

## A CULTURA LÚDICA CORUMBAENSE EXPRESSADA POR DIFERENTES GERAÇÕES DE UMA MESMA FAMÍLIA

La Cultura del Juego de Corumba Expresada en Distintas Generaciones de una Misma Familia

Marília Soares de Melo\*  
Carlo Henrique Golin\*\*  
Rogério Zaim-de-Melo\*\*\*

**Resumo:** Trata-se de uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso que teve como objetivo analisar a cultura lúdica corumbaense contada por quatro gerações de uma mesma família, neste caso, vivida pela família Baruki. Para tanto foram realizadas entrevistas semiestruturadas com quatro participantes pertencentes a gerações diferentes da família. A análise dos dados aponta 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.

**Palavras-chave:** jogos; cultura lúdica; pantanal.

**Resumo:** Se trata de una investigación cualitativa de estudio de caso que tuvo como objetivo analizar la cultura lúdica de Corumbá contada por cuatro generaciones de una misma familia, en este caso, vivida por la familia Baruki. Para ello, se realizaron entrevistas semiestructuradas a cuatro participantes pertenecientes a diferentes generaciones de la familia. El análisis de los datos muestra que la calle era, y sigue siendo, el espacio preferido para jugar y los juegos tradicionales conforman la cultura lúdica de los *corumbaenses*, esta cultura se transmite, casi siempre entre generaciones, de los más viejos a los más jóvenes.

**Palabras claves:** juego; cultura lúdica; pantanal.

### Introdução

Corumbá foi durante muito tempo um dos municípios mais importantes do então estado do Mato Grosso, sobretudo por meio do seu porto que abastecia e remetia mercadoria para diferentes partes do Brasil e outros países. Por consequência, devido seu fluxo portuário, também recebia diferentes imigrantes que lá permaneceram contribuindo para a miscigenação racial do povo corumbaense e desenvolvimento econômico. Assim, Corumbá ficou conhecida como o “[...] empório comercial da província”, pois abrigava em seu porto um vigoroso movimento de embarcações, passageiros e mercadorias oriundas do rio da Prata” (GOMES, 2018, p.20).

No porto geral da cidade diuturnamente atracavam embarcações brasileiras e estrangeiras com mercadorias que abasteciam o mercado local, regional

\* Acadêmica de Educação Física, UFMS/CPAN. E-mail: mariliasoamelo@gmail.com.

\*\* Doutor em Educação Física. Docente na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul-Câmpus do Pantanal. E-mail: carlo.golin@ufms.br.

\*\*\* Doutor em Educação. Docente na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul-Câmpus do Pantanal. E-mail: rogerio.melo@ufms.br.

(localidades bolivianas) e das regiões Centro-Oeste e Norte do Brasil. Produtos como o cimento inglês, o vinho português e os tecidos franceses eram trazidos em navios oriundos, principalmente da Argentina e do Uruguai, sendo que junto com eles vinham os imigrantes, muitos fugindo de guerras, com o objetivo de começar uma vida nova no Brasil (SHABIB HANY, 2005).

Pelo município de Corumbá chegaram imigrantes de mais de 20 nacionalidades, de 3 continentes (OLIVEIRA; JUNQUEIRA, 2016). De acordo com registros populacionais, em 1910, na cidade havia cerca de 15 mil habitantes, dos quais 3.000 eram naturais da região e o restante imigrantes - paraguaios, bolivianos alemães, ingleses, italianos, portugueses e árabes (GOMES, 2018).

Dentre estes imigrantes, no ano de 1918, chega em Corumbá Nagib Baruki, o primeiro de cinco irmãos. Os Baruki se estabeleceram na popularmente chamada “Cidade Branca”, casaram e seus descendentes compuseram uma parcela importante da sociedade corumbaense, muitos foram estudar em grandes centros brasileiros, formaram-se médicos, advogados, professores, etc. e retornaram a capital do Pantanal, para exercer sua profissão. A história da família Baruki se confunde com a história de Corumbá (BARUKI FONSECA; BARUKI; URT, 2018).

No sentido de trazer elementos significativos sobre a região, o presente artigo tem o objetivo de analisar a

cultura lúdica corumbaense contada por quatro gerações de uma mesma família, neste caso, vivida pela família Baruki.

