

# SOU BRASILEIRO, PERO A MI ME GUSTA JUGAR

## SOY BRASILEÑO, PERO A MÍ ME GUSTA JUGAR

DOI 10.55028/geop.v20i38

Eliane Silva da Costa Amarilio\*  
Rogério Zaim-de-Melo\*\*

**Resumo:** Com o objetivo de abordar a cultura lúdica de crianças fronteiriças, que estudam em uma escola localizada no Brasil, bem próxima à fronteira. Realizou-se uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso com 35 crianças que estudam em uma escola da zona rural de Corumbá. Tendo como instrumentos de pesquisa a observação, desenhos de brincadeiras realizados pelas crianças e um formulário de pesquisa. Os dados analisados indicam a cultura lúdica da criança fronteiriça é diversificada composta por jogos e brincadeiras tradicionais e jogos e brincadeiras oriundas da cultura boliviana, e que língua utilizada durante as brincadeiras não representa um obstáculo para a diversão.

**Palavras-chave:** Jogo; Criança; Fronteira.

**Resumen:** Con el objetivo de abordar la cultura lúdica de los niños fronterizos que estudian en una escuela situada en Brasil, muy cerca de la frontera, se llevó a cabo una investigación cualitativa del tipo estudio de caso con 35 niños que estudian en una escuela de la zona rural de Corumbá. Los instrumentos de investigación fueron la observación, los dibujos de los juegos realizados por los niños y un formulario de investigación. Los datos analizados indican que la cultura lúdica de los niños fronterizos es diversa y está compuesta por juegos tradicionales y juegos procedentes de la cultura boliviana, y que el idioma utilizado

## Introdução

O município de Corumbá-MS, situado no coração do Pantanal brasileiro, destaca-se como um dos maiores do país em extensão territorial. No entanto, sua área de ocupação urbana é bastante reduzida, limitada a apenas 21 km<sup>2</sup>. Essa porção urbanizada é composta por diversos bairros, cujas configurações são marcadas pela proximidade com o Rio Paraguai — onde se encontra a parte histórica da cidade — e pela presença da linha férrea. Além disso, a cidade faz limite com a área urbana do município vizinho de Ladário e com a fronteira internacional com a Bolívia, na região de Puerto Quijarro.

Ser corumbaense é viver nesse emaranhado cultural, onde a cultura pantaneira se mistura com a cultura urbana e com a cultura boliviana. A linha que separa cidade, campo e fronteira é

\* Licenciada em Educação Física, Mestranda em Estudos Fronteiriços, Orcid: <https://orcid.org/0009-0003-1961-6024> e-mail: [eliane.amarilio@ufms.br](mailto:eliane.amarilio@ufms.br).

\*\* Doutor em Educação brasileira, Professor Associado da UFMS, docente dos cursos de Educação Física, do Programa de Pós-graduação em Estudos Fronteiriços do CPAN/UFMS; e do Mestrado em Estudos Culturais do CPAQ/UFMS, Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-0365-6000>, e-mail: [rogeriozmelo@gmail.com](mailto:rogeriozmelo@gmail.com).

durante los juegos no supone un obstáculo para la diversión.

**Palabras-clave:** Juego; Niño; Frontera.



tênue e frequentemente difusa, tornando difícil estabelecer distinções precisas entre essas instâncias. Contudo, para fins analíticos, adotaremos a estratégia de traçar limites entre elas, de modo a facilitar a compreensão e permitir a síntese das principais manifestações lúdicas da infância pantaneira. Importa destacar que os jogos, brincadeiras e expressões lúdicas aqui abordados situam-se justamente nessa zona de intersecção entre cidade, campo e fronteira, sendo simultaneamente moldados por essas três dinâmicas culturais e também contribuindo para a sua conformação. Desse entrelaçamento surge uma cultura lúdica híbrida, marcada por uma riqueza simbólica singular.

As investigações sobre a cultura lúdica na região pantaneira passaram a se consolidar a partir de 2017, com a publicação da tese *Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma "Escola das Águas"*, de Rogério Zaim-de-Melo (Zaim-de-Melo, 2017). Entre os objetivos centrais do estudo, destacam-se: identificar e descrever as brincadeiras e formas de brincar das crianças nas Escolas das Águas; bem como reconhecer marcas e influências da cultura pantaneira nos jogos e brincadeiras por elas praticados.

