

EXISTE UMA CULTURA LÚDICA SULMATOGROSSENSE? Um estudo a partir da produção científica entre os anos de 2015 e 2025

IS THERE A LUDIC CULTURE IN MATO GROSSO DO SUL? A study based on scientific production between 2015 and 2025

¿EXISTE UNA CULTURA LÚDICA SULMATOGROSSENSE? Un estudio a partir de la producción científica entre los años 2015 y 2025

EXISTE-T-IL UNE CULTURE LUDIQUE DANS LE MATO GROSSO DO SUL ? Une étude à partir de la production scientifique entre 2015 et 2025

Rogério Zaim-de-Melo* 



Introdução

“Quem quer brincar de esconde esconde põe o dedo aqui, senão vai fechar!”

Muitas brincadeiras brasileiras se iniciavam com essa frase, ao escutá-la as crianças iam bem rápido colocar o dedo na palma da mão, que estava virada para baixo, daquele que cantarolava a frase. Esse simples cantarolar fez parte da Cultura Lúdica de crianças de todas as partes do Brasil.

O conceito de Cultura Lúdica, muito utilizado em trabalhos e pesquisas realizados no Brasil, foi definido por Brougère (1998) um conjunto de regras e significações próprias do jogo, que o jogador adquire e domina no contexto da atividade lúdica. Para o autor, não se deve compreender o jogo apenas como espaço de desenvolvimento cultural, mas, sobretudo, como o lugar de emergência e enriquecimento dessa cultura, a qual torna o jogo possível e permite o aperfeiçoamento progressivo da ação lúdica.

* Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Grillo, Navarro e Santos Rodrigues (2019) apontam que a cultura lúdica se manifesta por meio de expressões diversas, como enigmas, cantigas, danças, trotes, piadas, bazófias, brinquedos e rondas e encontra-se intrinsecamente vinculada às brincadeiras e jogos que caracterizam as diferentes formas de viver a infância

De acordo com Lavado (1999) a cultura lúdica se sustenta em três dimensões fundamentais da prática humana: (a) a inexistência de condicionamento por idade, gênero ou condição social; (b) a realização autônoma, desvinculada das determinações espaço-temporais cotidianas; e (c) a constatação de que todas essas práticas partilham dimensões estatutárias equivalentes. Assim, a ausência da cultura lúdica compromete a essência do jogo, retirando-lhe o prazer, elemento que diferencia, por exemplo, uma “pelada” infantil, espontânea e recreativa, de uma partida de futebol profissional, em que a obrigação suplanta a ludicidade.

A cultura lúdica constitui, portanto, um mecanismo de interpretação da realidade, permitindo compreender como certas atividades podem ser percebidas como jogos, ainda que não o sejam formalmente. As crianças, por exemplo, distinguem intuitivamente uma luta de brincadeira de uma briga real, diferenciação que, segundo Brougère (1998), nem sempre é perceptível aos adultos distantes do universo infantil.

Dessa forma, a cultura lúdica diversifica-se segundo inúmeros critérios, variando conforme o contexto sociocultural, o espaço geográfico e a faixa etária. Ela não é idêntica entre países, como entre o Brasil e a Noruega, nem entre grupos sociais ou faixas etárias distintas (Brougère, 1998). Pensando no Brasil, um país continental, surgiu problema desse artigo, será que existe uma cultura lúdica que caracteriza cada estado? Mais especificamente o Mato Grosso do Sul.

O Mato Grosso do Sul, é um estado que foi criado oficialmente em 1977 a partir da divisão do antigo estado de Mato Grosso, possui uma formação histórica marcada pela diversidade étnica e cultural. Essa miscigenação resulta do encontro entre povos indígenas originários, colonizadores europeus, migrantes do região sul do Brasil e populações de fronteira, incluindo influências bolivianas e paraguaias.

Tal confluência de identidades produziu um patrimônio cultural singular, visível nas manifestações artísticas (ex. o siriri, o cururu e a viola de coxo), religiosas (ex. O banho de São João Batista em Corumbá) e nas práticas sociais cotidianas. A relação do sul-mato-grossense com a natureza é igualmente profunda, especialmente no contexto do Pantanal, bioma que estrutura modos de vida, saberes tradicionais e expressões culturais, conferindo ao estado uma identidade fortemente vinculada à convivência harmônica com as águas, a fauna e a flora.

A partir desse contexto o presente artigo tem como objetivo responder as perguntas: Existe uma Cultura Lúdica do Mato Grosso do Sul? Se existe, o que a caracteriza?

Aspectos Metodológicos

Diante do objetivo proposto, optou-se por desenvolver uma pesquisa do tipo Estado da Arte (EA), uma vez que essa metodologia se mostra adequada para sistematizar, analisar criticamente e sintetizar a produção científica referente à Cultura Lúdica no Mato Grosso do Sul. Essa escolha fundamenta-se na necessidade de identificar avanços, lacunas, tendências e desafios presentes nas investigações sobre o tema, possibilitando uma compreensão ampla e crítica do estado atual do conhecimento na área (Teixeira, 2023).

Para a elaboração do Estado da Arte (EA), em um primeiro momento foram utilizadas como fontes de pesquisa as seguintes bases: o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), o Portal de Periódicos da CAPES, a SciELO (biblioteca virtual de revistas científicas brasileiras em formato eletrônico), a Redalyc (Rede de Revistas Científicas da América Latina e Caribe, Espanha e Portugal), e o Google Acadêmico. Nessas bases, foram empregados os descritores “Cultura Lúdica” e “Mato Grosso do Sul”, considerando o período de 2015 a 2025. A escolha desse recorte temporal justifica-se pela constatação de um crescimento expressivo das produções acadêmicas sobre Cultura Lúdica no Brasil nesse intervalo.

Os resultados encontrados foram:

- BDTD: 01 Tese;
- Catálogo da Capes: nenhum resultado;
- Scielo: 02 artigos;
- Redalyc: 01 artigo
- Google acadêmico: 277 produtos científicos (119 artigos, 111 teses e dissertações, 11 trabalhos de conclusão de curso, 15 livros e/ou capítulos de livros e 15 anais de congressos).

