UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
CÂMPUS DO PANTANAL
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM ESTUDOS FRONTEIRIÇOS
MESTRADO EM ESTUDOS FRONTEIRIÇOS

MARCELO RODRIGUES RIBEIRO DOS SANTOS

DE ONDE VEM O BRINCAR DAS CRIANÇAS FRONTEIRIÇAS: AS INFLUÊNCIAS DE FAMILIARES, DA ESCOLA E DA VIZINHANÇA.

CORUMBÁ – MS

2025

.

MARCELO RODRIGUES RIBEIRO DOS SANTOS

DE ONDE VEM O BRINCAR DAS CRIANÇAS FRONTEIRIÇAS: AS INFLUÊNCIAS DE FAMILIARES, DA ESCOLA E DAVIZINHANÇA.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Estudos Fronteiriços da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campus do Pantanal, como requisito parcial para a obtençãodo título de Mestre em Estudos Fronteiriços.

Linhade Pesquisa: Educação, Saúde e trabalho.

Orientador: Prof. Dr. Rogério Zaim de Melo

.

MARCELO RODRIGUES RIBEIRO DOS SANTOS

DE ONDE VEM O BRINCAR DAS CRIANÇAS FRONTEIRIÇAS: AS INFLUÊNCIAS DE FAMILIARES, DA ESCOLA EDAVIZINHANÇA.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação em Estudos Fronteiriços da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campus do Pantanal, como requisito parcial para a obtençãodo título de Mestre em Estudos Fronteiriços, sob a orientação do Prof. Dr. Rogério Zaim de Melo .Aprovado em__/__/__,com Conceito____.

BANCA EXAMINADORA

_____
Prof. Dr. Orientador. Rogério Zaim de Melo (Presidente)
Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)

_____
Prof Dr. Carlo Henrique Golin (Membro Titular Interno)
Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS)

_____
Prof. Dra. Ida Carneiro Martins (Membro Titular Externo)
Universidade Cidade de São Paulo (Unicid)

.

Dedico essa pesquisa a todas as crianças fronteiriças que vivem a fronteira de modo peculiar e de maneira única, que vivem as trocas de experiências diariamente e que estão dentro da unidade escolar em busca do conhecimento; e a todos os agentes que estão envolvidos na vida desse imigrante.

.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Deus por me conceder saúde para que pudesse realizar mais uma batalha completa em minha vida. Agradeço de maneira muito especial a minha mãe, que hoje não se encontra mais em matéria nessa terra, mas sempre me incentivou na busca do conhecimento.

Ao meu pai e a minha família, vocês são as respostas de tudo que já passei nessa vida, apenas gratidão por todas as coisas e por serem a minha base forte em todos os momentos que necessito.

Ao Victor Fritz, agradeço por todo apoio dado nessa reta final, se dispondo de seu tempo para me acompanhar e me ajudar nas noites tardias que fiquei de olhos abertos para finalizar o trabalho.

Ao meu orientador Rogério Zaim de Melo, minha eterna gratidão pela perseverança, paciência e muita sabedoria para saber lidar com o meu jeito de ser durante esse período.

Aos membros da banca do exame de qualificação pelas contribuições realizadas nesse trabalho. Aos professores e colegas da Pós Graduação, por toda troca e vivência

A gestão, funcionários e alunos da Escola Municipal Rural Eutrópia Gomes Pedroso por todo acolhimento e empatia nas visitas de campo realizadas.

Finalizo meus agradecimentos a todas as outras pessoas que estiveram comigo nessa jornada ou que estiveram comigo desde o início que decidi cursar Educação Física. Pois, tenho a certeza que me formei no curso certo. Tenho muito orgulho em ser professor e do profissional que me tornei.

Muito obrigado!

Marcelo Rodrigues Ribeiro dos Santos

.

SANTOS, M. R. R. De onde vem o brincar das crianças fronteiriças: as influências de familiares, da escola e da vizinhança.82p. 2025. Dissertação de Mestrado (Curso de Pós Graduação Scricto Senso em Nível de Mestrado em Estudos Fronteiriços, Universidade Federal do Mato Grosso do Sul – Campus do Pantanal/ CPAN, Corumbá – MS).

RESUMO

O presente estudo tem como objetivo analisar a origem do brincar entre crianças fronteiriças, considerando as influências exercidas pela família, pela escola e pela vizinhança. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, desenvolvida sob a modalidade de estudo de caso, escolhida por permitir a compreensão aprofundada e contextualizada de um fenômeno singular: a Cultura Lúdica das crianças que vivem em contextos de fronteira.A investigação foi realizada na Escola Municipal Rural de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso, localizada na região mais próxima à linha geográfica que separa as cidades de Corumbá (MS) e Puerto Quijarro (BO). Os dados foram coletados junto a meninas e meninos regularmente matriculados e assíduos na instituição.As brincadeiras identificadas incluíram *Lobo lobito*, *Galinita cega*, *Chicote quemada*, *Ahorcado*, *Papa quemada*, entre outras de origem tradicional brasileira. Os resultados apontam para uma significativa influência familiar na construção, manutenção e transmissão da cultura lúdica das crianças fronteiriças, evidenciando o papel central das relações socioculturais no processo de formação identitária infantil nesse contexto.

Palavras Chave: Fronteira; Criança; Cultura Lúdica, Família.

.

SANTOS, M. R. R. De onde vem o brincar das crianças fronteiriças: as influências de familiares, da escola e da vizinhança.82p. 2025. Dissertação de Mestrado (Curso de Pós Graduação Scricto Senso em Nível de Mestrado em Estudos Fronteiriços, Universidade Federal do Mato Grosso do Sul – Campus do Pantanal/ CPAN, Corumbá – MS).

RESUMEN

Este estudio busca analizar los orígenes del juego en niños de zonas fronterizas, considerando la influencia de la familia, la escuela y el vecindario. Esta investigación cualitativa se desarrolló mediante el método de estudio de caso, elegido por permitir una comprensión profunda y contextualizada de un fenómeno único: la cultura del juego en niños que viven en contextos fronterizos. La investigación se llevó a cabo en la Escuela Municipal Rural de Educación Integral Eutrópia Gomes Pedroso, ubicada en la región más cercana a la línea geográfica que separa las ciudades de Corumbá, Mato Grosso do Sul, y Puerto Quijarro, Bogotá. Se recopilaron datos de estudiantes matriculados y asistentes regulares a la escuela. Los juegos identificados incluyeron Lobo lobito, Galinita cega, Chicote quemada, Ahorcado, Papa quemada, entre otros de origen tradicional brasileño. Los resultados apuntan a una importante influencia familiar en la construcción, el mantenimiento y la transmisión de la cultura del juego en niños de zonas fronterizas, destacando el papel central de las relaciones socioculturales en el proceso de formación de la identidad infantil en este contexto.

Palabras clave: Frontera; Niño; Cultura Lúdica; Familia.

.

SANTOS, M. R. R. De onde vem o brincar das crianças fronteiriças: as influências de familiares, da escola e da vizinhança. 81p. 2025. Dissertação de Mestrado (Curso de Pós Graduação Scricto Senso em Nível de Mestrado em Estudos Fronteiriços, Universidade Federal do Mato Grosso do Sul – Campus do Pantanal/ CPAN, Corumbá – MS).

ABSTRACT

This study aims to analyze the origins of play among border children, considering the influences exerted by family, school, and neighborhood. This qualitative research was developed using the case study method, chosen because it allows for an in-depth and contextualized understanding of a unique phenomenon: the play culture of children living in border contexts. The research was conducted at the Eutrópia Gomes Pedroso Municipal Rural School of Comprehensive Education, located in the region closest to the geographic line separating the cities of Corumbá, Mato Grosso do Sul, and Puerto Quijarro, Bogotá. Data were collected from regularly enrolled and regularly attending the school. The games identified included Lobo lobito, Galinita cega, Chicote quemada, Ahorcado, Papa quemada, among others of traditional Brazilian origin. The results point to a significant family influence in the construction, maintenance, and transmission of the play culture of border children, highlighting the central role of sociocultural relationships in the process of children's identity formation in this context.

Keywords: Frontier; Criança; Recriational Culture; Family.

.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 –Grupos elaborados a partir dos artigos analisados 28
Quadro 2 –Artigos sobre os aspectos históricos da Cultura Lúdica 28
Quadro 3 –Artigos da Cultura Lúdica sobre as manifestações culturais da região .. 29
Quadro 4 –Cultura Lúdica na fronteira 30
Quadro 5 –Cultura Lúdica em Corumbá - MS 31
Quadro 6 –Cultura Lúdica nas Escolas das Águas 32
Quadro 7 – Quantidade de alunos por turma entrevistados no dia da visita 36
Quadro 8 -.Quadro das brincadeiras espontâneas e brincadeiras com regras..... 36
Quadro 9 – Classificação das formas de transmissão da Cultura Lúdica 41
Quadro 10 – Resposta dos alunos onde e com qum aprenderam as brincadeiras ... 45

]

.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Localização da linha de fronteira Brasil / Bolívia 20
Figura 2 – Escola Rural de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso..... 22
Figura 3 – Localização da Escola Eutrópia Gomes Pedroso, em Corumbá – MS... 23
Figura 4 – Alunos da Escola Eutrópia Gomes Pedroso utilizando o transporte escolar municipal 24

.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BO – Bolívia

BR - Brasil

CAIC – Centro de Atenção Integral à Criança

CEMEI – Centro Municipal de Educação Integral

CF – Constituição Federal

EF – Ensino Fundamental

EM – Escola Municipal

EMREI – Escola Municipal de Educação Integral

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

KM – Quilômetro

KM² - Quilômetro quadrado

MERCOSUL – Mercado Comum do Sul

MS – Mato Grosso do Sul

PQ – Puerto Quijarro

REME – Rede Municipal de Ensino

SEMED – Secretaria Municipal de Educação

SP – São Paulo

TALE – Termo de Assentimento Livre e Esclarecido

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UFMS – Universidade Federal do Mato Grosso do Sul

UNESP – Universidade Estadual Paulista

.

SUMÁRIO

Introdução 13

Objetivos geral e específicos 17

Seção 1. Corumbá - MS/ Puerto Quijarro 18
1.1.Fronteira 18
1.1.Escola Eutrópia Gomes Pedroso 21

Seção 2. Conteúdos sobre a Cultura Lúdica 25
2.1.Cultura Lúdica 25
2.2.Produção da Cultura Lúdica 27
2.3.Cultura Lúdica na fronteira 27

Seção 3.Caminhos metodológicos e resultados encontrados nas visitas de campo .. 34
3.1.Metodologia 34
3.2.Resultados e discussão 36
3.2.1.Brincaediras de regras e espontâneas 36
3.2.2.A língua falada é uma barreira para o brincar? 38
3.2.3.Transmissão da cultura lúdica 39

Considerações finais 46

Produto – Catálago de Jogos e Brincadeiras 48

Referências bibliográficas 71

Anexos 77

.

1. INTRODUÇÃO

Esta dissertação é fruto de curiosidades e questionamentos vivenciados ao longo da minha infância e adolescência. Quando criança, brinquei na rua, soltei pipa, subi em árvores, roubei mangas, goiabas e siriguelas, fiz guerra de mamona, andei muito de bicicleta, joguei bolita, tomei banho de rio, entre várias outras brincadeiras. Na minha rua e nas escolas em que estudei era comum ver muitas crianças brincando. Ouvia-se o português e o espanhol, mas isso pouco importava, pois, para brincar, bastava querer.

A língua espanhola, por sua vez, sempre esteve presente na oralidade de algumas crianças brasileiras, filhas de famílias bolivianas que residiam no Brasil. A brincadeira e a integração entre crianças brasileiras e bolivianas aconteciam com frequência e de forma natural, sem distinção, pois, naquele momento, o importante era se divertir. Após essa fase escolar do Ensino Básico (Ensino Fundamental e Ensino Médio), ao final da adolescência, cursei Educação Física na Universidade Estadual Paulista (UNESP), em Presidente Prudente – SP, cidade do interior do estado de São Paulo.

Após me formar, retornei a Corumbá e passei a atuar como professor efetivo de Educação Física na Rede Municipal de Ensino (REME), na Educação Infantil e no Ensino Fundamental. No contraturno escolar, trabalhei como professor de natação em uma academia privada da cidade. Vivenciando a rotina da unidade escolar, frequentando diversos ambientes da cidade e convivendo com diferentes pessoas no dia a dia, voltei a escutar tanto o português quanto o espanhol — principalmente nas aulas de Educação Física ministradas na escola, quando as crianças brincavam livremente umas com as outras.

Dessa vivência, despertou-se o interesse em estudar mais sobre a cultura lúdica das crianças fronteiriças. Mas como fazer isso? Pensei em observar as brincadeiras nas ruas — um espaço muito amplo — ou em eventos comemorativos, o que também não seria viável. Foi então que tive um *insight*: poderia realizar a pesquisa no ambiente escolar, um espaço com alta concentração de crianças, muitas delas tendo o espanhol como língua materna, considerando que Corumbá é uma cidade fronteiriça.

Ao ministrar aulas, tive contato com outros professores da área em reuniões pedagógicas, formações promovidas pela Secretaria Municipal de Educação e eventos esportivos, como os Jogos da REME e Jogos da Criança, além de seminários e congressos municipais. Observei e escutei muitas crianças, que além do português também falavam o espanhol. Essa ação (falar português e espanhol) ocorre devido à proximidade entre as

.

cidades de Corumbá – MS e Puerto Quijarro – BO, mas não se pode desconsiderar o fato de que a maior parte dessas crianças (as que falam o espanhol) são nascidas no Brasil, com registro brasileiro, mas possuem parentesco boliviano e são residentes na Bolívia.

A partir desse olhar, observei e comprovei por meio sistema Tagnos educação[1], um sistema de controle educacional utilizado pela Secretaria Municipal de Educação de Corumbá - MS, que praticamente todas as escolas do município possuem alunos nessa condição: crianças brasileiras residentes na Bolívia e que estudam no Brasil. Esse sistema, gerencia todas as escolas da rede municipal, sendo responsável pelo registro de matrículas, lançamentos dos planejamentos, faltas e notas.

O que inicialmente se configurou como uma simples curiosidade foi, ao longo do tempo, transformando-se em objeto de pesquisa, com o intuito de compreender como essas crianças, que vivem na Bolívia e estudam no Brasil, se relacionam com as crianças brasileiras que residem no território nacional e que não possuem laços ou descendência boliviana. Busca – se, assim, compreender como se desenvolvem as culturas da infância e de que forma se manifesta a cultura lúdica entre elas.

Ao analisar o conjunto de escolas do município por meio do sistema Tagnos, verifiquei que as duas instituições mais próximas da linha geográfica de fronteira apresentavam o maior número de crianças residentes no país vizinho matriculadas em escolas brasileiras. São elas: Escola Municipal CAIC “Padre Ernesto Sassida” e CEMEI “Catarina Anastácio” e a Escola Municipal Rural de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso.

No ano de 2023, tive a oportunidade de ingressar no Programa de Pós de Graduação Mestrado em Estudos Fronteiriços da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS/CPAN). A partir de observações, questionamentos e conversas com outros profissionais da área, surgiu o tema dessa dissertação, “ De onde vem o brincar das crianças fronteiriças: as influências de familiares, da escola e da vizinhança”.

A construção de uma reflexão sobre a região de fronteira constitui em um exercício de observação, questionamento e diálogo em diferentes aspectos e momentos. A fronteira,é um território dinâmico e cheio de peculiaridades, devido a sua legitimidade – tendo a percepção pelas pessoas que ali habitam (Raffestin, 1993, p.159).

Partindo desse princípio, emerge também a inquietação de entender a influência dos familiares na cultura lúdica dessas crianças, especialmente por meio dos jogos e das

[1]Ferramenta de gestão em educação utilizada pela prefeitura municipal de Corumbá, MS.

.

brincadeiras, no espaço escolar, visto que a escola é um dos primeiros lugares obrigatórios de interação e socialização infantil.

A principal forma de fortalecimento dos vínculos comunitários ocorre por meio da participação coletiva, sem distinção etária, nas mesmas atividades sociais (Wajskop, 1995). A escola situada em contexto fronteiriço, por sua vez, constitui-se como um espaço marcado por intensas trocas culturais, econômicas e sociais, configurando uma população cuja identidade se revela múltipla, diversa e em constante transformação (Golin, 2014).

