www.revistaft.com.br

Revista FT | ISSN 1678-0817 | v. 30, n. 163, 2026 | DOI: 10.69849/83k69e16

Desenvolvendo o raciocínio lógico matemático: brincando de amarelinha.

Developing logical-mathematical reasoning: learning through the hopscotch game.

Eliane Bezerra Huga da Silva
Elieni Leite da Silva
Geize Rodrigues de Miranda
Krysna Vitória Machado Sobral
Sinezia Aparecida Tavares Silva
Viviane Cardoso de Almeida
Nayhara Mirelli Moraes da Silva

RESUMO

Este trabalho aborda as contribuições da brincadeira de amarelinha para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático na Educação Infantil, considerando as orientações da BNCC e os fundamentos da Educação Matemática e da ludicidade. Utilizou-se a pesquisa bibliográfica com base em publicações científicas sobre a temática. Sendo assim, quando planejada pelo professor, a amarelinha favorece a construção de conceitos matemáticos, como contagem, sequência numérica, medidas, geometria, comparação de quantidades, percepção espacial e resolução de problemas.

Palavras-chave: Brincadeira. amarelinha. raciocínio lógico-matemático.

ABSTRACT

This work addresses the contributions of the hopscotch game to the development of logical-mathematical reasoning in Early Childhood Education, considering the guidelines of the BNCC (National Common Curricular Base) and the foundations of Mathematics Education and playfulness. A literature review was conducted based on scientific publications on the subject. Thus, when planned by the teacher, hopscotch fosters the construction of mathematical concepts such as counting, numerical sequence, measurements, geometry, comparison of quantities, spatial perception, and problem-solving.

Keywords: Play; hopscotch; logical-mathematical reasoning.

INTRODUÇÃO

A BNCC reconhece as interações e as brincadeiras como eixos estruturantes da Educação Infantil, ressaltando a importância de experiências que possibilitem às crianças explorar, participar, expressar-se e construir conhecimentos (BRASIL, 2018). Assim, o brincar não deve ser compreendido apenas como recreação, mas como possibilidade de aprendizagem, mediante planejamento e intencionalidade pedagógica.

O objetivo geral é analisar as contribuições da brincadeira de amarelinha para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático na Educação Infantil, considerando as orientações da BNCC e os fundamentos da Educação Matemática e da ludicidade.

Adotou-se a pesquisa bibliográfica, realizada a partir do levantamento de produções sobre a temática. Segundo Marconi e Lakatos (1992), a pesquisa bibliográfica consiste no levantamento da bibliografia publicada sobre determinado assunto, contribuindo para a fundamentação teórica do estudo.

REFERENCIAL TEÓRICO

A brincadeira ocupa papel fundamental no desenvolvimento infantil, pois possibilita aprender por meio da interação, exploração e resolução de situações. O brincar favorece aspectos motores, sociais e cognitivos, contribuindo para a construção de conhecimentos.

Segundo a BNCC (BRASIL, 2018), as interações e as brincadeiras constituem eixos estruturantes das práticas pedagógicas da Educação Infantil. Nesse sentido, as experiências lúdicas devem ser planejadas intencionalmente, considerando os interesses e as necessidades das crianças.

A atuação do professor é essencial para transformar a brincadeira em situação de aprendizagem. Por meio de perguntas, desafios e intervenções, o educador pode estimular a criança a observar, comparar, estabelecer relações, formular hipóteses e buscar soluções.

A amarelinha apresenta diversas possibilidades de exploração de conhecimentos matemáticos. Sua estrutura envolve números organizados em sequência, deslocamentos no espaço, contagem, comparação, reconhecimento de posições e estabelecimento de relações.

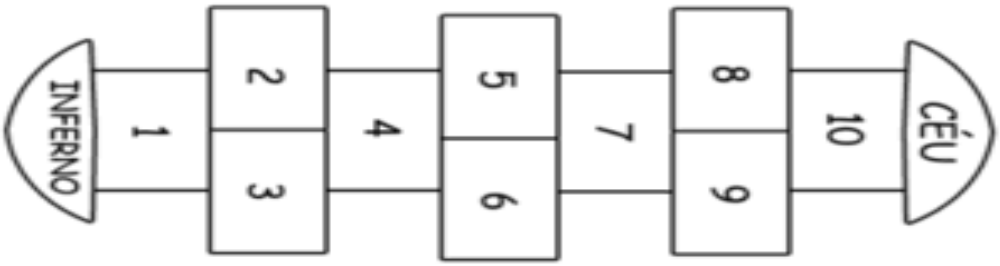
Durante a brincadeira, a criança precisa observar a organização das casas, identificar números, acompanhar sequências e planejar seus movimentos. Essas ações articulam aspectos motores, espaciais e matemáticos. Smole, Diniz e Cândido (2000) destacam que a amarelinha exige a coordenação de diferentes ações, como lançar a pedra, realizar movimentos determinados, deslocar-se pelo percurso, respeitar os espaços e acompanhar a sequência numérica.