Após o levantamento inicial, realizou-se uma pré-análise dos materiais por meio de uma leitura flutuante, conforme propõe Bardin (2011). Foram excluídos os anais de congressos, os trabalhos de conclusão de curso, bem como artigos, teses e dissertações repetidos, ou que não tinham o Mato Grosso do Sul como lócus e/ou objeto de estudo.

Concluída essa etapa, o corpus final da pesquisa foi definido para ser analisado: 16 artigos, 01 teses e 02 dissertações e 03 capítulos de livros.

A partir da opção metodológica adotada, estabeleceram-se novos objetivos:

- Identificar os autores mais recorrentes nas produções analisadas;
- Estabelecer se nas pesquisas encontrada a Cultura Lúdica é abordada como meio para o desenvolvimento de algo ou como fim em si mesma.

Após a leitura flutuante, foram definidas as categorias de análise: Principais autores e Cultura Lúdica – Meio e Fim. Essa categoria de análise é justificada pela expressiva quantidade de estudos no Brasil que utilizam a Cultura Lúdica como facilitador da aprendizagem (Miranda; Azevedo, 2024), como ferramenta a alfabetização e de conhecimentos lógico-matemáticos (Ferreira; Quadros, 2025), etc.

A partir dessa categoria, emergiram as seguintes subcategorias:

- **Cultura Lúdica e Resgate Histórico:** reúne artigos que abordam jogos e brincadeiras praticados ao longo do século XX;

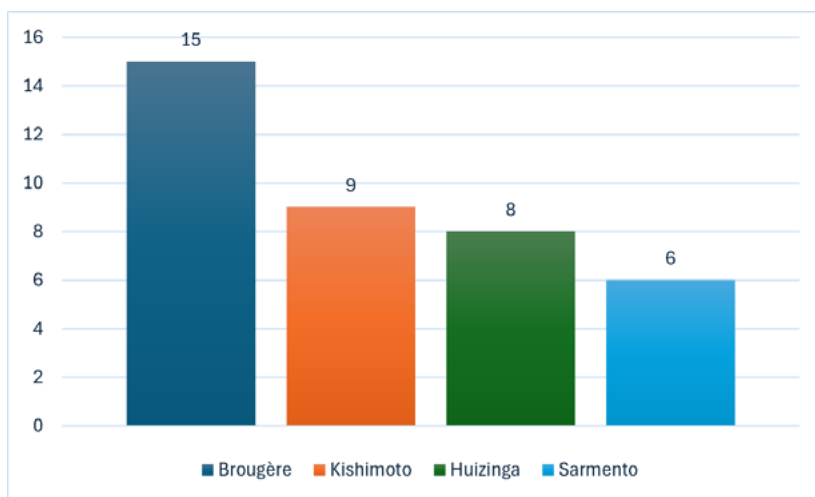
- **Cultura Lúdica em Espaços Urbanos:** investiga as formas de expressão da cultura lúdica no contexto das cidades;
- **Cultura Lúdica em Espaços Não Urbanos:** analisa as manifestações lúdicas em fazendas, comunidades ribeirinhas e outras áreas rurais;
- **Cultura Lúdica e Fronteira:** analisa a cultura lúdica nas regiões fronteiriças do Mato Grosso do Sul; e
- **Cultura Lúdica em Eventos da Cultura Popular:** examina como o lúdico se expressa nas festas e celebrações populares.

Autores mais citados

Após a análise dos textos selecionados verificou-se que os autores mais citados (Gráfico 1) na produções científicas que trazem a Cultura Lúdica em seu corpo textual como elemento primordial para a pesquisa são o francês Gilles Brougère, a brasileira Tizuko Morshida Kishimoto, o holandês Johan Huizinga e o português Manuel Sarmento.

O gráfico abaixo mostra quais são autores mais utilizados nos produtos científicos analisados.

Gráfico 1. Autores mais citados em trabalhos sobre a Cultura Lúdica



Fonte: Dados da pesquisa.

Os autores mais citados nos produtos científicos que trazem a Cultura Lúdica em seu corpo textual como elemento primordial para a pesquisa são o francês Gilles Brougère, a brasileira Tizuko Morshida Kishimoto, o holandês Johan Huizinga e o português Manuel Sarmento.

A expressiva frequência de citações a Gilles Brougère encontra justificativa no fato de que apenas a partir de sua vinda ao Brasil, para a realização de palestras, e, sobretudo, com a publicação do artigo “A criança e a cultura lúdica”, na *Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, em 1998, os pesquisadores brasileiros¹ passaram a ter acesso sistemático às suas reflexões teóricas, até então disponíveis exclusivamente em língua francesa. Além desse artigo, o livro *Brinquedo e cultura*, (Brougère, 1995), também figura entre as principais obras do autor utilizadas nas pesquisas analisadas.

A obra mais citada de Huizinga é o clássico *Homo Ludens* e da autora Tizuko Morshida Kishimoto é o livro *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*.

Cultura Lúdica: Meio ou Fim

Das 22 produções analisadas, quatro indicaram a utilização da Cultura Lúdica (Quadro 1) como “meio”, os capítulos de livro: “A educação social na extensão universitária: uma possibilidade de formação para educadores sociais” (Souza, 2022), “Universidade em articulação com a formação de acadêmicos de pedagogia e profissionais das instituições de educação infantil”, (Almeida, 2022) e os artigos: “Educação social e brincadeiras de crianças de uma escola das águas do Pantanal sul mato-grossense” (Souza; Zaim-de-Melo; Rizzo, 2022) e “Culturas infantis de crianças pantaneiras em contexto escolar: o protagonismo como elemento de desenvolvimento da cultura local” (Brostolin; Carvalho, 2023).

¹ As pesquisadoras como Tizuko Kishimoto, Adriana e Eda Bomtempo foram influenciadas pelos pensamentos “brougerianos” (Grillo et al., 2021).

