



RECREIO LÚDICO: A BRINCADEIRA DE ORIGEM AFRICANA “TERRA-MAR” NAS INTERVENÇÕES DO PIBID ALFABETIZAÇÃO

Eloyse Albino da Silva ¹

Rayssa de Lima Firmo ²

Juliana de Melo Lima ³

RESUMO

O presente trabalho tem como finalidade relatar a experiência através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) e do desenvolvimento do “Projeto Recreio Lúdico” na Escola Municipal Professora Francisca Ferreira da Silva, localizada em Natal/RN. O projeto tem como principais finalidades resgatar o ato de brincar na infância por meio de jogos e brincadeiras e promover a resolução de conflitos entre os alunos de forma autônoma e pacífica. Dessa forma, buscou-se descrever a experiência com a brincadeira de origem africana “Terra-Mar”, realizada no recreio com crianças da turma do 3º ano A do ensino fundamental I, e as implicações promovidas por ela no processo de aprendizagem e socialização dos estudantes. A metodologia utilizada para a realização desta análise é de caráter qualitativa, cujos dados foram obtidos através de observações, fotografias e anotações de campo produzidas durante a execução das atividades. Aliado a isso, o levantamento bibliográfico de autores como Kishimoto (2011), Sgarbi e Mota (2022) e Dornellas (2018), os quais promovem discussões acerca da ludicidade e das brincadeiras no ensino fundamental. A partir da experiência, foi observado que a atividade lúdica realizada no momento do intervalo contribuiu para a resolução e redução de conflitos entre os estudantes; para a integração dos conceitos sobre lateralidade trabalhados em sala e, essencialmente, para a valorização de brincadeiras de origem africana e do ato de brincar por parte dos alunos, os quais participaram efetivamente da dinâmica proposta, interagindo de forma cooperativa entre si e com as bolsistas de iniciação à docência.

Palavras-chave: Brincadeira, Ludicidade, Aprendizagem, PIBID Alfabetização.

INTRODUÇÃO

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - RN, eloyse.albino.704@ufrn.edu.br;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - RN, rayssa.firmo.123@ufrn.edu.br;

³ Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Norte - RN, Orientadora e Coordenadora do PIBID Alfabetização, juliana.melo.lima@ufrn.br.





O presente trabalho tem como finalidade relatar a experiência de duas bolsistas através do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), núcleo Alfabetização e do desenvolvimento do “Projeto Recreio Lúdico”, na Escola Municipal Professora Francisca Ferreira da Silva, localizada no bairro Bom Pastor, em Natal/RN. Durante o dia a dia na escola, foi observado que as crianças estavam perdendo o interesse em utilizar os momentos do intervalo para brincar e, aliado a isso, a ocorrência de situações conflituosas entre os estudantes estava se tornando parte da rotina escolar.

É importante salientar que o recreio na escola-campo é fragmentado, sendo dividido em dois momentos: de 09h00 às 09h20 o intervalo se destina aos estudantes dos 1º, 2º e 3º anos e, de 09h30 às 09h50, aos alunos dos 4º e 5º anos do ensino fundamental I e das turmas dos programas “Acelera” e “Se Liga”. Nesse sentido, o Projeto Recreio Lúdico tem sido desenvolvido na instituição com o propósito de resgatar o ato de brincar na infância, valorizar os jogos e brincadeiras como práticas sociais e culturais de construção do conhecimento e promover a resolução de conflitos entre os alunos de forma autônoma e pacífica, por meio da aplicação de jogos e brincadeiras.

Dessa forma, buscou-se descrever a experiência obtida pelas bolsistas do PIBID com a brincadeira de origem africana “Terra-Mar”, realizada no recreio com crianças da turma do 3º ano A do ensino fundamental I e as implicações promovidas por ela no processo de aprendizagem e socialização dos estudantes.

A metodologia utilizada para a análise realizada no presente relato é de caráter qualitativa, cujos dados foram obtidos através de observações, fotografias e anotações de campo produzidas durante a execução das atividades. Aliado a isso, o levantamento bibliográfico foi realizado a partir de autores como Kishimoto (2011), Sgarbi e Mota (2022) e Dornellas (2018), os quais promovem discussões acerca da ludicidade e das brincadeiras no ensino fundamental.