A partir dessa pesquisa inicial, novas inquietações sobre a cultura lúdica pantaneira emergiram, dando origem a investigações subsequentes divulgadas em diferentes publicações. Entre os temas abordados, destacam-se: a vivência

do processo de socialização por meio de uma forma tradicional de brincar – o “sol-tar-pipas” (Alves; Zaim-de-Melo; Rizzo, 2019); a relação entre tradição e inovação tecnológica nos jogos infantis (Zaim-de-Melo; Golin, 2019); os processos de transmissão da cultura lúdica (Zaim-de-Melo; Scaglia, 2022; Zaim-de-Melo *et al.*, 2023); além da análise de duas manifestações representativas da ludicidade pantaneira: o *Banho de São João* (Zaim-de-Melo, 2019) e o *Corre Cosme* (Zaim-de-Melo *et al.*, 2024).

Diante dessas pesquisas observamos uma lacuna, a ausência de estudos que tratem especificamente da cultura lúdica das crianças pantaneiras que possuem registro civil do Brasil, mas moram na Bolívia e a sua língua materna é o espanhol. A proximidade com a Bolívia estabelece entre corumbaenses e quijarrenses uma relação simbiótica, marcada por intensas trocas cotidianas. Dessa interação emerge uma identidade fronteiriça compartilhada por brasileiros que residem em Corumbá e estudam e/ou trabalham em território boliviano, assim como por bolivianos que atravessam a fronteira para fins semelhantes.

No presente artigo abordaremos a cultura lúdica dessa criança fronteiriça, mais precisamente de um grupo que estuda em uma escola localizada no Brasil, bem próxima à fronteira.

## Cultura lúdica: alguns conceitos

A cultura lúdica integra o que se convencionou chamar de culturas da infância (Sarmiento, 2002), sendo compreendida como a parte das produções culturais originadas pelas próprias crianças nas interações que estabelecem com seus pares.

No contexto brasileiro, a temática da cultura lúdica passou a ganhar maior destaque especialmente a partir das contribuições de Gilles Brougère, cujas reflexões influenciaram significativamente os estudos de Kishimoto no final da década de 1980 e início da década de 1990. Ressalta-se, contudo, que embora o conceito de cultura lúdica não se restrinja exclusivamente à infância ou ao universo infantil, sua utilização tem sido amplamente associada a esse público, despertando crescente interesse e fomentando diversas pesquisas centradas nas experiências lúdicas das crianças (Zaim-de-Melo; Santos Rodrigues; Grillo, 2021).

A cultura lúdica pode ser compreendida como um conjunto de práticas, comportamentos, normas e linguagens que constituem a identidade de um determinado grupo de crianças em sua relação com múltiplas expressões do lúdico – como enigmas, cantigas, danças, trotes, piadas, brinquedos, entre outros. Essa cultura está intrinsecamente associada às brincadeiras e jogos que se configuram como possíveis e significativos nas distintas experiências de infância (Grillo; Navarro, Santos Rodrigues, 2019).

A cultura lúdica apoia-se em três dimensões fundamentais da prática humana: a não subordinação dessas práticas à idade, ao gênero ou à condição social; a possibilidade de sua realização independentemente do contexto espaço-temporal em que ocorrem; e o reconhecimento de que todas essas atividades compartilham estatutos semelhantes em termos de significado e função (Lavado, 1999).

É por meio da cultura lúdica que o ser humano desenvolve a capacidade de compreender certas atividades como jogos, mesmo quando não são reconhecidas imediatamente como tal. As crianças, por exemplo, distinguem com facilidade uma briga real de uma brincadeira de lutinha — algo que nem sempre é evidente para os adultos, especialmente aqueles distanciados, em sua rotina cotidiana, do universo infantil (Brougère, 1998).

Kishimoto (2014) argumenta que a cultura lúdica corresponde à cultura do brincar, sendo atravessada por aspectos relacionados a gênero, classe social e etnia. Segundo a autora, meninos e meninas desenvolvem modos distintos de brincar, em diferentes espaços e com tradições próprias, construídas a partir das culturas locais. A promoção da equidade de gênero é, portanto, fundamental para que todas as crianças possam acessar, de maneira plena e sem discriminação, as diversas formas de brincadeira.

## Procedimentos metodológicos

Para atender aos objetivos propostos neste artigo, adotou-se uma abordagem qualitativa, com delineamento metodológico pautado no estudo de caso. Conforme argumentam Lüdke e André (1998), essa tipologia é especialmente indicada para investigações que se debruçam sobre fenômenos singulares, dotados de valor próprio e que demandam uma análise contextualizada e aprofundada. No presente estudo, a singularidade recai sobre as infâncias que se constituem na região de fronteira.