Quadro 1. Cultura Lúdica como meio

Data	Referência	Tipologia
2022	SOUZA, C. R. T. A educação social na extensão universitária: uma possibilidade de formação para educadores sociais.	Capítulo
	ALMEIDA, R. M. R. Universidade em articulação com a formação de acadêmicos de pedagogia e profissionais das instituições de educação infantil	Capítulo
2023	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	Artigo
	BROSTOLIN, Marta Regina; CARVALHO, Janaina Nogueira Maia. Culturas infantis de crianças pantaneiras em contexto escolar: o protagonismo como elemento de desenvolvimento da cultura local. Interações.	Artigo

Fonte: Elaborado pelo autor.

Nos quatro textos observa-se que a cultura lúdica é compreendida como um elemento essencial da formação humana, assumindo dimensões pedagógicas, sociais e culturais que ultrapassam o simples entretenimento. O texto de Souza (2022) e Souza, Zaim-de-Melo e Rizzo (2022) apresenta a Cultura Lúdica articulada à Educação Social e à extensão universitária, configurando-se como instrumento de formação cidadã e emancipatória.

Almeida (2022) trata a cultura lúdica como eixo estruturante da educação infantil e da formação docente, sendo compreendida como linguagem privilegiada da infância e meio fundamental de construção do conhecimento. Segundo a autora, os jogos e as brincadeiras são elementos essenciais para a aprendizagem e o desenvolvimento da linguagem e do conhecimento lógico matemático.

Já Brostolin e Carvalho (2023) trazem a Cultura Lúdica a partir da Sociologia da Infância, sendo interpretada como manifestação das culturas infantis e expressão do protagonismo das crianças pantaneiras, sendo um meio para a construção da identidade pantaneira.

Cultura Lúdica como Fim

As demais produções selecionadas (Quadro 2) foram divididas e subcategorias e consistem em pesquisas e relatos de experiência que têm a Cultura Lúdica como objeto central de investigação, com o propósito de compreender os processos de transmissão, preservação e continuidade dessa manifestação cultural.

Quadro 2. Cultura Lúdica como fim

Data	Referência	Tipologia
2015	LORO, A. O brincar na educação física escolar: um contexto fronteiriço. Revista Teias .	Artigo
2018	CRUZ, M. B. O. A ciranda dos jogos e brincadeiras nas falas das crianças ribeirinhas . Mestrado em Educação.	Dissertação
2019	ZAIM-DE-MELO, R. GOLIN, C. H. Entre o tradicional e o eletrônico : os jogos e brincadeiras de estudantes em Corumbá-MS.	Capítulo
	ZAIM -DE-MELO, R. A cultura lúdica no banho de São João. Athlos	Artigo
	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 .	Artigo
	MANFROI, M. N. Nas artesanias de ser criança em um santuário ecológico – Pantanal (MS) . Doutorado em Educação Física	Tese
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 .	Artigo
	ZAIM-DE-MELO, R.; SAMBUGARI, M. R. N. Regina. A cultura lúdica dos alunos de uma “escola das águas” no Pantanal. Educação Online	Artigo

Data	Referência	Tipologia
2021	ZAİM-DE-MELO, R.; SANTOS RODRIGUES, G.; GRILLO, R. M. A Cultura Lúdica dos alunos de uma “Escola das Águas” no Pantanal. Revista Pemo.	Artigo
	GRILLO, Rogério M. et al. Quando a escola vira o quintal de casa: um estudo dos jogos tradicionais e da cultura lúdica das crianças pantaneiras. Brazilian Journal of Policy and Development.	Artigo
	MELO, M. S.; GOLIN, C. H.; ZAİM-DE-MELO, R. A cultura lúdica corumbaense expressada por diferentes gerações de uma mesma família. Revista GeoPantanal.	Artigo
2022	ZAİM-DE-MELO, R; SCAGLIA, A. J. Memórias crianças: a infância pantaneira em meados do Século XX. Revista Temas em Educação.	Artigo
2023	ZAİM-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.	Artigo
2024	ZAİM-DE-MELO, R. et al. A infância da criança pantaneira. Revista de Educação e Sociedade.	Artigo
	ZAİM-DE-MELO, R. et al. Manifestações lúdicas no Corre Cosme. ETD: Educação Temática Digital.	Artigo
	GODOY, L. B.; ZAİM-DE-MELO, R. Brincar ou não brincar na rua: eis a questão? Conexões.	Artigo
2025	AMARAL, Luiza Lima et al. Ouvir o idoso como fonte para o planejamento de aulas de Educação Física. Cadernos de Formação RBCE.	Artigo
	SANTOS, Marcelo Rodrigues Ribeiro dos. De onde vem o brincar das crianças fronteiriças: as influências de familiares, da escola e da vizinhança. Mestrado em Estudos Fronteiriços, UFMS, 2025.	Dissertação

Fonte: Elaborado pelo autor.

A primeira subcategoria, denominada **Cultura Lúdica e Resgate Histórico**, reúne duas pesquisas que discutem a cultura lúdica e seu papel

no processo de constituição e desenvolvimento da vida social e cultural dos moradores de Corumbá, MS.

O artigo *“A cultura lúdica corumbaense expressada por diferentes gerações de uma mesma família”* realizada por Melo, Golin e Zaim-de-Melo (2021) apresenta a cultura lúdica corumbaense a partir das memórias e experiências de quatro gerações de uma mesma família. Para isso, os autores realizaram entrevistas com participantes de idades distintas, abrangendo do membro mais velho, com 90 anos, ao mais jovem, com 10 anos.

No outro estudo, *“Memórias crianceiras”*, voltado à compreensão da cultura lúdica em meados do século XX, Zaim-de-Melo e Scaglia (2022) utilizando a narrativa e a história oral como metodologia de investigação, buscaram identificar os jogos, brinquedos e brincadeiras praticados por moradores nascidos nas décadas de 1940 e 1970, da região pantaneiras, bem como os espaços em que essas atividades ocorriam. Os resultados de ambas as pesquisas revelam que a rua constituiu, e ainda constitui, o principal espaço de brincadeiras, e que os jogos tradicionais permanecem como elementos centrais da cultura lúdica corumbaense, sendo transmitidos predominantemente entre gerações, do mais velho para o mais novo.

