

BRINCADEIRAS AFRICANAS E AFRO-BRASILEIRAS: ESTÍMULOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

AFRICAN AND AFRO-BRAZILIAN PLAY: SITMULUS FOR CHILD DEVELOPMENT

JUEGO AFRICANO Y AFROBRASILEÑO: ESTÍMULO PARA EL DESARROLLO INFANTIL

Elaine Araújo dos Santos¹

Alexandra Moreno Pinho²

RESUMO: Neste artigo, aborda-se a valorização de ações lúdica com o objetivo de identificar o papel que as brincadeiras africanas e afro-brasileiras promovem para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil, analisando como o brincar pode ser uma potente ferramenta de ensino e aprendizado. No estudo observou-se a necessidade de uma educação que valorize a ludicidade, a diversidade cultural e o desenvolvimento integral dos alunos. Ressalta-se a importância da efetivação destas brincadeiras no currículo da Educação Infantil, que além de promover aprendizagem através de jogos e do movimento corporal, também trata de aspectos relacionados com a identidade cultural.

Palavras-chave: Brincadeiras. Identidade Cultural. Afrobrasileira. Educação Infantil. Desenvolvimento Integral.

ABSTRACT: This article addresses the importance of playful activities with the aim of identifying the role that African and Afro-Brazilian games play in children's development in Early Childhood Education, analyzing how play can be a powerful teaching and learning tool. The study identified the need for an education that values playfulness, cultural diversity, and the integral development of students. It emphasizes the importance of incorporating these games into the Early Childhood Education curriculum, which, in addition to promoting learning through play and body movement, also addresses aspects related to cultural identity.

1453

Keywords: Games. Cultural Identity. Afro-Brazilian. Early Childhood Education. Integral Development.

RESUMEN: Este artículo aborda la importancia de las actividades lúdicas con el objetivo de identificar el papel que los juegos africanos y afrobrasileños desempeñan en el desarrollo infantil en Educación Infantil, analizando cómo el juego puede ser una poderosa herramienta de enseñanza y aprendizaje. El estudio identificó la necesidad de una educación que valore el juego, la diversidad cultural y el desarrollo integral del alumnado. Se enfatiza la importancia de incorporar estos juegos en el currículo de Educación Infantil, que, además de promover el aprendizaje a través del juego y del movimiento corporal, también aborda aspectos relacionados con la identidad cultural.

Palabras clave: Juegos. Identidad cultural. Afrobrasileño. Educación infantil. Desarrollo integral.

¹Licenciada em Pedagogia (UNEB); Especializada em Psicopedagogia Clínica e Institucional (FACIBA - Faculdade de Ciências da Bahia); Mestranda da COLLEGE EDUCALER.

²Doutora em Educação (Universidade de Barcelona); Mestre em Terapia Corporal e Psicomotricidade (Universidade de Barcelona); Licenciatura em Pedagogia (UCSAL); Professora e orientadora da COLLEGE EDUCALER.

INTRODUÇÃO

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação/LDB (Brasil 1996) estabeleceu que a Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, responsabiliza-se pela formação integral da criança. Depois de duas décadas, na Base Nacional Comum Curricular/BNCC (Brasil 2018) complementou, tal orientação, definindo que as competências e habilidades a serem desenvolvidas nesta fase, necessitam priorizar a ludicidade e o brinquedo como fundamentais para o aprendizado.

Na BNCC as práticas educativas, pensadas à luz de estudos teóricos e das contribuições de Piaget (1998) e Vigotsky (1989), promovem um ambiente rico em interações que favoreçam o desenvolvimento integral dos pequenos.

Para Piaget (1998) as crianças passam por um aprimoramento no desenvolvimento cognitivo iniciado no estágio pré-operacional, 2 a 7 anos, período correspondente a Educação Infantil. Nesta fase, as crianças descobrem o potencial funcional da imaginação seguida da emissão de palavras e da linguagem de uma forma geral, os pensamentos egocêntricos ainda se fazem presentes, em conjunto com as dificuldades em compreender diferentes perspectivas. O autor defende que a aprendizagem necessita ser construída pela própria criança, estimulando no aluno da Educação Infantil a curiosidade de exploração do ambiente em que se encontra.