Nesse sentido, a cultura escolar em um processo de internacionalização e de complexidade, as questões das diferenças se evidenciam, gerando um processo de construção de novas identidades (Loro, 2015). Com o desenvolvimento dos trabalhos realizados pelos autores como Fröebel e Huizinga, foi percebido as possibilidades educativas dos jogos e brincadeiras, contribuindo para as propostas e métodos do brincar, pois este é, um comportamento infantil e espontâneo, no qual possui um grande valor (Wajskop, 1995).

Diante de todos os acontecimentos que cercam a criança, o brincar é também compreendido como um mecanismo psicológico. É no prazer do ato de brincar que a criança se opõe ao princípio da realidade. No entanto, o jogo e a brincadeira são elementos intrínsecos à infância de toda criança e levam o indivíduo a um esquecimento temporário da realidade (Huizinga, 2010).

O brincar, no seu contexto, é uma ação realizada de forma livre, válida em si mesma, apenas na sua realização e no próprio fazer, executada sem objetivos e sem intencionalidades, vivida no presente e permeada pela emoção (Maturana, Verden-Zöller, 2004). Assim, a característica do brincar é sustentada e identificada pela região e pelo meio social que a criança pertence.

Em meio de tantos conflitos externos e culturais, verifica - se um aumento significativo da circulação de diferentes povos nas regiões da fronteira. Não se pode afirmar, contudo, que a cultura lúdica das crianças migrantes as distancia efetivamente da realidade. Rabinovich (2011) afirma, que o brincar vai se modifica de acordo com os acontecimentos do espaço.

As crianças brincavam na rua ou (Godoy, Zaim-de-Melo, 2024), nas praças, nos condomínios, nas escolas e também em outros espaços disponíveis. Nas escolas de Corumbá o brincar é permeado por uma diversidade sonora – ouvem – se o português, o português com sotaque corumbaense, o portunhol e o espanhol. Em um jogo de queimada por exemplo, é possível escutar expressões como: “passa a bola” ou “passa a pelota” e até

.

mesmo o “corre duro guri”. Frases estas que são pronunciadas na região da fronteira Corumbá – MS / Puerto Quijarro - BO.

O espanhol e o “portunhol” por sua vez é falado por crianças de nacionalidade brasileira e que residem na Bolívia, tendo o espanhol como primeira língua, sendo esta a mais utilizada na sua comunicação do dia a dia. Especula-se que a proximidade com Corumbá - MS, a qualidade de ensino brasileiro e, a gratuidade da educação sejam um dos fatores que estimulam esse movimento de “vai e vem” ou de “ida e volta”, resultando, consequentemente na mistura cultural das crianças fronteiriças.

Os estrangeiros de países que são vizinhos do Brasil, buscam serviços como saúde, educação, trabalho e assistência social, visto que possuem determinados direitos e são amparados pela nossa legislação (Brasil, 2017). Logo, a mobilidade fronteiriça acontece também por questões econômicas, realizando a exploração do comércio local.

É nitidamente visível que os pais ou responsáveis dessas crianças que moram na Bolívia e que estudam no Brasil, trabalham e exercem suas funções laborais no Brasil em horário comercial, retornando para as suas casas ao final do dia. A Escola Municipal Rural de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso, além de ser a escola mais próxima a linha imaginária de fronteira, é uma unidade de atendimento escolar integral (7h ás 15h), facilitando a vida dos responsáveis pelas crianças.

Concordando com essa mistura cultural, Martins(1997) diz que a fronteira é um lugar de encontro e desencontro, pois existem concepções e visões de vidas diferentes. Logo, a fronteira é o encontro de diferentes relações, onde existe o intercambio social e cultural, potencializando essa relação entre o “eu” e o “outro” (Machado, 1998).É na fronteira onde o eu e o outro se encontram e percebem as suas características culturais diferentes, diante disso constroem um elemento de identificação e assim se aproximando nas relações e se adentrando na cultura do outro.

Pesando nesse movimento de pessoas, nessa integração cultural, nessa mistura de dialetos e na complexidade de outras questões que estão além de uma linha de divisa e estão mais ligadas as questões humanas, a fronteira deixa de ser apenas uma divisa delimitada por uma linha geográfica no mapa e passa a ser, um lugar de aproximação e de integração (Schaffer,1995).

.

2. OBJETIVOS

O objetivo geral desse estudo foi analisar a origem do brincar das crianças fronteiriças da Escola Municipal Rural de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso sob a ótica das influências familiares, da escola e da vizinhança.

Já os objetivos específicos são:

- Identificar os tipos de brincadeiras das crianças fronteiriças;

- Analisar a influência da escola nos jogos e brincadeiras das crianças fronteiriças;

- Analisar a influência da vizinhança nos jogos e brincadeiras das crianças fronteiriças;

- Analisar a influência dos familiares nos jogos e brincadeiras das crianças fronteiriças;

Para atingir esses objetivos a presente dissertação foi elaborada em quatro seções. Na primeira seção serão apresentados os conceitos de fronteira e apresentação da unidade escolar onde aconteceu a pesquisa. Na segunda seção falaremos sobre os conceitos da cultura lúdica, sobre a produção da cultura lúdica e sobre a cultura lúdica de Corumbá - Ms e Puerto Quijarro. Na terceira seção abordaremos os conceitos metodológicos da pesquisa, os resultados e a discussão dos dados que foram encontrados nas visitas de campo. Na quarta e última seção finalizamos com a conclusão do trabalho e as considerações finais.

.

SEÇÃO 1. CORUMBÁ – MS / PUERTO QUIJARRO - BO

1. 1. FRONTEIRA (S)

As fronteiras demandam, cada vez mais, um olhar específico para que haja uma melhor compreensão de suas dinâmicas. Neste sentido,torna-se necessário ampliar mais os xestudos sobre o tema, uma vez que as fronteiras estão inseridas em um contexto complexo e apresentam particularidades próprias, configurando-se como objeto de investigação para diversas áreas do conhecimento.

Nas explorações e nos contatos com diferentes significados atribuídos à fronteira, é perceptível um grande avanço nos fatos históricos desde a formação e delimitação de espaços denominados territórios. Ferrari (2011) afirma que, ao analisarmos e problematizarmos a palavra **"fronteira"**, percebemos que ela se manifesta tanto em dimensões materiais – como a divisão física entre dois países, quanto em dimensões metafóricas, expressa em aspectos simbólicos, lingüísticos, sociais ou militares. A palavra fronteira tem sido utilizada em múltiplos sentidos, abrangendo desde a noção de limite ou divisão entre países, até significados mais simbólicos e metafóricos.

Dessa forma, a palavra "fronteira" parece sempre estar sendo utilizada em realidades distintas, logo, para esse estudo, compreende – se o espaço limitado pelo ser humano de forma geográfica, a fim de dominar ou controlar determinado espaço. A origem etimológica da palavra fronteira, vem do latim "fronteria" ou "frontaria", aquele território situado as margens, portanto o significado da palavra fronteira está ligado a algo que está " a frente", em conformidade com sua raiz linguística (Nogueira, 2007).

Para Machado (2000) as fronteiras são lugares onde ocorrem as trocas, pertencentes ao povo, enquanto os limites, estabelecidos juridicamente pelo Estado, possuem carácter abstratos e são mantidos de forma institucional para exercer determinado poder e controle sobre aquele espaço territorial.

Com o passar do tempo e com o desenvolvimento da sociedade, de fato as fronteiras foram habitadas e se tornaram lugares de comunicação, assumindo uma dimensão política (Machado, 1998). Para a autora, a fronteira possui uma divisão territorial e geográfica, mas é sobretudo construída por relações de poder e identidades distintas, marcadas por diferentes expressões culturais, políticas e econômicas.

Logo, "fronteira" e "limite" são palavras com significados distintos. O limite é uma linha imaginária de separação, associada a uma definição essencialmente política, já a fronteira é todo um espaço heterogêneo onde ocorrem as diferentes dinâmicas sociais,

.

políticas, econômicas e culturais (Costa, 2011). Os limites podem ser entendidos com definições mais rígidas e que delimita o espaço, e sua definição está mais ligada a termos jurídicos e técnicos. A fronteira, é uma área viva, onde se percebem as diferenças e, simultaneamente, semelhanças entre os povos. Nessa região, há intensa circulação de pessoas, sendo também um espaço de descobertas e oportunidades – entre elas, o trabalho (Kralich, Benedetti, Salizzi, 2012).

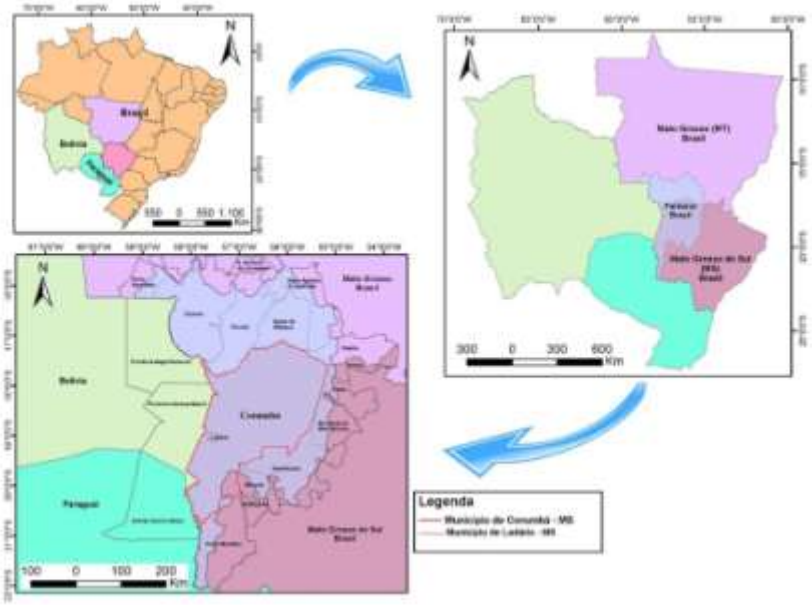
Neste sentido Machado (1998) explica que o espaço de fronteira depende das relações humanas. Trata-se de um espaço de comunicação, delimitado politicamente e que apresenta uma grande movimentação de pessoas. A fronteira, é um lugar de passagem e funciona como uma porta de entrada e saída, a partir disso, considera se um espaço entre - lugares.

Diante disso, essa movimentação precisa ocorrer de forma organizada, pois é nesse espaço, que as pessoas entram e saem, e como dito nesse texto, essas limitações são políticas e por esse motivo existem acordos e esses acordos precisam estar em consonância para ambos os lados. O MERCOSUL (Mercado Comum do Sul) , por exemplo é um tratado internacional, que também pode servir como uma orientação para essa movimentação de pessoas, se referindo ao atendimento e o contato de serviços de políticas públicas na região de fronteira.

Assim como em outras regiões fronteiriças, a área que abrange Corumbá – MS e Puerto Quijarro – BO, também se configura como um local de passagem, funcionando como uma porta de entrada para migrantes internacionais, em especial bolivianos, muitos dos quais também possuem a nacionalidade brasileira.

.

Figura 1 – Localização da linha de fronteira Brasil (BR) /Bolívia (BO)



Fonte: Vera, 2021.

Considerando uma abordagem de fronteira identitária e a relação das crianças no contexto da escola situada na região fronteiriça, percebe-se que a fronteira deve ser compreendida a partir das vivências cotidianas e do modo como seus habitantes a entendem, expressando-se nas relações que estabelecem entre si.

Quando falamos em fronteira vivida, o indivíduo se relaciona com o lugar e o entendimento se dá entre o ser e o espaço no qual ele vive, onde a identidade não é mais uma simples representação simbólica, mas estabelecida através de uma relação concreta e vivenciada entre o indivíduo e o espaço, construída no dia a dia. Neste sentido, podemos dizer que as relações estabelecidas pelas crianças dentro da unidade escolar fronteiriça, são de uma fronteira vivida, por meio da proximidade com o limite geográfico entre os dois países e por possuir uma grande integração sociocultural.

.

1.2. ESCOLA EUTRÓPIA GOMES PEDROSO

Considerando o município de Corumbá – MS, o ponto de partida para essa dissertação, destaca-se que a cidade conhecida também como a capital do Pantanal, é banhada pelo Rio Paraguai e está situada no Centro - Oeste do estado do Mato Grosso do Sul. Segundo o IBGE (2023) possui cerca de 96.268 mil habitantes. A cidade faz fronteira seca com a Bolívia e ao considerar a distância entre o centro do município de Corumbá e as duas cidades (Porto Quijarro e Arroyo Conceptión) tem –se uma distância aproximada de 7 quilômetros (Km).

O perímetro urbano de Corumbá possui uma área de 39 km² e representa apenas 0,06 % da extensão total do município. Esse território é muito heterogêneo e a parte não urbana do município de Corumbá é povoada por agricultores, assentados e funcionários das fazendas. Para atender que se matriculam nas instituições escolares urbanas, Corumbá possui 01 escola federal, 10 escolas estaduais, 24 municipais e 11 privadas.

Essa região é um espaço de grande circulação de pessoas, caracterizada por uma zona de passagem. Nessa faixa de fronteira vale destacar o movimento migratório de "vai e vem" de pessoas que ocorre nessa região, e segundo os estudiosos, por meio de trabalhos desenvolvidos no âmbito internacional, nomearam essa ação de *PendulumMigration* – Migração Pendular (Oliveira; Loio, 2019).

Esse movimento pendular migratório acontece frequentemente no âmbito da educação fronteiriça. A Rede Municipal de Ensino (REME) de Corumbá atende também os alunos das escolas da zonal rural, com um total estimado de 900 estudantes. As escolas situadas fora do perímetro urbano, consideradas escolas de difícil acesso, são reconhecidas pela Secretaria Municipal de Educação como Escolas do Campo.

Em 2025 a cidade de Corumbá conta com 20 unidades escolares do campo (11 escolas rurais e 9 escolas das águas), dentre elas está a Escola Municipal Rural de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso, segundo os dados da SEMED, 2025.

A escola "Eutrópia Pedroso", em 2013 passa a ser pólo e a primeira escola experimental rural de educação integral. É uma escola localizada próxima a linha de fronteira Brasil – Bolívia, no Assentamento Tamarineiro I, zona rural. É a unidade escolar da rede municipal de Corumbá que mais recebe alunos brasileiros de famílias bolivianas. Nela, todos os alunos moradores da Bolívia possuem certidão de nascimento brasileira, embora seus pais sejam bolivianos. Nessa escola também estudam irmãos, primos, conhecidos, formando uma rede de mútua-ajuda (Scherer-Warren, 2007).

.

Figura 2. Escola Rural de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso.

Acervo: Marcelo Ribeiro, 2024.

A escola conta com um quadro técnico de trinta e sete funcionários entre professores e administrativos, sua base é constituída de alvenaria, pintada externamente nas cores amarelo e vermelha, coberta com telhas romanas e a estrutura física da escola conta com um parquinho (construção recente) na frente da unidade escolar, que é ocupado na maioria das vezes pelos os alunos da educação infantil, conta também com uma quadra coberta poliesportiva, um refeitório coberto em frente a cozinha da escola, possui também 1 sala de tecnologia com acesso a internet wi – fi, sala de professores, banheiros masculinos/femininos e uma área verde atrás da escola que usam nas atividades eletivas em como lidar com a terra.

A escola possui onze salas de aulas de tamanhos distintos, equipadas com lousas, mesas e cadeiras, armários e materiais pedagógicos, além um jogo de mesa e cadeira específica para o professor. Na escola os alunos seguem uma rotina que inclui café da manhã, almoço e lanche da tarde, exceto a educação infantil que possui o seu horário de descanso (horário do sono) das 12h as 13h30.

A sala de informática é uma sala ampla e climatizada, equipada com cerca de 10 computadores, caixas de som e uma televisão LCD de 43 polegadas. A unidade escolar também conta com uma pequena biblioteca.

A instituição funciona no sistema de educação integral, com horário regular das 7h às 15h, atendendo aproximadamente 154alunos, desde a Educação Infantil até o 9º ano do Ensino Fundamental, a escola recebe estudantes moradores da região do Tamarineiro I e II, bem como alunos brasileiros residentes na região fronteiriça do território boliviano.