## Cultura lúdica

O termo cultura lúdica se refere a parcela das chamadas culturas da infância (SARMENTO, 2002), diferentes ações que são produzidas pelas crianças, especialmente suas manifestações simbólicas personificadas em jogos e brincadeiras. A cultura lúdica é transmitida entre as crianças, quase sempre intra geracionalmente, escapando o mais possível da intervenção adulta (ZAIM-DE-MELO; SAMBUGARI, 2020).

No Brasil as discussões sobre a cultura lúdica são iniciadas a partir das obras do francês Gilles Brougère, em meados dos anos de 1980 (KISHIMOTO, 1993). No meio acadêmico é a partir da publicação das obras *The games of New Zealand children* de B. Sutton-Smith (1959), *“Children’s games in street and playground”* de I. Opie e P. Opie (1969) e *Transformations: anthropology of children’s play* de H. B. Schwartzman (1978), que o termo cultura lúdica passou a ser utilizado e adotado (ZAIM-DE-MELO; RODRIGUES; GRILLO, 2021).

Para o Brougère (1998, p. 23) a cultura lúdica é definida como:

[...] um conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto de seu jogo. Em vez de ver no jogo o lugar de desenvolvimento da cultura, é necessário ver nele simplesmente o lugar de emergência e de enriquecimento dessa cultura lúdica, essa mesma que torna o jogo possível e permite enriquecer progressivamente a atividade lúdica.

Assim, a cultura lúdica é o mecanismo que permite ao ser humano compreender como jogos, muitas atividades que não poderiam ser reconhecidas como tal. Um exemplo é reconhecer a diferença entre uma briga de verdade e um jogo de lulinha, as crianças sabem. Entretanto, o mesmo não acontece com os adultos, principalmente aqueles que no seu dia a dia estão afastados do universo infantil.

Kishimoto (2014) defende que a cultura lúdica é a cultura do brincar, na qual existem aspectos de gênero, classe social e etnia. Para a autora, meninos e meninas possuem diferentes formas, lugares, tradições de brincar que são construídas pelas culturas locais. A equidade de gênero é desejável para que todos possam usufruir na totalidade das modalidades do brincar, sem discriminação.

Nesse contexto, uma das principais características da cultura lúdica infantil é a sua versatilidade em dialogar, motivar, apropriar e compartilhar, as crianças possuem “[...] poder de ‘significação’, que remete à ação de interpretar, criar e

usar signos e instrumentos, sendo uma ação criativa e inventiva de atribuir novos significados/sentidos nas relações em um dado contexto sociocultural” (GRILLO *et al.*, 2021, p. 65).

## Cultura lúdica pantaneira

A cultura lúdica da criança pantaneira é pautada na diferença existente entre a área urbana e o pantanal propriamente dito, maior planície alagada do Brasil. Zaim-de-Melo, Godoy e Rodrigues (2021) apontam que o local de moradia da criança corumbaense não é condição *sine qua non* para se brincar, brinca-se no centro urbano e nos bairros afastados da cidade ou no meio rural (nas fazendas de gado e/ou na beira dos rios que compõem o pantanal).

Na parte urbana corumbaense uma das maiores expressões da cultura lúdica é a brincadeira de soltar pipa, entre os meses de maior incidência de ventos, maio a novembro, sendo comum observar nas ruas, crianças independentes de gênero, riscando o céu com pipas coloridas. Nas ruas e alamedas de Corumbá é perceptível nas árvores, fiações elétricas e postes de luz, rabiolas e linhas enganchadas em especial nas férias escolares, período no qual a incidência de soltar pipa aumenta consideravelmente (ALVES; ZAIM-DE-MELO; RIZZO, 2019).

Aliás, é nas ruas que também encontramos crianças jogando peladas de futebol, bolinha de gude e brincando de esconde-esconde, atividade que se repete desde os meados do Séc. XX (ZAIM-DE-MELO; SCAGLIA, 2022). Entretanto é preciso ressaltar que esse cenário vem mudando paulatinamente, como afirmam Zaim-de-Melo e Golin (2019), o advento da modernidade, a pavimentação das ruas e o aumento da velocidade dos carros, tem aumentado a preocupação de pais e responsáveis, algo que vem afastando a criança da rua devido uma maior segurança.

Já o meio rural corumbaense se encontra quase todo na parte úmida do pantanal, nesses espaços vivem famílias em fazendas de criação de bovinos e na beira dos rios, caso de pescadores, pegadores de isca, entre outros. Um estudo recente aponta que a “[...] criança que vive nessas imediações tem nos jogos, brincadeiras e comportamentos lúdicos que realizam a fusão entre os elementos significativos do Pantanal com a própria motricidade” (ZAIM-DE-MELO; GODOY; RODRIGUES, 2021, p. 58). Para os autores o espaço de brincar deixa de ser a rua, uma vez que as residências são longe uma das outras, o que muitas vezes não permite que a criança brinque com outras crianças. Nesse caso a escola assume também essa função, tornando-se um território do brincar.