Vigotsky (1989), por outro lado, enfatiza a importância da interação da criança com outras pessoas e com o contexto social e cultural em que vive. De acordo com a teoria da zona de desenvolvimento proximal (ZDP), aspecto do desenvolvimento cognitivo proposto pelo autor, sugere-se que as crianças aprendem melhor com a ajuda de adultos ou colegas mais experientes, o que reforça a importância da interação social na Educação Infantil. Sendo assim, o papel do educador é de um mediador, criando oportunidades para que o aluno amplie suas capacidades.

Nesse sentido é preconizado pela BNCC (Brasil 2018) que a ludicidade, entendida como o potencial do ato de brincar e dos jogos no desenvolvimento humano e social, carrega não só um percurso histórico multifacetado, o qual reflete as transformações culturais ao longo do tempo, mas, também, a potencialidade formativa no campo educacional.

Desde os primórdios da civilização, a ludicidade tem sido um elemento intrínseco às sociedades, atuando não apenas como uma forma de entretenimento, mas como um meio de aprendizado, interação social e expressão cultural. Na antiguidade, registra-se que a brincadeira

era uma prática comum entre os povos, servindo tanto para o lazer quanto para a preparação para a vida adulta.

Os Jogos Olímpicos iniciados na Grécia Antiga em 776 a.C., tinham na competição na dramatização e no jogo lúdico, exemplos importantes para a educação dos jovens, assim como, para a formação da identidade cultural dos alunos. Tais ações foram marcadas por valores como disciplina, coragem e solidariedade, consolidando uma tradição que transcendeu gerações (Coubertin 1997).

Na Idade Média, a ludicidade passou por transformações significativas, sendo muitas vezes reprimida em nome da moral e da religião. No entanto, a emergência de feiras e festividades populares trouxe à tona uma nova forma de brincar, frequentemente conectada às celebrações sazonais e tradições comunitárias.

Huizinga (1999), destaca a importância do jogo como um aspecto essencial da cultura, capaz de transcender contextos sociais e de operar como um espaço de liberdade onde a sociedade pode refletir sobre suas próprias normas.

Durante o século XX, a concepção de ludicidade se expandiu com o crescente reconhecimento do valor dos jogos no contexto educacional. Com a Pedagogia Progressista e o trabalho de educadores e estudiosos, a ludicidade começou a ser vista como uma ferramenta crucial para o desenvolvimento integral da criança. Freire (2019) enfatiza que educar tem o mesmo significado que um ato de amor, de coragem, sendo, sobretudo, uma prática de liberdade, onde o aprendizado necessita ser um processo ativo e lúdico, por ser uma via de acesso ao conhecimento e à reflexão crítica.

1455

Hoje, a ludicidade é analisada de forma mais aprofundada, se manifestando de diferentes formas, especialmente com a ascensão da tecnologia digital. Jogos eletrônicos e plataformas online se tornaram novos espaços de interação, aprendizado e entretenimento.

O reconhecimento da ludicidade como um direito das crianças, reafirmado em documentos oficiais (Brasil 2018), reforça a ideia de que brincar é fundamental para um desenvolvimento saudável. Desta forma, a ludicidade evolui e continua ser um componente essencial da experiência humana, refletindo e moldando a cultura em cada época.

O percurso histórico da ludicidade é um testemunho de sua relevância contínua nas dinâmicas sociais e educativas, celebrando a brincadeira como uma expressão universal do ser humano.

A ludicidade e os jogos têm um papel fundamental no processo de ensino e aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento integral dos alunos e promovendo um ambiente educativo mais dinâmico e envolvente. Diferentes teóricos abordam esta temática, oferecendo uma fundamentação sólida que explica como as práticas lúdicas podem contribuir para a formação do conhecimento e a construção de competências essenciais.

Montessori (*apud* Röhrs 2010), destacou a importância do brincar como um meio de aprendizagem ativa. Para ela, o ato de brincar é uma forma que as crianças encontram para se relacionar com o mundo ao seu redor. A autora afirma que a educação deve ser um auxílio à vida, e para que isso aconteça, deve respeitar as necessidades e interesses das crianças. Esta perspectiva enfatiza que a ludicidade se torna um recurso pedagógico quando as atividades são concebidas para atender aos anseios e à curiosidade dos alunos, promovendo um aprendizado significativo e contextualizado.