A segunda subcategoria **Cultura Lúdica em espaços urbanos** reúne 04 produções.

A primeira produção dessa subcategoria aqui apresentada é o capítulo de livro *“Entre o tradicional e o eletrônico: os jogos e brincadeiras de estudantes em Corumbá-MS”*, de Zaim-de-Melo e Golin (2019). Os autores investigaram quais jogos e brincadeiras são praticados por estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental em três escolas da rede pública de Corumbá (MS), classificando essas atividades e relacionando-as aos jogos eletrônicos e tradicionais. Segundo os pesquisadores, o *modus operandi* do brincar tem passado por transformações significativas, com os jogos eletrônicos ocupando um espaço cada vez maior nas práticas lúdicas infantis. Ainda assim, os resultados indicaram que, em determinados grupos e contextos, o “jogar bola” permanece como a atividade preferida. A pesquisa também revelou que algumas brincadeiras tradicionais, embora em menor frequência, continuam integrando o repertório lúdico das crianças.

A segunda produção é uma pesquisa, conduzida por Alves, Zaim-de-Melo e Rizzo (2019), teve como propósito investigar os modos de aprendizagem relacionados à prática de soltar pipa, reconhecida pelos pesquisadores como a manifestação lúdica mais recorrente entre as crianças corumbaenses. O estudo objetivou compreender de que forma e com quem as crianças adquirem tal habilidade, mapear os espaços urbanos com maior concentração dessa atividade e identificar o repertório linguístico associado ao universo simbólico do soltar pipa em Corumbá (MS).

Para alcançar esses objetivos, os autores realizaram observações sistemáticas em distintos bairros da cidade, com o intuito de identificar os locais de maior incidência da prática, bem como entrevistas com crianças participantes de um festival de pipas na região central do município. Os resultados apontaram que as áreas com maior presença de crianças soltando pipa situam-se em bairros periféricos que oferecem melhores condições de segurança e infraestrutura. Evidenciou-se, ainda, que a transmissão dessa prática cultural ocorre predominantemente por meio da socialização entre pares, ou seja, entre crianças coetâneas, o que reforça o caráter interativo e comunitário da cultura lúdica local.

A terceira pesquisa, o artigo “Aprendi jogar bolitas com meu irmão!”: Saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras (Zaim-de-Melo et al., 2023) investigou o conhecimento e as experiências de crianças do sexto ano do Ensino Fundamental de escolas (públicas e particulares) da zona urbana de Corumbá, MS sobre cinco brinquedos e jogos tradicionais, bolinha de gude, 5 marias, elástico, pião e pipa.

Os resultados indicam que, com exceção das 5 marias, a maioria das crianças conhece os brinquedos, embora haja diferença entre conhecer e vivenciar as brincadeiras. Observou-se que alunos de escolas particulares mantêm uma relação mais próxima com esses jogos, provavelmente devido às melhores condições estruturais das instituições. Identificou-se ainda que a transmissão da cultura lúdica ocorre majoritariamente em ambientes informais, como ruas e casas, e é mediada principalmente por familiares e pares, evidenciando a importância da pedagogia da rua na manutenção das tradições lúdicas.

Além disso, verificaram-se diferenças de gênero nas vivências: as meninas demonstraram maior envolvimento com o elástico, enquanto os me-

ninos predominam nas brincadeiras de pipa, pião e bolinha de gude, reproduzindo estereótipos culturais ainda presentes nas práticas infantis. Por fim, constatou-se que as aulas de Educação Física têm pouca participação no ensino e valorização dos jogos tradicionais, reforçando a necessidade de sua re-integração ao contexto escolar como forma de preservar o patrimônio cultural e fortalecer os vínculos entre tradição, identidade e educação.

O último estudo realizado por Godoy e Zaim-de-Melo (2024) analisa o afastamento das crianças das brincadeiras de rua a partir da percepção de pais e responsáveis. Com base em dados de 112 participantes, o estudo identificou que 62% das crianças não brincam mais na rua, principalmente por motivos relacionados à segurança, ao trânsito e à falta de tempo. A pesquisa aponta que fatores urbanos e sociais, somados ao avanço das tecnologias digitais, têm reduzido o espaço do brincar livre, comprometendo a transmissão da cultura lúdica tradicional. Os autores defendem ações que incentivem o uso dos espaços públicos e o direito ao brincar como parte essencial da infância.

A subcategoria **Cultura Lúdica em contextos não urbanos** é a que contém o maior número de pesquisas (08 produções acadêmicas), sendo o Pantanal o principal lócus da pesquisa.

A dissertação “A ciranda dos jogos e brincadeiras nas falas das crianças ribeirinhas”, de Mirian Bastos de Oliveira da Cruz (2018), tem como objetivo compreender a importância jogos e brincadeiras desenvolvidas pelo programa social *Povo das Águas* a partir das falas das crianças ribeirinhas do Pantanal. A autora analisou o brincar como direito e expressão da cultura lúdica infantil, reconhecendo as crianças como sujeitos de direitos e protagonistas de suas experiências.

Os resultados mostram que as brincadeiras são centrais na vida das crianças ribeirinhas, representando formas de socialização, aprendizado e preservação da cultura pantaneira. O estudo também evidencia como o programa *Povo das Águas*² ampliou o repertório lúdico das crianças ao oferecer

² O Programa Povo das Águas é uma ação social desenvolvida pela Prefeitura de Corumbá (MS) que leva atendimento educativo, de saúde e assistência social às comunidades ribeirinhas isoladas do Pantanal. Realizado por meio de expedições fluviais, o programa oferece atividades escolares, recreativas e culturais, promovendo acesso à educação, cidadania e lazer para famílias que vivem em regiões de difícil acesso Cruz (2018).

espaços de convivência, jogos e literatura infantil, fortalecendo vínculos entre comunidade, escola e cultura local.

A tese de doutorado de Miraíra Manfroi foi realizada no Pantanal, mais precisamente na Serra do Amolar³, em Corumbá, MS, teve como objetivo compreender as concepções, significações e singularidades de ser criança nas comunidades da Barra do São Lourenço e do Paraguai Mirim, destacando as relações entre infância, natureza, cultura e brincadeiras.