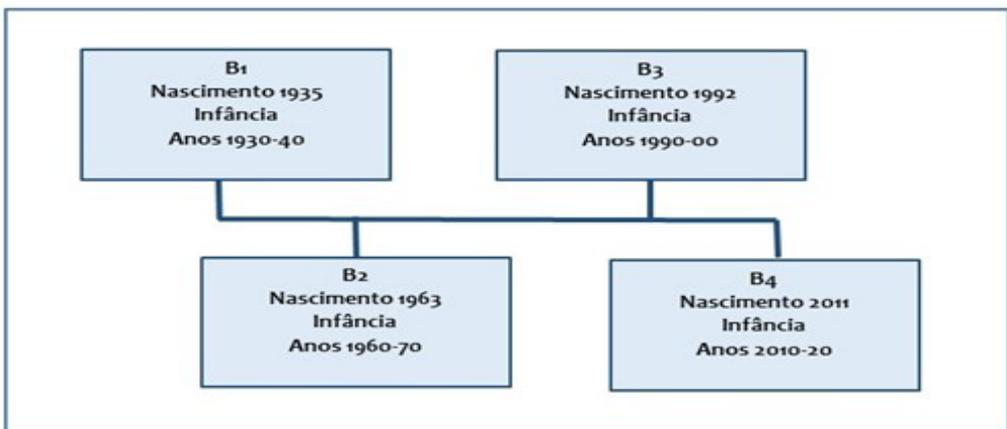
Nessas escolas é possível encontrar dois grupos de jogos e brincadeiras: espontâneas, com a presença do espírito lúdico sem a obrigatoriedade de regras e com regras, com normas declaradas, sem as quais os jogos não podem acontecer (ZAIM-DE-MELO; DUARTE; SAMBUGARI, 2020).

## Aspectos metodológicos

Para atingir os objetivos propostos neste artigo foi realizada uma pesquisa qualitativa do tipo estudo de caso. Ludke e André (1998) afirmam que pesquisas que se interessam em algo singular, que tenham valor em si mesmo se enquadram nessa tipologia. Portanto, investigar a cultura lúdica via gerações de uma mesma família é algo singular.

Participaram do estudo quatro membros da família Baruki (quadro 1), representando cada um as quatro gerações da família, sendo o mais velho com 87 anos e o mais novo com 11 anos. A escolha dos participantes foi por conveniência sendo o critério utilizado para seleção foi a disponibilidade em participar do estudo, ser descendente dos Baruki e ter nascido em Corumbá. Os princípios éticos da pesquisa foram respeitados. Cada participante foi informado que poderia recusar a responder qualquer uma das questões, bem como deixar de participar da pesquisa, caso fosse do seu interesse.

**Quadro 1.** Gerações da família Baruki



Fonte: dados da pesquisa (2022)

Os dados foram produzidos mediante a utilização de entrevistas semiestruturadas com questões que versavam sobre a infância, jogos e brincadeiras e transmissão da cultura lúdica. Duas entrevistas foram realizadas e gravadas com

a ferramenta *Google Meet* e duas foram feitas pessoalmente utilizando um *Smart-phone* para a gravação. Com os mais velhos a entrevista foi iniciada com a questão: Como foi sua infância, já para o integrante mais novo que se encontra na transição infância/adolescência, a conversa foi iniciada pedindo a ele que contasse como é o seu dia.

As entrevistas foram transcritas e submetidas a Análise de Conteúdo (BARDIN, 2010), buscando entender criticamente o sentido das entrevistas, suas concordâncias e discordâncias, seu conteúdo evidente ou encoberto, e também, os pensamentos ocultos ou explícitos.

Em um primeiro momento foi feita a leitura das entrevistas, valendo-se de um processo indutivo emergiram as seguintes categorias: infância; cultura lúdica (jogos, brinquedos e brincadeiras); espaços de brincar.

## A infância corumbaense

Percebe-se que a infância corumbaense foi, e ainda é regada de liberdade, as crianças podem brincar na rua, algo que foi expressado pelo entrevistado B1, e permanece sendo com a outra geração (B4), por exemplo. A primeira diferença entre os participantes da pesquisa está relacionada com as obrigações que eles tinham durante a infância.

