

Matemática para Educação Infantil

M A T E M A T Í C A

PARA EDUCAÇÃO INFANTIL



Trabalhando noção de espaço com MDMat

Faixa etária: 0 a 3 anos

Conteúdo abordado: Noção de espaço.

Objetivos: Apresentar diversas formas geométricas.

Estimular a noção de espaço. Trabalhar a percepção de quantidade.

Preparação da aula: Vamos precisar de um laboratório de informática com acesso à internet para que possamos utilizar a plataforma MD Mat, onde se encontra o jogo “Que grupo de peças usei?”, que estimula a pessoa ter noção de espaço ao comparar a figura apresentada com diversas opções.

Uma sequência didática:

1ª etapa: Vamos nos organizar em duplas nos computadores e abrir o jogo pelo link http://mdmat.mat.ufrgs.br/anos_iniciais/ e clicando em Conceitos gerais > Comparação > Que grupo de peças usei.

2ª etapa: Vamos analisar cada pedacinho da figura apresentada e responder corretamente clicando em uma das alternativas presentes abaixo no jogo.

3ª etapa: Com base no jogo, construa com sua dupla algum objeto a partir de bloquinhos para que ele possa adivinhar quais bloquinhos usou.

Organizadores: Grazielle Matias, Ludmila Soares, Rafaela Luz, Rosemberg Saraiva.

Feira dos Pesos

Faixa etária: 4 a 6 anos

Conteúdo abordado: Grandezas e medidas

Objetivos: Introduzir conceitos lógico-matemáticos. Instigar a elaboração e o teste de hipóteses. Perceber a relação dos pesos em uma balança de dois pratos. Construir a noção de leve e pesado comparativamente.

Preparação da aula: Vamos precisar de um laboratório de informática com acesso à internet para que possamos utilizar a plataforma Proativa, onde se encontra o jogo “Feira dos pesos”, que nos possibilita ver o real funcionamento de balanças e como se dá o funcionamento delas ao colocarmos pesos. Assim temos um retorno rápido das hipóteses elaboradas pelos alunos.

Uma sequência didática:

1ª etapa: Vamos nos organizar em duplas nos computadores e abrir o jogo pelo link <http://proativa.vdl.ufc.br/oa/feiradosPesos/feiradosPesos.html>.

2ª etapa: Com a ajuda da balança, ordene os pesos de forma crescente com a menor quantidade de movimentos possível para avançar de nível.

3ª etapa: Troque de lugar com sua dupla para que ao final da atividade todos tenham passado os 5 níveis.

Referência: Proativa. Feria dos pesos. Dispon

Organizado por: Grazielle Matias, Ludmila Soares, Rafaela Luz, Rosemberg Saraiva.

Cisne

Disciplina: Matemática.

Turma: Maternal III

Conteúdo: Montagem de figura.

Objetivos: Visualização e reconhecimento da figura, análise de suas características, observação dos movimentos que mantêm as características das figuras, noções de adição, contagem, localização espacial e estratégias para resolver o problema.

Preparação da aula: Para a aula o professor utilizará o site

http://www.projetos.unijui.edu.br/matematica/principal/series_iniciais/index

em que os alunos clicarão na opção da atividade cisne, após esse processo os educandos deverão visualizar as figuras, que estarão avulsas, para reconhecerem a imagem que formará após eles arrastarem o mouse colocando-as na localização correta. A partir desta atividade, as crianças desenvolveram

noções de adição, contagem das figuras e a localização correta que a imagem se encaixará, sendo resolvido o problema de montar a figura do cisne.

Sequência didática:

1º etapa: O professor iniciará a sua aula cantando uma música para despertar nas crianças o prazer de estarem reunidas em sala.

2º etapa: Após cantarem a música, o professor conversará com a turma sobre a atividade que eles irão desenvolver no laboratório de informática, pedindo-os para formarem duplas.

