

JOGOS MATEMÁTICOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL PROMOVENDO A INCLUSÃO SIGNIFICATIVA

Rosana Cardoso Martins
Marlene T. Fernandes

RESUMO

O uso de jogos pedagógicos e atividades lúdicas na educação infantil podem auxiliar no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Dessa forma, proporcionar uma educação em matemática mais significativa e prazerosa permite que as crianças se envolvam em atividades que estimulem o pensamento lógico, a criatividade e a resolução de problemas. Este trabalho é um recorte na dissertação: Aprendizagem dos Conceitos Matemáticos Iniciais na Educação Infantil desenvolvida em uma escola da rede pública de Fortaleza/CE que objetiva proporcionar uma aprendizagem significativa dos conceitos matemáticos por meio da ludicidade aos estudantes do Infantil III. Na revisão da literatura destacam-se os trabalhos de Biazotto (2014); Kishimoto (2009); Lopes, Grando (2012) que registram as contribuições da educação lúdica na formação da criança e na produção do conhecimento. Registram que a abordagem lúdica e um ambiente problematizador por meio de jogos pedagógicos e do trabalho em grupo pode influenciar positivamente o processo de aprendizagem, incluindo a aprendizagem dos conceitos matemáticos na Educação Infantil. Por tratar-se de um público específico, estudante de uma turma de Educação Infantil, o delineamento da pesquisa, em desenvolvimento, ocorrerá por meio do estudo de caso, considerando que vai descrever a situação observada e analisada no contexto em que está sendo feita a investigação. As atividades matemáticas, envolvendo jogos pedagógicos estão em fase de desenvolvimento, mas já é possível perceber que há uma maior interação e interesse dos estudantes em participar das atividades. Ademais, elaboram os conceitos matemáticos de forma coletiva, compartilhada e espontânea entre os integrantes, frente aos questionamentos da professora. Por fim, percebe-se que a adoção de práticas pedagógicas que desenvolvem habilidades matemáticas prazerosas e de forma natural na Educação Infantil pode minimizar as dificuldades que alguns estudantes manifestam em relação à matemática no decorrer da vida escolar.

Palavras-chaves: Educação Infantil, Ludicidade, Matemática, Inclusão significativa.

INTRODUÇÃO

A criança passa por fases de descobertas do conhecimento conforme se desenvolve física, emocional e cognitivamente, portanto ao ingressar na Educação Infantil (EI), em um ambiente formal, é importante integrar as atividades de rotina com vivências matemáticas. A ludicidade conduz a rotina da EI e os conceitos matemáticos iniciais podem estar presentes

nesta interação com materiais diferenciados, sendo os jogos pedagógicos um instrumento facilitador e formador do aprendizado e que possibilita também o desenvolvimento linguístico.

Assim, os jogos e o lúdico não podem ser considerados um elemento estranho no aprendizado da criança, devem ser apreciados como recursos importantes, pois contribuem para o desenvolvimento integral dos estudantes. Luvison e Grandó (2018, p.62) alertam “para que o jogo se torne um elemento construtivo em sala de aula, é necessário o envolvimento de todos do grupo (professor e alunos)”. A partir desta premissa, e por estar em sala de aula atuando com a Educação Infantil (EI), houve a necessidade e o interesse de propor este estudo.

Desta forma nos propomos a refletir acerca da temática buscando analisar e compreender o aprendizado de forma lúdica por meio de jogos e brincadeiras pedagógicas como uma estratégia necessária e importante para a compreensão dos conceitos matemáticos iniciais de crianças da Educação Infantil III na faixa etária de 03 até 05 anos.

A ludicidade presente na rotina da Educação Infantil (EI) prescinde de estratégias que possam ampliar o universo de conhecimentos das crianças, assim, neste universo linguístico, científico e lúdico os conceitos matemáticos iniciais podem estar presente na interação com materiais diferenciados. Os jogos pedagógicos caracterizam-se como instrumento facilitador e inclusivo, possibilitando o desenvolvimento dos estudantes acerca das especificidades individuais, visto que, mesmo diante das diferenças, o ato de brincar é comum e acessível para todas as crianças.

