



## JOGO DAS MÃOS

Categoria: Educação Infantil

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou Jogos Didáticos

**QUEIROZ, Lavínya Emanuelli dos Santos; OLIVEIRA, Maria Sara de Carvalho; QUADROS, Maristela Freitas de.**

**Instituição participante: Escola Municipal de Ensino Fundamental Castelo Branco – Condor / RS.**

### INTRODUÇÃO

Os números estão inseridos no nosso cotidiano, nas portas das casas, placas de ruas e carros, no dinheiro, no tênis, no chinelo, páginas de livros, no celular, na televisão, etc. Estão presentes em quase tudo e desta forma vai despertando a curiosidade, o interesse nas crianças, mesmo sem elas saberem ler ou escrever. Diante disso, nada mais fácil e motivador que introduzir os números e conceitos matemáticos na sua aprendizagem de uma forma lúdica, prazerosa, brincando com as mãos.

Aprender matemática é desenvolver o raciocínio lógico, a criatividade, e a resolução de problemas, cabendo aos educadores procurar alternativas para aumentar a motivação e a aprendizagem de forma lúdica e prazerosa, onde os jogos matemáticos servem como ferramentas pedagógicas eficazes para a construção do conhecimento lógico-matemático.

Pensando em introduzir e proporcionar aos meus alunos um aprendizado mais fácil referente aos números, voltamos nosso olhar para o brincar, uma vez que os alunos são protagonistas dessa aprendizagem. Adapte e crie o “Jogo das mãos” para proporcionar uma aprendizagem divertida, prazerosa e lúdica, levando a um aprendizado eficaz, visando potencializar capacidades e ampliando possibilidades das crianças de compreenderem e transformarem a realidade. Afinal, o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece os desenvolvimentos físicos, cognitivos, afetivos e principalmente a interação e o respeito pelos amigos. Não precisa de internet, celular ou tablet, nem lápis, caneta ou papel, o jogo **pode ser realizado em qualquer lugar**. O “Jogo



das mãos” é simples, divertido e fácil de aprender, **as únicas coisas que as crianças vão precisar são as mãos, um tabuleiro e dado.**

Ao abordar a utilização de jogos e brincadeiras como práticas pedagógicas para o ensino da matemática na Educação Infantil, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil destaca que:

Às noções matemáticas abordadas na educação infantil correspondem uma variedade de brincadeiras e jogos, principalmente aqueles classificados como de construção e de regras. Vários tipos de brincadeiras e jogos que possam interessar à criança pequena constituem-se rico contexto em que ideias matemáticas podem ser evidenciadas pelo adulto por meio de perguntas, observações e formulação de propostas. São exemplos disso cantigas, brincadeiras como a dança das cadeiras, quebra-cabeças, labirintos, dominós, dados de diferentes tipos, jogos de encaixe, jogos de cartas etc. (RCNEI, 1998, p.235, Volume 3)

## **CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A sustentabilidade tem se tornado um tema popular hoje em dia, sendo tratado dentro e fora da escola, tendo em vista que a educação tem papel central na construção de valores, produção de conhecimento, e competências. Portanto, a escola é um lugar privilegiado para a construção desse tema. Nós, educadores, temos o compromisso de criar condições para que nossas crianças tenham um futuro possível e desejado, dependendo das pessoas que estão sendo formadas hoje.

Pensando nessa temática, a Escola Municipal de Ensino Fundamental Castelo Branco, localizada na Linha Mambuca, interior de Condor, realiza um trabalho de sustentabilidade com os alunos, sendo o Meliponário Didático Mambuquinha um projeto com criação racional de abelhas sem ferrão, que agrega valores importantes nas áreas da educação ambiental, biodiversidade, saúde, pesquisa científica, cultura, comportamento humano, buscando diminuir o impacto do homem sobre os recursos naturais, bem como desvendar este incrível mundo de organização social que serve como exemplo para a humanidade e recentemente implantado na escola a Aquaponia, que combina a produção de vegetais sem solo com a produção de organismos aquáticos (peixes), com o objetivo de atender a comunidade escolar com uma alimentação saudável. Sendo assim, futuramente essas crianças, hoje estudantes da Educação Infantil, a Pré Escola I desse educandário terão participado da construção de um futuro melhor



e certamente serão cidadão responsáveis que terão escolhas conscientes a serem feitas e que mudarão o futuro a partir das suas mãos.