Os dados e imagens apresentados foram realizadas pelo pesquisador por meio de observações e fotografias registradas nas visitas de campo na unidade escolar onde foi desenvolvida a pesquisa.

.

Os alunos que moram do lado boliviano, em sua maioria, utilizam o transporte escolar disponibilizado pela Secretaria Municipal de Educação (SEMED). O veículo passa para buscá–los em um ponto de ônibus específico na região de fronteira. Já os alunos que moram na região do assentamento Tamarineiro, em menor número, também utilizam o mesmo benefício do transporte escolar, sendo recolhidos em pontos determinados ao longo do trajeto até a escola.

O corpo docente da escola pode utilizar o transporte escolar que sai do centro urbano da cidade de Corumbá e vai até a unidade escolar, em um percurso que dura, em média, de 20 a 25 minutos.

Figura 3 – Localização da Escola Eutrópia Gomes Pedroso, em Corumbá – MS.

Fonte: Google

A escola, por ser uma instituição educacional mais próxima a linha geográfica de fronteira, é marcada por uma diferença social e cultural, com uma média de 60% a 70% de seus estudantes residentes no território boliviano. Para a chegada até a escola os alunos utilizam o transporte disponibilizado pela Prefeitura Municipal de Corumbá, benificiando tanto aqueles que residem no território brasileiro ou no lado boliviano, possibilitando assim, a vivencia de diversas realidades de ambos os lados, logo todas as crianças estudantes na escola são consideradas brasileiras em seu registro nacional. O transporte das crianças do lado boliviano, no primeiro momento é feito pelos seus familiares de diversas maneiras, em diferentes maneiras até o ponto de ônibus (Golin, 2017).

Figura 4. Alunos da Escola Eutrópia Gomes Pedroso utilizando o transporte

.

escolar municipal.

Acervo: Marcelo Ribeiro, 2025

É importante ressaltar, que para estudar no Brasil, um estudante não brasileiro, no caso da região de Corumbá (venezuelanos, haitianos e bolivianos) poderiam estudar no Brasil, com a devida autorização e liberação da Polícia Federal, Constituição Federal Brasileira, lei n. 6.815, 19 de agosto de 1980 (Brasil, 1998), logo, essa Lei foi revogada pela lei n. 13.415 de 24 de maio de 2017, que dispõe dos direitos e deveres do migrante e do visitante no país.

A maioria desses alunos possuem documentos, como a certidão de nascimento lhes garantindo a nacionalidade brasileira. Assim, os alunos chamados por nós brasileiros, de bolivianos, são na verdade brasileiros e apenas residentes em território boliviano. Portanto, após o deferimento da Lei de Migração no Brasil, os estrangeiros podem se matricular na rede municipal de Ensino de Corumbá apenas com seus documentos pessoais, mesmo sendo de outro país.

.

SEÇÃO 2 – A CULTURA LÚDICA

2.1. CULTURA LÚDICA

Nessa seção da dissertação antes de realizar a definição da Cultura Lúdica, não poderíamos deixar de mencionar o pioneiro das análises e estudos da cultura infantil. Fröebel Foi um dos primeiros autores, a nível mundial, a se dedicar ao estudo do "jogo". Por meio de suas teorias apresentadas na literatura, suas análises e publicações realizadas no século XIX, conferiram ao jogo grande importância na área educacional. O autor defendia a idéia de que o jogar e o brincar, de maneira livre e espontânea, são as principais atividades da criança, constituindo uma especificidade da cultura lúdica infantil. (Grillo, Santos Rodrigues e Navarro, 2019).

Para Grillo, Santos Rodrigues e Navarro (2019) o termo Cultura Lúdica passou a ganhar destaque nos debates acadêmicos após a publicação da pesquisa Children's Games in Street and Playground (Crianças brincando nas ruas e praças), de Ilona Opie e Peter Opie, em 1969. O estudo conduzido entre 1959 e 1969, teve como objetivo investigar jogos, brinquedos, comportamentos lúdicos e brincadeiras de mais de 10 mil crianças em ruas, parques, praças públicas, parques infantis e terrenos baldios na Inglaterra, Escócia e Reino Unido. Os autores consideram a pesquisa de Opie e Opie fundamentais para o campo acadêmico por ter como tema principal a idéia de uma Cultura Lúdica própria a cultura infantil.

Para Huizinga (2019) o jogo é um elemento essencial da cultura, ainda que esta seja mais antiga que ele, tendo se desenvolvido e assumido formas próprias ao longo do tempo. A cultura antecede o jogo na sociedade, mas o brincar não é exclusivo do ser humano: os animais também realizam atividades lúdicas, por meio de rituais e formas específicas de comunicação, iniciando espontaneamente suas brincadeiras.

Entende-se que a as atividades lúdicas recreativas fazem parte da vida humana desde tempos remotos, manifestando – se de diferentes formas e apresentando peculiaridades de acordo com os contextos históricos e sociais. A cultura possui seu desenvolvimento, suas características e mudanças por meio do jogo, é possível explanar nesta escrita que a atividade lúdica está na base de muitas ações do ser humano, manifestando – se de diversas formas: nos brinquedos, nas brincadeiras, nos jogos digitais e na oralidade. Huizinga (2019), afirma que cada sociedadee geração produz sua própria cultura lúdica, transmitindo – a e modificando – a ao longo do tempo.

Para Brougère (1998) a Cultura Lúdica é um conjunto de elementos que torna o jogo

.

possível. O jogo e a brincadeira são elementos que fazem parte da vida da criança, é no brincar que se cria um espaço cultural, permitindo a criança uma relação aberta e positiva com a cultura. O jogo e a brincadeira são elementos que compõem a "cultura lúdica", compreendida também nas manifestações culturais que envolvem o ato de se divertir , fortificando assim, a identidade cultural de um grupo ou de uma comunidade.

A infância por sua vez é uma categoria social, fornada por um grupo de sujeitos ativos que realizam determinadas interpretações e ações dentro da sociedade, estabelecendo determinados padrões sociais (Sarmento, 2007). Essas ações e interpretações dentro da sociedade são intersubjetivas, por exemplo: o brincar de lutinha das crianças, são minoria as crianças que se enganam, quando essa briga é verdadeira ou mentira, outro exemplo que podemos citar é ver as crianças se encarando olho a olho e até mesmo as brincadeiras de se machucar, todas essas ações fazem parte dos comportamentos deliberados pela criança.

A cultura lúdica pode ser entendida como o conjunto de esquemas que possibilitam o início e a continuidade das brincadeiras, recriando uma realidade distinta do cotidiano. Envolve formas de comunicação, espaços reduzidos para a realização das ações, gestos estereotipados e a combinação de elementos indispensáveis ao jogo, que não se restringe apenas a regras fixas e rígidas. Assim, as regras compartilhadas socialmente constituem a cultura lúdica de uma determinada comunidade, enquanto aquelas internalizadas de forma individual refletem a cultura lúdica própria de cada criança.

Brougère (1998), ainda afirma que as culturas lúdicas são distintas e se diversificam conforme o meio social e a cidade em que se vive. Com isso, uma criança de 04 anos não possui a mesma cultura lúdica que uma de 12 anos. Além disso, embora meninas e meninos compartilhem elementos em comum, suas culturas lúdicas ainda são marcadas por grandes diferenças.

Com o avanço da tecnologia, o surgimento de jogos digitais, plataformas interativas, mudanças de espaços do brincar, a cultura lúdica também se transformou. Apesar, dessas mudanças serem vistas com " maus olhos" e gerarem preocupações, Levy (1999) em sua obra "Cibercultura" diz que o "Ciberespaço" - definido como um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores - pode ser também um espaço lúdico de interação e de aprendizagem.

Os objetos e jogos eletrônicos online e offline, representam uma nova experiência lúdica, modificando e influenciando a cultura lúdica de muitas crianças, e potencializando a importância dos objetos tecnológicos na cultura lúdica contemporânea.

A cultura infantil surge e se fortalece no convívio entre grupos, nos quais a criança -

.

símbolo cultural da infância - realiza atividades e ações presentes no seu meio. Neste sentido, a criança é produtora e protagonista da cultura infantil, que está intimamente ligada à ludicidade, ao imaginário e ao real (BARBOSA, 2014).

2.2. PRODUÇÃO DA CULTURA LÚDICA

Como qualquer outra cultura, a cultura lúdica não surge espontaneamente no meio social, mas ela é produzida pelos indivíduos que dela participam. Pode – se dizer que essa construção é confeccionada por um movimento interno - o "eu da criança" - e o externo - "a vivência" - , por meio do qual a criança adquire e constrói sua cultura lúdica ao brincar.

A cultura lúdica é um reflexo quase que total do ambiente que a criança está inserida, pois carrega e atribui identidades culturais, que também são importantes para preservação das tradições e memórias de gerações, como, por exemplo o brincar de amarelinha, pular corda ou soltar pipa (brincadeira típica da região pantaneira). Essa experiência é constituída na interação e participação de jogos com outros seres humanos. Brougère (1998) diz as crianças mais novas observam as crianças mais velhas antes de se arriscarem a brincar e desenvolverem o gosto pelas mesmas brincadeiras.

A cultura lúdica como outras culturas é o resultado de uma interação social, na sua origem, essa interação ocorre precocemente entre a mãe e a criança. Além disso, ao considerarmos as influências externas na construção da cultura do jogo e da brincadeira, a mídia, desempenha hoje um papel significativo, pois as crianças tem contato direto com diferentes meios, como a televisão e o brinquedo. Tanto a televisão quanto os brinquedos carregam interpretações e significados de caráter internacional, podendo gerar jogos a partir dessas significações distintas.

2.3 CULTURA LÚDICA NA FRONTEIRA

As regiões de fronteira são territórios complexos e versáteis, onde acontece o encontro de diferentes povos, línguas e tradições. Falar de Cultura Lúdica na fronteira, envolve quebrar paradigmas e "expandir os pensamentos", nos permitindo refletir sobre o brincar como uma maneira peculiar e específica da região.

Desse modo, podemos dizer que as regiões de fronteira são ricas em culturas híbridas e nos oferece uma ação única e exclusiva de observar e vivenciar o lúdico na cultura, contribuindo na construção da identidade do ser humano que vive nessa região fronteiriça, fortalecendo também o sentimento de pertencimento intercultural da região.

O brincar como prática cultural acontece em áreas privilegiadas, possuem

.

significados próprios na região de fronteira, revelando conflitos, adaptações e estratégias de convivência entre os diferentes povos que ali vivem. As fronteiras não são apenas geográficas, mas também são culturais e simbólicas, haja vista que na fronteira Brasil – Bolívia (Corumbá - MS / Puerto – Quijarro - BO), podemos citar como exemplo a festa da Virgem de Urkupiña, que é uma tradição Boliviana e o São João que é uma festa tradicional Brasileira.

A Cultura Lúdica na fronteira Corumbá – MS / Puerto – Quijarro – BO é marcada então por esse hibridismo, sendo constantemente ressignificadas, misturando elemento de diferentes povos e tradições de forma dinâmica. Essas manifestações e o conhecimento exposto para a comunidade, por meio da troca das vivências no dia a dia, contribui para a formação da identidade fronteiriça.

As brincadeiras, os jogos, os brinquedos são na maioria das vezes mesclados com os idiomas (português, espanhol e ou "portunhol"), utilizando dialetos e vocabulários distintos. Essas ações são consequências do dia a dia das crianças que vivem em ambientes, como a exemplo a unidade escolar, bilíngue ou multilíngue. As crianças, trocam experiências transnacionais, criando a maneira própria do brincar, mesclando ações/elementos locais ou mundiais, segundo Pontes e Magalhães (2003), essa "troca de experiências", entendida como transmissão de cultura, ocorre em grupo, pois são indivíduos com um modo de organização típica.

Após essa descrição de Cultura Lúdica na fronteira, na busca de um referencial teórico que tratasse da "Cultua Lúdica" em Puerto Quijarro e Corumbá foram feitas buscas nas bases de dados do Scielo, Google Acadêmico e Redlyc. Após as buscas, foram encontrados 85 resultados e após a leitura e descarte de artigos repetidos, dissertações de mestrado ou até mesmo aqueles textos que não tratavam da região de fronteira Corumbá / Porto Quijarro, foram considerados 14 artigos como mostra o quadro a seguir.

Quadro 1. Grupos elaborados a partir dos artigos analisados

Grupo	Nº de artigos
Aspectos históricos da Cultura Lúdica em Corumbá – MS	2
A Cultura Lúdica sobre as manifestações culturais na região	2
Cultura Lúdica da Fronteira	1
Cultura Lúdica em Corumbá – MS	4
Cultura Lúdica nas Escolas das Águas	5

Fonte: Os autores

.

Os artigos selecionados foram organizados em cinco grupos, definidos a partir dos objetivos do estudo. No Quadro 2, apresentam-se dois artigos que abordam a cultura lúdica e seu papel no desenvolvimento da vida dos corumbaenses.

Quadro 2. Artigos sobre os aspectos históricos da cultura lúdica em Corumbá – MS.

Ano	Artigo
2021	MELO, M. S; GOLIN, C. H.; ZAIM-DE-MELO, R. A cultura lúdica corumbaense expressada por diferentes gerações de uma mesma família.RevistaGeoPantanal, v. 16, n. 31, p. 95-105, 2021.
2022	ZAIM-DE-MELO, R; SCAGLIA, A. J. Memórias crianceiras: a infância pantaneira em meados do Século XX.Revista Temas em Educação, v. 31, n. 1, p. 41-60, 2022.

Fonte: Os autores

A pesquisa de Melo, Golin e Zaim-de-Melo (2021) traz a cultura lúdica corumbaense contada a luz de quatro gerações de uma mesma família. Os autores realizaram entrevistas com quatro participantes pertencentes a gerações diferentes da família, sendo o mais velho com 90 anos e o mais novo com 10.Já em outra pesquisa que versa sobre a cultura lúdica em meados do Séc. XX, Zaim-de-Melo e Scaglia (2022) buscaram identificar jogos, brinquedos e brincadeiras realizados por crianças pantaneiras e apontar os espaços nos quais essas crianças brincavam, tendo a narrativa e a pesquisa oral como metodologia de pesquisa. Os resultados dos dois estudos indicam que a rua foi, e ainda é o espaço preferido para brincar e os jogos tradicionais compõem a cultura lúdica dos corumbaenses, essa cultura é transmitida, quase sempre entre as gerações, do mais velho para o mais novo.

Quadro 3.Artigos sobre a Cultura Lúdica sobre as manifestações culturais na região

Ano	Autores
2019	ZAIM -DE-MELO, R. A cultura lúdica no banho de São João.Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de laactividad física, el juego y el deporte, n. 16, p. 73-81, 2019.
2024	ZAIM-DE-MELO, R. et al. Manifestações lúdicas no Corre Cosme.ETD: Educação Temática Digital, n. 26, p. 58, 2024.

Fonte: Os autores

Outro aspecto da pesquisa (Quadro 3) refere-se à presença da cultura lúdica em manifestações culturais populares da região de Corumbá/Quijarro, como o tradicional Banho de São João e o “Corre Cosme”. Essas expressões, relevantes para a construção da cultura

.

lúdica local, são contempladas neste trabalho, por meio de dois artigos, ambos dedicados à análise das celebrações dessas manifestações tradicionais da cidade.No primeiro trabalho, Zaim-de-Melo (2019), apresenta a preparação das festas realizadas pelos adultos, a realização do banho do santo nas margens do Rio Paraguai, como forma de agradecimento por bênçãos alcançadas e devoção. Zaim-de-Melo (2019) traz em seu texto a cultura lúdica das crianças, que antes da descida do santo para o banho as margens do Rio Paraguai, elas brincavam nas casas dos festeiros jogando gravetos nas fogueiras e não paravam um minuto. Ficam mais calmas quietas somente no momento que era servido a refeição.

