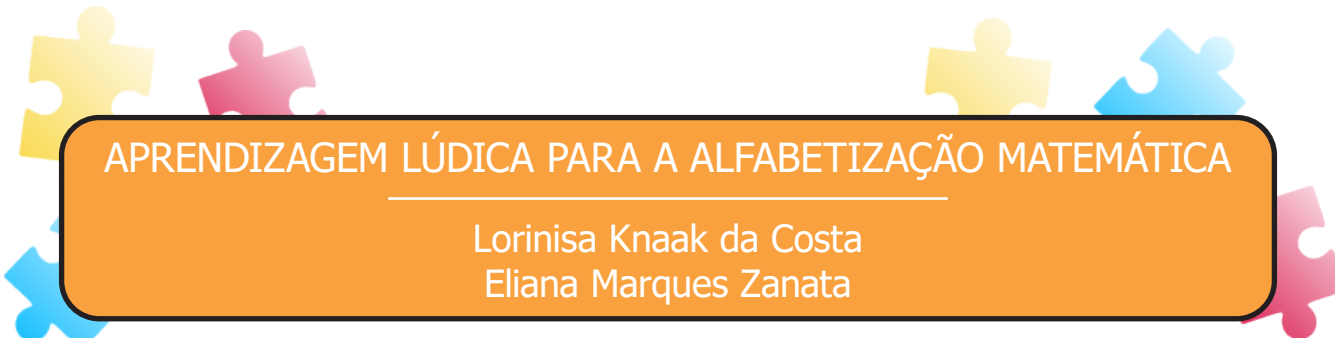
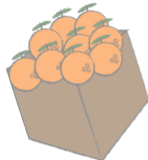
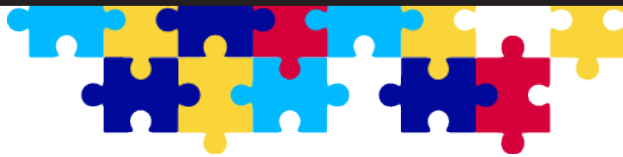


# ENCONTANDO



APRENDIZAGEM LÚDICA PARA A ALFABETIZAÇÃO MATEMÁTICA

Lorinisa Knaak da Costa  
Eliana Marques Zanata

A decorative horizontal line of colorful puzzle pieces in red, blue, yellow, and light blue, positioned above the central text box.

### **Elaboração e Roteirização**

Lorinisa Knaak da Costa

### **Orientação**

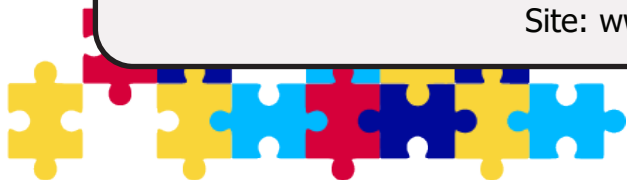
Eliana Marques Zanata

### **Animação e Desing**

Matheus Knaak da Costa

### **Realização**

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO"  
Programa de Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica  
Av. Eng. Luiz Edmundo Carrijo Coube, 14-01 - Vargem Limpa - Bauru/SP  
- CEP 17033-360  
Site: [www.fc.unesp.br](http://www.fc.unesp.br)





## FICHA CATALOGRÁFICA

Costa, Lorinisa Knaak.

Encontando: aprendizagem lúdica para a alfabetização matemática/  
Lorinisa Knaak da Costa; orientador: Eliana Marques Zanata. - Bauru:  
UNESP, 2022