Um dos fundamentos da sustentabilidade ambiental é reduzir o desperdício. Desta forma, para produzir o Jogo das mãos foi utilizado basicamente material reciclável (papelão e caixa de remédio), materiais esses que na maioria das vezes são colocados no lixo, mas, se bem aproveitado, torna-se um material didático, recurso este que se torna indispensável para facilitar a aprendizagem.

Para introduzir os números na turma de forma lúdica, tornando a pratica acessível, prazerosa e não cansativa, produzimos juntos o “Jogo das mãos”, que consiste em um tabuleiro retangular confeccionado com papelão e figura das mãos e um dado.

**Material utilizado:** papelão; caixa de remédio; papel colorido; cola; tesoura.

**Como confeccionamos o jogo:** recortamos um papelão com 20cmx15cm; encapamos com papel colorido o papelão e a caixa de remédios; recortamos o desenho das mãos com papel colorido e colamos no papelão já encapado, duas mãos em cada lado e dois círculos; com a caixa de remédios já encapada, colamos os números de 1 até 6 e figura das mãos e círculos coloridos formando o dado.

**Como jogar e regras do jogo:**

**Número de jogadores:** dois;

**Primeira maneira-** Inicia-se o jogo jogando o dado. Conforme o número que cai vai ser o número de batidas das mãos, no tabuleiro na figura das mãos e do círculo, sendo que o círculo é a quantidade de soquinhos com as mãos fechadas. Se errar as batidas perde a vez e troca-se o jogador.

**Segunda maneira-** um jogador imita as batidas que o outro bater. Perde a vez quem errar. Depois se troca quem imitou vai fazer a imitação.

Ganha o jogo se conseguir continuar o jogo sem errar, por 5 vezes no jogar o dado e na imitação.

Segue umas imagens de como é o Jogo das mãos:



Os jogos surgem como uma alternativa no processo ensino aprendizagem, facilitando a aquisição do conhecimento de uma forma prazerosa e descontraída. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (BRASIL, 1997, p. 36):



Jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver.

O jogo matemático não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece os desenvolvimentos físicos, cognitivos, afetivos e principalmente a interação e o respeito pelos amigos.

A atividade pedagógica com jogos não precisa ser “chata”, nem termos a visão que são recursos utilizados para distrair, acalmar as crianças, mas pensar numa proposta de diminuir a pressão sobre a aprendizagem, transformar o jogo em um clima agradável dando prazer e alegria. As atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, podem desenvolver diversas habilidades e atitudes durante a aprendizagem. Segundo Dohme (2003, p. 53), destacam-se algumas:

Desenvolvimento físico - jogos que exijam habilidades físicas como: força, puxar, levantar, empurrar, correr saltar, etc.

Desenvolvimento intelectual - jogos que exijam inteligência raciocínio estratégico para alcançar seus objetivos.

Desenvolvimento social - ao jogar as crianças vão interagir entre si de forma livre e autônoma o relacionamento social.

Desenvolvimento efetivo - o jogo colabora com o surgimento de laços afetivos onde as pessoas se sentem mais descontraídas

Participação ativa - terá liberdade em planejar e desenvolver atitudes sem que seja influenciado a mudar suas estratégias.

Diversidades de objetos - encontrará objetos que melhor se adaptará as suas características e com isso irá desenvolver melhor suas táticas no jogo.

Exercício do aprender fazendo - acertar e errar irá desenvolver mais auto estima, coragem, medo, desanimo.

Motivação - o jogo ao despertar interesse vai requerer mais do que artifícios e argumentos, mas sim amor.