3º etapa: Assim que estiverem já no laboratório, o professor deverá explicar para as crianças qual será a proposta da atividade, fazendo algumas indagações a respeito da figura, como por exemplo: Qual animal eles acham que a imagem irá formar depois de pronta; Quantos animais há na imagem? Quantas figuras avulsas possuem na atividade? Trabalhando a contagem. É importante ressaltar que a atividade possui algumas regras, sendo elas:

1. Na sua vez de jogar, o jogador escolhe uma peça e a coloca na posição que considera correta.
2. A cada vez um jogador coloca apenas 1 ficha da figura.
3. Vence a dupla que acabar de completar primeiro a figura do cisne. O professor poderá fazer intervenções assim que necessário ou quando a dupla pedir ajuda.

Saiba mais: Para maiores compreensão de como trabalhar a atividade em sala com os alunos da Educação Infantil, indica-se o estudo no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil e o livro “A criança e o número” da autora Constance Kamii. Estão disponíveis também na internet pelos seguintes sites:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>

<http://pedagogiaaopedaletra.com/livro-a-crianca-e-o-numero-constance-kamii/>.

Organizadoras: Ana Flávia Barbosa França, Juliana Toledo Gomes, Tais Regina Ribeiro Marques e Verusca Pereira Almeida.

Formas e Cores

Disciplina: Matemática

Turma: 1º período

Conteúdo: Formas geométricas

Objetivos: Identificar o máximo de formas geométricas e relacionar formas geométricas com objetos utilizados no cotidiano.

Preparação da aula: O professor utilizará para essa aula um jogo de formas geométricas disponível em: http://mdmat.mat.ufrgs.br/anos_iniciais/. Os alunos deverão escolher uma das figuras e colorir as formas geométricas de acordo com a orientação. Eles poderão fazer uma comparação entre círculo e elipse, quadrado e retângulo, além de identificar outras formas como o triângulo, trapézio, hexágono e pentágono.

Sequência didática:

1ª etapa: O professor já deve ter apresentado aos alunos as formas geométricas, ao iniciar a aula, deve lembrá-los das formas já conhecidas, principalmente círculo, elipse, quadrado, retângulo, triângulo, trapézio, hexágono e pentágono, pois aparecerão na atividade. O professor pode fazer referências com objetos presentes na sala de aula, identificando suas formas geométricas.

2ª etapa: Nesse momento, o professor deverá explicar às crianças que será desenvolvido uma atividade de matemática, geometria no laboratório de Informática, anunciando que a atividade poderá ser feita em dupla para haver maior interação entre os colegas.

3ª etapa: O professor deverá explicar as crianças como funciona o jogo. Proporcionar as crianças um tempo para que realizem a atividade, discutindo com o colega.

4ª etapa: Finalmente, o professor faz as interferências analisando junto com a turma quais as formas geométricas, e o que faz parte do cenário da figura.

Saiba mais: Para maiores compreensão de como trabalhar a atividade em sala com os alunos da Educação Infantil, indica-se o estudo no Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil e o livro “A criança e o número” da autora Constance Kamii. Estão disponíveis também na internet pelos seguintes sites:

<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume3.pdf>

<http://pedagogiaaopedalettra.com/livro-a-crianca-e-o-numero-constance-kamii/>

Organizadoras: Ana Flávia Barbosa França, Juliana Toledo Gomes, Tais Regina Ribeiro Marques e Verusca Pereira Almeida.

Contando com dominós

Disciplina: Matemática

Turma: 1º período da EI (alunos de 4-5 anos)

Conteúdo: Número e sistema de numeração

Objetivos: Associar o numeral à quantidade correspondente e estimular a contagem oral.

Preparação da aula: O professor utilizará para essa aula um jogo de dominó disponível no site http://www.projetos.unijui.edu.br/matematica/principal/fundamental/um_numero.html, onde os alunos deverão relacionar à quantidade de desenhos da peça ao numeral, arrastando-o com o mouse até a sua quantidade correspondente. As crianças desenvolverão por meio do mesmo o ato de contar, que tem significado modificado de acordo com o contexto e o desenvolvimento da compreensão que adquirem sobre o número. Para que a contagem não seja mecânica e que a

criança desenvolva tanto o conceito de número quanto o de numeral, é necessário que as mesmas entendam o sentido do que estão fazendo.

Sequência didática:

1ª etapa: O professor deverá iniciar a aula com uma atividade concreta. Durante o momento da chamada deverá pedir aos alunos que contem quantos dos presentes são meninas, e quantos são meninos. Deverá fazer as anotações à medida que as crianças forem falando no quadro. Esta atividade será a introdução da aula, onde as crianças a partir de seu contexto desenvolvem o ato de contar.