Os resultados encontrados evidenciaram que as crianças pantaneiras vivem em estreita harmonia com o ambiente natural, aprendendo com a experiência direta e com as tradições ribeirinhas. São autônomas, sensíveis e criativas, interagindo com os elementos da natureza — rios, árvores, ventos, peixes — em brincadeiras que expressam liberdade, pertencimento e sabedoria corporal. O estudo mostra que o brincar no Pantanal é expressão de identidade e continuidade cultural, revelando um modo singular de ser e viver a infância em diálogo constante com o meio ambiente e com a comunidade (Manfroi, 2019).

Zaim-de-Melo, Duarte e Sambugari (2020) apresentam o resultado de uma pesquisa realizada em uma das Escolas das Águas⁴ do Pantanal, a Escola Fazenda Santa Mônica, teve como objetivo investigar a cultura lúdica das crianças que estudam e moram naquele lugar. Os resultados indicam que a cultura lúdica das crianças pantaneiras apresenta fortes semelhanças com a de outras regiões do Brasil, revelando pouca presença de elementos culturais pantaneiros nas brincadeiras escolares. As atividades lúdicas observadas foram classificadas em brincadeiras espontâneas (como aloitar, casinha e correr) e jogos com regras (como bolita, pega-pega e pular corda), com distinções de gênero: os meninos predominam nas brincadeiras de força e de testar limites, enquanto as meninas preferem jogos simbólicos e de mãos.

³ A Serra do Amolar, localizada no norte do município de Corumbá (MS), é uma das áreas mais preservadas do Pantanal, caracterizada por morrarias, rios cristalinos e rica biodiversidade. Situada às margens do Rio Paraguai, a região abriga comunidades ribeirinhas e unidades de conservação (Manfroi, 2019).

⁴ são instituições localizadas em regiões alagadas do Pantanal sul-mato-grossense, criadas para atender crianças ribeirinhas que vivem em áreas isoladas. Essas escolas não representam apenas um espaço escolar, mas também um lugar de socialização e preservação da cultura pantaneira, onde o brincar é parte essencial do processo educativo e da vida cotidiana das crianças. (Zaim-de-Melo, Duarte, Sambugari, 2020).

O estudo destaca ainda que, embora o ambiente natural do Pantanal influencie o contexto das brincadeiras, as influências midiáticas e urbanas estão presentes de forma discreta. Conclui-se que as crianças mantêm uma ludicidade rica e diversa, ainda que parcialmente desvinculada de elementos culturais locais, e que o brincar continua sendo um espaço fundamental de socialização, aprendizagem e expressão simbólica nas escolas das águas.

Os artigos de Zaim-de-Melo, Grillo e Rodrigues (2021) e de Grillo *et al.* (2021) analisam o brincar no contexto escolar de crianças que vivem em uma escola das águas no Pantanal, destacando que essa prática ultrapassa o simples ato de se divertir. O brincar pantaneiro configura-se como uma expressão autêntica de identidade cultural, na qual as crianças manifestam um profundo sentimento de pertencimento à região, reproduzindo, por meio das brincadeiras, gestos e ações do cotidiano adulto. Tais manifestações lúdicas revelam a força simbólica do brincar como meio de preservação e transmissão da cultura local.

No artigo “A infância da criança pantaneira” (Zaim-de-Melo *et al.*, 2024) revelam que o brincar é central na vida das crianças pantaneiras, mesmo em um contexto de isolamento geográfico e limitações de infraestrutura. As brincadeiras individuais e em pequenos grupos predominam, destacando-se o brincar de panelinha, o banho de rio, o pega-pega e a pesca. As atividades lúdicas refletem tanto o cotidiano natural e cultural do Pantanal quanto as transformações trazidas pela chegada da energia solar e do acesso à tecnologia.

O estudo conclui que as crianças pantaneiras expressam autonomia, criatividade e pertencimento por meio do brincar, que se configura como um espaço de aprendizagem, resistência cultural e conexão com a natureza. A pesquisa reafirma o papel do lúdico como expressão identitária e sociocultural nas comunidades ribeirinhas do Pantanal.

Assim como os contextos não urbanos a subcategoria **Cultura Lúdica e Fronteira** traz artigos desenvolvidos em contexto especiais, a proximidade com a linha fronteira. O Mato Grosso do Sul faz fronteira com o Paraguai e a Bolívia e a interculturalidade está presente nos jogos e as brincadeiras realizadas pelas crianças.

Loro (2015) analisou o brincar como prática cultural e pedagógica em escolas da região de fronteira entre Brasil e Bolívia. Os resultados encontrados apontam que o brincar na fronteira é um espaço de troca e convivência entre culturas, no qual crianças brasileiras e bolivianas compartilham brincadeiras, modificam regras e adaptam linguagens, criando novas formas de ludicidade. Práticas como bolita, queimada e esconde-esconde revelam a presença de uma cultura lúdica híbrida, marcada pela influência recíproca entre os dois países. O estudo conclui que o brincar na fronteira pantaneira ultrapassa o caráter recreativo, constituindo-se como uma experiência intercultural que promove integração, respeito e reconhecimento da diversidade.

A dissertação “De onde vem o brincar das crianças fronteiriças: as influências de familiares, da escola e da vizinhança” (Santos, 2025) investigou como o brincar se constitui e se transmite entre crianças que vivem na fronteira Brasil–Bolívia, na região de Corumbá (MS) e Puerto Quijarro (BO).

Os resultados encontrados indicaram que o contexto fronteiriço favorece uma intensa troca cultural e linguística, marcada pela convivência de crianças brasileiras e bolivianas que compartilham brincadeiras, palavras e gestos das duas culturas. Jogos como *lobo lobito*, *galinita cega* e *papa quemada* convivem com brincadeiras tradicionais brasileiras, revelando um hibridismo lúdico-cultural.

A pesquisa destaca o papel central da família, da escola e da vizinhança na manutenção e transmissão da cultura lúdica, evidenciando o brincar como um espaço de integração e formação identitária. Assim, a fronteira é compreendida não como limite, mas como lugar de encontro, convivência e ressignificação cultural, onde o brincar reforça o sentimento de pertencimento e identidade das crianças fronteiriças.