No segundo artigo, Zaim-de-Melo, et al (2024); apresenta uma tradição que está diretamente relacionada com a cultura da cidade, com a comemoração e celebração do São Cosme e Damião, festa que envolve a realizações de festas comemorativas, distribuição de doces e confecções de comidas, sendo considerado uma importante manifestação cultural e religiosa. Em Corumbá – MS, essa manifestação cultural é tão forte que prova até alterações nas rotinas das escolas, muitas alunos faltam as aulas para correr atrás de guloseimas pelas ruas da cidade. As autoridades de trânsito da cidade e as mídias realizam alerta aos motoristas, para que tomem cuidado com o alto fluxo de crianças correndo pelas ruas da cidade. No final do dia as crianças realizam uma disputa informal para ver quem pegou mais saquinhos de doces.

Em ambos os textos os pesquisadores demonstram que essas manifestações extrapolam o cunho religioso, além de serem uma manifestação específica e única da cultura corumbaense local, apontam a presença do brincar, principalmente no “Corre Cosme”.

Quadro 4. Cultura Lúdica na Fronteira

Ano	Artigo
2015	LORO, A. O brincar na educação física escolar: um contexto fronteiriço.Revista Teias, v. 16, n. 40, p. 190-203, 2015.

Fonte: Os autores

O texto de Alexandre Loro (2015) apresenta o brincar nas suas diversas formas no contexto fronteiriço, segundo o autor no brincar das crianças, é observado a alternância de línguas do português e do espanhol, até mesmo misturando palavras das duas línguas em determinadas ações, como: brincar de roda, brincar com a bola, e entre outros vivencias.

.

Quadro 5. Cultura Lúdica em Corumbá – MS

Ano	Artigos
2019	ZAIM-DE-MELO, R. GOLIN, C. H. Entre o tradicional e o eletrônico: os jogos e brincadeiras de estudantes em Corumbá-MS. In: LINHARES, W. L. (Ed.). Ciências do esporte e educação física: uma nova agenda para a emancipação. Ponta Grossa: Atena, 2019. p. 69-75
	ALVES, J. M. S.; ZAIM-DE-MELO, R; RIZZO, D. T. S.. Uma pipa no céu, uma criança correndo, a brincadeira mais popular de Corumbá-MS.Lúdica Pedagógica, n. 30, 2019.
2023	ZAIM-DE-MELO, R.,et al. Aprendi jogar bolita com meu irmão!": Saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras. Retos, v. 49, p. 775-781, 2023.
2024	GODOY, L. B.; ZAIM-DE-MELO, R. Brincar ou não brincar na rua: eis a questão?Conexões, v. 22, p. e024017-e024017, 2024.

Fonte: Os autores

O quadro acima apresenta pesquisas realizadas tendo a região urbana de Corumbá como lócus da pesquisa. Zaim-de-Melo e Golin (2019) buscaram verificar quais são os jogos e asbrincadeiras praticados por alunos do 6º ano doEnsino Fundamental de três escolas municipaisde Corumbá, MS; hierarquizando esses jogos/brincadeiras, relacionando-os com jogos eletrônicos ou jogos tradicionais. Para os autores o *modus operandi* do brincar vem sendo modificado e os jogoseletrônicos ganham cada vez mais espaços nas atividades das crianças. Contudo, a pesquisamostrou que para um determinado grupo e contexto o "jogar bola" ainda é a atividade preferida. Também foi evidenciado que algumas atividades tradicionais, mesmo quetimidamente, fazem parte do repertório de jogos-brincadeiras das crianças.

Alves, Zaim-de-Melo e Rizzo (2019) buscando compreender e analisar como e com quem as crianças aprendem a soltar pipa, mapear os locais de maior incidência de crianças soltando pipa e descrever o vocabulário existente no soltar pipa na cidade de Corumbá-MS realizando observações em bairros da cidade para identificar os locais com altas incidências de crianças soltando pipa; e entrevistando crianças em um festival de pipas na região central da cidade. Os resultados indicaram que os locais de maior incidência de crianças soltando pipa são bairros que oferecem condições melhores de segurança e a transmissão da cultura do soltar pipa, acontece em sua maioria entre pares, crianças coetâneas.

O segundo estudo realizado por Zaim-de-Melo et. al. (2023) foi realizado pensando em crianças de contexto urbano, no caso de Corumbá, verificaram o conhecimento que crianças matriculadas no 6° ano do Ensino Fundamental, possuíam sobre brinquedos e jogos

.

tradicionais (pipa, peão, bolinha de gude, cinco marias e elástico). Com um estudo quanti-qualitativo, exploratório e transversal em 2 escolas públicas e 2 escolas particulares de Corumbá-MS. De posse dos resultados encontrados os autores afirmaram que, à exceção das cinco marias, as crianças, de maneira geral, conhecem os brinquedos, variando para cada um dos jogos, havendo diferença entre conhecer e vivenciar.

O último estudo realizado por Godoy e Zaim-de-Melo (2024) trata sobre os motivos que levaram as crianças a se afastarem da rua como espaço para o brincar. O estudo foi realizado com pais e/responsáveis de várias cidades do Brasil, dentre elas Corumbá, e o afastamento é causado pela insegurança dos pais relacionado ao aumento da velocidade dos carros e da violência urbana. Para os autores, essa mudança acarreta uma modificação na cultura lúdica, principalmente nos bairros centrais das cidades.

Quadro 6. Cultura Lúdica nas Escolas das Águas

Ano	Artigos
2020	ZAIM-DE-MELO, R; DUARTE, R. M.; SAMBUGARI, M R. N. Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma "escola das águas".Pro-Posições, v. 31, p. e20180052, 2020.
2021	ZAIM-DE-MELO, R; RODRIGUES, G. S.; GRILLO, R. M. A Cultura Lúdica dos alunos de uma "Escola das Águas" no PantanalPráticas Educativas, Memórias e Oralidades-Rev. Pemo, v. 3, n. 2, p. e324799-e324799, 2021.
	GRILLO, R. M., et al. Quando a escola vira o quintal de casa: um estudo dos jogos tradicionais e da cultura lúdica das crianças pantaneiras.BrazilianJournalofPolicyandDevelopment, v. 3, n. 3, p. 58-78, 2021.
2022	SOUZA, C. R. T.; ZAIM-DE-MELO, R.;RIZZO, D. T. S. Educação social e brincadeiras de crianças de uma escola das águas do Pantanal sul mato-grossense.Educação, Ciência e Cultura, v. 27, n. 2, 2022.
2024	ZAIM-DE-MELO, R., et al. A infância da criança pantaneira.Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade, v. 11, n. 28, p. 82-97, 2024.

Fonte: Elaborado pelo autor

A infância e a cultura lúdica das crianças pantaneiras são objetos das pesquisas apresentadas no Quadro n. 6. Os pesquisadores descrevem com muita clareza a importância do jogo e da brincadeira na construção da identidade das crianças que moram nas áreas alagadas do Pantanal Sul-mato-grossense.

O estudo desenvolvido por Zaim-de-Melo, Sambugari e Duarte (2020) desencadeou uma série de pesquisas sobre a região, tendo como foco a infância das crianças ribeirinhas pantaneiras, frequentemente subalternizadas pelo poder público e negligenciadas nas

.

políticas e ações educacionais, o artigo também mostra as brincadeiras observadaspelos pesquisadores durante a pesquisa de campo, atividades em consonância com o meio em que as crianças vivem, como por exemplo: utilizar cabos de vassoura para simular cavalos, ou correr atrás uns dos outros com um animal (no caso do estudo um tatu).

Osartigos (Zaim-de-Melo, Grillo e Rodrigues,(2021) e Grillo et. al (2021) abordam o brincar no contexto escolar das crianças que moram em uma escola das águas do Pantanal, que vai além do brincar ou se divertir, o brincar nas escolas do pantanal, é uma verdadeira expressão de identidade cultural. No brincar, as crianças mostram o sentimento de pertencimento da região, por meio das imitações das ações adultas, através das brincadeiras. Essas expressões e manifestações culturais por meio da brincadeira, confirmam a preservação da cultura local.

Grillo et al (2021), discorre sobre a cultura lúdica de crianças que moram em uma fazenda que funciona como um internato bimestral, os alunos por dois meses vivem na escola, entendemos a metáfora que o "quintal de casa" são os espaços livres na unidade escolar que as crianças brincam e realizam descobertas, através da experiências e vivências. Neste sentido o brincar ganha vários sentidos, dentre eles: o aprender (pedagógico), identidade e a relação com o próprio território.

Souza (2022), citada nessa dissertação apresenta um trabalho realizado em uma escola das águas " A Escola Jatobazinho", analisa o brincar e as brincadeiras de crianças de uma escola das águas. É curioso salientar que, nos desenhos e nos resultados apresentados como: pular no elástico, gaveteiro, jogar bola, pega-pega/cola pau, rouba bandeira e brincar de boneca, são brincadeiras tradicionais que são comuns nas demais regiões do país e que a maioria delas possuem regras comuns e fixas.

Encerrando este grupo, destaca-se o texto *"A infância da criança pantaneira"* de Zaim-de-Melo et al. (2024), que discute a singularidade da infância no Pantanal, marcada pela relação estreita com a natureza, pelos saberes regionais e tradicionais, bem como pelas formas de brincar vinculadas ao território. As atividades lúdicas mais comuns são realizadas individualmente ou em grupo, sendo o uso de tecnologias praticamente inexistente devido à distância e ao difícil acesso.

.

SEÇÃO 3 - CAMINHOS METODOLÓGICOS E RESULTADOS ENCONTRADOS

3.1 METODOLOGIA

Para a realização da pesquisa que resultou nessa dissertação realizou-se uma pesquisa de caráter qualitativa, do tipo estudo de caso, optou-se por essa modalidade pois estudar a cultura lúdica de crianças fronteiriças é um fenômeno singular, que demandem uma análise profunda e contextualizada (Ludke e André, 1988).

Como lócus da pesquisa utilizou-se a Escola Municipal Rural de Educação Integral (EMREI) do município de Corumbá, a Escola Eutrópia Gomes Pedroso, essa escola foi escolhida para a coleta dos dados dessa dissertação por dois motivos, primeiro porque é a unidade escolar mais próxima a linha da fronteira Brasil – Bolívia, e segundo por possuir um número significativo de alunos com nacionalidade brasileira residentes em território boliviano. A escola possui 173 alunos (SEMED, 2025) e está localizada no assentamento Tamarineiro I, com distância aproximada de 15 km do centro do município de Corumbá - MS.

Para que a realização da coleta dos dados foi apresentada Secretaria Municipal de Educação de Corumbá - MS, uma carta de apresentação, solicitando autorização da realização da pesquisa, no referido documento explicou-se minuciosamente os detalhes da pesquisa, o tempo de permanência do pesquisador na escola e os cuidados éticos que seriam tomados com relação as crianças na realização da pesquisa de campo. Após a autorização da SEMED, a fase de levantamento dos dados empíricos foi iniciada.

Para a coleta dos dados, o pesquisador realizou 12 visitas consecutivas à unidade escolar, com duração de 2 horas cada (totalizando 24 horas observadas). No primeiro dia realizou-se a observação do espaço (tanto para o ensino da cultura escolar, quanto para brincar) e ambientação do pesquisador na escola..

Em seguida, iniciou-se o processo de coleta dos dados, em um primeiro momento houve um estranhamento por parte das crianças, como se elas perguntassem: “quem é aquela figura estranha que estava as observando na escola?” Naquele momento entendeu-se que seria necessário que o pesquisador realizasse uma apresentação sobre os motivos da sua presença na escola. A apresentação foi realizada nas salas de aula, o pesquisador pedia licença e contava as crianças as razões de estar presente na escola. Esse momento também foi utilizado para a introdução do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE) indicando que as crianças seriam respeitadas quanto ao seu desejo de participar ou não da pesquisa. Houve adesão total dos alunos presentes na escola naquele dia. Também foi

.

solicitadas as crianças que levassem o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para os seus responsáveis. A pesquisa foi efetivamente iniciada na segunda visita, com o recebimento dos TCLE's.

A coleta dos dados foi realizada no horário das Atividades Complementares (AC), período este que os alunos não possuíam atividades dirigidas, esse tempo é realizado sempre após o almoço, nesse momento as crianças ficavam a vontade pelo espaço da escola e consequentemente fora da sala de aula. Momento muito semelhante ao famoso "intervalo ou recreio" de uma escola de período regular.

Durante as visitas na escola, procurou-se observar e identificar elementos da cultura lúdica através do olhar do pesquisador, nas observações e nas conversas realizadas com as crianças (todas as vezes em que o pesquisador se deparou com algum jogo e/ou brincadeira que ele desconhecia foram realizadas conversas com as crianças sobre o jogo propriamente dito, sua origem, como ele aprendeu). As conversas foram feitas individualmente ou em rodas de conversa.

A cultura lúdica foi identificada e analisada através das ações e relatos dos próprios alunos, externando em conversas a influência da cultura familiar também reproduzida dentro da escola.

Os dados foram levantados através de observações registradas em um diário de campoe conversas com alunos aleatórios. Tanto diário campo (realizado via gravação de áudio), quanto o bate papo com as crianças foram transcritos, pelo aplicativo "Super Contato", com auxílio de um smartphone e revisados pelo pesquisador posteriormente.

Próximo ao final das visitas percebeu-se que seria necessária uma abordagem não prevista para complementar os dados obtidos, somente com a observação não seria possível responder a pergunta inicial dessa dissertação. Nesse contexto o pesquisador, optou em realizar um levantamento sobre os jogos e brincadeiras, seu conhecimento e seu meio de aprendizagem nas salas de aula. Em cada sala se fazia as seguintes perguntas: Quem conhece o jogo "X"? Com quem aprendeu? Seus pais? Seus avós? Primos? Visinhos? Com amigos da escola? Com um professor? As crianças puderam escolher mais de uma resposta, o que acarretou em um número maior de respostas, relacionado a quantidade de alunos presentes na escola naquele dia, um total de 102 aluno, do 1º ao 8º ano (Quadro 7).

.

Quadro 7. Quantidade de alunos por turma entrevistados no dia da visita

Turma	**1º ano**	**2º ano**	**3º ano**	**4º ano**	**5º ano**	**6º ano**	**7º ano**	**8º ano**
Nº	9	16	15	13	12	18	10	9
Total	102 alunos							

Fonte: Dados coletados pelo autor no momento das visitas nas salas de aula

3.2 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.2.1 BRINCADEIRAS DE REGRAS E ESPONTÂNEAS

Para iniciar a análise das atividades realizadas pelas crianças, utilizou-se uma classificação entre brincadeiras espontâneas e brincadeiras com regras com base em Zaim de Melo (2017). Segundo o autor, as brincadeiras ou atividades lúdicas espontâneas são aquelas marcadas pelo espírito lúdico, nas quais a diversão acontece de forma livre, sem a necessidade de regras previamente estabelecidas, já as atividades realizadas com a necessidade de organização de espaço, tempo, material definido, regras, etc. se enquadram nas brincadeiras com regras.

Quadro 8. Quadro das brincadeiras espontâneas e com regras

Brincadeiras Espontâneas	**Brincadeiras com Regras**
Cuspir o chiclete mais longe	Pala- pala/ Pega pega
Brincar de saltar mais alto	Queimada
Brincadeiras com bonecos de plásticos	Danneum A
Imitações de algunspersonagens	JogoAhorcado
Corridas livres no espaço da escola	Futebol
Brincadeiras de mímicas ou imitação	Voleibol
Porradinha	Canica/Toro
Desenhar	Esconde esconde
Brincadeira de Empurrar	Amarelinha
	Pique alto
	Corda
	Lobo lobito
	Papa quemada
	Galinitacega
	Xicote quemar ou quemado

.

Fonte :dados da pesquisa, 2025.

Na brincadeira cuspir o chiclete mais longe, foi observado em grupo de 3 crianças, todos do sexo masculino, com idades de 10 e 11 anos. O aluno cuspiu o chiclete e junto com a goma também saiu da boca do aluno, uma quantidade exagerada de saliva, em seguida os demais alunos deram gargalhadas e uma das crianças comentou: *nossa, que guri porco!* Para Zaim-de-Melo (2017), esse tipo de brincadeira é classificado como brincadeira de gaiatice, onde o riso de forma lúdica e espontânea é o mais importante.

