD et al., 2004, s/p.).

Ressalta-se a importância de um ensino voltado para o desenvolvimento de atividades diversificadas, da aplicação de conceitos do cotidiano e no desenvolvimento da autonomia, através de atividades individuais e em grupo que remetam o estudante à realidade; e na aplicação de uma metodologia que utilize recursos e ambientes específicos auxiliando na construção do seu próprio conhecimento.

Ainda de acordo com Groenwald et al. (2004), o professor deve combinar estratégias que contemplem as competências e habilidades necessárias, como a aplicação técnica com contextualização; elaboração de situações-problema; desenvolvimento de projetos; uso de novas tecnologias; modelagem matemática e jogos matemáticos.

Neste caso, a maior preocupação do professor deve ser em como acontecerá o processo de ensino aprendizagem, viabilizando e construindo com o estudante diferentes habilidades como a argumentação, a dedução e a criticidade.

Pode-se destacar como uma das principais metodologias a utilização de jogos matemáticos. Documentos mais antigos como os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 2000), discutem que os jogos auxiliam na fixação e no amadurecimento de conteúdos que foram ministrados em sala de aula.

Além disso: “A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras-cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido” (GROENWALD e TIMM, 2000).

Pode-se justificar esta situação pelo fato de que o uso de jogos no ensino da matemática contempla três aspectos importantes: o primeiro é o caráter lúdico; o segundo é o desenvolvimento do intelecto; e o terceiro relacionado a formação de relações sociais. Para que isso ocorra de fato, a introdução dos jogos em sala de aula deve ser feita de forma ordenada e objetiva, levando-se em consideração os níveis de dificuldade e os conceitos matemáticos que devem estar envolvidos (GROENWALD et al., 2004).

É no Ensino Fundamental I que tudo se inicia. As práticas nesta fase devem ser voltadas, entre outras ações, para o desenvolvimento do lúdico, que ampliará os conhecimentos dos estudantes.

SOBRE O USO DE JOGOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

O Ensino Fundamental I é uma etapa que compreende o desenvolvimento de diferentes habilidades e competências nos estudantes, dentre elas o raciocínio lógico.

Nesta fase, o envolvimento de jogos consegue desenvolver melhor os estudantes, instigando sua imaginação e memória. Para o desenvolvimento dessas capacidades, os jogos devem ser utilizados como forma de aprendizagem, melhorando os aspectos cognitivos e sociais, entendendo e respeitando regras, além de desenvolver a maturidade apropriada ao intelecto, contemplando a área psicomotora:

[...] enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança [...], no entanto o grau de importância do ato de brincar está relacionado com as condições ofertadas pelo ambiente em que a criança vive. Ressaltando que o “[...] desenvolvimento a partir de jogos [...]” pode apresentar situação imaginária clara e com regras ou a situação imaginária oculta (VYGOTSKY, 2007, *Apud* RÉGO e CAMORIM, 2008, p. 112).

Faz-se necessário discutir que a prática educativa baseada em jogos matemáticos, favorece o aprimoramento de competências básicas necessárias para o aprendizado e o desenvolvimento, proporcionando o processo de internalização, que depende da utilização de signos, os quais estão constantemente presentes em jogos, levando-se ao desenvolvimento de processos mentais superiores, responsáveis pela percepção, atenção, memória, linguagem, pensamento e imaginação, essenciais no desenvolvimento das aprendizagens (VIGOTSKI, 2007 *Apud* REGO e CAMORIM, 2008).

A Matemática evoluiu tanto ao longo dos anos, que cada sociedade constituiu seu próprio sistema de numeração. O sistema indo-arábico, por exemplo, configurou-se da integração dos povos, principalmente das relações comerciais de acordo não só com as Diretrizes Curriculares de Matemática para o Ensino Fundamental e Médio (SEED, 2008), como também para a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Desde a infância, o estudante é colocado em contato com noções matemáticas, seja explorando a quantidade, a cor ou até mesmo os algarismos, tornando-se essencial que o professor tenha consciência dessas vivências e, que ao submetê-lo a práticas pedagógicas diferenciadas, consiga retirar desse estudante esses conceitos matemáticos, contemplando que o processo de aprendizagem deve e pode ser prazeroso, despertando prazer pelo conhecimento (SEED, 2008).

Assim, Amplatz (2012), afirma que o jogo funciona como: “[...] ferramenta que deve ser utilizada periodicamente, pois oferece situações de aprendizagem significativas, possibilitando a apropriação dos conteúdos de uma forma descontraída [...]”.

Pensando desta forma, os jogos matemáticos são considerados como uma alternativa metodológica, que facilita o trabalho em sala de aula e contribui de forma significativa para a aprendizagem de diferentes conteúdos, principalmente o da matemática.

O USO DO LÚDICO COMO FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS MATEMÁTICAS

O uso do lúdico em sala de aula faz parte do processo de ensino e aprendizagem. Os jogos propiciam o encontro do verdadeiro eu com o outro, através de relações de troca e autoconhecimento.