A realização da pesquisa que fundamenta este artigo contou com a autorização prévia da direção da instituição de ensino participante. O estudo integra um projeto de pesquisa mais amplo, voltado à investigação da cultura lúdica de crianças do Pantanal Sul, aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, conforme parecer consubstanciado sob o CAAE 77305524.4.0000.0021.

O locus da pesquisa foi a Escola Municipal de Educação Integral Eutrópia Gomes Pedroso situada na zona rural de Corumbá, no Assentamento Tamarineiro I. Esse assentamento acompanha a linha de fronteira e constitui-se como a única região do município que faz divisa direta com a Bolívia (SABATEL, 2013). Loca-

liza-se a aproximadamente 2 km do posto aduaneiro Esdras, que marca o limite entre Corumbá (Brasil) e Porto Quijarro (Bolívia).

Participaram da pesquisa 35 estudantes matriculados nos 4º, 5º e 7º anos da escola, sendo 23 residentes na Bolívia e 12 oriundos de Assentamentos Rurais da região. A participação foi condicionada à autorização dos responsáveis, por meio da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), bem como ao consentimento das próprias crianças, registrado por meio do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE).

Para a produção dos dados empíricos, recorreu-se à utilização de múltiplos instrumentos de pesquisa. Assim como defendem Graue e Walsh (2003), o uso de diferentes procedimentos metodológicos amplia as possibilidades de análise, permitindo que o fenômeno seja compreendido sob diversas perspectivas. Neste estudo, foram empregados os seguintes instrumentos: a) observação sistemática das crianças durante atividades lúdicas realizadas fora do ambiente de sala de aula e nas aulas de Educação Física; b) desenhos produzidos pelas próprias crianças, nos quais representaram suas brincadeiras e jogos preferidos; e c) aplicação de formulários de pesquisa com as crianças sobre o brincar. A análise e discussão dos dados da pesquisa foram feitas de forma descritiva com o objetivo de uma melhor visualização.

Os dados foram coletados, durante o 1º semestre de 2025, pela primeira autora dessa pesquisa que atua como docente de Educação Física na escola lócus da pesquisa. As observações foram realizadas durante as aulas de Educação Física, nos momentos em que as crianças não estavam realizando atividades dirigidas; os desenhos das brincadeiras preferidas foram realizados como tarefa em um dos dias de plano de estudos tutorados (PET)<sup>1</sup>; e os formulários foram aplicados no início do 2º bimestre de 2025.

Os dados obtidos foram analisados por meio da técnica de Análise de Conteúdo, conforme proposta por Bardin (1991), com o intuito de buscar aproximações e distanciamentos no levantamento realizado, conteúdos manifestos e latentes, bem como significados explícitos ou subjacentes.

---

<sup>1</sup> O Plano de Estudo Tutorado (PET) foi implementado durante a pandemia de Covid-19 e, atualmente, é adotado pela Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Corumbá em dias letivos destinados à formação continuada dos professores. Trata-se de um roteiro de atividades com conteúdos e orientações de estudo, organizado por ano de escolaridade, e destinado ao regime de ensino não presencial, sob a tutoria de pais ou responsáveis.

## Evidências de uma cultura lúdica da criança fronteiriça

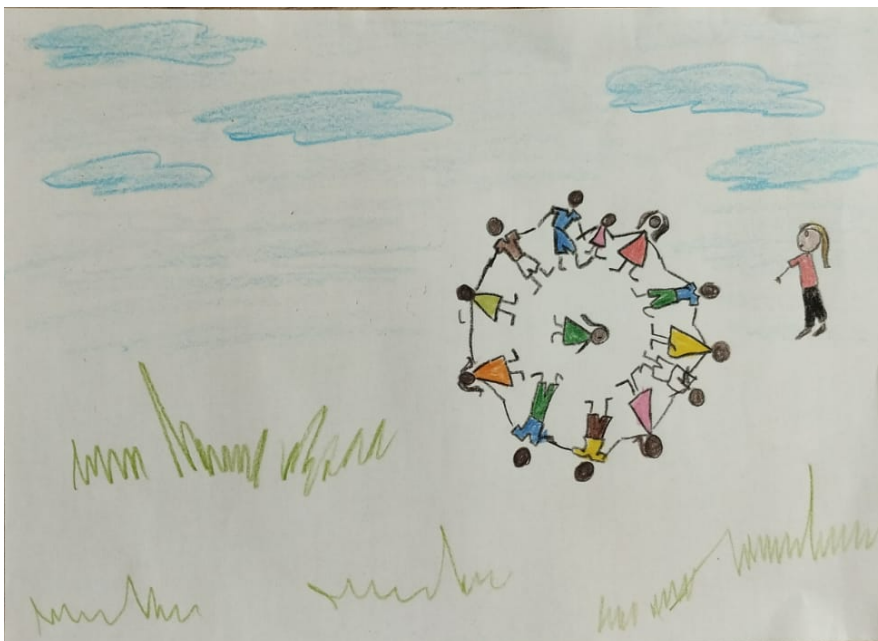
A cultura lúdica da criança fronteiriça que participou desse estudo é composta por jogos e brincadeiras cujos comandos são ditos em espanhol (“Lobo Lobito”, “Tacho pateado” e “Las frutas”) e por alguns jogos tradicionais (Soltar Pipa e Polícia e Ladrão).