As brincadeiras de saltar mais alto, são atividades de testar os limites (Zaim-de-Melo, 2017) foram observadas logo na entrada da escola, onde um grupo de alunos misturados entre meninos e meninas, tentavam saltar mais alto com o objetivo de alcançar um galho da árvore que estava em uma altura elevada, nenhum dos alunos conseguiu alcançar, mas muitos chegaram perto. Uma das crianças na tentativa de conseguir alcançar, ao retornar os pés ao chão, acabou se desequilibrando e caindo no chão, nesse momento todas as crianças que estavam em volta a criança que estava no chão, deram risadas, umas crianças riram mais alto e outros com risos mais contidos.

Brincadeiras com bonecos de plástico foram observadas com as meninas, que passeavam pela escola trazendo um boneco em seus braços. Nessa ação foi observado o instrumento brinquedo boneco, que para Brougère (1998) é um elemento importante para o jogo/brincadeira.

Zaim-de-Melo (2017) traz em sua tese de doutoramento a classificação de Gosso (2004), categorizando a brincadeira de imitação como brincadeiras simbólicas, esse tipo de brincadeira foi observado em um grupo de meninas, onde elas imitavam diversas coisas e ao mesmo tempo tentavam adivinhar qual era a mímica. Dentre as imitações que foram observadas foram: Professora, faxineira, médico, bailarina, avião e aves.

Na escola em uma das vivencias, foi possível observar também um lutinha denominada de porradinha entre os alunos, uma brincadeira que pelos responsáveis ou gestores da escola não é vista com “bons olhos”, mas realizada pelo alunos com sentindo de brincadeira, os alunos realizam a brincadeira de forma escondida, para que os professores não observem.

Baseando na tese de doutoramento de Zaim-de-Melo (2017) esse brincadeira é classificada com uma brincadeira de força e no mesmo texto, ainda afirma que esse tipo de brincadeira não passa de um minuto. Essa brincadeira geralmente pode ser observada no momento de filas na escola e ela é muito praticada pelos meninos e pouco realizada pelas

.

meninas.

Na mesma escola é comum observar mesmo que no momento da AC, alunos andando com cadernos pelas mãos e muitos deles no momento se sentam nas arquibancadas e possuem o costume de desenhar imagens aleatórias e preenchem os cadernos de desenhos e rabiscos.

Nas visitas realizadas na escola Eutrópia, foram vistas também na AC, os jogos brincadeiras tradicionais entre os alunos, eles realizavam essas brincadeiras se comunicando ora em espanhol ora em português, foi perceptível a utilização de regras tradicionais, mas com algumas regras também que poderiam ser criadas e estabelecidas pelos participantes no momento da brincadeira.

As influências e misturas de culturas, se torna difícil saber de onde realmente surgiram as brincadeiras, mas foi observado que mesmo em uma escola fronteiriça elas se mantém vivas no tempo, sendo transmitidas pelas crianças de forma oral pelos mais velhos (pais, mães, avós, primos) como diz Amaral (2025). É notável também que os alunos aprendem essas atividades em suas atividades dirigidas realizadas pelos professores.

3.2.2 A LÍNGUA FALADA É UMA BARREIRA PARA O BRINCAR?

Ao chegar na escola para o início das coletas dos dados, me deparei com uma entrada modificada em relação a minha primeira vez, quando fui acompanhado do meu orientador para me apresentar a gestão da escola. A entrada atual estava com vários recados acolhedores e motivadores, segundo relatos de funcionários da escola, as placas e as plantas na entrada da escola, foi um projeto de uma professora da unidade escolar. Após a minha chegada e mesmo com aceitação da gestão escolar, apresentei novamente a diretora e coordenadora e em seguida fui até a quadra da escola, onde os alunos estavam ensaiando uma dança típica de festa junina.

Próximo ao ensaio havia um grupo de crianças e adolescentes em uma roda brincando com uma bola de voleibol, nesse momento observei que os alunos se comunicavam tanto com o português quanto com o espanhol, frases ditas em português e frases ditas em espanhol.

Ao perceber e estudar as características da criança da fronteira, é nítido que as diferenças de cultura dentro da escola, está além de ter o conhecimento apenas acadêmico, é necessário entender o ambiente escolar como um espaço de conversas e de diferenças, principalmente na sociedade em que vivemos (Gómez, 2001)

Nesse mesmo dia foi observado uma aluna da escola gritar em espanhol para uma

.

outra criança mais distante “Danne um A”.Em relato uma aluna da escola me contou com era o jogo de “Dane um A”, falando em espanhol, ela disse:

> se desenvuelve con muchosniños tantos grandes como pequeños se hace uncírculoy la primera persona dice “dameun A”, La otra persona dice “unqué” y hacesucesivamente, unavezllegaalcon ultimo e a última persona tienes que gritar “AAAAAA” bien fuerte.

Em uma outra oportunidade, em visita na escola, foi observado um grupo de mais ou menos 5 crianças de ambos os sexos brincando em roda, a brincadeira foi chamada atenção pois foi observado uma criança enforcando a outra e restante dando risadas e gargalhadas, mesmo assim se tratava de uma brincadeira de “JuegoAorcado”, que segundo relato: Os niñostienes 6 tentativas, una persona intenta adivinaro que yoestoy pensando, si no loadivina se ata unacuerda em sucuello y la tira all barro. Jogo este, que é muito semelhante ao jogo da forca que brincamos aqui no Brasil.

Em outro dia e não menos importante, havia crianças livres e conversando em roda, foi observado que na lateral da quadra também tinham crianças menores brincando de amarelinha, no meio da quadra tinham crianças brincando de pega-pega, com uma regra inventada por elas, que ao invés de continuarem paradas, as crianças teriam ficar abaixadas.

Em uma outra visita, logo ao adentrar a quadra poliesportiva da escola, havia um grupo de meninos realizando passos coreografados de uma dança boliviana chamada “Caporales”, dança típica da Bolívia e que é apresentada na festa de uma santa que os bolivianos possuem devoção – Virgem de Urkupiña. Em relatos de uma criança adolescentes voluntária, essa dança é tradicional e precisa de muito ensaio e que para as apresentações, são formados grupos de pessoas que são familiares e amigos próximos.

A mesma criança também relatou e citou na conversa outras danças que são tradicionais na fronteira, dentre elas são: Tinkus, Salay, Morenada, Tobas, Saya e Negra.

Em uma das oportunidades foi vivenciado e observado uma atividade dirigida pela professora de Educação Física da escola para a sala do 7º ano , nas aulas o espaço é sempre divido para duas turmas e o jogo observado foi a queimada, voleibol e futsal.

Em uma das minhas vivencias dentro da escola, conversei com uma das crianças e ela me relatou que gostava de brincar com as brincadeiras da Bolivia: Lobo lobito, chicote quemar, quemada, palapala, pelota, galanita cega, papa quemada e la orca.

3.2.3 TRANSMISSÃO DA CULTURA LÚDICA

Silva (2014) aponta que a transmissão de um jogo pode ocorrer de diferentes

.

maneiras: de forma vertical (V), quando transmitido por indivíduos de gerações mais velhas, geralmente com laços familiares; horizontal (H), quando compartilhado entre pares coetâneos sem vínculos familiares; paralela (P), quando ocorre entre pares coetâneos com vínculos familiares ou relações sociais duradouras; e oblíqua (O), quando um indivíduo mais velho, sem laços familiares, transmite o jogo a um mais novo**.**

Os jogos analisados são:

Lobo lobito é uma brincadeira clássica onde uma criança escolhida pelo grupo, se transforma em lobo e esse lobo tem o objetivo de perseguir as outras crianças. Existem 2 momentos ou até mesmo 2 versões: As crianças que não foram escolhidas para ser o lobo, perguntam ao lobo "Que horas são seu lobo?", o Lobo responde: " São 4 horas, as crianças tem que dar 4 passos em direção Lobo, as demais crianças são pegas quando o Lobo responde "Hora de comer"e nesse momento todas as crianças devem fugir para um local seguro estipulado antes de iniciar a brincadeira. Na escola foi observado no momento da AC 2 regras, atravessar a linha final da quadra ou subir nas arquibancadas.

Chicote quemar / chicote queimado é uma brincadeira realizada pelas crianças, onde uma criança que foi escolhida pelas demais, tentam alcançar as outras com um lenço ou uma toalha enrolada simbolizando o chicote, após isso não existe uma regra ou sequência de quem será o próximo chicoteador, as próprias decidem de forma espontânea quem será o próximo que ficará com o chicote/lenço. Essa brincadeira pode não ser vista pelos responsáveis com "bons olhos", mas não se pode privar as crianças de realizarem a vivencia da brincadeira, com regras e respeito.

Quemada/boleado é uma brincadeira também popular no Brasil, onde são divididas 2 equipes competindo e possuem o objetivo de queimar (acertar) os jogadores da equipe adversária com a bola, e o jogador que foi atingido é "eliminado" do jogo ou pode continuar jogo se for decidido ir para uma área denominada "cemitério", dependendo da regra estipulada. A equipe que conseguir "queimar" todos os jogadores da equipe adversária é considerada campeã.

Pala palaessa brincadeira foi observadano momento em que os alunos estavam na AC por 3 ou mais crianças realizando uma brincadeira parecida com o famoso pega pega, mas com uma regra diferente. As crianças que eram pegas pelo pegador teriam que ficar abaixadas e paradas no mesmo lugar.

Pelota é um jogo com a bola, as crianças, principalmente os meninos, utilizam desse termo "pelota" para se referir ao famoso jogo de futebol, geralmente divido em 2 duas equipes, mas também pode ser jogado e disputado "todo mundo contra todo mundo"

.

Papa quemada é chamada pelo alunos que estudam naquela escola como batata frita, mas conhecida pelas crianças que estudam na escola urbana como bata quente.

Galinita cega essa brincadeira foi observada na turma do sexto ano que estava em uma atividade na aula de educação física. Essa brincadeira é muito parecida com a a brincadeira tradicional brasileira como “cobra cega”. Mas, a galinita cega é realizada com a venda, a criança vendada também fica com um lenço, toalha ou pano qualquer, simbolizando um chicote e através dos sons a criança vendada vai atrás das outras crianças com o “chicote na mão”. Como, a criança está vendada e não enxerga ou tem sua visão limitada, as outras crianças realizam “palhaçadas” e se divertem com a dificuldade de visão do colega vendado.

JuegoAhorcado essa brincadeira também foi observada na AC, com duas alunas da 8º ano, que estavam brincando coma ações parecidas e semelhantes ao nosso conhecido Jogo da Forca. Essa brincadeira na escola foi observada, porque uma aluna enforcou a outra e saiu “arrastando a colega pelo pescoço”, as crianças que estavam por perto deram risadas, mas não se manifestaram de modo negativo, pois sabiam que aquele momento era apenas uma brincadeira real e não uma briga.

Juego de “Danne A” brincadeira desenvolvida com crianças de ambos os sexos, sejam elas novas ou mais velhas. A primeira pessoa diz “Fulano Danne um A” o “fulano” responde para a primeira criança “o que?” a primeira criança corresponde “um A”, o fulano diz a terceira criança “um A” e a terceira criança responde para o fulano “O que?”, o fulano diz a primeira criança “O que?”, logo temos um jogo de perguntas e respostas de “vai e vem”. A última criança a ser chamada precisa grita “A” bem alto.

Quadro 9. Classificação das formas de transmissão da Cultura Lúdica

NOME DO JOGO COM REGRA	V	H	P	O
Pega pega	32	43	50	65
Queimada	38	44	51	60
Danne A	5	85	20	06
Juego Ahorcado	15	50	36	06
Futebol	40	55	44	33
Voleibol	32	29	32	34
Canica/Toro	32	27	32	19
Esconde esconde	40	48	59	22
Amarelinha	47	48	63	44

.

Pique alto	25	40	30	20
Corda	16	39	45	68
Lobo lobito	55	35	36	08
Papa Quemada	35	30	16	14
Galinitacega	43	30	36	10
Chicote quemado	12	25	38	06

V= vertical, H= horizontal, P= paralela, O= oblíqua

Fonte: Dados coletados com os alunos do 1º ano ao 8º ano da Escola Eutrópia

Após observar os números expressos na tabela observa-se que brincadeiras como pega –pega, queimada,amarelinha, esconde – esconde e a corda, são consideradas brincadeiras tradicionais, receberam alto número de respostas na transmissão da Cultura Lúdica oblíqua, representando a influência clara do professor em suas aulas de educação física, tendo como umas das respostas de algumas crianças " Aprendi com a professora X na aula de Educação Física".

> Diversas brincadeiras são transmitidas de geração em geração, pelos pais e/ou avós, ou são aprendidas com os irmãos e vizinhos. Muitas delas são as mesmas brincadeiras que as crianças dizem ter aprendido na escola. Foram mencionadas: pular corda, amarelinha, brincadeiras de roda (rodas cantadas), queimada, bolita, esconde-esconde, pega-pega, cola e corda elástica;esportes, a exemplo do vôlei, futebol, basquetebol, natação e corridas; andar de bicicleta, bonecas, bolas, baralho e tabuleiros (damas) (Loro, 2015. p. 197).

Loro (2015), apresenta em seu artigo dados que concordam com dados coletados para essa dissertação, colocando também em questão a influência do professor sem influência ou descendência boliviana de forma indireta influência na cultura do brincar da criança por carência de conhecimento e de debates sobre a criança fronteiriça.

A brincadeira "Danne A" foi uma atividade que me chamou muita atenção, pois, em uma das vivências realizadas na unidade escolar, escutei uma meninas gritando para seu colega:

Aluno A: " Fulano Danne um A"

Aluno B respondeu: " O que ?"

Aluno A:Um "A"

Aluno B: "Fulano C, danne um A".

Quando percebi muitas crianças estavam envolvidas nesse jogo e essa brincadeira local e até o momento desconhecida, chamou a atenção pois foi perceptível uma brincadeira

.

característica local e de adaptações locais. Analisando os dados, fica claro que essa brincadeira não foi aprendida e nem transmitida por pessoas mais velhas, fica claro nas respostas dos alunos que eles aprenderam com seus familiares que possuem idade similar, além de brincar com colegas que frequentam a mesma unidade escolar. “ Brincamos aquí em laescuela com amigos”, foi uma das falas das crianças ao perguntar sobre a brincadeira.

O JuegoAhorcado é um jogo parecido com o “jogo da forca”,mas realizado com ações diretas ao praticante da brincadeira. Considerando os dados analisados, essa brincadeira é uma brincadeira característica e adaptações locais. Jogo que no final da brincadeira, se a criança não acertar a palavra pensada pela outra, ocorre a utilização da força por meio do enforcamento da outra criança. Essa brincadeira não é utilizada muitas vezes, pois os responsáveis acabam proibindo esse tipo de brincadeira, com a precaução dos alunos não se machucarem.

> As brincadeiras de força não ultrapassam um minuto de duração, elas não são vistas com bons olhos pelos responsáveis, e normalmente são realizadas nos momentos em que se consegue burlar a supervisão dos adultos (Zaim-de-Melo, 2017. p. 73).

Esse tipo de brincadeira, no momento que foi realizado as perguntas, muitas das crianças deram risadas de forma envergonhada, pois entendem que essa brincadeira de força é “proibida” e que se os responsáveis observarem esse tipo de ação, as mesma receberão alguma punição. Muito semelhante a brincadeira chicote quemado, que é uma brincadeira de perseguição, pois a criança vai atrás de outra criança com um pano simbolizando o chicote e se aproximar tem que bater no fugitivo, mas no momento da brincadeira as crianças batem com força exagerada com o objetivo de causar dor na outra criança. As demais crianças que não foram “chicoteadas” dão risadas da dor que foi causada no amigo, mas sabem também que na próxima oportunidade elas estarão sujeitas a mesma ação e dor. Uma criança em uma das perguntas disse: essa brincadeira és mucho dolorida, mucho dolorida!

A canica e o toro, são brincadeiras parecidas com o nosso jogar “bolita” e com nomenclaturas distintas, ao analisarmos o jogo na classificação da transmissão da cultura lúdica percebemos que essa brincadeira foi transmitida por pessoas mais velhas e da própria família, com relatos de: “ aprendi a jogar com meu tio, la em casa”, “aprendi com meu primo no meu bairro”. A “canica” é uma bola de gude do tamanho tradicional, já o “toro” é a bola de gude do tamanho maior e também pode ser de metal.