Piaget (1998) contribuiu com a compreensão do papel do jogo na formação do pensamento e da inteligência. Ele considerou que o jogo é uma etapa essencial do desenvolvimento cognitivo, permitindo que as crianças experimentem, explorem e entendam regras e relações sociais. O jogo é visto como a forma mais elevada da aprendizagem, pois ele permite a assimilação e acomodação de novas experiências (Piaget, 1998).

Desta forma, os jogos escolares não apenas proporcionam diversão, mas, também, atuam como mediadores do conhecimento, permitindo que os aprendizes pratiquem e consolidem seus saberes de maneiras variadas.

Vygotsky (1989), enfatiza a interação social no processo de aprendizagem. Para o autor, a brincadeira e o uso de jogos são fundamentais para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, como a linguagem e o raciocínio lógico. Ele afirma que na brincadeira, a criança é livre para explorar o mundo e, ao mesmo tempo, desenvolver suas habilidades cognitivas e sociais. Essa abordagem ressalta a importância do contexto social e cultural na aprendizagem, mostrando que o aprendizado se dá por meio da interação com pares e adultos em um ambiente lúdico.

Para os autores supracitados, a ludicidade, jogos e brincadeiras, passou a ser vista como estratégias pedagógicas fundamentais, que visa transmitir conteúdos e desenvolver habilidades como a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Os jogos educativos, tanto de tabuleiro quanto digitais, têm sido incorporados às práticas pedagógicas, promovendo um ambiente em que os alunos se sentem mais motivados e

engajados. Esse novo enfoque propõe uma ludicidade ativa, tornando o conhecimento um processo prazeroso e não um fardo para os alunos (Silva; Poppe 2004).

A fundamentação teórica sobre a ludicidade e os jogos no processo de ensino e aprendizagem, revela a interconexão entre brincar e aprender.

Em um mundo educacional em constante transformação, os jogos e a ludicidade se mostram cada vez mais relevantes, enriquecendo os processos de ensino e abrindo novas possibilidades para a educação contemporânea. As brincadeiras e os jogos desempenham um papel crucial no desenvolvimento psicomotor das crianças na Educação Infantil, período crucial para o crescimento e a formação das habilidades motoras, cognitivas e sociais, resultando em um aprendizado integral e holístico.

O desenvolvimento psicomotor abrange habilidades como a coordenação motora, o equilíbrio, a percepção espacial e temporal, além da grafomotricidade e destreza manual. Tais aspectos se refletem no desempenho e execução das tarefas escolares e na vida cotidiana. Jogos que envolvem movimento, como correr, pular e dançar, são especialmente adequados para estimular o desenvolvimento motor.

O movimento corporal é uma condição essencial de conhecimento que enfatiza a importância do jogo físico na exploração e compreensão do ambiente (Piaget 1998).

1457

A ludicidade, ao proporcionar segurança e estímulo, permite que as crianças experimentem e descubram diferentes formas de movimento e desenvolvam suas capacidades de maneira natural e espontânea. Por meio de brincadeiras como pega-pega, esconde-esconde e jogos com bola, as crianças têm a oportunidade de explorar suas habilidades corporais enquanto se divertem.

As atividades que envolvem a manipulação de objetos, como blocos, massinhas e materiais de arte, ajudam a desenvolver a coordenação motora fina, essencial para tarefas como escrever e desenhar.

Outro destaque é a relação entre a ludicidade, o desenvolvimento social e emocional das crianças. Jogos em grupo favorecem a cooperação, promovendo a colaboração, o respeito às regras e o desenvolvimento da empatia. A brincadeira é o principal modo de desenvolvimento da criança, onde ela aprende a lidar com as relações sociais. Ao participar de jogos e atividades lúdicas, as crianças aprendem a comunicar-se, a resolver conflitos e a compartilhar, habilidades essenciais para sua formação como indivíduos socialmente competentes (Vygotsky 1998).

Destaca-se a relação entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo, onde a ludicidade estimula a concentração, a memória e o raciocínio lógico. Os jogos de tabuleiro ajudam a desenvolver estratégias e na tomada de decisões, enquanto brincadeiras que envolvem contar, classificar e categorizar objetos reforçam conceitos matemáticos básicos.

Smolka (2009) afirma que o brinquedo é um mediador de aprendizado, que traz à tona o potencial criativo e cognitivo da criança.