Neste cenário lúdico, principalmente com a utilização de jogos pedagógicos pode ocorrer a mobilização de novas aprendizagens, o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Os estudos demonstram que a interação entre os estudantes, principalmente da EI e anos iniciais do Ensino Fundamental (EF) são extremamente importantes, pois permitem a socialização de saberes, elaboração de hipóteses, descobertas e aprendizagem coletiva.

Nesta perspectiva, o uso de jogos pedagógicos e atividades lúdicas na rotina diária em sala de aula possibilitam a participação de todos, tornando o ambiente inclusivo, sem restrições, pois o ato de brincar é inerente às crianças nesta faixa etária. Desta forma, proporcionar uma educação inclusiva que possibilita aos estudantes se envolverem em atividades integrativas e lúdicas estimula a interação e a aprendizagem por meio de brincadeiras e jogos.

Diante do exposto, as práticas pedagógicas devem ser mediadas de maneira que as crianças partilhem, troquem brinquedos, façam descobertas e participem, assim, por meio do ato concreto de brincar podem ocorrer aprendizagens dos conceitos matemáticos, alfabetização, letramento científico e da língua materna, por exemplo.

A proposição de desenvolver a pesquisa a partir da sistematização dos jogos pedagógicos traz a possibilidade de apresentar os conceitos matemáticos em um ambiente lúdico de interação, de ação e de estímulo ao novo, ou seja, a descoberta de novos caminhos e soluções que o jogo pode proporcionar.

Assim, a pesquisa, em andamento, objetiva realizar um estudo a respeito dos conceitos matemáticos iniciais na EI por meio da ludicidade e aplicação de jogos, especificamente na turma do Infantil III de uma escola da rede municipal de Fortaleza/CE. O propósito deste estudo é analisar as reações, as reflexões e as respostas elaboradas pelas crianças para comunicar-se frente às situações problemas que os jogos costumam despertar. Nesse contexto, somam-se outras possibilidades de atuação docente ampliando o repertório de ações e metodologias que poderão auxiliar os estudantes na elaboração dos saberes matemáticos.

PERCURSO METODOLÓGICO

A pesquisa de cunho qualitativo tem o propósito de observar, planejar, executar e analisar e atividades lúdicas envolvendo a aprendizagem matemática por meio de jogos pedagógicos. Por tratar-se de um público específico, estudantes de uma turma de Educação Infantil, o delineamento da pesquisa será desenvolvido por meio do estudo de caso, considerando que descreve a situação observada e analisada no contexto em que está sendo feita a investigação. Além disso, com base na estratégia utilizada para coleta e análise de dados, utiliza-se da revisão de literatura para fundamentar e embasar o tema em questão.

A amostra desta pesquisa será composta pela equipe gestora, professoras e estudantes da turma de Educação Infantil em que a pesquisadora é a professora. A turma do Infantil III é composta por 08 estudantes, a equipe gestora é constituída por 06 participantes e o grupo de professores que poderão participar da pesquisa é composto por 10 professores, totalizando 24 participantes previstos.

Os resultados parciais analisados, até este momento, referem-se ao mapeamento das principais dificuldades enfrentadas pelos estudantes nessa faixa etária em relação à matemática, bem como às práticas pedagógicas utilizadas pelas professoras no desenvolvimento das habilidades matemáticas de forma lúdica.

