

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

MARY CIDIA MONTEIRO SOUSA COSTA

MAPA MARANHENSE DO BRINCAR: produções culturais infantis de
cidades do oeste e extremo-oeste do estado

SÃO LUÍS - MA

2025

MARY CIDIA MONTEIRO SOUSA COSTA

MAPA MARANHENSE DO BRINCAR: produções culturais infantis de
cidades do oeste e extremo-oeste do estado

Trabalho de Conclusão de Curso
(Monografia) a ser apresentado ao Curso
de Licenciatura em Educação Física da
Universidade Federal do Maranhão para
obtenção do grau de Licenciada em
Educação Física.

Orientador: Prof. Dr. Mayrhon José
Abrantes Farias

SÃO LUÍS - MA

2025

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Costa, Mary Cidia Monteiro Sousa.

MAPA MARANHENSE DO BRINCAR : produções culturais infantis de cidades do oeste e extremo-oeste do estado / Mary Cidia Monteiro Sousa Costa. - 2025.

101 p.

Orientador(a): Mayrhon José Abrantes Farias.

Monografia (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal do Maranhão, São Luís - Ma, 2025.

1. Brincadeiras. 2. Desenho Infantil. 3. Cultura Lúdica Infantil Maranhense. I. Farias, Mayrhon José Abrantes. II. Título.

MARY CIDIA MONTEIRO SOUSA COSTA

MAPA MARANHENSE DO BRINCAR: produções culturais infantis de
cidades do oeste e extremo-oeste do estado

Trabalho de Conclusão de Curso
(Monografia) a ser apresentado ao Curso
de Licenciatura em Educação Física da
Universidade Federal do Maranhão para
obtenção do grau de Licenciada em
Educação Física.

Aprovada 26/02/2025

Banca Examinadora

Prof. Dr. Mayrhon José Abrantes Farias
Universidade Federal do Maranhão

Prof^a. Dr^a. Jucilea Neres Ferreira
Universidade Federal do Maranhão

Prof. Me. Antonio Higor Gusmão dos Santos
Universidade Federal do Maranhão

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer em primeiro lugar a Deus, pois sem ELE eu não chegaria a este momento. Não seria quem sou. Não estaria ao lado de quem estou. Não veria a beleza que cerca a minha família, os meus amigos, a vida. Quero aqui demonstrar o meu grande amor pelo Senhor Deus, Autor da vida. Que me proporciona realizar o sonho de ser Professora, e Professora de Educação Física, pela Universidade Federal do Maranhão. Senhor, obrigada!

Quero expressar minha profunda gratidão à minha mãe, Cleonice Monteiro Sousa, cujo exemplo de dedicação e resiliência tem sido uma fonte constante de inspiração em minha vida. Seu incansável trabalho ao longo de sua vida e sua capacidade de enfrentar desafios com coragem me ensinaram o verdadeiro significado da perseverança. Por meio de suas ações, aprendi que o esforço e a determinação são fundamentais para alcançar nossos objetivos. Este trabalho é, em grande parte, reflexo dos valores e ensinamentos que recebi de você. Obrigado por ser meu modelo, meu apoio e minha maior incentivadora. Eu amo tanto você.

Quero agradecer ao meu Amor, Anderson Bruno Serra Costa, que me apoiou arduamente em todas as fases deste Curso. Sempre foste um grande parceiro nessa jornada, me ajudando em todas as etapas do trabalho, desde as pesquisas até as revisões. Sua dedicação e empenho foram essenciais para que eu pudesse ter a confiança de que conseguiria finalizar este projeto. Sua serenidade, compreensão e amor foram fundamentais para que eu pudesse manter o equilíbrio emocional e alcançar a conclusão deste TCC. Em incontáveis momentos abdicou de momentos de lazer e diversão para estar comigo, nos muitos digitar de textos até que eu comprasse um pc em que pudesse ditar e este digitar, dando sossego pra ele. Lembro do período da pandemia do COVID-19, se você não intervisse em meu auxílio com certeza eu teria desistido do Curso. Meu Amor, esse TCC também é seu e todo o conhecimento que ele gerou quero compartilhar com você. Obrigada por me ajudar a superar meus próprios limites e ter orgulho de mim. “Eu vejo você” e te amo.

Quero agradecer a minha irmã, Cynara Fernanda Monteiro Sousa, minha grande companheira nas brincadeiras infantis. Éramos só nós duas, então, brincávamos, brigávamos, e voltávamos a brincar. Cotidiano comum entre irmãs. Com você, eu brinquei de boneca, de panelinha, de amarelinha, nosso famoso Cancão. Com você pulei corda, elástico, esconde-esconde, pegador. Obrigada minha irmã, esse trabalho tem muito de você, nas minhas memórias infantis. Obrigada, eu amo você.