A Educação Infantil, proporciona um espaço onde as crianças podem explorar, experimentar e aprender de maneira integrada e divertida. Por meio de atividades lúdicas, aprimora-se as habilidades motoras e desenvolvem competências sociais e cognitivas, tornando-se, assim, indivíduos mais preparados para enfrentar os desafios da vida escolar e do convívio social. Nesse contexto o uso de jogos e brincadeiras permitem a construção de sentidos e da valorização dos afazeres cotidianos.

Diversas brincadeiras possuem raízes históricas, as quais remetem o passado e garantem a existência da sociedade atual. Observa-se que a ludicidade, para além do desenvolvimento motor e social, é também é cultural por carregar conteúdos representativos, plenos de significados históricos e culturais.

Os jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras desempenham um papel importante na Educação Infantil. A diversidade cultural oferece uma rica gama de experiências que não apenas promovem o aprendizado, mas, também, ajudam a formar identidades e a valorizar as tradições (Júnior e Alves 2020).

Diante a tal afirmação surge a problemática: quais os aspectos das brincadeiras africanas e afro-brasileiras que contribuem para o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil?

Esta pesquisa objetiva identificar o papel que as brincadeiras africanas e afro-brasileiras promovem para o desenvolvimento das crianças na Educação Infantil.

O presente estudo se justifica pela necessidade de valorizar as experiências lúdicas na formação educacional das crianças, em um contexto em que tais atividades são subestimadas, é fundamental destacar como as brincadeiras africanas e afro-brasileiras podem fornecer conteúdos significativos, tanto para o corpo proporcionando os benefícios motores carregados de conhecimentos históricos, como para as estruturas cognitivas por estimular um relevante aprendizado.

Ao entender essas brincadeiras como ferramentas pedagógicas, podemos promover um ensino mais inclusivo, que respeite e valorize a diversidade cultural, contribuindo para a formação de crianças e educadores, proporcionando-lhes conhecimentos em relação a uma implementação efetiva de brincadeiras africanas e afro-brasileiras nos currículos da Educação Infantil.

MÉTODOS

A metodologia adotada para esta pesquisa bibliográfica é de caráter qualitativo e exploratório, que visa analisar e compilar informações de diversas fontes acadêmicas e teóricas sobre o tema.

A pesquisa incluiu uma revisão de literatura, um levantamento e análise de obras de autores que tratam da importância do brincar e do desenvolvimento infantil e o conteúdo referente as brincadeiras africanas e afro-brasileiras. Posteriormente realizou-se análise crítica e reflexão sobre a influência das brincadeiras na educação, considerando as habilidades motoras, o desenvolvimento social e emocional. Tais etapas fazem parte da construção de uma pesquisa bibliográfica (Gil 1994).

A temática abordada realça o valor das brincadeiras como instrumentos pedagógicos essenciais na Educação Infantil. Em um cenário educativo frequentemente centrado em métodos tradicionais, é fundamental lembrar que o ato de brincar é, por si só, uma forma de cultura, identidade e aprendizagem.

Na busca por uma fundamentação consistente, colocou-se em relevância a importância do legado africano e afro-brasileiro expressado na cultura popular, na história e na identidade, os quais contribuem na formação da criança e do indivíduo. Legado que ajuda a compor uma educação que respeite e valorize a diversidade cultural.

Entende-se que as práticas lúdicas, de origem africana e afro-brasileira, podem ser integradas ao currículo da Educação Infantil, com isso os educadores ganham ferramentas valiosas para promover um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, dinâmico e adaptado às necessidades culturais e identitárias das crianças.

Portanto, ao explorar estas questões através de uma pesquisa bibliográfica, construiu-se um material significativo para a Educação Infantil.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A importância da cultura e da história africana e afro-brasileira no contexto de ensino e aprendizagem, especialmente na Educação Infantil, é um tema que reflete a diversidade cultural e a necessidade de uma educação inclusiva e representativa (Brasil 2003).

Luckesi (2002) argumenta que a educação deve ser um espaço onde a diversidade cultural é reconhecida e respeitada.

Quando as escolas incorporam a cultura africana e afro-brasileira em seu currículo, elas promovem uma educação que ensina sobre diferentes culturas como, também, fomenta o respeito e a valorização da identidade daquelas crianças que pertencem a essas culturas. Isso ajuda a formar uma consciência crítica sobre a diversidade e a aceitação do outro, características essenciais em uma sociedade multicultural.