Os instrumentos de coleta de dados utilizados atendem as necessidades deste estudo e consistem em: a) Observações das atividades desenvolvidas pelos estudantes, a partir de um roteiro pré-estabelecido; b) Questionário com perguntas abertas e fechadas com a equipe gestora e professores da EI para investigar suas percepções em relação a aprendizagem

matemática dos estudantes da EI mediadas pelos jogos pedagógicos; c) Confecção e aplicação dos jogos pedagógicos para desenvolver os conhecimentos matemáticos dos estudantes; d) Elaboração de um *portfólio* de registro as atividades realizadas pela pesquisadora para subsidiar os professores da escola que atuam com a EI.

Até o presente momento as etapas previstas foram realizadas parcialmente, visto que ocorrem simultaneamente, assim, na rotina de sala de aula foi oportunizada a interação com jogos matemáticos e, conseqüentemente, o registro da professora, no entanto, esta etapa permanecerá até o final da aplicação dos jogos. Os apontamentos realizados pela pesquisadora no diário de aula e as narrativas dos participantes são analisadas com o objetivo de investigar o que é relatado e como é relatado. Estas observações fornecem *insights* sobre a forma como as brincadeiras e jogos pedagógicos são utilizados na aprendizagem dos conceitos matemáticos iniciais.

O questionário foi disponibilizado à equipe gestora e professoras da EI, mas ainda não houve o retorno na integralidade dos participantes. O instrumento tem o intuito de obter informações sobre suas percepções em relação à aprendizagem dos conceitos matemáticos na EI por meio de jogos didáticos. As professoras participantes poderão relatar suas experiências relacionadas à utilização de brincadeiras e jogos pedagógicos no ensino de matemática neste nível de ensino. Estas narrativas poderão fornecer uma visão ampliada das estratégias pedagógicas adotadas e as experiências vivenciadas pelas professoras.

A análise dos dados será realizada a partir da análise de narrativas, que representam o registro das suas práticas, percepções e compreensão do processo de ensinar os conceitos matemáticos por meio de jogos pedagógicos. Moutinho e De Conti (2015) referindo-se aos estudos de Riesman registram que as narrativas permitem “falar de um acontecimento, de uma experiência, e, sendo assim, a narrativa diz da lembrança de algo já vivido e é uma ferramenta para se saber o que houve em dada época, com alguém” (p. 2).

A análise dos dados terá como base os referenciais teóricos utilizados neste estudo, bem como na literatura existente sobre a temática, a qual será ampliada a partir do desenvolvimento da dissertação a fim de promover uma compreensão ampliada e significativa dos resultados obtidos. É importante ressaltar que todas as informações coletadas serão tratadas com confidencialidade e anonimato, garantindo a privacidade dos participantes e a segurança dos dados.

REFERENCIAL TEÓRICO

O jogo desempenha um papel fundamental em qualquer etapa de escolaridade, pois estimula a criatividade, promove a interação entre os pares, proporciona a elaboração de saberes e favorece a colaboração entre os participantes. Independentemente da idade, os seres humanos possuem uma disposição natural para o jogo, que é uma atividade inerentemente prazerosa e motivada. Assim, este artigo objetiva relatar os resultados parciais de uma pesquisa sobre os jogos matemáticos na EI e a promoção da inclusão significativa que este recurso pode proporcionar.

Os estudos sobre o processo educacional, principalmente os resultados estatísticos dos órgãos governamentais, têm evidenciado o aumento de crianças atípicas na rede regular de ensino. De acordo com o Censo Escolar (2023), “o percentual de alunos com deficiência, transtornos do espectro autista ou altas habilidades matriculados em classes comuns tem aumentado gradualmente para a maioria das etapas de ensino” (p.51). Na EI houve acréscimo nas classes comuns ou especiais de ensino de 193% nas matrículas de creche e de 151% nas de pré-escolas.