Nas observações realizadas na escola foram encontrados os seguintes jogos e brincadeiras: Subidas em árvores e nas grades; Jogos de bolita e queimada com bolas improvisadas de papel; Brincadeiras de pega-pega; Jogos Simbólicos com bonecas e objetos do cotidiano, onde surgem narrativas e dramatizações espontâneas; Rolamentos na grama; Brincadeiras turbulentas, como puxões de cabelo e/ou pegar objetos do colega com a intenção de iniciar uma corrida ou brincadeira; e Brincadeiras de origem boliviana – “Lobo Lobito”, “Vendedor de Cores”, “Tacho pateado” e “Las frutas”.

Os jogos de bolita, queimada e as brincadeiras de pega-pega são considerados jogos tradicionais, pois são praticados por crianças em diversas partes do mundo, com variações sutis nas regras. A bolita, por exemplo, recebe diferentes nomes conforme o país: no Brasil é conhecida como bolinha de gude; nos Estados Unidos, como *marble*; em Portugal, como *berlinde*, entre outros. O jogo da queimada também apresenta semelhanças globais em sua estrutura: na Alemanha é chamado de *Völkerball*; na França, *Balle aux prisonniers*; e na Itália, *Palla prigioniera*. Nessas versões europeias, há uma área destinada aos “prisioneiros”, equivalente ao “cemitério” da queimada praticada no Brasil.

As subidas em árvores e nas grades, a brincadeira com bonecas e objetos do cotidiano, os rolamentos na grama, as brincadeiras turbulentas são brincadeiras espontâneas (Zaim-de-Melo, 2017) que são passíveis de acontecer com qualquer criança, independente da origem familiar, pais brasileiros ou bolivianos.

Já o “Lobo Lobito” (Figura 1), o “Vendedor de Cores”, o “Tacho pateado” (Universidad Privada Domingo Savio, 2025) e o “Las frutas”, são brincadeiras que fazem parte da cultura lúdica da criança boliviana, que os alunos e alunas da Escola Eutrófia trazem para o cotidiano escolar.

**Figura 1.** “Lobo, Lobito”

Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

O “Lobo Lobito” é uma brincadeira de roda praticada pelas crianças menores. Nela, os participantes formam uma roda ao redor de uma criança que ocupa o centro, e representa o papel do lobo. As demais cantam e provocam o lobo, perturbando seu sono com perguntas sobre o que ele está fazendo.

**Crianças na roda (CR):** Ay que lindo passar por aqui cuando el lobo está durmiendo! / ¿Lobo, Lobito que estas asiendo? **Criança no centro da roda (CNR):** Me estoy despertando. / Ay que lindo passar por aqui cuando el lobo está durmiendo! / ¿Lobo, Lobito que estas asiendo? **(CNR):** Estoy dessayunando, **Crianças na roda (CR):** Ay que lindo passar por aqui cuando el lobo está durmiendo! / ¿Lobo, Lobito que estas asiendo? **(CNR):** Me estoy bañando. **Crianças na roda (CR):** Ay que lindo passar por aqui cuando el lobo está durmiendo! / ¿Lobo, Lobito que estas asiendo? **(CNR):** Me estoy cambiando, **Crianças na roda (CR):** Ay que lindo passar por aqui cuando el lobo está durmiendo! / ¿Lobo, Lobito que estas asiendo? ¿Lobo, Lobito que estas acendo? **(CNR):** Agarrando mi cuchillo para matarlos. (Diário de Campo).

As crianças desfazem a roda e correm para que o lobo não venha pegá-las. A criança que for pega se torna o Lobo ou é excluída da brincadeira.