Quero agradecer a minha sobrinha, Taynara Ellen Martins Azevedo da Silva, por me inspirar a ser uma pessoa melhor. Por acompanhar as notas de corte, na época do resultado do Sisu, 2019. Ela foi a minha secretária. Prometi pagá-la, mas até hoje eu devo. Porque eu só tenho amor como moeda de troca, e eu prometo pagar com esse amor. Obrigada, primeiro amor, por acreditar na sua tia e amá-la.

Quero agradecer ao meu orientador, Prof. Dr. Mayrhon José Abrantes Farias, que, com paciência e dedicação, acompanhou todo o processo de elaboração deste trabalho, fornecendo orientações valiosas e contribuindo para seu desenvolvimento. Sem sua colaboração, este TCC não seria possível. Na realidade ele nasceu de uma conversa informal nos corredores do Núcleo e da paixão que ambos temos em sermos professores. Ele já sendo e eu aspirando ser. Essas orientações foram forjando o caráter deste trabalho. Obrigada por não desistir de mim. Obrigada por acreditar em mim. Obrigada por chamar a minha atenção, quando em minha ansiedade queria tudo resolvido. Obrigada por ser enérgico, porém gentil. Posso chamá-lo de meu amigo. Meu professor, Mayrhão.

Quero agradecer à minha professora e amiga, Dr^a. Jucilea Neres Ferreira, pelas muitas horas de monitoria nas disciplinas de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras, e Educação Física no Ensino Fundamental, afinal foram quase três anos na Universidade, nas escolas e ruas da cidade. Muito obrigada por ser a grande mentora desse trabalho, nas muitas vivências em que as brincadeiras eram rotineiramente recrutadas, você foi a inspiração para promover o aprimoramento do meu pensamento crítico, reflexivo e pedagógico. Sua competência e sua disponibilidade para que eu estivesse do seu lado foram essenciais para o sucesso deste projeto. Obrigada por meu marido me trazer para “creche” até dia de sábado. Obrigada por compartilhar das psicopatias muito nossas. Obrigada, eu amo você.

Quero agradecer ao meu amigo, Prof. Msc. Antônio Higor Gusmão dos Santos, por ter estendido sua mão quando entrei em meu primeiro grupo de pesquisa em Educação Física. Caminhou ao meu lado orientando nossas pesquisas, relatos de experiências, escritas para congressos, estágio na disciplina Educação Física no Ensino Médio, ajudando em meu desenvolvimento individual e, sobretudo, coletivo. Seu comprometimento com a formação de qualidade e sua paixão pelo ensino foram uma grande inspiração para mim. Obrigada por deixar eu fazer parte de sua vida. Meu amigo Lufa-Lufa.

Quero agradecer ao meu professor, Dr. Alex Fabiano Santos Bezerra, por me recepcionar em meu primeiro dia na pista de atletismo. Por diagnosticar minhas dificuldades e criar estratégias para saná-las ou minimizá-las. Minha trajetória acadêmica foi marcada por seus

conselhos e postura diante das adversidades e oportunidades que surgiram. Obrigada por me receber na Universidade Federal do Maranhão e por me encaminhar para o mercado de trabalho. Muito do que sou aprendi com você. Obrigada.

Quero expressar minha gratidão a Prof. Dr^a. Elizabeth Santana Alves de Albuquerque, que me acompanhou durante minha trajetória acadêmica quando tive que me desdobrar para além de estudar ter que viajar a trabalho. Obrigada por ser sensível às necessidades dos alunos. Obrigada por contribuir com a elaboração deste TCC.

Quero agradecer ao Prof. Dr. Cláudio Tarso de Jesus Santos do Nascimento, por oferecer sua amizade e escuta quando minha mente cansada precisava distrair-se. Sempre que possível, me aconselhando. Ele é um grande amigo que conquistei nesse último ano na Universidade Federal do Maranhão. Um grande presente que ganhei. Obrigada, professor.

Quero agradecer a Prof^a. Dr^a. Silvana Martins de Araujo, pelo ensino, orientação e compreensão durante todo meu período no PIBID. Foi um grande prazer trabalhar com pessoa tão dedicada e competente.

Quero agradecer às minhas amigas, Ana Beatriz Reis de Sousa e Rafaelle Aires Morais, por serem fonte de inspiração durante a graduação. Obrigada pelo ambiente de cooperação, responsabilidade, exemplos, companheirismo, sorrisos e contantes alegrias que com vocês foi desenvolvido. Eu amo vocês.