Diante deste contexto, é imprescindível que as escolas e educadores estejam preparados para atuar neste cenário que requer adaptação às necessidades educacionais, metodologias diferenciadas, aporte teórico e técnico para compreender as peculiaridades dos estudantes de inclusão. Assim, cabe aos professores, deste nível de ensino, compreender este cenário, planejar estratégias e recursos considerando as habilidades e competências de formação indicadas nos campos de experiência (Brasil, 2018). Agindo desta forma, cabe aos docentes e equipes gestoras das escolas de EI, organizar e disponibilizar um ambiente escolar envolvente com percursos metodológicos que envolvam as interações lúdicas, jogos e artefatos didáticos que proporcionem a inclusão significativa destes estudantes.

Esta postura ativa de identificação das barreiras que algumas crianças encontram no acesso à educação e também na busca dos recursos necessários para ultrapassá-las se constituiu no movimento de inclusão e consolidação de um novo paradigma educacional referenciado na concepção de educação inclusiva, que tem como desafio a construção de uma instituição aberta às diferenças e uma sociedade que reconhece e valoriza a diversidade (Veiga, 2008).

Ou seja, nessa interação por meio da brincadeira, as crianças acolhem umas às outras, interagem e possibilitam conhecimentos oportunizados pelo jogo, como na compreensão da diferença do outro e ao respeito à diferença identificada, desde que seja fomentada pelas motivações.

Segundo a BNCC (2018), as brincadeiras constituem a atividade primordial e vital no desenvolvimento de bebês e crianças. Por isso, é compreendida como um dos eixos norteadores do trabalho pedagógico na EI. O brincar oportuniza desenvolver a imaginação, a criatividade, os conhecimentos, as interações, a capacidade de solucionar conflitos e de autorregular-se, a percepção do próprio corpo e as diferentes linguagens (estética, oral, escrita, matemática, corporal, musical, dentre outras).

Contextualizando as possibilidades do ato de brincar, e as especificidades das crianças atípicas, Silva e Almeida (2012) alertam que:

o processo de inclusão envolve muitas demandas uma vez que cada aluno deve ser atendido de acordo com suas particularidades e necessidades. Porém, nem sempre os envolvidos no processo sabem como fazer com que esse processo de inclusão possa acontecer de fato, sem deixar de atender a criança na sua integralidade (p. 3).

Entende-se que as práticas pedagógicas tradicionais, de saberes prontos e acabados possam ser substituídas por conhecimentos epistemológicos, possibilitando aos estudantes desenvolver suas potencialidades a partir de experiências práticas e interações com o outro nos mais diferentes espaços sociais (Gonçalves; Batista, 2020).

Um dos aspectos mais importantes do jogo é o estímulo à criatividade. Por meio do jogo, as crianças e os jovens são encorajados a usar sua imaginação e inventividade para criar situações novas, solucionar problemas e explorar diferentes possibilidades. A liberdade de experimentar, testar e arriscar durante o jogo fomenta a capacidade de pensar de forma criativa, o que é uma habilidade essencial para enfrentar desafios e encontrar soluções inovadoras ao longo da vida.

Além disso, o jogo promove a interação entre os pares. Durante as atividades lúdicas, os participantes têm a oportunidade de se comunicar, negociar, compartilhar ideias e experiências, o que favorece o desenvolvimento das habilidades sociais. A interação entre os pares no jogo também contribui para a construção de relações positivas, o fortalecimento do senso de pertencimento e a promoção de valores como respeito, cooperação e empatia.

Outro aspecto relevante é que o jogo fornece espaço para a elaboração de saberes. Ao participar de jogos, os indivíduos são desafiados a enfrentar problemas e tomar decisões, o que implica no desenvolvimento de habilidades específicas. O jogo permite a aplicação prática de conceitos aprendidos, incentivando a reflexão, a análise de situações e tomada de decisões controladas. Essa conexão entre teoria e prática fortalece a compreensão dos conteúdos e contribui para uma aprendizagem mais significativa.

O jogo favorece a colaboração e desenvolve habilidades de trabalho em equipe, estimula a escuta ativa, a negociação e a construção coletiva de conhecimento. O jogo proporciona um ambiente seguro e estimulado para a prática da colaboração, fortalecendo a capacidade de se relacionar e trabalhar efetivamente em grupo.