A brincadeira de amarelinha requer atenção, coordenação e agilidade, pois através dos movimentos no momento da execução exige que os participantes concentrem se e cumpra uma sequência de regras por meio de interação com o outro, que por mais que a brincadeira seja conhecida das gerações anteriores nessa nova geração requer tempo para que desenvolva essas habilidades.

> Pular amarelinha não é fácil para as crianças que precisam coordenar muitas ações: jogar a pedra, pular com determinados movimentos e posicionamentos dos pés, ir e voltar, lembrar-se de pegar a pedrinha, não pisar na linha, seguir a sequência numérica, tudo isso demanda tempo, pois não é de uma hora para outra que a criança começará a pular facilmente. (SMOLE; DINIZ; CÂNDIDO, 2000, p.23-33).

Amarelinha tradicional: a primeira criança a jogar fica de posse da pedrinha, se coloca de frente para o diagrama e atira a pedrinha na casa 1 e começa a pular, partindo da casa 2 até o céu, vai pulando casa por casa num pé só, sendo permitido colocar os dois pés no chão apenas quando houver uma casa ao lado da outra. Chegando ao céu, o jogador vira e volta pulando da mesma maneira, lembrando-se de pegar a pedrinha, quando estiver na casa 2 e 3. Se acertar, começa a jogar novamente agora da casa 2. Constituem erros: jogar a pedrinha fora da casa desejada, ou sobre uma linha da figura, pisar na linha do jogo ou na casa que está à pedrinha e não conseguir ou esquecer-se de pegar a pedrinha. Vence quem pular todas as primeiras casas.

Amarelinha tradicional



Fonte: Google (2018).

Amarelinha Caracol ou rocambole: as regras básicas são as mesmas da amarelinha tradicional, só que a criança só pode pular num pé só, de espaço em espaço, até o céu, de onde volta pelo mesmo caminho, devendo pegar a pedrinha sem tocar com o outro pé no chão. Se pular corretamente tem o direito de fechar uma casa, ou seja, vai até o céu, fica de costa e atira à pedrinha, na casa que a pedrinha caiu marcar a inicial do seu nome, nessa casa somente o dono poderá pisar com os dois pés para descansar, os demais terão que saltá-la. Vence quem conseguir mais casas.

Amarelinha caracol ou rocambole

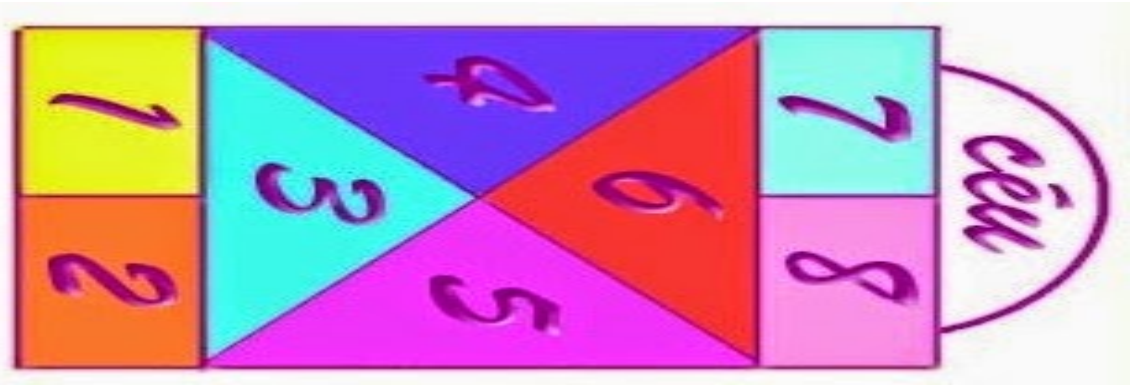


Fonte: Google (2018).

Amarelinha orelha: as regras são semelhantes, o jogador começa na orelha da esquerda, jogando a pedra na casa 1. As casas 1, 2, 4, 5, 7 e 8 devem ser pisadas com um pé em cada casa como na tradicional, já as casas 3 e 6 devem ser puladas com um pé só. O jogador completa o circuito fazendo

as duas orelhas, esquerda e direita, sem queimar. Quando completa o jogador vai ao céu e faz casa, os demais só podem pisar na casa do colega se tiver licença. O vencedor será quem fizer o maior número de casas.