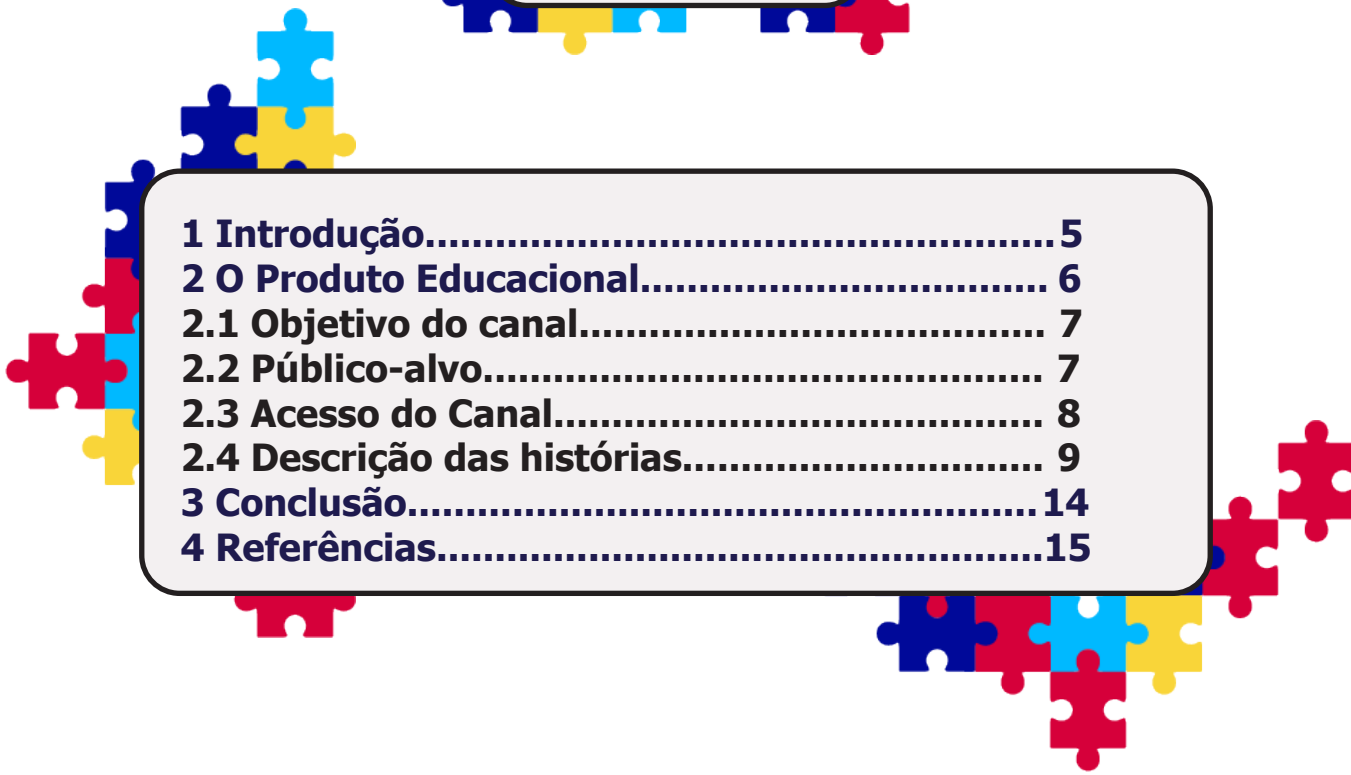
16 f. : il.

Produto educacional elaborado como parte das exigências do Mes-  
trado Profissional em Docência para Educação Básica da Faculdade de  
Ciências, UNESP, Bauru

1. Práticas Pedagógicas. 2. Contação de Histórias. 3. Transtorno do  
Espectro do Autismo. 4. Matemática. I. Zanata, Eliana Marques. II. Uni-  
versidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências. III. Título.



## ÍNDICE



<b>1 Introdução.....</b>	<b>5</b>
<b>2 O Produto Educacional.....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 Objetivo do canal.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Público-alvo.....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 Acesso do Canal.....</b>	<b>8</b>
<b>2.4 Descrição das histórias.....</b>	<b>9</b>
<b>3 Conclusão.....</b>	<b>14</b>
<b>4 Referências.....</b>	<b>15</b>



## INTRODUÇÃO

O presente material é resultado de uma pesquisa realizada durante o mestrado em Educação desenvolvido junto ao Programa de Pós-graduação em Docência para Educação Básica da Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita” – Faculdade de Ciências, Campus de Bauru. Ele está baseado na contação de histórias, algo recorrente há gerações entre as crianças. As histórias têm o mérito de prender a atenção, bem como envolver e desenvolver o pensamento. Coelho (1987, p. 25) argumenta que as histórias provocam emoções, dão prazer, divertem e, acima de tudo, modificam a consciência de mundo dos leitores.

Refletindo sobre os resultados positivos que a contação de histórias tem tido no meio escolar e sobre o envolvimento e o gosto das crianças em aprender de forma lúdica. Graças à pesquisa realizada, pudemos compreender que a contação de histórias gravadas em vídeos pode estimular e desenvolver a atenção concentrada ativa e intencional, aspecto importante para a aprendizagem do estudante com TEA.

Assim, esperamos que este produto contribua efetivamente para a elaboração de práticas pedagógicas, propiciando um novo olhar para a educação sob o enfoque da inovação.



## PRODUTO EDUCACIONAL

Para a elaboração do produto, analisamos o processo de aprendizagem de um estudante com TEA. Para Souza (2015) o produto educacional é resultado de um processo reflexivo e contextualizado que contém os saberes da experiência dos professores da Educação Básica. Ele contém fluência, movimento e nunca está pronto e acabado, porque representa a dinâmica das aulas vivenciadas pelos estudantes.