Referindo-se ao brincar, Vygotsky (1994), afirma que há uma enorme influência do brincar no desenvolvimento de uma criança. É no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos”(p. 109).

Outro fator primordial no desenvolvimento das crianças diz respeito ao papel do educador, enquanto mediador, no sentido de proporcionar ações lúdicas com intencionalidade que contribuam de forma harmoniosa para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos estudantes. Além de ser fundamental, a brincadeira faz com que as crianças aprendam a assumir o seu papel em determinadas ações.

Kishimoto (2010) afirma que a inclusão do jogo em propostas pedagógicas fomenta as necessidades educacionais atuais. Os jogos usados de forma planejada e voltados para a educação dos envolvidos têm o objetivo de desenvolver a criatividade e habilidades para se ter um melhor resultado na compreensão do conhecimento da disciplina e no convívio escolar.

Diante disto, é importante enfatizar que tanto as interações quanto as brincadeiras, fazem com que as crianças aprendam a transformar, a produzir novos significados e desenvolver habilidades como fantasiar, sentir, imaginar e interagir com outras crianças, contribuindo imensamente para o desenvolvimento infantil. É brincando que a criança constroi vínculos, participa, interage e expressa o que sente.

De acordo com Sanches (2004), se o professor não estiver preparado para ensinar e resolver as dificuldades e impasses que o jogo pode provocar, principalmente em relação à aprendizagem dos conceitos matemáticos, é pouco provável que as crianças percebam que a matemática faz parte do seu cotidiano e está presente na sua vida diariamente.

É no ambiente formal da EI que as crianças precisam ser instigadas para essa leitura do mundo matemático ao seu redor, quantos somos, onde estamos, noções de espaço, tamanhos de objetos e inclusive diante das próprias diferenças estéticas, peso, altura, permitindo, por meio de brincadeiras e jogos matemáticos mediados, possibilitar a inclusão e o respeito às diversidades.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) atribuem ao jogo um potencial:

constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que



estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução de problemas e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações [...] (BRASIL, 1998, p. 46).

Entretanto, a escolha de jogos de acordo com o desenvolvimento cognitivo da criança faz-se necessário, visto que a mediação, o levantamento de hipóteses, a necessidade de instigar a participação, envolvimento e respeito ao tempo para realizar os jogos e brincadeiras, são intervenções que evidenciam o respeito ao tempo de cada um, propiciando a verdadeira e necessária inclusão.

Dois fatores são primordiais ao propor brincadeiras como estratégias de trabalho em matemática: o reconhecimento de que atividades corporais podem se constituir numa rota para crianças aprenderem noções e conceitos matemáticos; e que as aulas de matemática devem ser realizadas para que os estudantes da EI ampliem suas competências pessoais, entre elas as corporais e as espaciais.

Para Ribeiro (2014, p. 26), “o jogo faz com que o aluno supere seus próprios limites, estimulando o trabalho em equipe e provocando uma discussão entre eles”. Assim, torna-se um caminho viável para aproximar todas as especificidades distintas de cada aluno, levantando hipóteses diante de situações concretas ao redor da própria vivência, onde pelo imaginário tudo pode ser transformado em uma brincadeira.

A criança aprende brincando e em relação à matemática não é diferente. Quando brinca, a criança pode ser incentivada a realizar contagens, comparação de quantidades, identificar algarismos, adicionar pontos que fez durante a brincadeira, perceber intervalos numéricos, isto é, iniciar aprendizagem de conteúdos relacionados ao desenvolvimento do pensar aritmético. Por meio dos jogos matemáticos e brincadeiras, as crianças desenvolvem saberes, resolvem conflitos, experimentam sensações, lidam com diferentes sentimentos, aprendem a conviver e a cooperar com um grupo, reafirmando assim, o pensamento dos pesquisadores que têm estudado este tema.