Amarelinha orelha



Fonte: Google (2018).

Amarelinha inglesa: o jogador se coloca na terra e lança a pedra na casa 1, começa a pular na casa 2 com os dois pés, na casa 3 com pernas cruzadas, repetindo a sequência até chegar ao céu, voltando da mesma forma. Se o jogador pisar no P ou sua pedra cair lá, fica sem falar e rir na próxima jogada. Se pisar no inferno ou a pedra cair lá deve começar a jogar a amarelinha do início (casa 1).

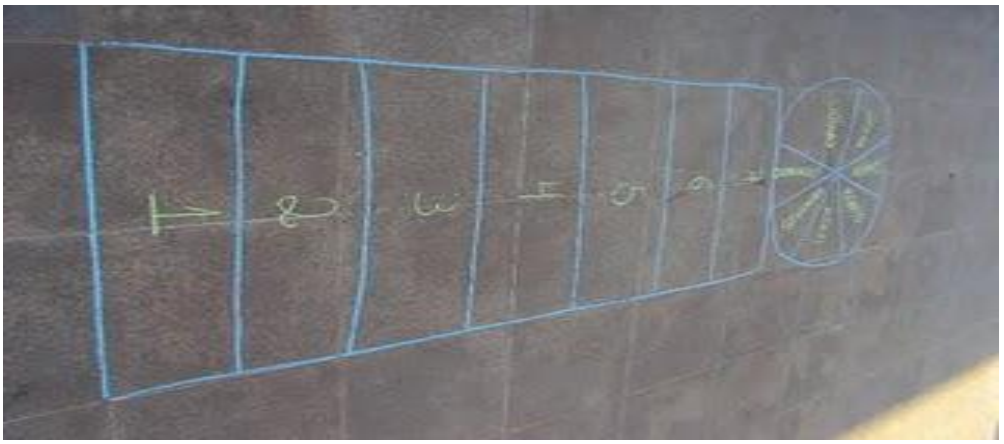
Amarelinha inglesa



Fonte: Google (2018).

Amarelinha semana: o jogador joga a pedra na casa 1 e deve pular todas as casas inclusive os dias da semana com um pé só. Ao voltar ele não pega a pedra e sim a chuta para fora do diagrama. O domingo serve para descanso, pode pisar com os dois pés e nele não lança a pedra. Completada a sequência, o jogador faz casa, e o outro só pode pisar se tiver licença. Se o jogador queimar com a pedra ou pé, sairá do jogo. Vence quem fizer mais números de casa.

Amarelinha semana



Fonte: Google (2018)

As diferentes modalidades de amarelinha, como tradicional, caracol, orelha e semana, apresentam variadas formas de organização dos percursos e regras. Para fins pedagógicos, entretanto, mais importante que descrever suas regras é analisar as possibilidades de aprendizagem que oferecem.

A amarelinha tradicional permite trabalhar sequência numérica, contagem, reconhecimento dos números e localização espacial. A organização das casas possibilita explorar relações como dentro/fora, antes/depois, perto/longe e direita/esquerda. Outras configurações podem ampliar a exploração de trajetos, posições, movimentos e relações entre números.

O professor pode propor desafios, modificar percursos, solicitar a identificação de números, estimular comparações de quantidades e convidar as crianças a criar novas regras. Essas intervenções ampliam a experiência e possibilitam que a criança participe ativamente da construção do conhecimento matemático.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise evidencia que a amarelinha apresenta possibilidades significativas para o desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático na Educação Infantil. A brincadeira permite explorar sequência numérica, contagem, localização espacial, comparação, resolução de problemas e compreensão de regras, além de favorecer interações sociais e desenvolvimento motor.

Entretanto, seu potencial educativo depende da intencionalidade pedagógica e da mediação docente. Conforme a BNCC, o brincar deve constituir uma experiência de aprendizagem, e não apenas um momento recreativo.

Por isso, a amarelinha pode constituir um recurso pedagógico relevante para aproximar as crianças da Matemática de forma significativa e lúdica. Quando planejada e mediada pelo professor, possibilita articular movimento, interação, exploração e construção de conhecimentos, contribuindo para uma Educação Matemática contextualizada e significativa na infância.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Educação é a base. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica.** 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021.

SMOLE, K. S; DINIZ, M.I. CÂNDIDO, P. **Brincadeiras Infantis nas Aulas de Matemática**. Porto Alegre, RS: Artmed, 2000.