Minha infância foi uma infância normal. Minha casa não tinha muito luxo, os recursos eram pequenos, mas a educação que era principal para papai. Nós tínhamos oportunidade de divertir de brincar, mas também **tínhamos obrigações** com a própria casa, mamãe que fazia tudo e nós ajudávamos a mamãe com os afazeres domésticos (B1).

Tive uma infância boa, na nossa época em Corumbá ainda não tinha televisão, televisão estava entrando, tinha muita amizade, muitos amigos na rua, colegas de escola. a gente fazia trabalho de escola em casa. A única obrigação que eu tinha era estudar (B2).

Minha infância foi bem da hora, eu tive privilégio de ter uma infância muito boa, muito contato com amigos de rua, primos, tinha liberdade total para brincar. **Eu não tinha nenhuma obrigação doméstica**, mas gostava de ficar na floricultura dos meus pais, porque lá eu ficava com eles, então de vez em quando eu ajudava com alguma coisa, então não era uma obrigação, eu acho que era natural (B3).

Eu vou para a escola e quando não estou na escola, faço inglês, aula de reforço, tênis, futebol e catequese. Quando **não estou nessas atividades**, eu posso brincar (B4).

A relação criança/obrigação é um assunto bem sensível na literatura brasileira uma vez que quando a obrigação, se torna trabalho infantil, quer seja doméstico ou não, este é proibido por lei, com a promulgação do Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (BRASIL, 1990). Os Baruki apontaram que nas suas infâncias

a obrigação existente era estudar, orientados pela educação de seus ancestrais, acreditando conforme afirmou B1: “[...] a educação é a única maneira de mudar o mundo”.

Outro ponto que precisa ser ressaltado, se relaciona com as obrigações apresentadas por B1, sua geração precisava ajudar em casa para depois poder “brincar”. Tal encargo ratifica a pesquisa realizada por Zaim-de-Melo e Scaglia (2022), quando retrataram a infância das crianças pantaneiras dos meados do Século XX. Para os autores, a relação brincar e trabalhar (obrigações) prevalecia, assim somente era permitido aos corumbaenses “brincar” depois que as “obrigações”, as quais eram designados, fossem definitivamente realizadas.

### Quatro gerações e a cultura lúdica

Os jogos e brincadeiras realizados pelos participantes da pesquisa são, na maioria, jogos tradicionais, que se relacionam a herança cultural de um grupo social, com regras que podem ser flexibilizadas para atender as crianças que jogam e que na maioria das vezes são transmitidos oralmente (KISHIMOTO, 1993).

**Participante B1:** Jogar bola; jogar bolita; rodar pião; jogar dama; jogar taule (jogo de tabuleiro, conhecido como gamão árabe); e matar passarinho com funda.

**Participante B2:** Jogar bola; empinar pipa; pau a pau (pique bandeira); guerra de mamona; jogar bolita; andar de bicicleta; andar de carrinho de rolimã; jogar taule;

**Participante B3:** Jogar bola; empinar pipa; jogar taco; jogar bolita; brincar de esconde-esconde; e jogar videogame.

**Participante B4:** Jogar bola e jogar videogame.

Jogar bola transcende as gerações, embora não necessariamente seja a atividade preferida de todos: “Futebol eu não gostava muito então eu ficava sempre no gol, mas jogava bastante futebol na rua” (B1).

As atividades descritas pelos participantes da pesquisa, ratificam os estudos realizados por Zaim-de-Melo e Scaglia (2022), que analisaram os jogos e as brincadeiras realizados por crianças pantaneiras nas décadas de 1940 a 1970. Os autores identificaram o jogar bola e jogar bolita como as principais brincadeiras realizadas.

O que se nota de diferente, considerando os integrantes da família Baruki e suas brincadeiras é a presença do videogame nas principais atividades realizadas por B3 e B4, gerações mais novas, conforme a seguir:

Eu sou fascinado por videogame, joguei muito videogame [...] como eu tenho três irmãos, somos quatro no total, sou o caçula, na época quando a gente tinha videogame Super Nintendo, Playstation 1 a gente tinha que dividir, era só um videogame e também em uma TV. Eu acostumei a acordar bem cedo, lá pelas 5h, 4h30, bem quietinho sem fazer barulho, devagarzinho, deixava a TV bem baixinho, em silêncio e começava a jogar, *Donkey Kong*, Mario. Era o jeito que eu tinha para jogar sossegado (B3).