Friedman (2012) destaca que a integração de culturas diversas no ambiente escolar permite que crianças negras, e de origem africana, se sintam mais incluídas e representadas. Isso não apenas enriquece a experiência educativa de todos os alunos, contribui, também, para a construção de uma sociedade mais justa e equitativa.

Ao compreender suas raízes culturais e históricas, as crianças desenvolvem um senso de pertencimento e autoestima, elementos importantes para seu desenvolvimento emocional e social.

1460

Além disso, a ludicidade é um elemento essencial no processo de ensino-aprendizagem. A utilização de jogos, música e dança afro-brasileira facilita a aquisição de conteúdo e torna o aprendizado mais prazeroso. Através dessas atividades lúdicas, as crianças podem aprender conceitos matemáticos, linguísticos e sociais enquanto se divertem e se conectam com suas raízes culturais (Brasil 2003).

A inclusão da cultura e da história africana e afro-brasileira no ensino na Educação Infantil é essencial para uma formação integral e inclusiva dos alunos (Brasil 2003).

Através das contribuições de Piaget (1998), Vygotsky (1989), Luckesi (2002), Pinto (2022) e Friedman (2012), podemos compreender que essa abordagem enriquece os conteúdos pedagógicos e forma cidadãos mais conscientes de sua identidade e do valor da diversidade cultural. Este reconhecimento e valorização da pluralidade cultural são fundamentais para a construção de uma sociedade justa, igualitária e respeitosa.

Neste sentido as brincadeiras africanas desempenham um papel vital no desenvolvimento da criança, promovendo habilidades motoras, sociais, cognitivas e sensoriais.

Através da ludicidade, as crianças exercitam seus corpos, desenvolvendo habilidades importantes para sua formação como indivíduos. Ao integrar essas práticas no cotidiano escolar e familiar, pais e educadores contribuem para o desenvolvimento integral das crianças, enriquecendo sua experiência de aprendizado e valorizando a diversidade cultural. Assim, as brincadeiras africanas além de ser um entretenimento, é história, cultura e uma ferramenta pedagógica que ajuda a construir um futuro mais consciente e respeitoso.

Dentre as inúmeras brincadeiras e jogos que fazem parte do repertório lúdico brasileiro, muitas possuem origem africana e/ou afro-brasileira.

Os jogos africanos que envolvem movimentos corporais amplos, promovem o desenvolvimento motor das crianças. Ações corporais como correr, saltar, dançar e imitar animais ajudam a aprimorar a coordenação motora grossa e fina.

No jogo do sapo, por exemplo, as crianças imitam o movimento dos sapos, desenvolvendo habilidades de equilíbrio e espacialidade. Esta brincadeira estimula o físico das crianças, contribuindo para sua saúde e bem-estar (Pinto 2022).

As brincadeiras africanas geralmente são coletivas, promovendo a interação social e o trabalho em equipe. Jogos como o *Mbube*³ envolvem grupos e são estruturados em torno de cooperação e competição amigável. Existe uma forte ênfase nas relações interpessoais, o que proporciona às crianças a oportunidade de desenvolver competências sociais, como empatia, negociação e resolução de conflitos.

O ato de jogar em grupo estimula habilidades cognitivas, como pensamento crítico e a capacidade de seguir regras e diretrizes, fundamentais para a vida em sociedade (Pinto, 2022).

Integrar jogos e brincadeiras africanas na Educação Infantil é uma maneira eficaz de valorizar e preservar as culturas africanas e afro-brasileiras. O brincar se torna um veículo para a transmissão de saberes, valores e tradições, contribuindo para a formação da identidade cultural das crianças. Jogos que incluem danças e cantigas tradicionais, como o samba de roda ou maculelê, ensinam sobre a história e as raízes culturais de um povo, ajudando as crianças a se conectarem com suas heranças ancestrais (Júnior e Alves 2020).

Os jogos africanos, muitas vezes, encorajam a criatividade e a autoexpressão. Brincadeiras que envolvem dramatizações, danças e trocas de papéis permitem que as crianças explorem diferentes emoções e papéis sociais, promovendo uma autoimagem positiva (Pinto 2022).

³ Palavra africana que significa leão

A liberdade de criar e inventar nos jogos desenvolve o pensamento e a capacidade de improvisação, habilidades valiosas que acompanham as crianças ao longo de suas vidas.