Quero agradecer ao meu amigo, Diego de Sena Silva, que caminhou comigo no PIBID, nos bancos da Academia, nos estágios, nas monitorias, nas viagens, no trabalho e até na escolha do professor orientador. Obrigada por viver a Universidade comigo, por ter me desafiado a buscar o melhor de mim mesmo e por ter me incentivado a desenvolver minhas habilidades acadêmicas e profissionais. Sem teu apoio este TCC não seria tão completo e enriquecedor. Obrigada por fazer parte do mosaico que é minha vida. Uma parte linda que se agregou a mim.

Quero agradecer a Sara Hingrid Ramos Gonçalves de Oliveira, minha parceira de PIBID pelo muito carinho, respeito e amor que tem me devotado durante todo esse tempo na graduação. Com você dividi o aprendizado, as dúvidas, as incertezas, os medos, as lutas como estudante, mas também as vitórias, as parcerias, cada vez que escrevíamos juntas os artigos e relatos de experiências que nos eram exigidos. Cada vez que ouço você me chamar de “VIDA”, me lembro do filho ou da filha que não tive. Entretanto, a vejo como essa filha e por isso dedico muito amor a você também. Obrigada, Sara, por tornar esses dias, na graduação, dias bem intensos, dias alegres. Obrigada!

Quero agradecer aos meus colegas, Gustavo Monroe Garcez da Silva e Wallace Sousa Pereira, que estiveram presente me oferecendo ajuda, compartilhando conhecimentos, colaborando comigo. Meus parceiros de PIBID, sem a colaboração de vocês, esse trabalho não seria possível.

Quero agradecer a Universidade Federal do Maranhão (UFMA), por ter sido o palco da minha formação acadêmica e pessoal. Esta instituição, com sua excelência e compromisso com a educação pública, proporcionou-me não apenas o conhecimento técnico e científico necessário para a minha profissão, mas também valores essenciais que levarei para toda a vida. A UFMA foi mais do que uma universidade, foi um espaço de aprendizado, crescimento e construção de sonhos.

Quero agradecer ao Departamento de Educação Física, casa que aprendi a amar e valorizar, por muitas oportunidades que me proporcionou em meus muitos estudos, estágios, aprimoramentos, vivências e experimentações. Aos professores, técnicos e funcionários, que dedicam seu tempo e esforço para manter viva a missão de educar e transformar vidas, o meu profundo reconhecimento.

Quero agradecer a Fundação Getúlio Vargas (FGV), por ter possibilitado a realização desta pesquisa. Foi por meio do Projeto nos Trilhos da Alfabetização, promovido pela FGV, que tive a oportunidade de viajar, conhecer realidades diversas e interagir com os sujeitos que foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho.

A FGV não apenas me permitiu estar em contato com ambientes e contextos ricos para a coleta de dados, mas também me proporcionou uma experiência única de aprendizado e crescimento profissional. Aos coordenadores, colaboradores e toda a equipe envolvida no projeto, o meu reconhecimento pelo apoio e pela confiança depositada em meu trabalho. Essa experiência foi fundamental para a construção desta pesquisa, e levarei comigo os conhecimentos e as vivências adquiridas ao longo dessa jornada.

Quero agradecer ao meu querido pai, Osvaldo Sousa (*in memoriam*). Embora não esteja mais presente fisicamente, sua essência e ensinamentos permanecem vivos em mim, inspirando-me a seguir em frente e a buscar sempre o melhor. Este trabalho é, de certa forma, uma homenagem a tudo o que você representou e ainda representa na minha vida. Saudades!

“Por favor, não esqueçam que eu tenho um corpo e gosto de usá-lo. Deixem-me liberar minha imaginação, transportem-me, teletransportem-me, mas também me deixem tocar, sentir, movimentar-me, ter um chão sólido debaixo dos pés”.

(Edith Ackermann)