O videogame torna-se febre no Brasil, sobretudo a partir de meados da década de 1980. Portanto, com a chegada dos consoles (termo utilizado para designar o videogame em si, sem os controles) Atari e Odissey nas prateleiras das lojas brasileiras, iniciava-se uma fase sem precedentes, sendo que os pedidos de presentes de aniversário, dia das crianças e natal foram substituídos boa parte por estes produtos (MENDONÇA, 2018). Algo que vem sendo modernizado a cada ano com a presença de novos consoles, especialmente com a chegada dos *smartphones* no mercado, na qual o acesso ao videogame tornou-se ainda mais facilitado, estando na “palma da mão”.

Em uma pesquisa realizada em 2018 foi constatado que 75,5% do público brasileiro possui a prática de jogar videogames (MENDONÇA, 2019). Zaim-de-Melo e Golin (2019) em pesquisa realizada com crianças do 6<sup>a</sup> ano de 03 escolas de Corumbá verificaram que os games (no console ou no *smartphone*) já ocupam o segundo lugar na preferência das crianças, sendo superado apenas pelo jogar bola.

Além dos jogos e brincadeiras já apresentados, o brinquedo foi o outro elemento que ajuda a contar como foi, e ainda é, a cultura lúdica dos participantes do estudo, entretanto, o acesso a esse objeto de desejos das crianças não foi igual para todos. O participante B1 teve quase nenhum acesso a brinquedos, o alto custo dos mesmos era o fator que levou a essa situação. Na medida que o tempo foi passando, a situação financeira da família foi melhorando, os brinquedos passaram a fazer parte da infância dos Baruki.

Outro fator relevante é como o avanço da tecnologia atravessou os diferentes tipos de brinquedos que foram utilizados pelos participantes deste estudo. As análises das gerações demonstram que, por exemplo, dos brinquedos “Bolita”, “Pião”, “Estilingue” do participante B1, o entrevistado B2 já teve acesso ao brinquedo “Autorama”, enquanto o “Videogame” usaram/usam as duas outras gerações (B3 e B4). Também observamos que cada geração tinha uma relação específica com o seu “brinquedo”, considerando cada época.

Eu tive um autorama que era a coqueluche da época, mas, basicamente a gente não brincava porque, quando era para brincar a gente tinha que montar o autorama, então a gente passava mais tempo montando do que brincando. No fim a gente rodava um pouquinho e já guardava (B2).

A cultura lúdica corumbaense, identificada nas entrevistas com os Baruki, foi transmitida de duas maneiras: paralela, entre os primos coetâneos e vertical, com pais e avós.

Empinar pipa era uma coisa que eu adorava, empinava com meu pai, na época ele fazia pipa e era uma pipa mó diferenciada, ele pegava bambu e colocava no formato de uma estrela, ela não voava muito bem, mas era muito da hora (B3).

Apreendi a jogar taule com meu pai. Ele nunca me ensinou diretamente. Era um jogo dos adultos, do avô, dos tios. Era uma maneira de nossos parentes encontrar, eles jogavam e as crianças ficavam observando o jogo, respeitando né não podia falar, não podia interferir no jogo e nem conversar com os adultos (B2).

O aprendizado do taule caracteriza uma das formas de transmissão da cultura lúdica que ocorre com as crianças. Em alguns momentos os menores “orbitam” em torno dos mais velhos, o popular “café com leite” (o jogador está no jogo, mas suas ações não possuem validade). A presença dos “cafés com leite” foi encontrada em pesquisa realizada por Zaim-de-Melo, Duarte e Sambugari (2020) que constaram crianças menores observando as maiores em jogos de bolita.

## O espaço do brincar

Mesmo pertencentes a gerações diferentes, épocas com número de moradores, área urbana, veículos dispare, o espaço preferido para os participantes da pesquisa brincar é/foi a rua.

A gente brincava bastante na rua, lógico respeitando o trânsito, mas era terra não era asfalto então a velocidade dos carros, era pequena não dava para eles correrem (B1)

Na rua a gente brincava muito de taco, a gente jogava bastante na rua, soltei muita pipa na esquina da América com a Tiradentes. A gente tinha que ter cuidado, mas sempre brinquei na rua (B2).

Eu chego da escola e vou brincar de bola na rua com meus amigos (B4).

Contrariando o que vem acontecendo nos últimos tempos, no qual ocorre um esvaziamento dos espaços públicos, dentre eles a rua que antes simbolizava como um espaço de encontro, tornou-se local de trânsito e não de permanências. (GODOY, 2019).