2ª etapa: Nesse momento o professor deverá explicar às crianças que será desenvolvido uma atividade de matemática no laboratório de Informática. Será necessário que levem caderno e lápis.

3ª etapa: Já no laboratório, e com os alunos em dupla, o professor deverá explicar as crianças como funciona o jogo. Eles devem relacionar a

quantidade de desenhos ao seu numeral correspondente arrastando com o mouse. Após essa atividade devem colocar no caderno os numerais em ordem crescente. Neste momento poderá ser necessário intervenções do professor para que a partir da contagem dos objetos os alunos desenvolvam o sentido de cardinalidade.

Saiba mais: Para uma maior compreensão do conteúdo e de como trabalhá-lo com crianças na EI sugiro uma visita aos sites abaixo indicados, eles proporcionarão a você, professor, um leque de atividades e ideias para trabalhar esse conceito de forma lúdica e criativa. São eles:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaColecaoAula.html?id=86> https://www.youtube.com/watch?v=-c5Tz_eFZ7k

<http://educador.brasilecola.uol.com.br/estrategias-ensino/a-informatica-no-ensino-matematica.htm>

Organizadoras: Débora Vidal, Juliana Vieira, Rayssiane Ruella, Rosemary Aparecida

Colorir Geometria

Disciplina: Matemática

Turma: Maternal III

Conteúdo: Cores e Figuras Geométricas.

Objetivos: Estabelecer conexões entre o cotidiano do aluno e a Matemática. Reconhecer e apreciar figuras geométricas no dia-a-dia.

Preparação da aula: Para esta aula o professor utilizará o jogo online “Colorir Geometria”, disponível em: http://mdmat.mat.ufrgs.br/anos_iniciais/. Esse jogo consiste no ato de colorir imagens constituídas por figuras geométricas. Os alunos terão autonomia em escolher o desenho que mais os agrada para realizar a atividade, e com o auxílio do mouse, colorir cada figura geométrica na cor em que é indicada. Através desse jogo, os alunos reconhecerão figuras geométricas, e o conjunto

das mesmas, bem como o resultado da junção delas. Além disso, reconhecerão a importância de saber figuras geométricas, podendo perceber relações entre cores e formas geométricas no seu dia-a-dia.

Sequência didática:

1ª etapa: O professor deve iniciar a aula conversando com os alunos a respeito do tema que será tratado, e em seguida ler o livro “Um bebê em forma de gente” do autor Ziraldo, disponível em:

<http://espacodatati1.blogspot.com.br/2009/02/o-bebe-maluquinho-em-um-bebe-em-forma.html>. Durante a leitura, o professor deve destacar as formas geométricas, de forma interativa com os alunos.

2ª etapa: Após a leitura, o professor iniciará uma caça geométrica. O professor deve levar os alunos a sala de informática, e durante todo o percurso apontar figuras geométricas, como relógios, lousa, cestos de lixo etc, fazendo associação das mesmas com as figuras aprendidas.

3ª etapa: Na sala de informática, o professor deve distribuir os alunos conforme a organização dos recursos permitirem, individual ou em dupla. O professor deve explicar como funciona o jogo, e ajudar os alunos a operarem as máquinas. Esses devem escolher uma imagem que os agrade, e então colorir de acordo com o comando disponibilizado pelo jogo. Eles farão isso, clicando na cor indicada e a na figura correspondente a essa cor. O professor deve estar sempre mediando, encorajando-os a pensar e explanar conhecimento prévios, fazendo associação de cores e figuras. Ao terminar o colorido, o jogo permite uma comparação, que faz com que os alunos percebam seus erros.

Saiba mais: Para uma maior compreensão do conteúdo e de como trabalhá-lo com crianças na EI sugiro uma visita aos sites abaixo indicados, eles proporcionarão a você, professor, um leque de atividades e ideias para trabalhar esse conceito de forma lúdica e criativa. São eles:

http://www.ledum.ufc.br/arquivos/produtos/trabalhos/Trabalho_Geometria_I

<http://www.pedagogia.ufscar.br/documentos/arquivos/tcc-2005/a-geometria-na-educacao-infantil-desafios-da-pratica-docente>

<https://www.youtube.com/watch?v=3NXTZjVepP8>

Organizadoras: Débora Vidal, Juliana Vieira,
Rayssiane Ruella, Rosemary Aparecida

Formas geométricas

Conteúdos abordados: Geometria

Disciplina: Matemática

Objetivos: Identificar, comparar as formas geométricas. Reconhecer e apreciar as figuras geométricas em seu cotidiano. Desenvolver a coordenação motora.