A brincadeira “vendedor de cores” é realizada dessa maneira: um grupo de crianças brinca de “comprador de cores”, onde cada uma escolhe uma cor secreta com o “vendedor”, sem repetições. Um “comprador” fica distante para não ouvir as escolhas e depois retorna, bate na “porta” (representada por outra



criança) e pede para comprar uma cor. Se ele acertar uma cor escolhida, a criança correspondente deve dizer sua idade e correr, enquanto o comprador conta até esse número e tenta pegá-la. Se for pega, vai para a “lixeira” e só sai quando outra criança for capturada.

O “Tacho pateado” ou pateau (Figura 2) é uma brincadeira que se assemelha ao esconde-esconde e para que ela se inicie um grupo de crianças escolhe quem será a responsável por chutar a bola — ou uma criança se voluntaria para essa função — enquanto as demais correm para se esconder. A criança que vai chutar deve estar de costas, aguardando os colegas avisarem o momento certo para o chute. A bola é então chutada para bem longe, e a criança que chutou corre para buscá-la. Assim que retornar ao ponto de origem com a bola, começa a procurar os colegas escondidos. Ao encontrar alguém, corre de volta para tocar a bola e indicar que capturou o colega. No entanto, se uma das crianças escondidas conseguir tocar a bola antes do pegador, todo o grupo é salvo.

**Figura 2.** Tacho pateado



Fonte: Dados da Pesquisa (2025).

A brincadeira “Las Frutas” é uma variação da brincadeira “vendedor de cores”, com a criança escolhendo frutas no lugar das cores.

As atividades desenvolvidas por meio do PET dialogam com as observações realizadas, ampliando o repertório de jogos e brincadeiras — agora a partir da perspectiva da própria criança. Nos desenhos foram apresentados os seguintes jo-



gos e brincadeiras: Lobo Lobito; Jogar Bolita; Pique Bandeira; Tacho Pateado; Jogar Bola/Futebol (Jugar Pelota); Polícia e Ladrão; Soltar pipa; Cabo de guerra; Pega pega; Queimada; Esconde esconde; Pular Corda; Jogar vôlei e Pular Amarelinha.

Os jogos com bola (futebol e queimada) foram os que tiveram o maior número de incidências, 06 e 05 respectivamente. Entre os jogos e brincadeiras observados pela pesquisadora, as brincadeiras espontâneas não foram representadas iconograficamente. Supõe-se que, por se tratar de uma atividade vinculada ao componente curricular de Educação Física, os alunos e alunas tenham optado por desenhar aquelas que mais apreciam realizar durante as aulas dessa disciplina, incluindo as brincadeiras tradicionais bolivianas que por pedido dos alunos passaram a compor os conteúdos das aulas de Educação Física.

Se nos desenhos ficou evidenciado apenas atividades feitas nas aulas de Educação Física ou nos arredores da escola, como soltar pipa, os formulários permitiram compreender os jogos e brincadeiras que as crianças gostam de fazer no recreio e/ou quando possuem horários livres. Entretanto, a queimada foi o jogo mais citado pelas crianças, seguidos do esconde-esconde e o pega-pega.

Os formulários também abordaram questões relativas as atividades que as crianças fazem durante o transporte escolar. Algumas afirmaram apenas ficar em silêncio, mas a maioria disse que gosta de conversar com algum colega e/ou jogar (jogo da velha, telefone sem fio e joquempô – pedra, papel e tesoura).

Outro aspecto relevante para compreender a cultura lúdica das crianças que vivem em região de fronteira refere-se a com quem elas aprenderam — ou aprendem — a brincar. As respostas apontam que as crianças aprenderam jogos e brincadeiras tanto com professores e na escola (11 menções cada), quanto com amigos e familiares. Esses dados estão em consonância com as observações de Zaim-de-Melo (2017), que identificou a transmissão da cultura lúdica entre crianças pantaneiras ocorrendo de três formas: verticalmente (de familiares de ao menos uma geração mais velha), paralelamente (entre pares, com laços familiares ou sociais duradouros) e obliquamente (de alguém mais velho, sem vínculo familiar, para alguém mais novo).

## Considerações finais

A cultura lúdica da criança fronteiriça que estuda no Brasil e mora na Bolívia, mais precisamente daquelas que estudam na Escola Eutrópia Gomes Pedroso é diversificada composta por jogos e brincadeiras tradicionais e jogos e brincadeiras oriundas da cultura boliviana.