A partir da experiência, foi constatado que a atividade lúdica desenvolvida no momento do intervalo contribuiu para a resolução e redução de conflitos entre os estudantes; para a integração dos conceitos sobre lateralidade trabalhados em sala de aula e, essencialmente, para a valorização de brincadeiras de origem africana e do ato de brincar por parte dos alunos, os quais participaram efetivamente da dinâmica proposta, interagindo de forma cooperativa entre si e com as bolsistas de iniciação à docência.



METODOLOGIA

A etapa metodológica foi iniciada a partir do levantamento bibliográfico de materiais voltados para a apresentação de jogos e brincadeiras de origem africana, pois um dos nossos objetivos com o Projeto Recreio Lúdico é que os estudantes resgatem brincadeiras tradicionais, mas que também conheçam e valorizem brincadeiras advindas de outras culturas que influenciam a nossa, uma vez que

[...] parte do trabalho do educador é refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças sem esquecer que o trabalho pedagógico precisa ter um caráter lúdico, assentado nas interações e nas brincadeiras (Sgarbi; Mota, 2022, p. 4).

Assim, através do estudo do “Catálogo de Jogos e Brincadeiras Africanas e Afro-brasileiras”, organizado por Pinto, Silva e Nunes (2022), o qual expõe diversos jogos e brincadeiras tradicionais nas culturas de alguns países de África e também do Brasil, a brincadeira “Terra-Mar”, de origem moçambicana, foi escolhida pelas bolsistas para ser vivenciada pelas crianças.

Em seguida, foi realizado o planejamento para a realização da brincadeira que, de acordo com Klosouski e Reali “é um processo que exige sistematização, organização, decisão e previsão [...] é um ato político-pedagógico, pois explicita suas intenções, bem como os objetivos que se pretendem atingir” (2008, p. 2). Dessa maneira, o planejamento revelou-se uma etapa importante do processo metodológico, visto que por meio dele tivemos a oportunidade de refletir sobre o melhor ambiente para a aplicação da brincadeira, os materiais que poderiam ser utilizados e quais habilidades buscávamos trabalhar com as crianças, de modo que a atividade possuísse intencionalidade por parte das bolsistas e construísse um aprendizado significativo para os alunos.

Assim, definimos como finalidade da proposta de atividade o exercício das habilidades de atenção, equilíbrio e lateralidade, aliado ao desenvolvimento de práticas de convivência, cooperação e socialização, através da brincadeira em grupo e a valorização da cultura africana por meio da ludicidade.

Para a interpretação e análise dos dados obtidos a partir da observação, fotografias e anotações feitas no decorrer e após o desenvolvimento da atividade, foi realizado um novo levantamento bibliográfico, no qual buscamos relacionar a nossa prática com das discussões





teóricas de autores cujos trabalhos abordam a importância do brincar durante a infância e de ações pedagógicas que envolvam a ludicidade dentro do ambiente escolar.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ato de brincar se configura como instrumento indispensável para os processos de ensino e aprendizagem dentro do contexto escolar contribuindo ativamente para o desenvolvimento integral da criança,

[...] pois é por meio das interações que ela aprende a construir e a reconstruir a sua compreensão de mundo, a desenvolver sua autoimagem, e a compreender a si mesmo e o outro, estabelecendo as relações sociais, adquirindo também conhecimentos e desenvolvendo-se inteiramente na área da linguagem, do cognitivo-motor e do afetivo social (Sgarbi; Mota, 2022, p. 4).

Por meio dos jogos e brincadeiras a criança aprende a compreender e ressignificar as coisas que acontecem à sua volta, bem como desenvolve habilidades de comunicação, argumentação e socialização, uma vez que o ato de brincar exige a interação da criança com objetos, com os adultos e também com outras crianças.