A última subcategoria da categoria **Cultura Lúdica como fim** é a **Cultura Lúdica em Eventos da Cultura Popular**, composta por duas pesquisas que analisam o brincar infantil em festas tradicionais da região de Corumbá e Puerto Quijarro: o Banho de São João e o Corre Cosme. Essas manifestações, fundamentais para a construção da cultura lúdica local, são abordadas em dois artigos dedicados à análise dessas celebrações. No primeiro, Zaim-de-Melo (2019) descreve a preparação do Banho de São João, conduzido pelos adultos como ato de devoção e agradecimento, e evidencia o protagonismo das crianças, que, antes da descida do santo ao Rio Paraguai, brincam inten-

samente nas casas dos festeiros — pulando fogueiras, jogando gravetos e só interrompendo as brincadeiras durante a refeição.

No segundo artigo, Zaim-de-Melo et al. (2024) analisam uma tradição profundamente enraizada na cultura corumbaense: a celebração de São Cosme e Damião, marcada pela realização de festas, distribuição de doces e preparo de comidas típicas. Considerada uma importante manifestação cultural e religiosa, essa celebração mobiliza toda a cidade de Corumbá (MS), chegando a alterar rotinas escolares, já que muitas crianças deixam de frequentar as aulas para participar da corrida em busca de guloseimas pelas ruas. Ao final do dia, as crianças costumam realizar uma disputa simbólica para ver quem reuniu mais saquinhos de doces.

Em ambos os estudos, os pesquisadores evidenciam que essas manifestações transcendem o aspecto religioso, configurando-se como expressões autênticas da cultura local, nas quais o brincar se apresenta como elemento central, especialmente visível na espontaneidade e no entusiasmo das crianças durante o “Corre Cosme”.

Considerações Finais

O objetivo inicial dessa pesquisa, a existência ou não de uma Cultura Lúdica do Mato Grosso do Sul não pode ser respondido totalmente, uma vez que as produções encontradas para análise se concentram em estudos e pesquisas realizados majoritariamente no Pantanal Sul-mato-grossense.

Entretanto com base na análise dessas produções, é possível afirmar que existe uma Cultura Lúdica pantaneira, um importante marcador da identidade sociocultural do povo pantaneiro, que revela modos singulares de viver, sentir e se relacionar com o território, a natureza e a coletividade. As pesquisas reunidas, realizadas em diferentes contextos: escolares, comunitários e festivos, demonstram que o brincar, os jogos e as manifestações lúdicas configuram-se como expressões autênticas da experiência humana local, profundamente enraizadas na paisagem cultural e ambiental do Pantanal.

O conjunto das evidências indica que a ludicidade sul-mato-grossense assume características híbridas, combinando elementos tradicionais e con-

temporâneos. Brincadeiras como “bolita” e soltar pipa, e as manifestações lúdicas que ocorrem no “Corre Cosme” e no “Banho de São João” coexistem com práticas mediadas por tecnologias digitais, compondo um mosaico cultural em que o antigo e o novo dialogam de forma dinâmica. Tal coexistência reforça a noção de que a cultura lúdica é um fenômeno vivo, constantemente (co) construído nas interações entre gerações, espaços e contextos sociais.

Além disso, os estudos apontam que as condições geográficas e ecológicas do Pantanal exercem influência direta sobre as práticas lúdicas, conferindo-lhes especificidades únicas. Nas “Escolas das Águas”, por exemplo, a ludicidade emerge em íntima relação com o ciclo das cheias, com os rios e com a biodiversidade local, fazendo com que o brincar se torne uma forma de leitura e apropriação do mundo natural. Desse modo, o lúdico ultrapassa a dimensão do entretenimento, assumindo uma função simbólica, educativa e identitária, que articula saberes, memórias e valores coletivos.

A cultura lúdica pantaneira, portanto, revela-se como um espaço de resistência cultural e de produção de sentido, no qual se preservam tradições e se ressignificam práticas diante das transformações sociais e tecnológicas contemporâneas. Ela confirma que, mesmo em um cenário de globalização e homogeneização cultural, o brincar permanece como um território de pertencimento, diálogo intergeracional e afirmação da diversidade.

Em síntese, os estudos demonstram que parte do Mato Grosso do Sul abriga uma cultura lúdica viva, complexa e identitária, que entrelaça memória, natureza, religiosidade e criatividade. Essa cultura não apenas traduz o modo pantaneiro de ser e estar no mundo, mas também evidencia a potência do lúdico como categoria analítica para compreender as práticas sociais, educativas e simbólicas da região, constituindo-se, assim, como um campo fértil de pesquisa e valorização cultural no âmbito das ciências humanas e da educação.

EXISTE UMA CULTURA LÚDICA SULMATOGROSSENSE? Um estudo a partir da produção científica entre os anos de 2015 e 2025

Resumo: O estudo tem como objetivo investigar se existe uma cultura lúdica no estado de Mato Grosso do Sul e, caso exista, quais são suas características. A análise das produções científicas indica que não há evidências de uma cultura lúdica que abranja todo o estado, mas sim de uma cultura lúdica específica do Pantanal, marcada por expressões culturais, sociais e ambientais próprias dessa região. As manifestações lúdicas

pantaneiras revelam modos de viver, sentir e aprender profundamente relacionados à natureza, à coletividade e à tradição local. O brincar e as práticas infantis observadas, como o jogo da “bolita”, o soltar pipa e embora festas como o Banho de São João e o Corre Cosme não sejam brincadeiras, nelas o lúdico se expressa na participação das crianças. A partir da análise dos dados é possível apontar a existência parcial de uma cultura lúdica que represente todo o Mato Grosso do Sul, uma cultura lúdica pantaneira, viva, híbrida e identitária.

Palavras-chave: Natureza; Pantanal; Criança.