RESULTADOS E DISCUSSÕES PRELIMINARES

Experimentando na prática experiências entre a importância dos jogos matemáticos, da ludicidade do desenvolvimento da criança na Educação Infantil foram vivenciadas interações e brincadeiras que ressaltam todas as considerações dos autores que abordam sobre a temática.

1ª Atividade das crianças com os jogos, a sequência didática realizada:

- 1) Na roda de conversa sobre a importância da matemática para o nosso dia a dia e sua relação com o nosso cotidiano, dando exemplos reais.
- 2) Foi disponibilizado os jogos de encaixe com formas geométricas.
- 3) Realizado a mediação de como o jogo de encaixe deve ser manuseado com a intervenção da professora e com as interações e trocas entre os amigos.
- 4) Socializado os resultados das peças concluídas. Ressaltando a associação das cores.

O letramento matemático foi oportunizado e de maneira sistemática durante o ato de brincar com as peças de encaixe, as cores favorecem e permitiam às crianças ao espaço correto associando a forma geométrica à cor. E a mediação da professora durante as possibilidades de interações contribuiu para que fosse uma experiência exitosa.



Na opinião de Kishimoto (2010, p.67), “Toda experiência resgatada através das brincadeiras contribuirá para o crescimento da criança no seu modo de ver e atuar no mundo”. Nessa perspectiva, entendemos que a criança ao brincar interage com os objetos, dando-lhes nomes e vida, criando o real no imaginário, expondo suas fantasias.

Reafirmo o posicionamento de Kishimoto que de fato, durante as trocas, por meio das interações com os jogos, as crianças se expressam, ampliam o desenvolvimento cognitivo, emocional, e sentem-se instigados e motivados a participar diante das mediações realizadas.

2ª Atividade das crianças com os jogos, sequência didática:

- 1) Na roda de conversa sobre a importância da matemática para o nosso dia a dia e sua relação com o nosso cotidiano, dando exemplos reais, de metade dos nossos alimentos

que comemos como as frutas e legumes, dando ênfase ao compartilhar pela divisão(metade).

2)Foi disponibilizado os jogos com as frutas e legumes separadas com o velcro

3)Realizado a mediação de como o jogo, onde as crianças por meio do faz de conta dividiram as frutas e legumes e compartilharam entre si e depois uniram novamente com o uso do velcro.

O letramento matemático foi possibilitado de maneira sistemática durante o ato de brincar com as peças de encaixe, as cores favorecem e permitiam às crianças ao espaço correto associando a forma geométrica à cor. E a mediação da professora durante as possibilidades de interações contribuiu para que fosse uma experiência exitosa.



Essas são ilustrações que caracterizam o desenvolvimento das crianças a partir do conhecimento através dos jogos, brincadeiras e das noções matemáticas, dentre outras práticas realizadas, bem como, outras ainda serão, tendo em vista que, o projeto foi aprovado no Comitê de Ética, em maio/2024.

Por fim, foi elaborado um questionário com questões abertas e fechadas entregue aos professores e equipe gestora, totalizando 16 questionários, entretanto ainda não foram devolvidos, pois estão no prazo de responderem. Onde serão organizados e em seguida analisados, tendo em vista que serão entregues até o final de junho, onde dia 31 será o prazo para a análises dos instrumentos.

Diante disso, junto com o autor percebemos que: “é através do brinquedo que a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto” (Vygotsky 1994, p. 110).

Corroborando com os conceitos e aporte teórico supramencionado, tem-se a percepção nítida durante as interações com os brinquedos, objetos as crianças conseguem consolidar os conhecimentos para o seu desenvolvimento, entre a arte do brincar, faz de conta e concreto, real.