Ao incorporar jogos africanos no currículo da Educação Infantil, há possibilidades de que a aprendizagem ocorra de maneira lúdica e prazerosa. A ludicidade é uma condição essencial para o aprendizado, especialmente na infância. Brincadeiras que têm um caráter educativo, como aquelas que envolvem números, cores e formas, ajudam a solidificar conceitos básicos de maneira divertida e cativante, tornando a aprendizagem mais acessível e efetiva.

Dentro do universo do legado africano e afro-brasileiro, Pinto (2022) destaca os jogos:

Matakuza⁴

Matakuza, ou matacuzana, é um jogo africano, popular em Moçambique, brincadeira trazida para o Brasil pelos escravos e deu origem a outros jogos com pedrinhas. O jogo pode ser realizado em qualquer lugar e só precisa ter algumas pedrinhas.

Participantes: Duas pessoas ou mais. Descrição: Para esta brincadeira são necessárias várias pedrinhas ou tampinhas de garrafa. Também é preciso fazer um buraco no chão (ou desenhar um círculo em uma folha de papel). Cada criança deve ter uma pedrinha, e as demais pedrinhas devem ser colocadas dentro do buraco, ao redor do qual todos irão se sentar. O objetivo da brincadeira é a criança jogar a sua pedrinha para cima, tirar uma das pedrinhas do buraco e pegar de volta a que foi lançada para o alto antes de ela cair no chão. Joga uma pessoa por vez. Cada um deve seguir jogando até errar ou esvaziar todo o buraco. Vence quem tirar o maior número de pedrinhas do buraco. (Pinto 2022, p. 59).

1462

Matakuza é mais do que uma simples brincadeira, é um jogo que serve como uma forma de expressão cultural, promovendo a coesão social, a criatividade e a preservação das tradições. Este jogo proporciona um espaço seguro para que as crianças exercitem suas habilidades motoras, desenvolvam a coordenação e interação social, fortalecendo laços comunitários.

Terra/Mar

Uma brincadeira muito utilizada no Brasil, a sua origem vem da África, especificamente de Moçambique. Esta brincadeira carrega a história de um povo, é conhecida por seu caráter dinâmico e interativo, sendo geralmente jogada por grupos de crianças. É uma atividade que promove a diversão, a movimentação corporal e o desenvolvimento social, já que envolve colaboração entre os participantes.

Participantes: Oito pessoas. (ou mais). Descrição: Uma longa reta deve ser riscada no chão. De um lado, escreve-se “terra” e do outro, “mar”. No início todas as crianças podem ficar do lado da terra. Ao ouvirem “mar!”, todas devem pular para o lado do

⁴ Palavra de origem africana

mar. Ao ouvirem “terra!”, pulam para o lado da terra. Quem pular para o lado errado é eliminado da rodada. O último a permanecer sem errar, vence. (Pinto 2022, p. 60)

Segundo Kishimoto (2010), o brincar é uma prática essencial no processo educativo, especialmente na Educação Infantil, pois atua como uma forma de construção do conhecimento. As brincadeiras contribuem para o desenvolvimento psicomotor ao estimularem habilidades como coordenação motora, agilidade, equilíbrio e controle corporal.

No caso da *Matakuza*, por exemplo, onde as crianças jogam uma bola para o alto e tentam apanhá-la sem deixar que a que foi lançada caia, há um desenvolvimento evidente da coordenação motora grossa e orientação espaço temporal, já que as crianças precisam calcular a altura e a direção da bola, além de aprimorar o reflexo.

Já na brincadeira de Terra/Mar, as crianças aprendem a alternar entre ação e pausa, movimento e estagnação, promovendo um senso de ritmo e tempo. Aqui, o controle corporal para não se movimentar durante o momento terra e a habilidade de executar rápidas corridas durante o momento mar, são práticas que estimulam a atenção e a concentração. O ato de brincar com a bola desafia as crianças a se movimentarem, a se organizarem socialmente e a trabalharem em equipe.

Montessori (*apud* Röhrs 2010) enfatizava a importância do ambiente de aprendizagem como um espaço que deve promover a espontaneidade e a liberdade de exploração. Para ela, a criança aprende quando realiza (Montessori, 1978 *apud* Röhrs, 2010). As brincadeiras *Matakuza* e Terra/Mar se inserem nesse contexto, pois permitem que as crianças explorem seus próprios limites, testem suas habilidades e aprendam de maneira ativa.