Nesse sentido, buscamos investigar as reais necessidades do sujeito da pesquisa, conhecendo-o através das observações atingidas por meio da aplicação do mapa de empatia. Analisamos questões referentes ao cotidiano do participante da pesquisa, respondendo as seguintes questões: o que ele vê?; o que ele escuta?; o que ele pensa e sente?; o que ele faz e fala?; quais são suas dores e seus ganhos? A partir disso, compreendemos aspectos relevantes relacionados à percepção do estudante com Transtorno do Espectro do Autismo (TEA), oportunizando, assim, o aprimoramento do produto.

A coleta de dados ocorreu de forma on-line, através da plataforma GSuite GoogleMeet. Devido à pandemia e, conseqüentemente, ao risco de contágio provocado pelo vírus SARS-CoV-2, conhecido como Covid-19, as escolas ofereceram ensino remoto emergencial (BRASIL, 2020).

A criação do canal teve início com base em pesquisas bibliográficas e estudos referentes à temática. Além disso, foram aplicadas entrevistas às professoras do ensino comum e da educação especial, também à mãe do estudante com TEA, a fim de levantarmos dados quanto às dificuldades de aprendizagem do estudante, sujeito da pesquisa.

A partir do acolhimento dos dados e das percepções em relação ao estudante, elaboramos as narrativas, roteirizamos cada uma delas, transformando-as em vídeos. O design dos personagens e a animação dos vídeos foram desenvolvidos por Matheus Knaak da Costa, pessoa com deficiência e consultor com certificação deste trabalho. Além de facilitar a alfabetização da matemática, as histórias gravadas em vídeos buscaram o estímulo da atenção concentrada ativa e intencional do estudante, bem como motivá-lo na aprendizagem e desenvolver sua participação nas práticas pedagógicas propostas pelos professores.

Fundamentando-nos nas necessidades pedagógicas do sujeito da pesquisa, elaboramos um canal no YouTube chamado Encontrando. Nele, disponibilizamos nove histórias que visam a alfabetização do estudante TEA, matriculado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, na área de educação matemática, de maneira lúdica e significativa.



## Objetivo do Canal

Oportunizar a atenção concentrada ativa e intencional através da ludicidade, contribuindo para o processo de alfabetização na área de educação matemática do estudante com TEA, durante os anos iniciais do Ensino Fundamental.



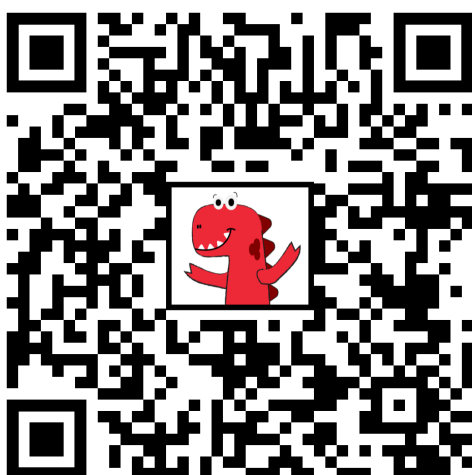
## Público-alvo

O produto educacional foi elaborado para o estudante com TEA. No entanto, ele também pode ser direcionado aos estudantes com ou sem deficiência, estudantes com dificuldades de aprendizagem, professores, pais, psicopedagogos, dentre outros.

## Acesso ao canal

O produto educacional Encontando, canal no YouTube, contém nove histórias gravadas em vídeos, a saber: "A festa de aniversário"; "Passeio no zoológico"; "A escola"; "A feira"; "Brincando com o amigo"; "O piquenique"; "O amigo Paco"; "O brinquedo"; "A descoberta".

Esses materiais baseiam-se nos objetos de conhecimento e nas habilidades da área de matemática conforme propostos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018). Eles podem ser acessados por meio do QR Code, através da câmera do aparelho celular; para isto, basta abrir a câmera, apontá-la para o código e aguardar a leitura, ou, clicar no link abaixo:



Acesse o canal Encontando (2020) no YouTube clicando nesse link:  
<https://www.youtube.com/channel/UCu4XJDc17w4GjiwMDSBsSmw/about>





## Descrição das histórias

As histórias narram os acontecimentos que envolvem o protagonista Díno, um dinossauro, com a finalidade de apresentar os conceitos matemáticos de forma lúdica.



## HISTÓRIA 1

A história 01, “A festa de aniversário”, articula os seguintes objetos de conhecimento: grande e pequeno; maior e menor; cheio e vazio; em cima e embaixo e as habilidades e as competências a serem desenvolvidas, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018).