A importância dos jogos no ensino da Matemática vem sendo debatida há tempos, pelo fato de questionar se os estudantes conseguem realmente aprender brincando. Por esse motivo, ao se optar por trabalhar a Matemática através de jogos, o professor precisa levar em consideração a definição dos conteúdos, as habilidades que serão desenvolvidas através dos jogos, para que sua ação não caia no erro, onde o jogo vire apenas prazer e não aprendizado.

De acordo com Luckesi (2005), quando o professor escolhe esse tipo de atividade lúdica, o mesmo deve pensar se a atividade é divertida ou não, se chamará a atenção ou não. O uso do lúdico no ensino da Matemática, no Ensino Fundamental I, além de ser dinâmico, faz com que os estudantes sintam maior prazer em aprender, pois se identificam com brincadeiras e jogos.

Segundo Kishimoto (2008), o jogo estimula o estudante a explorar e solucionar problemas, podendo-se ser trabalhado de forma individual, em duplas ou em grupos. Independentemente da forma que será utilizado, deve ser algo que crie um espaço de confiança e criatividade para ser desenvolvido de maneira agradável e espontânea.

Ou seja:

Por essas características é que se pode afirmar que o jogo propicia situações que, podendo ser comparadas a problemas, exigem soluções vivas, originais, rápidas. Nesse processo, o planejamento, a busca por melhores jogadas e a utilização de conhecimentos adquiridos anteriormente propiciam a aquisição de novas ideias, novos conhecimentos [...] (SMOLE, 1996, p. 138).

Kishimoto (2008), destaca que os jogos em sala de aula, além de dinâmicos tornam o aprendizado mais lúdico e significativo:

Nesta perspectiva, o jogo torna-se conteúdo assumido, com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir determinados objetivos [...] (KISHIMOTO, 2008, pp. 80 - 81).

O lúdico é válido para uma boa aprendizagem da Matemática já que os jogos contribuem para um trabalho formativo e atitudinal, fazendo com que os estudantes encarem os desafios de frente, busquem por soluções, desenvolvam a criticidade, criem estratégias, alterando-as quando o resultado não for satisfatório para ele ou para os outros colegas.

Mais do que desenvolver os conceitos matemáticos, os jogos em sala de aula, ainda proporcionam o desenvolvimento de habilidades que os estudantes levarão por toda a vida.

A própria BNCC, segundo os estudiosos que elaboraram o documento, quanto mais cedo forem trabalhados os conceitos matemáticos, melhor será o resultado no futuro, pois, os educandos terão que enfrentar a Matemática de forma mais complexa, no Ensino Fundamental e Médio. Sabe-se que muitas vezes, é nesse momento que começam a aparecer dificuldades que até então não eram percebidas na Educação Infantil, mas que já se mostram visíveis no Ensino Fundamental I.

Ainda:

A classificação e a seriação têm papel fundamental na construção de conhecimento em qualquer área, não só em Matemática. Quando o sujeito constrói conhecimento sobre conteúdos matemáticos, como sobre tantos outros, as operações de classificação e seriação necessariamente são exercidas e se desenvolvem, sem que haja um esforço didático especial para isso (BRASIL, 1998, p. 210).

O professor deve ter o cuidado de utilizar os jogos como estratégia didática a fim de contemplar determinada habilidade ou aprendizagem, proporcionando à criança conhecimento, correlação ou atitude.

Para que isto ocorra, deve-se primeiramente definir a intenção para depois selecionar qual estratégia será utilizada, implicando planejamento e previsão do desenvolvimento em etapas, para alcançar objetivos predeterminados e extrair do jogo atividades que lhe serão decorrentes e coerentes.

Desta forma, as competências gerais da Educação Básica são dez, norteando os direitos de desenvolvimento e aprendizagem dos educandos. Essas competências podem ser definidas a partir do que o estudante precisa trazer de conhecimentos, atrelando-se ao desenvolvimento de diferentes habilidades. Assim, a BNCC a partir das competências gerais deve estimular a autonomia, a criticidade, o pensamento, trazendo a realidade do estudante (BRASIL, 2017).

As competências específicas de Matemática e suas Tecnologias envolvem o desenvolvimento dessas competências relacionando-as as habilidades a serem atingidas, onde muitas vezes uma mesma competência pode requerer diferentes habilidades, o que pode ser contemplado pelo uso de jogos matemáticos.

Ao se utilizar materiais manipuláveis como o Tangram por exemplo, as contribuições desse tipo de material para a construção do conceito matemático elegido são que quando se trabalha na disciplina de Matemática com materiais didáticos concretos, estes podem exercer importante papel durante o processo, servindo como meio auxiliar de ensino e como um recurso capaz de estimular as experiências individuais durante a aprendizagem, para a construção de diferentes conceitos matemáticos.