O futebol e o voleibol são atividades tradicionais na maior parte do território mundial, segundo Loro (2015), vários jogos e brincadeiras são transmitidos pelos pais, avós, irmãos, vizinhos e também aprendem na escola. As crianças estudantes de uma escola

.

fronteiriça, relatam em sua maioria que brincam de voleibol e futebol na escola, visto que esse tipo de ação também foi observado nas aulas de educação física em uma atividade dirigida pela regente da aula.

Lobo Lobito, galinita cega e papa quemada, conhecida por nós brasileiros como batata quente, mas na escola da fronteira, possui um nome como batata frita, são consideradas brincadeiras tradicionais bolivianas ecom base nos dados analisados, são classificadas como brincadeiras de transmissão da cultura lúdica vertical, aprendida com familiares mais velhos e da própria nacionalidade.

- “Aprendi com minha tia la na Bolívia”

-“Brincava bastante lá em mi casa com minha mãeemeus irmãos também brincavam”.

-“Batata quemada é legal, aprendi com minhas tias e brinco na casa dos primos”.

Chicote quemado ao observarmos os resultados expressos no quadro, percebemos que é uma brincadeira classificada com maiores respostas de transmissão paralela da cultura lúdica, praticada com familiares, amigos de bairro e na escola. Diante das respostas das crianças percebeu-se que essa brincadeira pode causar dor física e que para brincar, é necessário um grau de intimidade com o colega. Essa brincadeira, foi observada percebida pelo pesquisador na visita e nas perguntas que foram realizadas na sala de aula, que essa ação era realizada mais por meninos. Zaim-de-Melo (2017), aponta em sua tese de doutoramento que brincadeiras de força são mais comuns com os meninos e que esses jogos que envolvem brutalidade demonstram mais interações também com os meninos.

Nesse momento foram perguntados aos alunos quem tinha brincado sobre a respectiva brincadeira, aos alunos que respondiam de forma positiva, foi pedido para que levantassem as mãos para que fosse realizado a contagem. Após esse momento foi perguntado aos alunos que levantaram as mãos para a resposta “sim”, onde e com quem elas aprenderam as brincadeiras,após a devida pergunta,diversas respostas surgiram. Em seguida foram anotadas as respostas que surgiram, como por exemplo: escola, pai, mãe, escola. Após a anotação das respostas foi contabilizado na mesma sala o número de crianças com as respectivas respostas. Não pode deixar registrar, que foi considerado para a mesma criança mais de uma resposta, como exemplos de respostas:

- “aprendi a jogar com meu primo e com meu amigo também”

-“Já brinquei com minha mãe, escola e com meus primos”

-“Aprendi na Bolívia, no meu bairro e amigos”

- “Brinquei com meu tio, meu irmão, mas gosto mais com meus amigos”

.

Quadro 10. Respostas dos alunos onde aprenderam as brincadeiras

Brincadeiras	Respostas
Lobo Lobito	Casa, bairro, pai, mãe, primo.
Pala pala	Bolívia, primos, casa, no bairro, escola.
Papa quemada	Minha casa (Bolívia), primo, amigos, tio, mãe, irmão.
Galinitacega	Irmão, primo, escola.
Ahorcado	Tia, tio, amigo, mão, escola.
Chicote quemado	Casa, bairro,amigo, primo, prima, irmão, tio.
Danne A	Escola, Internet.
Canica / Toro	Bairro, rua da Bolívia, escola, primo, amigos, tio, pai, irmão e irmã.
Tradicionais (queimada, pega pega, amarelinha, futebol, voleibol, etc)	Na escola, professora, primo, irmão.

Fonte: Dados coletados nas visitas em sala de aula

Neste quadro temos as respostas das crianças diante das perguntas que foram realizadas. Com quem elas brincam? Onde aprenderam as brincadeiras? Onde elas brincam? E foi observado que na maioria das brincadeiras que foram listadas receberam influência de algum familiar, seja do irmão, do primo, do pai, do tio ou da mãe. Isso pode ser justificado pelo fato de que a maioria das brincadeiras listadas são brincadeiras tradicionais da Bolívia e que a maioria dos alunos que estão matriculados na unidade escolar possuem descendência boliviana ou são residentes em território boliviano.

Para Freitas, Nunes e Machado (2019), entendem que os familiares são os primeiros cuidadores e são as pessoas que as crianças possuem maior contato desde os primeiros anos de vida, considerando que as brincadeiras em família são importantes no desenvolvimento das crianças.

Os dados e respostas analisadas nessa dissertação evidenciam que as crianças são significativamente influenciadas pelo contexto familiar, levando consigo os conhecimentos, valores e práticas aprendidos para os diferentes espaços que possam frequantar.

.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar a influência da família, da escola e da vizinhança no jogo e na brincadeira das crianças fronteiriças matriculadas e frequantadoras da Escola Municipal Rural de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso, observando, por meio das visitas e vivências a campo, os tipos de brincadeiras, bem como a forma e as pessoas com quem aprenderam.

A compreensão do sentido de fronteira foi imprescindível para o desenvolvimento do trabalho, o significado de fronteira está além de apenas uma limitação de território geográfico: trata – se de um espaço humano, de movimentações e trocas, com características próprias estabelecidas nas relações entre pessoas.

Para explanar o conceito de "Cultura Lúdica" na fronteira, foi escolhida Escola Municipal Rural Eutrópia Gomes Pedroso, situada mais próxima a linha geográfica de fronteira e por atender um grande número de alunos brasileiros residentes na Bolívia.

O estudo identificou a presença de algumas brincadeiras bolivianas que também são praticadas na escola, juntamente com brincadeiras tradicionais brasileiras, as quais, em sua maioria, são transmitidas às crianças pelos professores, inicialmene nas aulas de Educação Física e, posteriormente, reproduzidasem outros momentos, como nas Atividades Complementares (AC)

Este estudo identificou algumas brincadeiras bolivianas que também são praticadas na escola e brincadeiras tradicionais brasileiras, que em sua maioria são transmitidas as crianças através do professor (a), vivenciadas a princípio nas aulas de educação física e posteriormente reproduzidas em outros momentos como a AC.

Brincadeiras, como Lobo lobito, papa quemada, chicote quemado, galinita cega e ahorcado, são brincadeiras que as crianças aprendem na Bolívia com seus familiares e descendentes e em suas vizinhanças, portanto realizam essas brincadeiras na escola no momento de convívio com os demais colegas. As brincadeiras como queimada, pega pega, pique alto, pique bandeira, futebol, voleibol são atividades e brincadeiras tradicionais conhecidas em ambos os países, mas também são praticadas no ambiente escolar por influência de pessoas que não são de nacionalidade boliviana e que não possui um conhecimento aprofundado da cultura.

Com base nas observações realizadas, compreende-se que a cultura lúdica na região de fronteira é um fenômeno complexo, com características singulares e regionais. Neste sentido, torna-se necessário o desenvolvimento de estudos mais amplos, que permitam aprofundar o

.

conhecimento sobre a cultura lúdica fronteiriça. Recomenda-se, portanto, a realização de novas pesquisas em escolas situadas tanto no território brasileiro quanto no boliviano, possibilitando um tempo maior de observação em campo, de modo que o pesquisador possa vivenciar de forma mais próxima o cotidiano e as interações das crianças.

.

PRODUTO – CATÁLAGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Com base nos resultados encontrados na escola e nas brincadeiras que também foram observadas e comentadas pelos alunos, foi elaborado um catálogo com algumas brincadeiras realizadas na escola fronteiriça, com o objetivo de oferecer exemplos aos educadores que estão atuando na escola ou para aqueles que ainda terão a oportunidade de lecionar ou trabalhar na unidade escolar.

.

CATÁLAGO DE JOGOS E BRINCADEIRAS PRATICADAS EM UMA ESCOLA DA FRONTEIRA

JOGOS E BRINCADEIRAS SOB O OLHAR DA CULTURA LÚDICA

MARCELO RODRIGUES RIBEIRO DOS SANTOS

.

CATÁLOGO
DE JOGOS E
BRINCADEIRAS

.

LOBO LOBITO

PÚBLICO OBJETIVO: Niños de 4 a 7 años.

OBJETIVO: El juego pretende fomentar la socialización, el desarrollo motor, el respeto a las normas y el desarrollo del lenguaje en un entorno lúdico y agradable para el niño.

MATERIALES UTILIZADOS: No se necesitan materiales, sólo un espacio amplio para que los niños puedan formar un círculo para empezar a jugar y luego poder correr libremente.

Es un juego clásico y tradicional entre los niños bolivianos, donde un niño elegido por el grupo se transforma en lobo, y este lobo tiene el objetivo de perseguir a los demás niños. Hay dos momentos, o incluso dos versiones: Los niños que no fueron elegidos para ser el lobo le preguntan al lobo: "¿Qué hora es, tu lobo?". El lobo responde: "Son las 4 en punto". Los niños deben dar cuatro pasos hacia el lobo. Los niños restantes son atrapados cuando el lobo responde: "Hora de comer", y en ese momento, todos los niños deben huir a un lugar seguro estipulado antes del inicio del juego.

La segunda versión del juego consiste en que los niños formen un círculo y uno de ellos se coloque en el centro, transformándose simbólicamente en un lobo. Para empezar, los niños cantan una canción y, al final, el lobo corre tras ellos para atrapar a uno. A continuación, se muestra la canción que se canta durante el juego.

Lobo, lobito ¿Qué estás haciendo?
Ay qué lindo es pasear por aquí
Cuando el lobo está durmiendo,
¿Lobo, lobito qué estás haciendo?
Estoy poniéndome mis zapatos.

Ay qué lindo es pasear por aquí
Cuando el lobo está durmiendo,
¿Lobo, lobito qué estás haciendo?
Estoy poniéndome mi camisa.

Ay qué lindo es pasear por aquí
Cuando el lobo está durmiendo,

.

¿Lobo, lobito qué estás haciendo?
Estoy afilando mi cuchillito.
¿Para qué?
Para matar a mis ovejitas
¿Quiénes son tus ovejitas? ¡Ustedes!

LOBO LOBINHO

PUBLICOALVO: Crianças de 04 a 07 anos.

OBJETIVO: A brincadeira tem por objetivo promover a socialização, desenvolvimento motor, o respeito das regras, desenvolvimento da linguagem em um ambiente lúdico e de muito prazer para a criança.

MATERIAIS UTILIZADOS: Não é necessário materiais, apenas um espaço amplo para que as crianças possam fazer uma roda para iniciar a brincadeira e depois conseguir correr livremente.

É uma brincadeira clássica e tradicional entre as crianças bolivianas, onde uma criança escolhida pelo grupo, se transforma em lobo e esse lobo tem o objetivo de perseguir as outras crianças. Existem 2 momentos ou até mesmo 2 versões: As crianças que não foram escolhidas para ser o lobo, perguntam ao lobo "Que horas são seu lobo?", o Lobo responde: " São 4 horas, as crianças tem que dar 4 passos em direção Lobo, as demais crianças são pegas quando o Lobo responde "Hora de comer"e nesse momento todas as crianças devem fugir para um local seguro estipulado antes de iniciar a brincadeira.

A segunda versão da brincadeira, inicialmente é a formação de um círculo com as crianças e uma delas é escolhida para se posicionar ao centro "meio" do círculo ou da roda, se transformando simbolicamente em um lobo. Para iniciar as brincadeiras as crianças começam a cantar uma música e ao final, o lobo corre atrás das crianças com o objetivo de pegar uma delas. Segue abaixo a música cantada na brincadeira.

Lobo, lobo, o que está fazendo?
Oh, como é bom andar por aqui
Quando o lobo está dormindo,
Lobo, lobo, o que está fazendo?
Estou calçando meus sapatos.

Oh, como é bom andar por aqui

.

Quando o lobo está dormindo,
Lobo, lobo, o que está fazendo?
Estou vestindo minha camisa.

Oh, como é bom andar por aqui
Quando o lobo está dormindo,
Lobo, lobo, o que você está fazendo?
Estou afiando minha faquinha.
Para quê?
Para matar minhas ovelhinhas.
Quem são suas ovelhinhas? Você!

.

CANICA / “TORO”

PUBLICO OBJETIVO: Niños a partir de 4 años**.**

OBJETIVO: El objetivo del juego de pelota no es sólo promover la socialización entre los niños, sino también desarrollar la coordinación motora gruesa y fina y estimular la concentración y la atención.

MATERIALES UTILIZADOS: Canicas “Toro”

Se cavan tres hoyos en el suelo, separados aproximadamente por 1,5 metros. Los jugadores se ponen de pie y deben golpear el hoyo más lejano. Quien golpee primero comienza el juego y regresa por el otro lado. El objetivo es ir y volver siempre por el mismo camino. Quien golpee primero se queda con la canica y vuelve a empezar. Gana quien logre golpear los hoyos más veces y, en consecuencia, consiga más canicas.

BOLITA

PUBLICO ALVO: Crianças a partir de 04 anos.

OBJTIVO: O jogo debolita tem por objetivo, além de promover a socialização entre as crianças, a brincadeira desenvolve a coordenação motora grossa e fina, estimula a concentração e atenção.

MATERIAIS UTILIZADOS: Bolinhas de gude.

Devem ser cavados 3 buracos no chão com mais ou menos 1,5 m de distância entre um buraco e outro. Os jogadores ficam em pé de tem de acertar o buraco mais longe, quem acertar primeiro inicia o jogo, voltando pelo caminho contrário. O Objetivo é ir e voltar pelo mesmo caminho na ida e na volta, quem acertar primeiro fica com a bolinha e inicia o jogo novamente. Ganha quem conseguir ir e voltar mais vezes acertando os buracos, econsequentemente possuir mais bolinhas gude.

.

.

CHICOTE QUEMAR

PUBLICO OBJETIVO: Niños de 8 a 15 años.

OBJETIVO: Este juego busca fomentar el juego en los niños, así como desarrollar la motricidad, la agilidad, los reflejos, la fuerza y otras capacidades físicas.

MATERIALES UTILIZADOS: Un trozo de tela.

Primero, elijan a un niño para que sostenga un pañuelo, un trozo de tela o una toalla, que simboliza el látigo. Los demás niños pueden permanecer separados para evitar ser azotados. El niño que sostenga el pañuelo (o "látigo") debe perseguir a los demás para azotarlos. No hay un orden establecido para el siguiente niño; el profesor o la profesora eligen al siguiente niño o dejan que los niños elijan entre ellos.

CHICOTE QUEIMADO

PUBLICO ALVO: Crianças de 08 a 15 anos.

OBJETIVO: Essa brincadeira tem como objetivo de promover a ludicidade entre as crianças, alem de trabalhar as capacidade motoras, desenvolver a agilidade, reflexo de movimentos, força entre outras capacidades e habilidades físicas.

MATERIAIS UTILIZADOS: Um pedaço de pano.

A brincadeira inicia-se com a escolha de uma criança para segurar um lenço, um pedaço de pano ou uma toalha, que simbolizará o chicote. As demais crianças posicionam-se livremente pelo espaço, com o objetivo de evitar serem atingidas. A criança que porta o “chicote” deve perseguir as outras, buscando tocá-las com o lenço.Não existe uma ordem para o próximo chicoteador, fica a critério do professor escolher a próxima criança ou deixar que as crianças escolham entre elas.

.

BOLEADO

PUBLICO OBJETIVO: Niños a partir de 6 años.

OBJETIVO: Además de fomentar el trabajo en equipo, el juego también desarrolla la comunicación y la estrategia, la coordinación motora y habilidades como lanzar, correr y los reflejos. Es una actividad que encanta a la mayoría de los estudiantes.

MATERIALES UTILIZADOS: Una pelota.

Este también es un juego popular en Brasil, donde dos equipos con el mismo número de jugadores compiten y buscan quemar (golpear) a los jugadores del equipo contrario con el balón. El jugador golpeado queda eliminado o puede continuar si es enviado a una zona de "cementerio". El equipo que logre quemar a todos los jugadores del equipo contrario se considera campeón. Los jugadores quemados y enviados a la zona de "cementerio" también tienen derecho a quemar a sus oponentes.

ARREDONDAMENTO “JOGO DA QUEIMADA”

PUBLICO ALVO: Crianças a partir de 06 anos.