1463

A análise de Vygotsky (1989) é fundamental neste contexto, pois ele argumentava que o desenvolvimento cognitivo acontece em um contexto social. As brincadeiras proporcionam interações para que haja aprendizado. No *Matakuza*, a dinâmica de jogar a bola e tentar pegá-la requer que as crianças se comuniquem entre si, desenvolvendo habilidades sociais e aprendendo o valor do trabalho em equipe. Esta interação é essencial para promover a empatia e a convivência harmoniosa.

Freire (2019) também destaca a importância da educação como um ato de libertação e consciência crítica. As atividades lúdicas como Terra/Mar e *Matakuza* oferecem às crianças a oportunidade de expressar-se e experimentar a liberdade de ações dentro de um contexto organizado. O aprendizado se torna um ato consciente, onde as crianças podem fazer escolhas sobre suas ações e se responsabilizar por elas, uma forma de empoderamento emocional e social.

Piaget (1998) enfatiza que a criança é um ser ativo na construção do seu conhecimento, sugerindo que as brincadeiras desempenham um papel vital no desenvolvimento cognitivo, permitindo que as crianças façam experiências e deduzam regras.

As brincadeiras Terra/Mar e Matakuza ajudam a criança a compreender conceitos como espaço, movimento, tempo e regras, fundamentais na formação do raciocínio lógico e crítico.

Por exemplo, no *Matakuza*, ao tentar pegar a bola que está caindo e ao mesmo tempo cuidar para a que foi lançada não caia, as crianças desenvolvem a noção de causa e efeito, além de coordenar seus movimentos em resposta a desafios apresentados, incorporando conceitos matemáticos básicos através da prática e da interação.

Luckesi (2002) salienta a importância de reconhecer e valorizar as múltiplas culturas no processo educativo. Nas brincadeiras citadas são expressões de tradições culturais que podem ser incorporadas no ambiente escolar, contribuindo para a formação da identidade cultural das crianças. Quando as crianças brincam, elas também aprendem sobre suas raízes e as raízes dos outros, promovendo respeito e valorização da diversidade.

Integrando tais atividades no cotidiano da Educação Infantil, educadores podem criar experiências de aprendizado que respeitem a diversidade e promovam um desenvolvimento integral e significativo. Como afirma Pinto (2022) “existe um ditado Fon (etnia do Benim) que diz: [aquele que não sabe onde vai tem que saber pelo menos de onde vem]”.

O resgate histórico se faz necessário, porque a falsificação e a negação da história da África criam várias lacunas na compreensão da história da humanidade, ao tempo que distancia os sujeitos de suas raízes, ancestralidade e referências.

Se tratando dos cidadãos brasileiros, existe a falta do reconhecimento relacionado com importância do legado africano e afro-brasileiro no contexto educativo, proporcionando uma valorização de uma sociedade construída a partir da herança, sabedoria e conhecimento das origens africanas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As brincadeiras Terra/Mar e Matakuza oferecem uma combinação rica de aprendizado e diversão. Analisando-as através das perspectivas de diferentes autores, constatou-se que tais atividades não são meramente recreativas, mas sim uma forma significativa de ensino e desenvolvimento integral.

Estas brincadeiras estimulam as habilidades motoras, promovendo o equilíbrio, a coordenação e a agilidade. Ao jogar *Matakuza*, as crianças exercitam a percepção espacial e a motricidade, além de desenvolverem reflexos essenciais para sua segurança e interação no ambiente. Na brincadeira Terra/Mar, o ritmo e a alternância entre movimento e parada, trabalham a concentração, a atenção, a lateralidade, proporcionando um espaço seguro onde as crianças podem explorar seus limites físicos e emocionais.

Ademais, a ludicidade destas brincadeiras é fundamental para a construção de relações sociais saudáveis. Elas promovem a comunicação, a empatia e o trabalho em equipe, ensinando as crianças a respeitar regras e turnos, essenciais para a convivência social. Neste sentido, a educação se torna um ato coletivo e transformador, alinhado com as ideias de Freire (2019) sobre a formação de uma consciência crítica.

Luckesi (1998; 2002; 2014) ressalta que valorização da cultura nas brincadeiras enriquece a identidade e o senso de pertencimento das crianças. Integrar tais atividades na Educação Infantil proporciona inclusão e um maior entendimento da diversidade cultural, preparando as crianças para um mundo plural e multicultural.