Preparação da aula: Você vai precisar de uma sala de informática disponível, e pedir para que formem duplas para realização do jogo. Ter em mão as figuras geométricas impressas. Uma impressora disponível para imprimir os desenhos feitos pelos alunos no final da atividade.

1ª etapa: Inicie lembrando com os alunos o nome das formas geométricas já trabalhadas, mostrando as figuras impressas, para que eles as identifiquem juntamente com as cores.

2ª etapa: No computador, abrir o link do jogo para

que fique no ponto de inicia-lo. E instruir que na medida em que forem brincando ir nomeando as formas geométricas para sua dupla. Cada vez que usar uma peça diferente, um responde para o outro. E se o da vez não souber, o outro pode responder.

3ª etapa: Ao finalizar o jogo, na opção de desenho livre, deixe que elas criem seus desenhos. Feito isso, imprima o desenho de todas para cola-las em seus cadernos.

Intervenção: Na realização da atividade , passar de mesa em mesa perguntando o nome das formas que já utilizaram, perguntando as cores. Com os desenhos preenchidos, mostrar a eles que são desenhos do nosso dia a dia.

Organizadoras: Amanda Carolina, Andressa de Andrade, Claudineia Bicalho

As figuras geométricas

Turma: Maternal 3

Conteúdo abordado: Figuras geométricas

Objetivos: Estabelecer aproximações a algumas noções matemáticas presentes no seu cotidiano e relações espaciais

Preparação da aula: O professor (a) levará os alunos ao laboratório de informática e apresentará para eles os jogos: disponível no site <http://www.edinfjogos.universoneo.com.br/index.php?task=view&id=95> e no site <http://www.escolagames.com.br/jogos/formasDesenhos/>. No primeiro jogo os alunos pegarão a imagem e arrastará até a sua sombra correta. Já o segundo jogo de formas geométricas o aluno colocará cada forma em seu lugar correto no navio. Com esse jogo, os alunos reconhecerão figuras geométricas, e seus respectivos conjuntos e perceberão o que formará com a junção das

mesmas. Terão reconhecimento da figura geométrica e suas cores.

Uma Sequência didática:

1ª etapa: De início o professor apresentará aos alunos um dado de forma geométrica, disponível no site <https://lh3.googleusercontent.com/-MQFh4PNGeNs/TYdW998M4VI/AAAAAAAAACec/6S3n8KhFA9E/s1600/papel%20verde.png>

Questionando-os quais os nomes das figuras e cores de forma interativa.

2ª etapa: Logo depois da conversa sobre formas geométricas o professor(a) explicará para os alunos que será desenvolvida uma atividade diferenciada. E que será necessário a utilização do laboratório de informática.

3ª etapa: No laboratório, o professor (a) explicará aos alunos como funciona os jogos. Os alunos deverão colocar as figuras geométricas, arrasta-las com o mouse e coloca-las na sombra correta (1º jogo); pegar as figuras e arrasta-las para o seu local correto no navio (2º jogo). O professor deverá sempre estar por perto, ajudando os alunos a

verem seus erros e perceber o porquê deles.

Organizadoras: Dalila Mendes, Débora Caroline e Marina Breguez

A contagem dos numerais

Turma: 1º período

Conteúdo abordado: Contagem, notação e escrita numéricas

Objetivos: Reconhecer e valorizar os números, as operações numéricas como ferramentas necessárias no seu cotidiano. Associar o numeral à quantidade correspondente e estimular a contagem oral.

Preparação da aula: O professor (a) levará os alunos ao laboratório de informática e apresentará para eles o jogo disponível no site <http://www.escolagames.com.br/jogos/euseicontar/>, na qual os alunos deverão relacionar à quantidade de desenhos ao numeral correspondente, clicar na tecla “conferir” para mudar de fase. A segunda, deverá ser utilizado pelo aluno as setas do teclado, para que ele pule e pegue as estrelas. Sendo falado a quantidade de estrelas, conforme ele tenha pego.