Acesse a história 01 clicando nesse link: <https://youtu.be/91DvzrizRYo> (ENCONTANDO, 2020b).



Fonte: Elaborado por Matheus Knaak da Costa (2021) através do Adobe Illustrator.

## HISTÓRIA 2

A história 02, "Passeio no zoológico", articula os seguintes objetos de conhecimento: contagem de 0 a 10; e noção de tempo ou de temporalidade, como hoje, ontem e amanhã e as habilidades e as competências a serem desenvolvidas, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018).

Acesse a história 02 clicando nesse link: [https://youtu.be/BS\\_g1B6g5VQ](https://youtu.be/BS_g1B6g5VQ) (ENCONTANDO, 2020c).



Fonte: Elaborado por Matheus Knaak da Costa (2021) através do Adobe Illustrator.

## HISTÓRIA 3

A história 03, "A escola", articula os seguintes objetos de conhecimento: antecessor e sucessor; numeral ordinal; numeração de 1 a 20 e as habilidades e competências a serem desenvolvidas, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018).

Acesse a história 03 clicando nesse link: <https://youtu.be/RfIiVZNsh5s> (ENCONTANDO, 2020d).



Fonte: Elaborado por Matheus Knaak da Costa (2021) através do Adobe Illustrator.

## HISTÓRIA 4

A história 04, "A feira", articula os seguintes objetos de conhecimento: adição e multiplicação e as habilidades e as competências a serem desenvolvidas, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018).

Acesse a história 04 clicando nesse link: <https://youtu.be/3E1xSFCKgkY> (ENCONTANDO, 2020e).

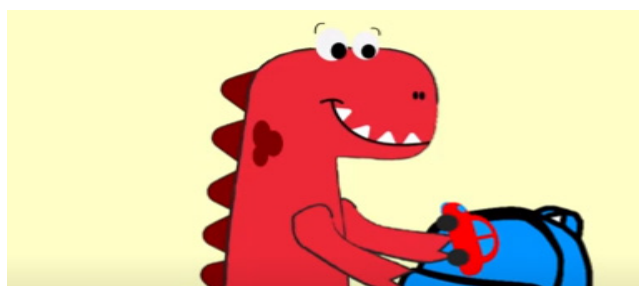


Fonte: Elaborado por Matheus Knaak da Costa (2021) através do Adobe Illustrator.

## HISTÓRIA 5

A história 05, "Brincando com o amigo", articula o seguinte objeto de conhecimento: a subtração e as habilidades e as competências a serem desenvolvidas, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018),

Acesse a história 05 clicando nesse link: <https://youtu.be/sk7g8IDKrW4> (ENCONTANDO, 2020f).



Fonte: Elaborado por Matheus Knaak da Costa (2021) através do Adobe Illustrator.

## HISTÓRIA 6

A história 06, "O piquenique", articula os seguintes objetos de conhecimento: divisão; perto; longe; adição; multiplicação e as habilidades e competências a serem desenvolvidas, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018).

Acesse a história 06 clicando nesse link: <https://youtu.be/QbeTqs25q3g> (ENCONTANDO, 2020g).

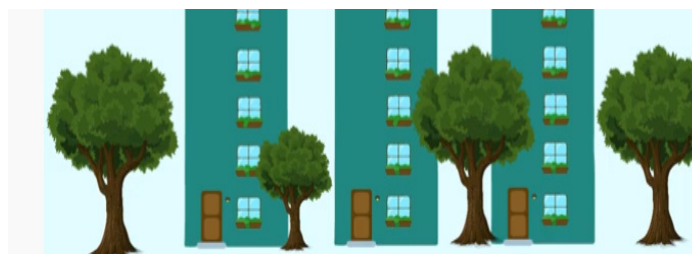


Fonte: Elaborado por Matheus Knaak da Costa (2021) através do Adobe Illustrator.

## HISTÓRIA 7

A história 07, "O amigo Paco", articula os seguintes objetos de conhecimento: esquerda; direita; entre; número ordinal e as habilidades e competências a serem desenvolvidas, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018).

Acesse a história 07 clicando nesse link: <https://youtu.be/IbYGIdeCo7o> (ENCONTANDO, 2020h).



Fonte: Elaborado por Matheus Knaak da Costa (2021) através do Adobe Illustrator.

## HISTÓRIA 8

A história 08, "O brinquedo", articula os seguintes objetos de conhecimento: "sistema monetário brasileiro" e as habilidades e competências a serem desenvolvidas de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018).