Portanto, ao inserir brincadeiras como Terra/Mar e *Matakuza* no contexto escolar, os educadores estimulam o desenvolvimento físico e cognitivo das crianças, contribuindo para a formação de indivíduos mais criativos, respeitosos e conscientes de suas raízes identitárias e culturais.

1465

As brincadeiras e jogos africanos e afro-brasileiros são essenciais para uma educação inclusiva e de qualidade, a qual valoriza a experiência lúdica como uma via para um aprendizado significativo e duradouro.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Aridiane Rodrigues; SANTOS, Cátia Cibele Bandeira dos; Souza, Sidnei Rodrigues de; Silveira, Marta Iris Camargo Messias da. **Jogos e brincadeiras da cultura africana e afro-brasileira.** Material de apoio pedagógico e Material de apoio teórico. Uruguaiana: RS. 2014.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional.** Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: <<http://www.planalto.gov.br>>. Acesso: jun. 2025

BRASIL. **Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003.** Altera a Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática História e Cultura Afro-Brasileira. Diário Oficial

da União, Brasília, 10 de janeiro de 2003. Disponível em: <<http://www.planalto.gov.br/>>. Acesso jun. 2025

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: jun. 2025.

COUBERTIN, P. Memórias olímpicas. Madrid: DND, 1997.

FREIRE, Paulo. **Educação como Prática da Liberdade.** Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2019.

FRIEDMANN, A. **O desenvolvimento da criança através do brincar** – São Paulo: Moderna. 1996.

FRIEDMANN, A. **O brincar no cotidiano da criança** – São Paulo: Moderna. 2006.

FRIEDMANN, A. **O brincar na Educação Infantil.** São Paulo: Moderna, 2012.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 1994.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** Perspectiva: São Paulo. 1999.

JUNIOR, João de Deus Fonseca. ALVES, Rita de Cássia Dias Pereira. **Jogos africanos e afro-brasileiros: uma proposta sociocultural para o ensino.** Plurais. Salvador, v. 5, n.3, set./dez. 2020 (p. 223-233)

JUNIOR, João Santos da Silva. FELIX, José Carlos. **O povo na história de um povo: A vida do negro no Brasil entre os séculos XVI e XXI.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 03, Vol. 07. Março de 2020 (p.137-163) 1466

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Cultura lúdica da infância.** Entrevista para o programa complementar ao curso de Pedagogia Univesp/ Unesp. Gravada em 2010. Disponível em: <https://www.youtube.com>. Acesso jun. 2025

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. Denominação da LDBN: Educação Infantil composta pelas creches, pré-escolas ou instituições similares.** ANAIS DO I SEMINÁRIO NACIONAL: CURRÍCULO EM MOVIMENTO. Belo Horizonte, 2010.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entre ideias**, v. 3, n. 2, Salvador, 2014 (p 13-23)

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e Ludicidade: Ensaios 02**, GEPEL/FACED/ UFBA, Salvador, 2002 (p. 22-60). Disponível em: <http://www.luckesi.com.br>. Acesso jun. 2025.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: **Interfaces da Educação, Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia e História da Educação.** Programa de Pós-Graduação em Educação, UFBA, vol. 2, no. 1, Salvador, 1998 (pág. 09-25)

MENESES, Michele Santos de. **O lúdico no cotidiano escolar da educação infantil: uma experiência nas turmas de grupo 5.** Salvador: Juracy Magalhães, 2009.

PEREIRA, A. A.; JUNIOR, G. L.; SILVA, P. B. G. Jogos africanos e afro-brasileiros no contexto das aulas de educação física. In: XII Congresso da Association Internationale pour la Rechercher Interculturelle (ARIC): **Diálogos interculturais: descolonizar o saber e o poder.** Florianópolis, 2009.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1998

PINTO, Helen Santos. Et. al. (org). **Catálogo de jogos e brincadeiras africanas e afro-brasileiras** [livro eletrônico] -- São Paulo: Aziza Editora, 2022.

RÖHRS, Hermann. **Maria Montessori.** Fundação Joaquim Nabuco. Recife: Editora Massangana, 2010.

SILVA, Maria Helena; POPPE, Maria. **A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil.** Universidade Cândido Mendes. Rio de Janeiro. 2004.

SMOLKA, Ana Luiza. **Apresentação e comentário.** In. **Imaginação e Criação da Infância: ensaio psicológico de Lev Seminovich Vigotsky.** Prestes-São Paulo: Ática, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989.