De acordo com Dornellas (2018), o ato de brincar durante a infância propicia às crianças o aprimoramento das capacidades cognitivas e a experiência de construir o conhecimento de forma dinâmica, significativa e prazerosa. Nesse sentido, a escola desempenha papel fundamental no reconhecimento da ludicidade como ferramenta pedagógica e na construção e aplicação de práticas que proporcionem aos estudantes oportunidades de experienciar situações que permitam o uso de jogos e brincadeiras dentro do ambiente escolar.

Ao abrir espaço para a discussão, planejamento e realização de atividades lúdicas, a instituição escolar se consolida como um espaço aberto para que os estudantes conheçam novas práticas e se reconheçam enquanto indivíduos em processo formativo e as brincadeiras os auxiliam durante esse percurso, contribuindo “[...] positivamente na aquisição de diversas habilidades do sujeito, sendo ainda capaz de promover o aprendizado da criança de maneira prazerosa [...]” (Sgarbi; Mota, 2022, p. 6).

As realizações de jogos e brincadeiras durante os momentos de intervalo na Escola Francisca Ferreira têm se estabelecido como momentos importantes de promoção do ato de brincar entre os estudantes, proporcionando situações de cooperação, socialização e expressão. Aliado a isso, a ação das bolsistas de trazer brincadeiras tradicionais brasileiras e também brincadeiras originárias de outras culturas contribui para que as crianças conheçam e





valorizem o potencial cultural de outros povos, como a experiência relatada no presente trabalho com a brincadeira “Terra-Mar”, que faz parte da cultura de Moçambique.

Essa iniciativa traduz a importância da escola enquanto instituição detentora de diversas pluralidades e promotora da valorização da cultura brasileira e de outras que atuaram como base para sua construção, como as culturas africanas e indígenas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes de dar início à atividade planejada, fizemos uma roda com os alunos com objetivo de saber se eles já haviam brincado de “Terra-Mar” e explicar o contexto cultural da brincadeira, assim como suas regras. No decorrer desse primeiro momento, foi observado que nenhuma criança conhecia a brincadeira em questão, no entanto, ao ouvirem suas regras os estudantes relacionaram com uma brincadeira tradicional da cultura brasileira chamada “Morto-vivo”, evidenciando como “[...] o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos” (Kishimoto, 2011, p. 44) e como essas vivências são relacionadas pelas crianças no processo de criação de novos conceitos.

Imagem 1: Registro das crianças posicionadas para iniciarem a brincadeira “Terra-Mar”.



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Para a realização da brincadeira “Terra-Mar”, foi feita uma linha no chão e as crianças foram organizadas em fila, de modo que ficassem todas posicionadas na lateral da linha. O





lado à esquerda da linha do chão representava a “terra” e o lado à direita da linha representava o “mar”. Seguindo os comandos das bolsistas, as quais só poderiam falar “terra” ou “mar”, os

participantes pulavam para a esquerda ou para a direita da linha. Caso o comando se repetisse, os estudantes não precisavam sair do lugar. Os participantes que realizavam movimentos que divergiam dos comandos dados pelas pibidianas eram eliminados da brincadeira, vencendo a criança que permanecesse até o final sem errar.

Imagem 2: Registro dos estudantes brincando de “Terra-Mar”



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

Durante a brincadeira alguns estudantes apresentaram dificuldades para conseguir escutar com atenção, compreender o que havia sido pedido pelas bolsistas e realizar as ações requeridas. Entretanto, observamos que as outras crianças começaram a intervir com o objetivo de auxiliar esses alunos e através dessa iniciativa, após um dos comandos solicitados, presenciamos o seguinte diálogo entre duas crianças:

[Criança 1] — A “Terra” é para a direita!

[Criança 2] — Qual é a direita?

[Criança 1] — O lado que a gente escreve.

Nesse contexto, evidenciam-se dois avanços significativos. O primeiro refere-se à iniciativa e ao ato de cooperação demonstrados pelos estudantes durante a aplicação da





brincadeira, sendo perceptível sua preocupação em garantir que todas as crianças compreendessem e executassem os comandos de forma assertiva. O segundo diz respeito à

habilidade que os alunos tiveram em mobilizar conceitos previamente internalizados pelos colegas com o objetivo de lembrá-los qual era a direção do lado direito.