Auto-descoberta - o jogo vai despertar na criança habilidades variadas onde a criança descubra onde melhor se destaca.

Auto-confiança - as atividades farão que cada criança venha conhecer-se melhor e sentir desafiada a fazer e dar o melhor de si, gerando assim auto- confiança para que futuramente possa vencer os desafios.

Senso crítico - ao jogar a criança vai desenvolver diversas formas de pensamento sobre variadas situações em que ao instigar e ter idéias próprias sobre uma determinada dificuldade.

Habilidade de expressão - expressa-se livremente sobre o que entendeu de um determinado assunto.

Ainda segundo a mesma autora, com os jogos o educando vai desenvolver algumas atitudes:

Atitude cooperativas - união de esforços na busca de objetivos comuns onde cada componente do grupo dependerá dos demais elementos, um dependerá do outro



Vida em equipe - com a vivência em grupo a criança aprende a exercitar a liderança, a compartilhar e saber ser liderada.

Atitude ética - ao interagir com o meio e com os outros a criança adota valores próprios.

Afetividade - os jogos permitirão aparecer a afetividade onde proporciona um ambiente descontraído, prazeroso, permitindo uma oportunidade de conhecer e valorizar o próximo criando um clima de compreensão, amor, camaradagem melhorando assim as relações

Segundo os Parâmetros (1997, p. 47), as atividades que utilizam jogos permitem ao professor analisar e avaliar os seguintes aspectos:

Compreensão: facilidade para entender o processo do jogo assim como o autocontrole e o respeito a si próprio;

Facilidade: possibilidade de construir uma estratégia vencedora; possibilidade de descrição:

Capacidade de comunicar: o procedimento seguido e da maneira de atuar; estratégia utilizada;

Capacidade de comparar com as previsões ou hipóteses.

Portanto são várias as vantagens que teremos ao usar os jogos matemáticos como recurso didático nas aulas para a educação infantil. Recursos esses que estão acessíveis a todos e, usando a criatividade, podemos proporcionar a nossos alunos uma aprendizagem de matemática mais divertida e prazerosa, tornando as aulas menos cansativas, que o aluno tome gosto pelo que faz. Dito isso, mãos à obra.

## CONCLUSÕES

Um recurso que se utiliza para aprender matemática e conseguir fazer a contagem é o uso dos dedos das mãos, pois são apropriados e acessível a todos para exercitar as habilidades motoras das mãos, exercitar o raciocínio lógico, aprender na concentração, imitação, e vários outros benefícios que o jogo das mãos poderá ajudar na aprendizagem, pois é nessa fase que as crianças desenvolverão conceitos importantes que utilizarão ao longo da vida. A matemática é uma ciência que nos acompanha desde cedo. Ainda pequenos, aprendemos a contar a nossa idade e a dos familiares, a memorizar regras de jogos, entre outras coisas. O lúdico exerce um papel fundamental e merece a atenção dos professores que trabalham com Educação Infantil.

Desta forma, o “jogo das mãos” proporcionou aos meus alunos uma aprendizagem mais significativa, diferenciada, prazerosa, onde aprenderam os números brincando. Consegui perceber que cada criança tem seu jeito de pensar e entender o mundo, pois nem todas



desenvolvem o conhecimento igual, cada um tem seu jeito de aprender. A única certeza que temos é de que as crianças têm em comum um grande amor por brincar. Sendo assim, o jogo, quando bem pensado, pode fazer que a criança, mesmo sem entender, crie conceitos, resolva problemas e principalmente crie coragem para dizer que sabem. A criança pode ser a mais falante ou aquela que não consegue aprender com facilidade, mas com os jogos elas se soltam de um jeito excepcional, onde todos participam e todos são iguais, pois o jogo é natural e o brincar faz tudo ficar melhor por meio das nossas mãos, o que motivou a criação do “Jogo com as mãos”.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília, DF: MEC, 1997.**

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

SitePinterest.**universoeducacionalinfantil.**Disponívelem:<<http://pin.it/1SLszob.com>>.Acesso em: 1dejunho 2023.