OBJETIVO: O jogo além de desenvolver o trabalho em equipe, trabalha a comunicação e a estratégia, desenvolve a coordenação motora, habilidades como arremessar, correr, reflexo. É uma atividade que a maioria dos alunos adoram.

MATERIAIS UTILIZADOS: Uma bola.

É uma brincadeira também popular no Brasil, onde são divididas 2 equipes com número igual de jogadores competindo e possuem o objetivo de queimar (acertar) os jogadores da equipe adversária com a bola. O jogador que foi atingido é “eliminado” do jogo ou pode continuar jogo se for decidido ir para uma área denominada “cemitério”. A equipe que conseguir “queimar” todos os jogadores da equipe adversária é considerada campeã. Os jogadores que forem queimados e destinados ao “cemitério” também terão o direito de queimar o adversário.

.

.

PALA PALA

PUBLICO OBJETIVO: Niños a partir de 4 años.

OBJETIVO: La actividad tiene como objetivo desarrollar habilidades físicas como la agilidad, la coordinación motora y la resistencia, además de promover la socialización, enseñando a los niños de forma lúdica cómo lidiar con las frustraciones.

MATERIALES UTILIZADOS: No se necesitan materiales, sólo un espacio amplio para desarrollar el juego.

Este juego consiste en un niño que atrapa al otro, y el objetivo es que atrape a todos los demás. Se considera un juego de persecución: el niño que atrapa al otro niño lo paraliza y lo hace agacharse, eliminándolo del juego. Una vez que todos los niños han sido atrapados y están agachados, comienza otro juego. El niño puede ser el que atrapa al otro o se puede elegir a otro**.**

PEGA PEGA

PUBLICO ALVO: Crianças a partir de 04 anos.

OBJETIVO: A atividade tem os objetivos de desenvolver habilidades física como agilidade, coordenação motora, resistência, além de promover a socialização, ensinando a criança de forma lúdica a lidar com frustrações.

MATERIAIS UTILIZADOS: Não são necessários materiais, apenas um lugar amplo para que possa ocorrer a brincadeira.

É uma brincadeira que se tem 1 pegador e o objetivo é que a criança consiga pegar todas as outras. Considerado uma brincadeira de perseguição, a criança (pegador) ao encostar na outra criança deixa a mesma paralisada e abaixada, “eliminando” a mesma da brincadeira. No momento em que todas as crianças forem pegas e estiverem abaixadas, se inicia outro jogo. Podendo utilizar a mesma criançacriança como “pegador” ou realizar a escolha de outra.

.

PELOTA

PUBLICO OBJETIVO: Todas las edades

OBJETIVO: Su objetivo es desarrollar la motricidad, la velocidad y la agilidad. Este juego también desarrolla fundamentos como el pateo, el pase y el regate. Se fomenta el trabajo en equipo, lo que permite a los niños desarrollar estrategias de juego y mejorar su sentido del tiempo y el espacio.

MATERIALES UTILIZADOS: Una pelota

Es un juego de pelota para niños. El término "pelota" se usa para referirse al famoso partido de fútbol, que suele dividirse en dos equipos con el mismo número de jugadores, pero también se puede jugar "todos contra todos". Si solo se juega en un lado de la cancha, se juega con un solo portero para defender la portería. Si se juegan ambos lados, se requiere un portero para cada equipo.

BOLA

PUBLICO ALVO: Todas as idades

OBJETIVO: Visam o desenvolvimento das habilidades motoras, velocidade, agilidade. Essa brincadeira também desenvolve fundamentos como chutes, passes, dribles. O trabalho em equipe é desenvolvido, possibilitando as crianças o estímulo de estratégias de jogo, potencializando também a noção de tempo e espaço.

MATERIAIS UTILIZADOS: Uma bola

É um jogo com a bola, as crianças, utiliza-se desse termo “pelota” para se referir ao famoso jogo de futebol, geralmente divido em 2 duas equipes com números iguais de jogadores , mas também pode ser jogado e disputado “todo mundo contra todo mundo”. Caso for utilizado apenas 1 lado da quadra, o jogo é realizado com apenas 1 goleiro para defender o gol, caso utilizem os dois lados o jogo é necessário um goleiro para cada equipe.

.

.

PAPA QUEMADA

PUBLICO OBJETIVO: Niños de 4 años en adelante.

OBJETIVO: Los objetivos principales del juego son fomentar la diversión entre los niños, así como desarrollar la motricidad, la atención, la agilidad de reflejos y la socialización. A través del juego, los niños aprenden a esperar su turno y a seguir las reglas establecidas, además de aprender a respetar y aceptar las decisiones del grupo y a desarrollar el trabajo en equipo.

MATERIALES UTILIZADOS: Una pelota

Se traduce como "papa frita". Formen un círculo con los estudiantes y un niño debe estar de espaldas al círculo para que no puedan ver adónde ni a quién pasa la pelota. Para comenzar el juego, y para que la pelota pase de mano en mano, el niño que está de espaldas comienza la canción repitiendo "papa caliente, caliente, caliente", y los estudiantes deben pasar rápidamente la pelota al estudiante de al lado. En el momento en que el niño dice "quemado", la pelota también deja de moverse y el niño que la sostiene es eliminado.

BATATA QUENTE

PUBLICO ALVO: Crianças a partir de 04 anos.

OBJETIVO: Os principais objetivos do jogo é promover a diversão entre as crianças, além de desenvolver as habilidades motoras, atenção, reflexo rápidos, socialização. Através da brincadeira, as crianças aprendem a esperar sua vez e as regras estabelecidas, aprendendo também a respeitar e aceitar as decisões do grupo e desenvolver o trabalho em equipe.

MATERIAIS UTILIZADOS: Uma bola.

Em tradução significa batata frita. Formar com os alunos um círculo/uma roda e colocar uma criança de costas para a roda para que não veja onde e com quem a bola passa. Para iniciar a brincadeira e a bola começar a passar de mãos em mãos, a criança que está de costas inicia a música repetindo “ papa quente, quente, quente” e os alunos devem passar a bola rapidamente para o colega ao lado. No instante que a criança dizer “quemado” a bola no mesmo instante também parar de roda e elimina a criança que estiver com a posse da bola nas mãos.

.

GALINITA CEGA

PUBLICO OBJETIVO: Niños de 7 años en adelante.

OBJETIVO: Esta actividad desarrolla la atención, la concentración, la orientación espacial, la percepción sensorial, así como la interacción entre los niños.

MATERIALES UTILIZADOS: Una venda para los ojos y un trozo de tela.

Se realiza vendando los ojos a un niño con un pañuelo, toalla u otra tela, que simboliza un látigo. Mediante sonidos, el niño con los ojos vendados intenta azotar o golpear a los demás niños con el látigo en la mano. El niño con los ojos vendados es ciego o tiene visión reducida, y los demás niños realizan payasadas y disfrutan de su discapacidad visual.

BATATA QUENTE

PUBLICO ALVO: Crianças a partir de 07 anos.

OBJETIVO: Essa atividade desenvolve a atenção, concentração, orientação espacial, percepção sensorial, além da interação entre as crianças.

MATERIAIS UTILIZADOS: Uma venda e um pedaço de pano.

É realizada deixando uma criança vendada que fica com um lenço, toalha ou pano qualquer, simbolizando um chicote e através dos sons a criança vendada tenta chicotear/ bater nas outras crianças com o “chicote na mão”. A criançavendadanão enxerga ou tem sua visão limitada, as outras crianças realizam “palhaçadas” e se divertem com a dificuldade de visão do colega que possui a visão bloqueada pela venda.

.

.

JUEGO AHORCADO

PUBLICO OBJETIVO: Niños de 6 años en adelante.

OBJETIVO: Además de promover la socialización, el juego desarrolla el vocabulario, la memoria, la concentración, la lectura y la escritura.

MATERIALES UTILIZADOS: Cuando sea necesario, se puede usar tiza o bolígrafo si el ejercicio se realiza en la pizarra. Si se realiza en una hoja de papel, se puede usar papel, lápiz o bolígrafo. Sin materiales, se puede realizar en el patio de recreo de forma práctica.

Este juego es similar al del ahorcado. Antes de empezar, un niño puede decidir un tema, ya sea por consenso o impuesto por el profesor. El niño tiene 3, 4 o 5 oportunidades para adivinar las palabras. Si no las adivina, el compañero que conoce la palabra debe "ahorcarlo".

JOGO DA FORCA

PUBLICO ALVO: Crianças a partir de 06 anos.

OBJETIVO: Além de promover a socialização, a brincadeira desenvolve ovocabulário, memória, concentração, leitura e escrita.

MATERIAIS UTILIZADOS: Quando necessário, pode se utilizar giz ou caneta se for realizado no quadro da sala de aula. Papel, lápis ou caneta quando realizado em uma folha. Sem utilização de materiais de for realizado na quadra e forma prática

Essa brincadeira é semelhante ao jogo da forca. Antes de iniciar a brincadeira pode ser definido um tema uma criança em consenso ou imposto pelo professor. A pode possuir 3, 4 ou 5 chances para tentar advinhar as palavras, caso ela não adivinhe, tem de ser “enforcada” pelo colega que tem a posse do conhecimento da palavra.

.

PLEEO

JUEGO DE “DANNE A”

PUBLICO OBJETIVO: Niños de 6 años en adelante.

OBJETIVO: El juego promueve la atención, la habilidad oral entre los estudiantes y la socialización, además de promover el espíritu lúdico entre los participantes.

MATERIALES UTILIZADOS: No es necesario utilizar materiales.

Este juego está diseñado para niños de ambos sexos, tanto pequeños como mayores. El primer niño dice: "Fulano, dame una A", y "fulano" responde al primer niño: "¿Qué?". El primer niño responde: "Una A", fulano le dice al tercer niño: "Una A", y el tercer niño responde: "¿Qué?". Fulano le dice al primer niño: "¿Qué?". Este es un juego de preguntas y respuestas. El último niño al que se llame debe gritar "A" fuerte. Este juego se puede jugar con varios niños y requiere atención.

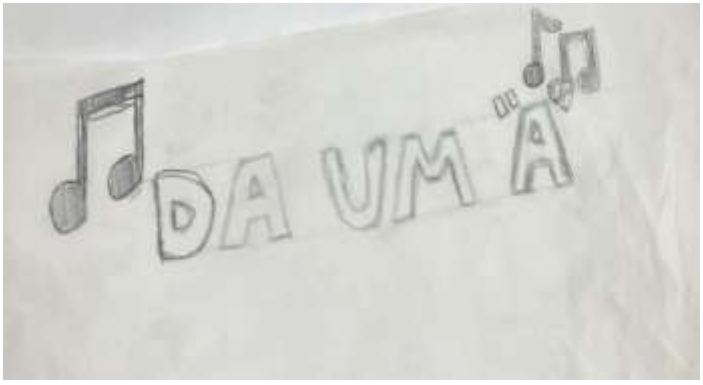
JOGO DA UM “A”

PUBLICO ALVO: Crianças a partir de 06 anos.

OBJETIVO: A brincadeira promove a atenção, a oralidade entre os alunos e a socialização, além de promover a ludicidade entre os participantes.

MATERIAIS UTILIZADOS:Não é necessário a utilização de materiais.

Brincadeira desenvolvida com crianças de ambos os sexos, sejam elas novas ou mais velhas. A primeira pessoa diz “Fulano Danne um A” o “fulano” responde para a primeira criança “o que?” a primeira criança corresponde “um A”, o fulano diz a terceira criança “um A” e a terceira criança responde para o fulano “O que?”, o fulano diz a primeira criança “O que?”, logo temos um jogo de perguntas e respostas de “vai e vem”. A última criança a ser chamada precisa grita “A” bem alto. Essa brincadeira pode ser desenvolvida com muitas crianças e necessita de atenção.



.

RFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, J. M. S; ZAIM-DE-MELO, R; RIZZO, D. T. S. Uma pipa no céu, uma criança correndo, a brincadeira mais popular de Corumbá-MS.**Lúdica Pedagógica**, n. 30, p. 43-49, 2019.

AMARAL, L. L.; AQUINO, M. N.; PACOLA, G.; ZAIM-DE-MELO, R. Ouvir o idoso como fonte para o planejamento de aulas de Educação Física. **Cadernos de formação RBCE.**v. 16, n. 1, p. 31-44, 2025.

BARBOSA, M. C. S. Culturas infantis: Contribuições e reflexões. **Diálogo educacional, Curitiba**, v. 14, n. 43, p. 645-67, 2014.

BRASIL. lei nº 13.467, DE 13 DE JULHO DE 2017. Altera a Consolidação das Leis do Trabalho (CLT). Presidência da República: Secretaria Geral. Brasília, 13 jul. 2017.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF: Presidência da república, [1980] Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm Acesso em: 16 de março de 2025.

BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Fderativa do Brasil de 1988.** Brasília, DF: Presidência da república, [2017] Diponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/lei/l13445.htm Acesso em: 24 de julho de 2025.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1998a.

COSTA, E. A.; COSTA, G. V. L.; OLIVEIRA, M. A. M.. Mexe com o que? Vai pra onde? Constrangimentos de ser fronteiriço. **Fronteiras em foco**. Campo Grande: Ed. UFMS, p. 131-170, 2011.

FERRARI, M**. Interações tranfronteiriçasna zona de fronteira Brasil – Argetina:** O

.

extremos oeste de Santa Catarina e Paraná e a provincial de misiones (século XX e XIX). Tese de Doutorado, Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, 2011.

FREITAS, A. R. M; NUNES, L; MACHADO, G. M. A. Importância do brincar no contexto familiar: um estudo de revisão da literatura. **Revista Psicologia & Saberes.** v. 8, n. 13, p. 76 – 90, 2019.

GODOY, L. B; ZAIM-DE-MELO, R. Brincar ou não brincar na rua: eis a questão?**Conexões**, v. 22, p. e024017-e024017, 2024.

GOLIN, C. H; ASSUMPÇÃO, L. O. T; NEVES, R. L. R; LIRA, L. C; SAMPAIO, T. M. V. Identidade e interculturalidade na fronteira Brasil-Bolívia: desafios e perspectivas para a educação física: desafios e perspectivas para a educação física.**Revista Brasileira de Ciência e Movimento**,v. 22, p. 171-184, 2014.

GOLIN, C. H.; ASSUMPÇÃO, L. O. T. "Educação Intercultural em Escolas Fronteiriças: diálogos sobre fricções culturais na fronteira Brasil-Bolívia".**Revista Geo Pantanal. UFMS/AGB**. Corumbá, n. especial, p. 27-38, 2017.

GOMÉZ, L. P. A escola: território de fronteira: tipologia de conflitos escolares segundo estudo comparado em Bogotá, Cali e Medellín. **Revista Pueblos y Fronteras Digital,** v. 6, n. 11, p. 1-18, 2011.

GOSSO, Y. **PexeOxemoarai: brincadeiras infantis entre os índios Parakanã 2004**. Tese (Doutorado), Doutorado em Psicologia, Universidade de São Paulo, SP, 2004.

GRILLO, R. M.; RODRIGUES, G. S.; NAVARRO, E. R. Cultura Lúdica: uma revisão conceitual à luz das ideias dos intelectuais dos estudo de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico. **Arquivos em Movimento.** Rio de Janeiro, v. 15, n. 2, p. 174 – 193, 2019.

GRILLO, R. M, RODRIGUES, G. S; GODOY, L. B, ZAIM-DE-MELO, R.. Quando a escola vira o quintal de casa: um estudo dos jogos tradicionais e da cultura lúdica das crianças pantaneiras.**BrazilianJournalofPolicyandDevelopment,** v. 3, n. 3, p. 58-78, 2021.

.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura.** 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2019.

IBGE, **Instituro Brasileiro de Geografia e Estatística.** 2023. Disponível em: https://censo2022.ibge.gov.br/panorama/?utm_source=ibge&utm_medium=home&utm_campaign=portal Acesso em 03 de mar. De 2024.

KRALICH, S.; BENEDETTI, A.; SALIZZI, E. Aglomeraciones transfronterizas y movilidad. Una aproximación desde casos sudamericanos. **Associação Brasileira de Geógrafos**. Porto Alegre – RS, n. 38, p. 111 – 136, 2012.