Dessa maneira, foi possível reconhecer na prática a importância do papel do brincar, que de acordo com Dornellas (2018) está intrinsecamente associado ao desenvolvimento das crianças, favorecendo a construção de habilidades em diferentes dimensões, como a afetiva, social, histórica, criativa e cultural. Nesse sentido, a realização da brincadeira “Terra-Mar”, ao articular conceitos que ainda estavam sendo apreendidos pelos estudantes, possibilitou a apropriação desses conhecimentos de maneira autônoma e significativa, oportunizando às crianças o desenvolvimento do senso de coletividade e de empatia, expressado por meio das interações e colaborações entre os participantes da atividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, o presente relato evidencia o importante papel que a escola desempenha no desenvolvimento global do aluno enquanto cidadão, criando oportunidades para que, através das brincadeiras, as crianças aprimorem habilidades físicas, cognitivas, emocionais e motoras e compreendam outras formas de resolver os conflitos e problemas que podem enfrentar dentro do ambiente escolar.

Desse modo, a promoção do conhecimento e da valorização da cultura africana e afro-brasileira por meio de ações pedagógicas realizadas com objetivos direcionados e intencionalidade, contribuiu para a formação significativa e plural dos estudantes, exemplificando na prática a diversidade étnica e cultural existente em nossa sociedade e, consequentemente, dentro da escola.

Como resultado, foi notado que a postura dos estudantes nos momentos de intervalo passou por mudanças significativas. Em outros dias foram observados que, por iniciativa própria, as crianças buscam formas lúdicas e saudáveis de vivenciarem o recreio, seja resgatando brincadeiras tradicionais da infância, seja conversando e interagindo com seus pares. Essas ações contribuíram para a diminuição da ocorrência de conflitos e desentendimentos entre os discentes.





Aliado a isso, os resultados da realização da brincadeira “Terra-Mar” também se refletiram dentro de sala de aula, onde durante a realização de uma atividade solicitada pela

professora regente, os estudantes demonstraram maior domínio sobre os conceitos de lateralidade que estavam sendo abordados.

Por fim, a experiência relatada neste trabalho foi imprescindível para a construção do nosso repertório de práticas docentes enquanto professoras em formação inicial, uma vez que o exercício de pensar, planejar e desenvolver intervenções que articulam diversos objetivos nos fez perceber a relevância de brincadeiras para a consolidação de conhecimentos de forma natural e dinâmica, assim como a importância do ato de brincar para o desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS

DORNELAS, Vaneide Corrêa. **A contribuição dos jogos nas práticas educativas alfabetizadoras.** *Anais do I Seminário Regional de Educação Básica*. Uberlândia: Colégio de Aplicação da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia, p. 293–303, 28 abr. 2018.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KLOSOWSKI, Simone Scorsim; REALI, Klei Mary. **Planejamento de ensino como ferramenta básica do processo ensino-aprendizagem.** *Revista Eletrônica Lato Sensu*, Guarapuava: UNICENTRO, v. 5, 2008. Disponível em: <https://ufprvirtual.ufpr.br/pluginfile.php/1241908/mod_resource/content/1/Texto%20para%20leitura%20.pdf> . Acesso em: 05 out. 2025.

PINTO, Helen Santos; SILVA, Luciana Soares da; NUNES, Míghian Danae Ferreira (orgs.). **Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras.** São Paulo: Aziza Editora, 2022. 1 ed. ISBN 978-65-992657-2-3.

SGARBI, Catiana; MOTA, Rafael Silveira da. **Ludicidade no ensino fundamental.** *Revista Latino-Americana de Estudos Científicos - RELAEC*, Vitória da Conquista, v. 3, n. 13,





jan./fev. 2022. Disponível em: <<https://periodicos.ufes.br/ipa/article/view/37392>>. Acesso em 05 out. 2025.