Considerações Finais

Os primeiros anos da Educação Infantil possibilitam experiências que serão a base durante toda a educação básica. E nessa fase as interações e brincadeiras possibilitam a aprendizagem, a construção da identidade, o conhecimento de si e do outro. E durante as brincadeiras com os jogos matemáticos são desmistificados comportamentos que excluem, que ignoram as diferenças e que ainda possibilitam a compreensão do quanto a matemática, os números, as grandezas, localizações estão dentro da nossa vivência diária.

Essas práticas por meio das interações, brincadeiras e jogos estabelecem formação integral, como regras, noções de jogo, respeito, sentimentos como perder e ganhar, interagir dentro de uma perspectiva individual e coletiva. E permear o ensino da matemática a tais vivências experienciam nas crianças a possibilidade do prazer e sem os entraves que surgem nos anos seguintes relacionados aos jogos, dinâmicas e brincadeiras por meio da ludicidade, possibilitando assim a inclusão significativa.

Portanto é necessário um relacionamento entre professor e aluno pautado em afeto, abertura para diálogos, rodas de conversa, vivências onde o aluno seja desde sempre instigado a construção da sua autonomia e protagonismo, posicionando-se, sugerindo, participando de decisões, consolidando para além de noções matemáticas, mas respeito as diferenças, e a uma leitura de mundo socialmente ampla e empática.

Nesse sentido, para que a perspectiva de inclusão realmente venha acontecer de forma efetiva nas práticas pedagógicas, significativa, muitos desafios devem ser enfrentados. Para a consolidação das práticas perpassa por um longo caminho, é necessário discutir suas possibilidades tanto no contexto escolar como nos ambientes acadêmicos e aprofundar os estudos que ampliem conhecimentos sobre inclusão, educação infantil e jogos matemáticos.

Referências

BRASIL. **Declaração de Salamanca e linha de ação sobre necessidades educativas especiais.** Brasília: UNESCO, 1994a.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

GOMES, Romeu. Análise e Interpretação de dados em Pesquisa Qualitativa. In: DESLANDES, Suely Ferreira; CRUZ NETO, Otávio; GOMES, Romeu; MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 17.ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

GONÇALVES, C. **A inclusão escolar de alunos com necessidades educativas especiais de visão cidade da Beira: um discurso planetário?** Revista Científica da Universidade Eduardo Mondlane: Série Ciências da Educação 2, 2020.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MACHADO, Cacilda Tenório Oliveira. **Concepções epistemológicas e experiências de professores de matemática sobre números fracionários: as implicações em suas práticas na 5ª série do ensino fundamental.** 2007. 21 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-graduação em Ensino das Ciências-ppge, Educação Matemática, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2007. Cap. 5.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 17.ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

RIBEIRO, Flavia. **Imulogia de Forma Lúdica.** Revista Ret-sus, Rio de Janeiro, v. 68, n. 11000, p.26-27, set./out. 2014. Bimestral.

ROCHA, C.A; CORTELAZZO, Iolanda B. C. **Necessidades Especiais, Docência e tecnologia.** IN: I fórum de tecnologia e inclusão social da pessoa deficiente, 2006, Belém PA. Anais- Trabalho apresentado. Belém PA: UEPA, 2006. V.1. p.151-160

SANCHEZ, Jesús Nicasio Garcia. **Dificuldades de Aprendizagem e Intervenção Psicopedagógica.** Porto Alegre: Artmed, 2004.

SILVA, V. de S.; ALMEIDA, R. C. de. **A importância e os desafios do método ABA para a inclusão de crianças autistas na rede regular de ensino.** Revista Educação Pública, v. 21, nº 12, 6 de abril de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/12/a-importancia-e-os-desafios-do-metodo-aba-para-a-inclusao-de-criancas-autistas-na-rede-regular-de-ensino>. Acesso em: abril de 2024.

VEIGA, Márcia Moreira. **A inclusão de crianças deficientes na Educação Infantil.** In: Paidéia, Jan./Jul. 2008, ano V, n.4, p.169-193.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.