## Considerações finais

Corumbá é um dos municípios mais antigos do Mato Grosso do Sul e analisar o desenvolvimento da cultura lúdica do corumbaense via gerações de uma mesma família foi desafiador, mas ao mesmo tempo prazeroso para os pesquisadores.

A família Baruki tem uma importância muito grande no cenário educacional da cidade, demonstrado na fala do participante B1. Através das entrevistas foi possível viajar no tempo e conhecer um pouco mais da história de Corumbá.

Com relação a cultura lúdica, percebeu a transmissão vertical, na qual os jogos e as brincadeiras, muitas vezes foram passados de um ancestral mais velho para um mais novo. Os jogos e brincadeiras realizados pertencem a categoria dos jogos tradicionais e o acesso a brinquedos veio de forma paulatina, conforme foi melhorando a situação financeira da família, geração a geração.

Outro ponto interessante ressaltado na pesquisa foi a possibilidade de brincar na rua, que ainda permanece em Corumbá, um espaço polissêmico no qual a criança e jovem aprende e, ao mesmo tempo, ensina o outro, lições de cooperação, convivência e respeito.

Seria interessante que novos estudos fossem feitos com outras famílias corumbaenses para que cada vez mais pudéssemos contar a riqueza que foi e, ainda é, a infância pantaneira.

## Referências

- 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*, Bogotá, Colômbia, v. 1, n. 30, p. 43-9, 2019.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2010.
- BARUKI FONSECA, R.; BARUKI, T.; URT, N. **Baruki 100 anos de história**: memórias da família em Corumbá. Campo Grande-MS: Life Editora, 2018.
- BRASIL. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 16 jul. 1990
- BROUGÉRE, G. A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação da USP*, São Paulo, v. 24, n. 2, p.103-116, 1998.
- GODOY, L. B. **Tensionando o sentido do agir**: o clown e seu potencial criativo. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas) – Faculdade de Ciências Aplicadas da Universidade Estadual de Campinas, Limeira-SP, 2019.
- GOMES, C.T.A.G. Mato Grosso: imigração, comércio e navegação na Bacia do Prata. In: RODRIGUES, C.; JOANONI NETO, V. (Org.). **Nova História do Mato Grosso Contemporâneo**, Cuiabá: EdUFMT, 2018.
- 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. *Brazilian Journal of Policy and Development*, v. 3, n. 3, p. 58-78, 2021.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. **Espac. blanco, Ser. indagaciones**, Tandil, Argentina, v. 24, n. 1, jun. 2014.

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

MENDONÇA, R. S. **Videogames, memória e preservação de seu registro histórico-cultural no Brasil**. 2019. 175 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

OLIVEIRA, M.A.M.; JUNQUEIRA, N. M. Representações sociais de sírios e libaneses em Corumbá, MS: comércio, casamento e cemitério. **Revista Transporte y Territorio**, Buenos Aires, Argentina, n. 15, p.388-403, 2016.

SARMENTO, M. J. **Imaginário e culturas da infância**. Texto produzido no âmbito das atividades do Projeto “As marcas dos tempos: a interculturalidade nas culturas da infância”. Projeto POCTI/CED, 2002.

SCHABIB HANY, F. E. **Corumbá, Pantanal de Mato Grosso do Sul: Periferia ou espaço central?** 2005. 152 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Populacionais e Pesquisas Sociais) – Escola Nacional de Ciências Estatísticas – ENCE, IBGE.

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**, Campinas, v. 31, p. 1-26, 2020.

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.

ZAIM-DE-MELO, R.; RODRIGUES, G. S.; GODOY, L.B. Pantanal, nosso quintal: o cuidar e brincar para preservar – jogos e brincadeiras de crianças pantaneiras. *In: ALMEIDA, M. T. P. (Org.) Jogos analógicos, digitais e híbridos: experiências e reflexões*. Fortaleza-CE: Instituto Nexos, 2021.

ZAIM-DE-MELO, R.; RODRIGUES, G. S.; GRILLO, R.M. A cultura lúdica dos alunos de uma “escola das águas” no Pantanal. **Rev. Pemo**, Fortaleza, v. 3, n. 2, e324799, 2021.

ZAIM-DE-MELO, R.; SAMBUGARI, M.R.N. A cultura lúdica dos alunos de uma “escola das águas” no Pantanal. **Revista Educação Online**, Rio de Janeiro, n. 35, p. 100-116, 2020.

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