Acesse a história 08 clicando nesse link: <https://youtu.be/89lXJjIe0kM> (ENCONTANDO, 2020i).



Fonte: Elaborado por Matheus Knaak da Costa (2021) através do Adobe Illustrator.

## HISTÓRIA 9

A história 09, "A descoberta", articula os seguintes objetos de conhecimento: formas geométricas; leve e pesado (unidade de medida: massa) e as habilidades e as competências a serem desenvolvidas, de acordo com a BNCC (BRASIL, 2018).

Acesse a história 09 clicando nesse link: <https://youtu.be/UazUpDUnj6A> (ENCONTANDO, 2020j).



Fonte: Elaborado por Matheus Knaak da Costa (2021) através do Adobe Illustrator.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante dos desafios propostos para a educação, elaborar práticas pedagógicas que efetivamente atendam às necessidades específicas de cada estudante é um grande desafio. Tendo isto em vista, a contação de histórias gravadas em vídeos tem o propósito de apresentar práticas que contribuam para a melhoria da promoção e do estímulo junto ao processo de ensino e aprendizagem, focalizando o usuário para a construção de conhecimentos matemáticos.

Que nosso trabalho inspire a busca por práticas inovadoras para a educação. Assim sendo, esperamos contribuir no processo de ensino e aprendizagem de todos os estudantes, com ou sem deficiência. Além disso, também corroborar com os professores no planejamento de práticas pedagógicas para um ensino intencional, diminuindo as barreiras para a aprendizagem e oferecendo oportunidades de aprendizagem e incentivos à autonomia e à participação no espaço escolar.



## REFERÊNCIAS

### a) Referências bibliográficas

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria nº 343, de 17 de março de 2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus – COVID-19. Brasília, DF, 2020. Disponível em: <http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de2020-248564376>. Acesso em: 05 jun. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação – MEC. Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Brasília, DF, 2018. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 13 abr. de 2022

BUSATTO, C. A arte de contar histórias no século XXI: tradição e ciberespaço. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

COELHO, N. N. A literatura infantil: história-teoria-análise. 4.ed. São Paulo: Quíron, 1987.

SOUSA, M. C. Quando Professores que Ensinam Matemática Elaboram Produtos Educacionais, Coletivamente, no Âmbito do Mestrado Profissional. Bolema, Rio Claro, SP, v. 27, n. 47, p. 875-899, dez. 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bolema/a/frtPy5vrNFLMBvvpRQCY9rH/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 18 abr. de 2022.



## REFERÊNCIAS

### b) Referências não-bibliográficas

ENCONTANDO. Encontando. Youtube, 2020a. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCu4XJDc17w4GjiwMDSBsSmw/about>. Acesso em: 04 abr. 2022.

ENCONTANDO. História 01 – A FESTA DE ANIVERSÁRIO. Youtube, 2020b. Disponível em: <https://youtu.be/91DvzrizRYo>. Acesso em: 08 abr. 2022.

ENCONTANDO. História 02 – PASSEIO NO ZOOLOGICO. Youtube, 2020c. Disponível em: [https://youtu.be/BS\\_g1B6g5VQ](https://youtu.be/BS_g1B6g5VQ). Acesso em: 08 abr. 2022.

ENCONTANDO. História 03 – A ESCOLA. Youtube, 2020d. Disponível em: <https://youtu.be/RfiVZNsh5s>. Acesso em: 08 abr. 2022.

ENCONTANDO. História 04 – A FEIRA. Youtube, 2020e. Disponível em: <https://youtu.be/3E1xSFCKgkY>. Acesso em: 08 abr. 2022.

ENCONTANDO. História 05 – BRINCANDO COM O AMIGO. Youtube, 2020f. Disponível em: <https://youtu.be/sk7g8IDKrW4>. Acesso em: 08 abr. 2022.

ENCONTANDO. História 06 – O PIQUENIQUE. Youtube, 2020g. Disponível em: <https://youtu.be/QbeTqs25q3g>. Acesso em: 08 abr. 2022.

ENCONTANDO. História 07 – O AMIGO PACO. Youtube, 2020h. Disponível em: <https://youtu.be/IbYGIdEco7o>. Acesso em: 08 abr. 2022.

ENCONTANDO. História 08 – O BRINQUEDO. Youtube, 2020i. Disponível em: <https://youtu.be/89IXJje0kM>. Acesso em: 08 abr. 2022.

ENCONTANDO. História 09 – A DESCOBERTA. Youtube, 2020j. Disponível em: <https://youtu.be/UazUpDUnj6A>. Acesso em: 08 abr. 2022.