LÈVY, Pierre. **Cibercultura**, São Paulo: Editora 34, 1999.

LORO, A. P. O brincar na educação física escolar: um contexto fronteiriço.
Teias, Rio de Janeiro, v. 16, p. 190-203, 2015

LUDKE, M.; ANDRÉ. M. E. D. A. ***P*esquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1998.

MACHADO, L. O. Limites, fronteiras, redes. **Fronteiras e Espaço Global**, Porto Alegre, p. 41-49, 1998

MACHADO, L. O. Limites e Fronteiras: da alta diplomacia aos circuitos da ilegalidade.
Revista Território, Rio de Janeiro, n 8, p.7-23, 2000.

MATURANA, R.M.; VERDEN-ZÖLLER,G. ***Amar E brincar –fundamentos esquecidos do humano.***São Paulo. Palas Athena, 2004.

MARTINS, J. S. **Fronteira: a degradação do Outro nos confins do humano**. São Paulo: Hucitec, 1997.

.

MELO, M. S; GOLIN, C. H; ZAIM-DE-MELO, R. A cultura lúdica corumbaense expressada por diferentes gerações de uma mesma família**.RevistaGeoPantanal**, v. 16, n. 31, p. 95-105, 2021.

NOGUEIRA, R. J. B. Fronteira**:** Espaço de referência Identitária?**Revista Ateliê Geográfico**, v. 1, n. 2, dez/2007, Goiânia: UFG, p.27-41, 2007.

OLIVEIRA, M. A. M.; LOIO, J. A. M. Migração internacional pendular em fronteira: Busca de qualificações espaciais. **RevistaVidere.** Dourados – MS, v. 11, n. 21, p. 54 – 67, 2019.

OPIE, I.; OPIE, P. **Children's games in street and playground**. Oxford: Clarendon Press, 1969.

PONTES, F. A. R; MAGALHÃES, C. M. C. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação, **Psicologia: Reflexão e Crítica**. v. 16, n. 1, p. 117-124, 2003.

RABINOVICH, E. P. A brincadeira e o ambiente espontâneo na infância: relações espaço-tempo e ludicidade. **Saúde & Sociedade**, São Paulo, v.20, n. 3, p. 702-714, 2011.

RAFFESTIN, C. **Por uma geografia do poder**. Trad. De Maria Cecilia França. São Paulo: Ática,1993.

SCHERER-WARREN, I. **Redes de movimentos sociais**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2007.

SCHÄFFER, N. O. Globalização e Fronteira. **BENTANCOR, G. T (Org.). Práticas de Integração nas Fronteiras: temas para o Mercosul**. Porto Alegre: UFRGS, 223 p., 1995.

SARMENTO, M. J. Visibilidade social e estudo da infância. In: VASCONCELOS, V.M.R.; SARMENTO, M.J. (Org.). *Infância (in) visível*. Araraquara: J&M Martins, 2007.

Secretaria Municipal de Educação de Corumbá (SEMED), Prefeitura Municipal de Corumbá-MS, 2025.

.

SILVA, A.N.B.A. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: trajectos intergeracionais. 2014**. Tese (Doutorado) – Doutorado em estudos da criança, Universidade do Minho, Braga, Portugal, 2014.

SOUZA, C. R. T.; ZAIM-DE-MELO, R.;RIZZO, D. T. S. Educação social e brincadeiras de crianças de uma escola das águas do Pantanal sul mato-grossense. **Educação, Ciência e Cultura**, v. 27, n. 2, 2022.

VERA, T. I. C. **As pluralidades de uma escola do campo em territorio fronteiriço Brasil-Bolívia.**Dissertação de Mestrado. Programa de Pós Graduação em Educação e Territorialidade. UFGD, Dourados-MS, 2021.

WAJSKOP, G. **O Brincar na Educação Infantil**. Cad. Pesq. n.92, p.62-69, fev. São Paulo, 1995.

ZAIM-DE-MELO, R.**Jogar e Brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma "Escola das Águas".** Tese de doutorado. Programa de Pós Graduação em Educação do Departamento de Educação do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio. Rio de Janeiro – RJ, 2017.

ZAIM -DE-MELO, R. A cultura lúdica no banho de São João.**Athlos: Revista internacional de ciênciassociales de laactividad física, eljuego y el deporte, n**. 16, p. 73-81, 2019.

ZAIM-DE-MELO, R. GOLIN, C. H. Entre o tradicional e o eletrônico: os jogos e brincadeiras de estudantes em Corumbá-MS. In: LINHARES, W. L. (Ed.). **Atena.Ciências do esporte e educação física: uma nova agenda para a emancipação**. Ponta Grossa, p. 69-75, 2019.

ZAIM-DE-MELO, R; DUARTE, R. M; SAMBUGARI,M. R. N. Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma "escola das águas".**Pro-Posições**, v. 31, p. e20180052, 2020.

ZAIM-DE-MELO, R; RODRIGUES, G. S; GRILLO, R. M. A Cultura Lúdica dos alunos de uma "Escola das Águas" no Pantanal. **-Revista Práticas educativas, memórias e oralidades. Revista do PEMO**, v. 3, n. 2, p. e324799-e324799, 2021.

.

ZAIM-DE-MELO, R; SCAGLIA, A. J. Memórias crianceiras: a infância pantaneira em meados do Século XX.**Revista Temas em Educação**, v. 31, n. 1, p. 41-60, 2022.

ZAIM-DE-MELO, R; ALVES, E. F. R; FABIANI, D. J. F; SANDOVAL, G. O; SILVA, L. F. S; GODOY, L. B; SCAGLIA, A. J. Aprendi jogar bolita com meu irmão!": Saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras. **Retos**, v. 49, p. 775-781, 2023.

ZAIM-DE-MELO, R; AMARAL, L. S; GODOY, L. B; MARTINS, I. C. A infância da criança pantaneira.**Perspectivas em Diálogo**:**Revista de Educação e Sociedade**, Naviraí, v. 11, n. 28, p. 82-97, 2024.

ZAIM-DE-MELO, R.; SANDOVAL,G. O; GODOY, L. B; SILVA, B. C C; FABIANI, D. J. F; SCAGLIA, A. J. Manifestações lúdicas no Correr Cosme.**ETD: Educação Temática Digital**, Campinas - SP, n. 26, p. 58, 2024.

.

ANEXOS

Anexo 1. Ofício de apresentação para a Secretaria Municipal de Educação (SEMED)

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL – UFMS
CAMPUS DO PANTANAL – CORUMBÁ
MESTRADO EM ESTUDOS FRONTEIRIÇOS

Corumbá, 09 de março de 2024

Para:
Senhor Genilson Canavarro de Abreu
Secretaria Municipal de Educação

De:
Prof. Dr. Rogério Zaim de Melo
Docente do Mestrado em Estudos Fronteiriços – UFMS
Assunto: Apresentação

Vimos por meio desta apresentar o mestrando, Marcelo Rodrigues Ribeiro dos Santos, , matriculado nesta Universidade, no Curso de Mestrado em Estudos Fronteiriços que está desenvolvendo sua pesquisa tendo como tema central a cultura lúdica de crianças que moram na fronteira.

Pretendemos que a referida pesquisa seja desenvolvida na EMREI Polo Eutropia Gomes Pedroso, sendo assim para que seus objetivos possam ser alcançados o pós-graduando precisa ter acesso a dependências da escola.

Na oportunidade, ressaltamos a importância do seu apoio para que a pesquisa possa ser realizada e por consequência, tenhamos um conhecimento mais amplo da realidade das crianças que vivem e estudam na nossa fronteira.

Certo de contar com a sua colaboração, desde já agradecemos, e nos colocamos a disposição para quaisquer esclarecimento.

Atenciosamente,

Rogério Zaim de Melo
Professor Orientador -MEF/CPAN/UFMS)

Anexo 2. Autorização da gestora da unidade escolar EMREI Eutrópia Gomes Pedroso

.

AUTORIZAÇÃO

Eu, Enedina Santos de Moura, CPF nº696.063.581-00, diretora da Escola Municipal Rural de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso, tenho pleno conhecimento do projeto "Ser criança na fronteira Brasil – Bolívia: Influências familiares no Jogo e na Brincadeira, de autoria do mestrando/pesquisador Marcelo Rodrigues Ribeiro dos Santos, Projeto de Pesquisa apresentado ao Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Estudos Fronteiriços da Universidade Federal de mato Grosso do Sul, Campus do Pantanal. Foi recebido um documento na unidade escolar autorizando o trabalho e tenho pleno conhecimento.

Corumbá – MS, 10 de março de 2025

Enedina Santos de Moura

Enedina Santos de Moura
Dir. da EMPREI. Eutrópia Gomes Pedroso
DECRETO Nº 3.372, DE 20 DE JANEIRO DE 2025

Anexo 3. Parecer do Comitê de Ética e Pesquisa

.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL - UFMS

PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: A CULTURA LÚDICA DE CRIANÇAS DO PANTANAL SUL
Pesquisador: Rogério Zaim de Melo
Área Temática:
Versão: 3
CAAE: 77305524.4.0000.0021
Instituição Proponente: Universidade Federal de Mato Grosso do Sul - UFMS
Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 6.832.804

Apresentação do Projeto:
'texto do pesquisador': Pesquisa de natureza qualitativa a ser realizada como pesquisa Institucional, desenvolvida no Campus do Pantanal, tendo como objeto de estudo a
cultura lúdica infantil. A presente intenção de pesquisa objetiva Analisar a cultura lúdica de crianças do Pantanal Sul em espaços formais e não formais de educação. Para
tanto, optou-se por realizar uma pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso, a ser realizada em espaços formais e não formais de educação dos municipios de Corumbá e Ladário, MS, tendo como participantes crianças de 05 a 12 anos, que se interessarem em participar da pesquisa, cujos pais ou responsáveis as autorizarem. Os instrumentos de pesquisa utilizados serão, observação, entrevistas e fotografias. O projeto terá a duração de 48 meses. norteadorasQuestões que norteiam o projeto de pesquisa proposto: como é constituida a cultura lúdica de crianças que frequentam espaços formais e não formais de educação? Existe diferença nas brincadeiras realizadas pelas crianças corumbaenses e ladarenses? Como as crianças aprendem os jogos e brincadeiras que realizam? Critério de Inclusão: Ter mais de 05 e menos de 12 anos e desejar participar da pesquisa e ser autorizada pelos seus pais ou responsáveis. Critério de Exclusão: Não desejar participar da pesquisa, desistir de participar durante a sua realização e/ou não ser autorizada a sua participação pelos seus pais ou responsáveis

Objetivo da Pesquisa:

'texto do pesquisador': Objetivo Primário: Analisar a cultura lúdica de crianças do Pantanal Sul em espaços formais e não formais de educação. Objetivo Secundário:

- Identificar e descrever do que brincam e como brincam as crianças das escolas municipais de Corumbá e Ladário;- Identificar e descrever do que brincam e como brincam as crianças que frequentam a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de Corumbá, MS;- Identificar e descrever do que brincam e como brincam as crianças que frequentam a Casa de Recuperação Infantil Padre Antonio Muller (CRIPAM);- Identificar e descrever do que brincam e como brincam as crianças das que frequentam o Moinho Cultural Sul-americano;- Identificar e descrever do que brincam e como brincam as crianças das que frequentam as Escolas de Samba do Município de Corumbá;- Identificar e descrever do que brincam e como brincam as crianças das que frequentam o Grêmio Recreativo Escola de Samba Mirim "Corumbá do Amanhã";- Identificar marcas ou contribuições da cultura pantaneira nos jogos e brincadeiras realizados pelas crianças nos espaços acima referidos;- Identificar possíveis indícios da presença das mídias nas brincadeiras de crianças que vivem no pantanal sul; e- Compreender como é transmitida a cultura lúdica das crianças que vivem no pantanal sul

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

'texto do pesquisador': Riscos: Os possíveis riscos são as crianças ficarem constrangidas durante a execução da entrevista. Para minimizar tais riscos será garantido aos participantes, que eles poderão desistir da participação na pesquisa a qualquer hora, sem nenhum prejuízo para eles. Quanto às fotografias, será explicada a criança fotografa que tire fotos apenas daqueles que concordarem e, como se trata de uma máquina digital, as fotos serão mostradas aos participantes, que poderão solicitar que elas sejam apagadas, o qual será prontamente atendido. Benefícios: Os benefícios neste estudo são compreender o universo lúdico da criança e mostrar um pouco, para quem não conhece como a cultura lúdica das crianças do Pantanal sul. Os resultados da pesquisa também poderão ser utilizados pelos responsáveis pelo lazer das cidades de Corumbá e Ladário como base para a proposta de atividades lúdicas para a população infantil.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

'texto do pesquisador': Para alcançar os objetivos propostos nessa pesquisa, optamos por realizar uma pesquisa qualitativa, do tipo estudo de caso; Ludke e André (1998)

entendem que pesquisas que se interessam em algo singular, que tenham valor em si mesmo se enquadram nessa tipologia. 2.1 Lócus da PesquisaO local escolhido para a pesquisa são as

escolas municipais de Corumbá e Ladário, a CRIPAM, a APAE, o Moinho Cultural Sul-americano, as quadras das Escolas de Samba de Corumbá e o Grêmio Recreativo Escola de Samba Mirim "Corumbá do Amanhã".2.2 ParticipantesParticiparão deste estudo:- crianças com idade entre 05 e 12 anos que frequentem os locais escolhidos relatados no item 2.1, cujos responsáveis aprovarem a sua participação na pesquisa.

Tamanho da Amostra no 500

É um estudo internacional? Não

Haverá uso de fontes secundárias de dados (prontuários, dados demográficos, etc)? Não

O Estudo é Multicêntrico no Brasil? Não

Propõe dispensa do TCLE? Não

Haverá retenção de amostras para armazenamento em banco? Não

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

- Folha de rosto: OK
- Projeto detalhado: Apresentado e OK
- Cronograma: OK
- Orçamento: OK
- Anuência das instituições: Apresentado e OK
- Instrumento de coleta de dados: Apresentado e OK
- TCLE: Apresentado e OK
- TALE: Apresentado e OK

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

-Antes de aplicar o TCLE adicionar os riscos relacionados com a possibilidade de exposição dos registros fotográficos e como o pesquisador minimizará este risco. Adicionar ao TCLE dos responsáveis.

Considerações Finais a critério do CEP:

É de responsabilidade do pesquisador submeter ao CEP semestralmente o relatório de atividades desenvolvidas no projeto e, se for o caso, comunicar ao CEP a ocorrência de eventos adversos graves esperados ou não esperados. Também, ao término da realização da pesquisa, o pesquisador deve submeter ao CEP o relatório final da pesquisa. Os relatórios devem ser submetidos através da Plataforma Brasil, utilizando-se da ferramenta de NOTIFICAÇÃO.

Informações sobre os relatórios parciais e final podem acessadas em https://cep.ufms.br/relatorios-parciais-e-final/

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MATO GROSSO DO SUL - UFMS

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_2274296.pdf	05/05/2024 17:50:49		Aceito
Outros	Carta_resposta.pdf	05/05/2024 17:49:38	Rogério Zaim de Melo	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Projeto_pesquisa0505.pdf	05/05/2024 17:49:14	Rogério Zaim de Melo	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	tcle_corrigido0505.pdf	05/05/2024 17:48:53	Rogério Zaim de Melo	Aceito
Cronograma	cronogramanovo.pdf	24/03/2024 16:40:02	Rogério Zaim de Melo	Aceito
Folha de Rosto	folhaDeRosto_assinada.pdf	15/01/2024 17:05:58	Rogério Zaim de Melo	Aceito
Declaração de concordância	termosdeautorizacao.pdf	15/01/2024 12:26:10	Rogério Zaim de Melo	Aceito

Situação do Parecer:
Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:
Não

CAMPO GRANDE, 18 de Maio de 2024

Assinado por:
Fernando César de Carvalho Moraes
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Costa e Silva, s/nº - Pioneiros ¿ Prédio das Pró-Reitorias ¿Hércules Maymone¿ ¿ 1º andar
Bairro: Pioneiros **CEP:** 70.070-900
UF: MS **Município:** CAMPO GRANDE
Telefone: (67)3345-7187 **Fax:** (67)3345-7187 **E-mail:** cepconep.propp@ufms.br