A transmissão da cultura lúdica ocorre em diversos espaços sociais — como a família, a escola e a comunidade —, sendo que, para muitas crianças, os familiares desempenham um papel fundamental na construção e ampliação de seu repertório cultural. Contudo, os espaços disponíveis para o brincar têm se tornado cada vez mais escassos, fenômeno semelhante ao observado em grandes centros urbanos. Diante disso, a escola assume um papel ainda mais relevante como ambiente seguro para o brincar e para o contato com as diversas expressões das culturas infantis.

Outro aspecto relevante identificado no brincar da criança fronteiriça é que a língua utilizada durante as brincadeiras não representa um obstáculo para a diversão. No contexto da escola onde foi realizada a pesquisa, o espanhol e o português se entrelaçam, formando um universo singular em que o mais importante é o prazer de brincar.

## Referências

- 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.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 24, n. 2, jul./dez. 1998. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-25551998000200007](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007). Acesso em: 17 jul. 2025.
- GRILLO, Rogério de Melo; SANTOS RODRIGUES, Gilson; NAVARRO, Eloisa Rosotti. 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**, v. 15, n. 2, p. 174–193, 2019.
- GUARACHI RAMOS, Rodolfo. Arqueología Cultural. **Revista de Investigación Scientia**, v. 4, p. 57, 2015. Disponível em: <https://investigacion.uab.edu.bo/pdf/5.4.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2025.
- KISHIMOTO, Tizuko Morshida. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Espacios en blanco. Serie indagaciones**, Tandil, v. 24, n. 1, jun. 2014. Disponível em: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1515-94852014000100007](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1515-94852014000100007). Acesso em: 17 jul. 2025.
- LAVADO, Ana Felisbela Piedade. Mundos Paralelos: Lúdico e Representação do Real. **Arquivos da Memória**, v. 6, p. 35–46, 1999.
- LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazio Afonso de. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1998.
- SABATEL, Vania de Oliveira. **Relações entre comunidades rurais na fronteira Brasil-Bolívia**. 2013. Dissertação (Mestrado em Estudos Fronteiriços) – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, Corumbá, 2013.
- UNIVERSIDAD PRIVADA DOMINGO SAVIO (Bolívia). **Juegos tradicionales**: tacho pateado. 2025. Disponível em: <https://cisupds.wordpress.com/2022/10/10/juegos-tradicionales-tacho-pateado/>. Acesso em: 17 jul. 2025.
- ZAIM-DE-MELO, Rogério. **Jogar e brincar de crianças pantaneiras**: um estudo em uma “Escola das Águas”. 2017. 141 f. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017.

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, p. 110–118, 2019.

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

ZAIM-DE-MELO, Rogério; DUARTE, Rosália Maria; SAMBUGARI, Márcia Regina do Nascimento. Jogar e brincar de crianças pantaneiras: um estudo em uma “Escola das Águas”. **Pro-Posições**, v. 31, 2020.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; SANTOS RODRIGUES, Gilson; GRILLO, Rogério de Mello. A cultura lúdica dos alunos de uma “Escola das Águas” no Pantanal. **Práticas Educativas, Memórias e Oralidades – Rev. Pemo**, v. 3, n. 2, p. e324799, 2021.

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, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/rteo/article/view/62408>. Acesso em: 15 jul. 2025.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; ALVES, Elielson Felipe Rodrigues; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SANDOVAL, Gabriel Orenga; SILVA, Luis Felipe Nogueira da; GODOY, Luis Bruno de; SCAGLIA, Alcides Jose. “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.researchgate.net/publication/371755548\\_Aprendi\\_jogar\\_bolita\\_com\\_meu\\_irmao\\_Saberes\\_e\\_vivencias\\_de\\_crianças\\_do\\_ensino\\_fundamental\\_acerca\\_de\\_brincadeiras\\_tradicionais\\_brasileiras](https://www.researchgate.net/publication/371755548_Aprendi_jogar_bolita_com_meu_irmao_Saberes_e_vivencias_de_crianças_do_ensino_fundamental_acerca_de_brincadeiras_tradicionais_brasileiras). Acesso em: 15 jul. 2025.

ZAIM-DE-MELO, Rogério; SANDOVAL, Gabriel Orenga; GODOY, Luis Bruno de; SILVA, Bruna Cristina Correia da; FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SCAGLIA, Alcides José. Manifestações lúdicas no Correr Cosme. **ETD – Educação Temática Digital**, v. 26, p. e024062, 2024. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/etd/article/view/8674635>. Acesso em: 15 jul. 2025.