IS THERE A LUDIC CULTURE IN MATO GROSSO DO SUL? A study based on scientific production between 2015 and 2025

Abstract: The study aims to investigate whether there is a ludic culture in the state of Mato Grosso do Sul and, if so, what its characteristics are. The analysis of scientific productions indicates that there is no evidence of a ludic culture encompassing the entire state, but rather a specific ludic culture of the Pantanal region, characterized by its unique cultural, social, and environmental expressions. The playful manifestations of the Pantanal reveal ways of living, feeling, and learning that are deeply connected to nature, community life, and local traditions. Play and children's practices observed, such as playing marbles and flying kites, along with festivals like the *Banho de São João* and *Corre Cosme*, though not games themselves, express playfulness through children's participation. Based on data analysis, it is possible to identify the partial existence of a ludic culture representing the entire state of Mato Grosso do Sul—a Pantanal play culture that is vibrant, hybrid, and identity-forming.

Keywords: Nature; Pantanal; Child.

¿EXISTE UNA CULTURA LÚDICA SULMATOGROSSENSE? Un estudio a partir de la producción científica entre los años 2015 y 2025

Resumen: El estudio tiene como objetivo investigar si existe una cultura lúdica en el estado de Mato Grosso do Sul y, en caso de que exista, cuáles son sus características. El análisis de las producciones científicas indica que no hay evidencias de una cultura lúdica que abarque todo el estado, sino más bien de una cultura lúdica específica del Pantanal, marcada por expresiones culturales, sociales y ambientales propias de esa región. Las manifestaciones lúdicas pantaneiras revelan modos de vivir, sentir y aprender profundamente relacionados con la naturaleza, la colectividad y la tradición local. El juego y las prácticas infantiles observadas, como el juego de canica y el volar cometas, y aunque fiestas como el Baño de San Juan y el Corre Cosme no sean propiamente juegos, en ellas lo lúdico se expresa a través de la participación de los niños. A partir del análisis de los datos, es posible señalar la existencia parcial de una cultura lúdica que represente a todo Mato Grosso do Sul: una cultura lúdica pantaneira, viva, híbrida e identitaria.

Palabras clave: naturaleza, pantanal, infancia

SOBRE O AUTOR

Rogério Zaim-de-Melo

Licenciado em Educação Física pela UNESP, Rio Claro (1997), Mestre em Educação Física pela USP (2003) e Doutor em Ciências Humanas, Educação pela PUC-Rio (2017). É docente do curso de Educação Física e do Mestrado em Estudos Fronteiriços da Universidade Federal do Mato Grosso Sul (UFMS) - Câmpus do Pantanal, desde agosto de 2010. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Cultura Lúdica, Circo, Educação Física e Esporte (CLUCIEFE). Pesquisador do CIRCUS - Grupo de Pesquisa em Circo, Unicamp. Coordena o Grupo de Atividades Circenses Los Pantaneiros. Concentra suas pesquisas nas relações entre o Circo e a Educação Física, e a Cultura Lúdica e a Educação Física; Idealizador do projeto de Extensão: “O circo vai as Escolas da Águas”, que tem o objetivo de levar o circo a população que vive nas áreas alagadas do Pantanal. E-mail: rogeriozaimelo@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0365-6000>.

Referências

- ALMEIDA, Roseli Maria Rosa de. Universidade em articulação com a formação de acadêmicos de Pedagogia e profissionais das instituições de Educação Infantil. In: MONTIEL, Larissa Wayhs Trein; REIS, Maria das Graças Fernandes de Amorim dos; PESSÔA, Jeniffer Ribeiro (orgs.). **Práticas da docência no Ensino Superior**: vivenciando os três pilares da universidade. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2022. p. 208–227.
- ALVES, Julian Marcio dos Santos; ZAIM-DE-MELO, Rogério; RIZZO, Deyvid Tenner de Souza. Uma pipa no céu, uma criança correndo, a brincadeira mais popular de Corumbá-MS. **Lúdica Pedagógica**, n. 30, 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7578510>. Acesso em: 02 nov. 2024.
- AMARAL, Luiza Lima; AQUINO, Milleny Nunes de; PACOLA, Gilson; ZAIM-DE-MELO, Rogério. Ouvir o idoso como fonte para o planejamento de aulas de Educação Física. **Cadernos de Formação RBCE**, v. 16, n. 1, 22 ago. 2025. Disponível em: <https://periodicos.ufrj.br/index.php/CadForRBCE/article/view/1452>. Acesso em: 02 nov. 2025.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. 2. ed. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BROSTOLIN, Marta Regina; CARVALHO, Janaina Nogueira Maia. Culturas infantis de crianças pantaneiras em contexto escolar: o protagonismo como elemento de desenvolvimento da cultura local. **Interações**, Campo Grande, v. 24, p. 343-356, 2023.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.
- CRUZ, Mirian Bastos de Oliveira da. **A ciranda dos jogos e brincadeiras nas falas das crianças ribeirinhas**. 2018. 107 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação do Campus do Pantanal, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Corumbá-MS, 2018.
- FERREIRA, Maria Marta Vieira; QUADROS, Sheila Fabiana de. Ludicidade em contexto: inferências no processo de ensino e de aprendizagem. **Revista Aproximação**, v. 7, n. 14, 2025.
- GODOY, Luís Bruno de; ZAIM-DE-MELO, Rogério. Brincar ou não brincar na rua: eis a questão? **Conexões**, Campinas, SP, v. 22, n. 00, p. e024017, 2024. DOI: 10.20396/conex.v22i00.8675682. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8675682>. Acesso em: 2 nov. 2025.
- GRILLO, Rogério de Melo; RODRIGUES, Gilson Santos; NAVARRO, Eloisa Rosetti. Cultura Lúdica: uma revisão conceitual à luz das ideias dos intelectuais dos estudos de jogo, cultura de jogo e cultura do lúdico. **Arquivos em Movimento**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 2, p. 174-193, jul./dez. 2019. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/am/article/view/27838>. Acesso em: 01 nov. 2025.
- GRILLO, Rogério de Melo; SANTOS RODRIGUES, Gilson; GODOY, Luís Bruno de; ZAIM-DE-MELO, Rogério. Quando a escola vira o quintal de casa: um estudo dos jogos tradicionais e da cultura lúdica das crianças pantaneiras. **Brazilian Journal of Policy and Development**, v. 3, n. 3, p. 58–78, 2021. Disponível em: <https://bio10publicacao.com.br/brjpd/article/view/381>. Acesso em: 2 nov. 2025.
- KISHIMOTO, Tizuko Morshida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1994.
- LAVADO, Ana Piedade. Mundos paralelos: lúdico e representação do real. **Arquivos da Memória**, v. 6, n. 7, p. 35-46, 1999.

