

**Resumos Aceitos pela PRPPG****XVIII Encontro de Extensão****APRENDIZAGEM MATEMÁTICA E SOFTWARES EDUCATIVOS**

**Área:** Tecnologia  
**Orientador:** Herminio Borges Neto  
**Autor Principal:** Rafaela Ponte Lisboa  
**Co-Autores:** Jussara Cristina Cubbo

**Apresentação:** Pôster **Dia:** 23 **Hora:** 08:00 **Painel:** EA.12

**Identificação:** 1.3.08.026

**Resumo:**

O presente estudo objetiva apresentar como trabalhar os esquemas mentais básicos para a aprendizagem da matemática: classificação, comparação, conservação, correspondência, inclusão, seqüenciação e ordenação, que favorecem a compreensão de número, na Educação Infantil por meio da utilização de softwares educativos. Sabemos que a maioria dos docentes utilizam materiais concretos propiciando o desenvolvimento dos esquemas, uma vez que a criança, nos seus primeiros anos de vida, necessita adquirir por meio de sua rotina e contato sócio-cultural, experiências que proporcione conhecimentos mais complexos. Conforme Piaget (1981), o conhecimento pode ser apresentado em três tipos: físico – conhecimento dos objetos, suas características (forma, peso, cor, tamanho), noções que possibilita a comparação e diferenciação entre coisas e seres; social – consiste nas convenções definidas pelas pessoas através de gerações; o matemático – não é ensinado, pois se estrutura com a ação reflexiva, promovida pela manipulação de objetos. Neste sentido, o uso de softwares possibilita que o aluno tenha contato com diversas categorias introdutórias para o desenvolvimento do raciocínio lógico matemático, ocorrendo a virtualização dos espaços de aprendizagem, e uma forma de obter um feedback do que foi aprendido pelo aluno de imediato. Assim, para a concretização deste trabalho realizou-se uma pesquisa bibliográfica sobre softwares direcionados ao desenvolvimento matemático na educação infantil, além da análise de conteúdos matemáticos disponibilizados em alguns softwares educativos. A partir do exposto, podemos apontar que os softwares educativos analisados possuem uma abordagem interativa que possibilita o aluno perceber e se deparar com situações que antes só poderiam ser desenvolvidas em sala de aula de forma concreta.