Uma Sequência didática:

1ª etapa: Para iniciar o professor irá introduzir o assunto explicando para os alunos que será desenvolvida uma atividade diferenciada na aula de matemática, o qual será necessário a utilização do laboratório de informática.

2ª etapa: No laboratório, o professor (a) explicará aos alunos como funciona o jogo. Os alunos deverão contar a quantidade de objetos no quadrinho e clicar no numeral correspondente a quantidade correta. Ao finalizar, ele deve clicar na palavra “conferir”, passando assim de fase.

3ª etapa: Assim que o aluno completar a primeira missão, ele deverá sinalizar ao professor que irá intervir explicando-o como se joga a segunda missão. Utilizando as setinhas do teclado, para pular (seta para cima), para andar mais rápido (seta para frente). Assim, conseguindo pegar o maior número de estrelas no ar.

Organizadoras: Dalila Mendes, Débora Caroline e Marina Breguez

O castelo das cores

Faixa etária: 0 a 3 anos

Conteúdos abordados: Cores.

Objetivos: Perceber as cores em diferentes espaços/objetos, nomeação das cores e sequenciar logicamente as cores.

Preparação da aula: Você precisará ter instalado no computador o jogo “Castelo de Pati”, e nele acessar a seção “Cores”. O jogo tem temática encantada, o que propicia a imaginação e a criatividade, pois Pati é um duende que vive em um castelo mágico. Já as atividades promovem uma relação com a realidade e a vida da criança, pois quando faz referência a uma cor, utiliza frutas ou objetos que são vistos no dia-a-dia da criança, a fim de representá-la.

Uma sequência didática:

1ª etapa: Inicie pedindo as crianças para clicarem no portão do castelo, e logo em seguida,

“entrarem” na terceira porta (verde). Comece com a atividade do “caderno virtual”, nela aparecem cores, e quando se clica em uma cor, aparecem diversos objetos que possuem essa determinada cor. Questione aos seus alunos, se eles já viram essas cores em outros lugares além daqueles mencionados no jogo. Nesse mesmo ambiente há uma atividade em que a criança deve identificar a cor das meias e cueca do boneco, e então vesti-lo com uma roupa que seja da mesma cor.

2ª etapa: Agora o aluno deverá clicar nas rosquinhas que aparecem abaixo do “caderno virtual”, e selecionar uma das cores disponíveis. Posteriormente essa cor será intencionalmente relacionada a um objeto, a fim de que a criança perceba que as cores são encontradas em todas as coisas do nosso cotidiano. Nesse ambiente pode ser trabalhada junto das cores a contagem, a critério do professor.

3ª etapa: Desafio – Em cada canto da página há uma bola de alguma cor. Deixe os alunos

escolherem em qual delas clicar, logo quando eles apertarem o botão, o desafio se iniciará: aparecerão várias outras bolas de outras cores, e eles devem encontrar e clicar naquelas que são da cor que ele havia selecionado anteriormente.

Para saber mais: El Castillo De Pati. Disponível em:
<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19956>
Acesso em: 03 de Dez 2016

Organizadoras: Larissa Godoy, Luciany Almeida,
Thalita Auxiliadora e Thamirys Borges.

Reis das formas

Faixa etária: 4 a 6 anos

Conteúdos abordados: Montagem de figuras.

Objetivos: Visualização e reconhecimento de figuras, análise de suas características, composição e decomposição de figuras, observação de movimentos que mantêm características das figuras, percepção de posição.

Preparação da aula: Você precisará ter instalado no computador o jogo “Castelo de Pati”

Uma sequência didática:

1ª etapa: Inicie pedindo as crianças para “entrarem” na primeira janela do castelo, e logo em seguida, clicarem na “Lagarta”. O jogo mostrará uma lagarta já pronta, e na parte de baixo da página estará a forma geométrica que confecciona o inseto. O objetivo dessa atividade é fazer com que a criança evidencie a sequência e a siga.