LORO, Alexandre Paulo. O brincar na Educação Física escolar: um contexto fronteiriço. **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 40, p. 190–203, 2015. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/revistateias/article/view/24558>. Acesso em: 1 nov. 2025.

MANFROI, Miráira Noal. **Nas artesanias de ser criança em um santuário ecológico – Pantanal (MS)**. 2019. 242 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019.

MELO, Marília Soares de; GOLIN, Carlo Henrique; ZAIM-MELO, Rogério. A cultura lúdica corumbaense expressada por diferentes gerações de uma mesma família. **Revista GeoPantanal**, v. 16, n. 31, p. 95-105, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/revgeo/article/view/15587>. Acesso em: 02 nov. 2025.

MIRANDA, Lilian Mendes; AZEVEDO, Gilson Xavier de. o lúdico como facilitador do ensino-aprendizagem. **REEDUC-Revista de Estudos em Educação**, v. 10, n. 1, p. 394-408, 2024.

SANTOS, Marcelo Rodrigues Ribeiro dos. **De onde vem o brincar das crianças fronteiriças: as influências de familiares, da escola e da vizinhança**. 2025. 82 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Fronteiriços) – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Campus do Pantanal, Corumbá, 2025.

SOUZA, Cléia Renata Teixeira de. A educação social na extensão universitária: uma possibilidade de formação para educadores sociais. In: MONTIEL, Larissa Wayhs Trein; REIS, Maria das Graças Fernandes de Amorim dos; PESSÔA, Jeniffer Ribeiro (orgs.). **Práticas da docência no Ensino Superior: vivenciando os três pilares da universidade**. Campo Grande, MS: Ed. UFMS, 2022. p. 39–60.

TEIXEIRA, Paulo Marcelo Marini. Estados da Arte: aparando arestas na compreensão dessa modalidade de pesquisa. **Ciência & Educação**, Bauru, v. 29, p. e23034, 2023.

ZAIM-DE-MELO, Rogério. A cultura lúdica no banho de São João. **Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte**, v. 16, n. 1, p. 73-81, 2019. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6837392>. Acesso em: 02 nov. 2025.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; GOLIN, Carlo Henrique. Entre o tradicional e o eletrônico: os jogos e brincadeiras de estudantes em Corumbá-MS. In: LINHARES, Wendell Luiz (org.). **Ciências do esporte e educação física: uma nova agenda para a emancipação**. Ponta Grossa: Atena Editora, 2019. p. 69-75.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; DUARTE, Rosalia Maria; SAMBUGARI, Márcia Regina do Nascimento. Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma “escola das águas”. **Pro-Posições**, Campinas, v. 31, e20180052, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/1980-6248-2018-0052>.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; SAMBUGARI, Márcia Regina do Nascimento. A cultura lúdica dos alunos de uma “escola das águas” no Pantanal. **Educação On-line**, Rio de Janeiro, Brasil, v. 15, n. 35, p. 100–116, 2020. DOI: 10.36556/eol.v15i35.741. Disponível em: <https://educacaoonline.edu.puc-rio.br/index.php/eduonline/article/view/741>. Acesso em: 2 nov. 2025.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; SANTOS RODRIGUES, Gilson; GRILLO, Rogério de Melo. A Cultura Lúdica dos alunos de uma “Escola das Águas” no Pantanal. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades**, v. 3, n. 2, p. e324799, 2021. DOI: 10.47149/pemo.v3i2.4799. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo/article/view/4799>. Acesso em: 2 nov. 2025.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; SCAGLIA, Alcides José. Memórias criancieiras: a infância pantaneira em meados do século XX. **Revista Temas em Educação**, João Pessoa, v. 31, n. 1, p. 41-60,

jan./abr. 2022. DOI: 10.22478/ufpb.2359-7003.2022v31n1.62408. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/rteo/article/view/62408>. Acesso em: 2 nov. 2025.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; ALVES, Elielson Felipe Rodrigues; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SANDOVAL, Gabriel Orenga; SILVA, Luís Felipe Nogueira; GODOY, Luis Bruno; SCAGLIA, Alcides José. "Aprendi jogar bolita com meu irmão!": saberes e vivências de crianças do ensino fundamental acerca de brincadeiras tradicionais brasileiras. **Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación**, n. 49, p. 775–781, 2023. Disponível em: <https://www.revistaretos.org/index.php/retos/article/view/98941>. Acesso em: 2 nov. 2025.

ZAIM-de-MELO, Rogério; SANDOVAL, Gabriel Orenga; GODOY, Luis Bruno de; SILVA, Bruna Cristina Correa da; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SCAGLIA, Alcides José. *Manifestações lúdicas no Correr Cosme*. **ETD – Educação Temática Digital**, Campinas (SP), v. 26, p. e024062, 2024. DOI: 10.20396/etd.v26i00.8674635. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8674635>. Acesso em: 2 nov. 2025.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; AMARAL, Laurianne Sorrilha do; GODOY, Luis Bruno de; CARNEIRO MARTINS, Ida. A infância da criança pantaneira. **Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade**, v. 11, n. 28, p. 82-97, 2024. DOI: 10.55028/pdres.v11i28.20649. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/20649>. Acesso em: 2 nov. 2025.

The Creative Commons License in Revista InterMeio

CC BY-NC-SA: This license allows reusers to distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format for non-commercial purposes only, and only so long as attribution is given to the creator. If you remix, adapt or build upon the material, you must license the modified material under identical terms.

CC BY-NC-SA includes the following elements: • BY: Credit must be given to the creator; • NC: Only noncommercial uses of the work are permitted; • SA: Adaptations must be shared under the same terms.