Além disso, quando o professor utiliza materiais manipulativos, ele possibilita a aprendizagem desenvolvendo as habilidades de diferentes formas: “na experiência, e a construção de conceitos matemáticos é um processo longo que requer o envolvimento ativo do aluno que vai progredindo do concreto para o abstrato” (SERRAZINA, 1990, p. 1).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto no presente artigo, pode-se concluir que ao longo do Ensino Fundamental I, é uma etapa escolar onde o estudante deve desenvolver-se em todos os aspectos, especialmente, o cognitivo, o raciocínio lógico, o emocional, a autoconfiança, entre outros aspectos.

Quando se usa atividades lúdicas, como é o caso dos jogos matemáticos, os estudantes conseguem se desenvolver melhor, já que utilizam sua imaginação e memória, melhorando assim, a sua compreensão de mundo.

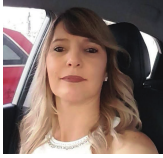
O jogo é uma forma de aprendizagem significativa, pois possibilita a apropriação dos conteúdos de forma descontraída. Além disso, facilita o trabalho em sala de aula e contribui de forma apropriada para o ensino da Matemática.

Ou seja, mais do que desenvolver conceitos matemáticos, os jogos em sala de aula, proporcionam o desenvolvimento de competências e habilidades que os estudantes devem levar para o resto da vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMPLATZ, M.B. Aprendizagem por meio de jogos matemáticos. In: AMARAL, Arleandra Cristina Talin do; CASAGRANDE, Roseli Correia de Barros; CHULEK, Viviane (org.) **Educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental: saberes e práticas**. Curitiba: SEED-PR, 2012.
- BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular – Educação é a base**. 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao_final_site.pdf. Acesso em: 25 set. 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação Conselho Nacional de Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Secretária de Educação Fundamental. Brasília: MEC - SEF, 1998.
- GROENWALD, C.L.O.; SILVA, C.K.; MORA, C.D. Perspectivas em Educação Matemática. **Actasciential**. Canoas/RS. V.6, n.1, p 37-55, jun. 2004. Disponível em: < http://educimat.vi.ifes.edu.br/wpcontent/uploads/2013/04/ARTIGO_8_PERSPECTIVA_DA_EDUCACAO%CC%A7A%CC%83_O_MATEMA%CC%81TICA.pdf> Acesso em: 25 nov. 2022.
- GROENWALD, C.L.O.; TIMM, U. Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula. **Educação matemática em Revista/RS**, v.2, n.2, p 21-26, Nov. 2000. In: ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO MATEMÁTICA, 7, 2001, Rio de Janeiro. Anais. Rio de Janeiro: SBEM/UFRJ, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. [org.]. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- LUCKESI, C.C. **Avaliação da Aprendizagem Escolar**. 17ª ed. São Paulo, SP: Cortez, 2005.
- RÊGO, P. de P.; CAMORIM, T.E.M. **O construtivismo no contexto da educação infantil**: a visão de algumas educadoras. Disponível em: www.nead.unama.br/site/bibdigital/.../CONSTRUTIVISMO.pdf. Acesso em: 26 nov. 2022.
- SEED. Secretaria de Estado da Educação. **Diretrizes Curriculares de Matemática para o Ensino Fundamental e Médio**. Curitiba: SEED, 2008.
- SERRAZINA, M. L. Os materiais e o ensino da Matemática. **Educação e Matemática**. n. 13, jan/mar., 1990.

SMOLE, K.C.S. **A Matemática na Educação Infantil**. A teoria das inteligências múltiplas na prática escolar. Porto Alegre, Editora Artes Médicas: 1996.



Giselda Trindade da Silva

Habilitação para o Magistério pela E.E. Homero Fernando Milano, com formação e Bacharelado em Psicologia pela Universidade de Mogi das Cruzes, UMC, Pós-graduada em Administração Escolar e Coordenação Pedagógica pela Universidade Veiga de Almeida; e Pós-graduada em Psicopedagogia Institucional pela Universidade Cidade de São Paulo, UNICID. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.

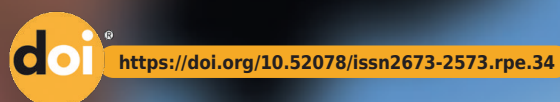


ORGANIZAÇÃO:

Andréia Fernandes de Souza
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Eliane Cristina Bulgan Borges
Elisângela Oliveira Silva
Giselda Trindade da Silva
Lucicleide Pereira dos Santos
Luís Venâncio
Manuel Francisco da Silva e
Estanislau de Sá Bartolomeu
Marilene Pereira da Silva
Monica Nunes
Tatiane Pavão Ongaro Borges
Patrícia Herminio da Silva
Silvana Trindade de Azevedo
Solange Alves Gomes Zaghi
Vera Lucia Meneses de Lima Marques



Produzida com utilização de softwares livres



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