Entretanto a lagarta tem só duas cores – verde e amarelo – e apenas uma forma geométrica – círculo. É sempre bom começar fazendo as mais fáceis, para que a criança entenda o objetivo, e como se joga..

2ª etapa: Agora o aluno deverá clicar no “Tremzinho”, entretanto o trem é feito por diversas formas geométricas e diversas cores, aumentando o nível de dificuldade da atividade. Sobretudo, ainda há uma imagem que auxilia o aluno a fazer o seu trem. Depois que o aluno já compreendeu a estrutura do jogo, é bom aumentar o grau de dificuldade gradativamente a fim de desafiá-lo a se superar.

3ª etapa: Desafio – A criança agora deve clicar no “Pintinho”, e então aparecerá uma imagem de um pintinho feito com algumas formas geométricas – círculo, triângulo, retângulo e quadrado. Essa imagem ficará na tela durante alguns segundos, e quando ela se vai, o aluno deve tentar reproduzi-la. **Para saber mais:** El Castillo De Pati. Disponível em: <http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19956>
Acesso em: 03 de Dez 2016

É o bicho

Faixa etária:

Conteúdo abordado: Operações com números inteiros, resolução de problemas simples, números e numerais e saber relacioná-los, quantificação;

Objetivos: * Interpretar e refletir os resultados das situações-problema; * Relacionar as atividades de adição e subtração como algo indissociável; * Comparar as relações entre tabelas e gráficos; * Ler e interpretar dados (tabelas e gráficos); * Adquirir noções básicas de adição, subtração; * Estimular contagem um a um e contagem por agrupamento; * Representar quantidades (com símbolos arbitrários e convencionais); * Registrar quantidades usando os símbolos numéricos; * Quantificar: mais, menos, igual, total; * Trabalhar com idéias de classificação, ordenação e seriação; * Relacionar entre número e quantidade.

Preparação da aula: Levar os alunos ao laboratório e pedir que fiquem em duplas. Procurar relembrar as atividades realizadas na sala de aula. Explicar como usar o objeto. Quais teclas devem ser usadas. Acompanhar e observar como os alunos estão resolvendo as situações propostas. Como propomos uma atividade para ser resolvida em uma aula. Abaixo explicaremos as atividades propostas.

1ª etapa: Atividade do macaco barrigudo A atividade do macaco barrigudo possui dois níveis com o intuito de trabalhar com adição e subtração das partes. Resolver em primeiro momento o nível um, os estudantes precisam equilibrar um dos lados da árvore montando a estrutura da adição. Para isso terá que escolher duas quantidades de macacos para compor a quantidade total do outro galho. Na atividade abaixo, o galho direito possui oito macacos, sendo assim, terá que apertar nos numerais 06 (seis) e 02 (dois) para que eles sejam somados para formar a quantidade total de macacos para ser completado no galho da

esquerda.

2ª etapa: No outro nível, o estudante tem que comparar as duas quantidades de macacos para retirar a quantidade de macacos do galho com maior quantidade para ficar igual ao outro galho. Na situação abaixo, o galho esquerdo tem nove macacos e o galho direito tem dois. O estudante terá que retirar uma quantidade de macacos para a quantidade dos dois galhos ficarem iguais. Para isso, o estudante terá que apertar no número sete para efetuar a subtração.

3ª etapa: Depois da atividade, questionar quais as dificuldades que os alunos tiveram ao manipular as atividades no computador

Organizadoras: Andressa de Andrade, Claudineia Alvarenga Bicalho, Amanda Carolina.

Para saber mais:

http://www.editoradobrasil.com.br/educacaoinfantil/letramento_e_alfabetiza

<http://cursodeeducacaoinfantil.blogspot.com.br/2011/01/crianca-e-matematica.html>

El Castillo De Pati. Disponível em:

<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/handle/mec/19956>

Acesso em: 03 de Dez 2016

· Smole, Diniz & Cândido. Figuras e formas, coleção Matemática de 0 a 6 vol. 3, Editora Artmed

· Revista Aprender – Ano 1 - N° 02 – Setembro/Outubro de 2000. Curitiba, Editora Hoper.

Brasil, Ministério da Educação e do Desporto,
Secretaria da Educação Fundamental, Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF

KAMII, Constance. 1987. A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget por atuação. Campinas: 6º ed..Papirus; 124p.