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo apreender por meio da produção de desenhos infantis, as manifestações de jogos e brincadeiras de crianças do 3º ano de escolas públicas de Ensino Fundamental, anos iniciais, situadas em 8 (oito) cidades do oeste (Açailândia, Bom Jesus das Selvas, Cidelândia, Itinga do Maranhão, São Francisco do Brejão, São Pedro da Água Branca, Vila Nova dos Martírios) e extremo-oeste do estado do Maranhão (Buriticupu). Para assegurar um maior detalhamento da pesquisa foram definidos objetivos específicos como identificar e caracterizar as manifestações de jogos e brincadeiras do universo da cultura corporal infantil nas cidades pesquisadas e, analisar as diferenças e similaridades no brincar/jogar dentro e fora do ambiente escolar, destacando aspectos do cotidiano revelados nas produções culturais infantis, a fim de iniciar um levantamento da cultura lúdica utilizando desenhos como meio de expressão, buscando capturar as nuances dos múltiplos territórios infantis maranhenses para compreender como as crianças constroem e vivenciam suas experiências lúdicas, sendo atores históricos e sociais do seu tempo. A pesquisa foi realizada nos meses de agosto e novembro de 2024, em 8 (oito) escolas municipais das cidades pesquisadas. O estudo é do tipo exploratório, visto que o propósito foi aprofundamento do tema e alcance dos objetivos, assim como obter as respostas das questões de investigação. Além disso, propusemo-nos a realizar uma pesquisa de campo, utilizando a abordagem quali-quantitativa. A análise ocorreu por meio da classificação, descrição e interpretação das brincadeiras evidenciadas em 290 desenhos elaborados por 140 crianças, respeitando a liberdade de algumas em desenhar mais do que foi solicitado. Com base nos desenhos foi possível constatar que as brincadeiras tradicionais ocupam o primeiro lugar na preferência das crianças ao brincar, fazendo parte do repertório das culturas lúdicas infantis desse estudo, seguidas pelas brincadeiras esportivas, de perseguição e com brinquedos ou artefatos. Concluímos que as crianças maranhenses, embora geograficamente dispersas pelas diferentes cidades pesquisadas, compartilham elementos comuns em suas manifestações lúdicas, evidenciando uma identidade cultural regional que se expressa por intermédio do brincar. Esta uniformidade em determinados aspectos sugere a existência de um substrato cultural comum que permeia as diferentes localidades do oeste e extremo-oeste do estado. Simultaneamente, cada cidade apresenta suas particularidades, refletindo as características específicas de seus contextos socioculturais e ambientais, o que enriquece ainda mais o mosaico cultural da região.

Palavras-chave: Brincadeiras; Desenho Infantil; Cultura Lúdica Infantil Maranhense.

ABSTRACT

This study aimed to understand, through children's drawings, the manifestations of games and play among third-year students from public elementary schools (early years) located in eight cities in the west (Açailândia, Bom Jesus das Selvas, Cidelândia, Itinga do Maranhão, São Francisco do Brejão, São Pedro da Água Branca, Vila Nova dos Martírios) and extreme west of the state of Maranhão (Buriticupu). To ensure a more detailed investigation, specific objectives were defined: identifying and characterizing the manifestations of games and play within the universe of children's body culture in the researched cities; analyzing the differences and similarities in play activities inside and outside the school environment, highlighting aspects of daily life revealed in children's cultural productions; and initiating a survey of ludic culture using drawings as a means of expression. This approach sought to capture the nuances of the multiple childhood territories in Maranhão to understand how children construct and experience their playful activities, considering them as historical and social actors of their time. The research was conducted between August and November 2024 in eight municipal schools of the selected cities. This study is exploratory in nature, as its purpose was to deepen the topic and achieve the proposed objectives, as well as to answer the research questions. Furthermore, we conducted a field study using a qualitative-quantitative approach. The analysis was carried out through the classification, description, and interpretation of play activities depicted in 290 drawings produced by 140 children, respecting the freedom of some to create more drawings than initially requested. Based on the drawings, it was found that traditional play activities are the most preferred among children, forming a significant part of the ludic cultures observed in this study, followed by sports-related games, chase games, and those involving toys or artifacts. We conclude that, despite being geographically dispersed across different cities, Maranhão's children share common elements in their ludic manifestations, evidencing a regional cultural identity expressed through play. This uniformity in certain aspects suggests the existence of a common cultural substrate that permeates the different localities of the west and extreme west of the state. At the same time, each city presents its own particularities, reflecting the specific characteristics of its socio-cultural and environmental contexts, further enriching the cultural mosaic of the region.

Keywords: Play Activities; Children's Drawing; Maranhão's Ludic Child Culture.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Açailândia.	60
Quadro 2 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Bom Jesus das Selvas.	62
Quadro 3 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Cidelândia.	64
Quadro 4 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Itinga.	66
Quadro 5 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de São Francisco do Brejão.	68
Quadro 6 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de São Pedro da Água Branca.	71
Quadro 7 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Vila Nova dos Martírios.	73
Quadro 8 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Buriticupu.	75

LISTA DE FIGURAS E TABELAS

Tabela 1 - Desenhos de brincadeiras que mais gostam de brincar, conforme a categoria e o tipo.....	44
Figura 1 - Procedimentos Metodológicos.....	33
Figura 2 - Total de brincadeiras por categoria.....	46
Figura 3 - Pula corda: Desenho de Mônica, 8 anos, Itinga.....	48
Figura 4 - Esconde: Desenho de Cebolinha, 9 anos, São Francisco do Brejão.....	48
Figura 5 - Esconde: Desenho de Carminha Frufriu, 8 anos, São Pedro da Água Branca.....	49
Figura 6 - Amarelinha: Desenho de Magali, 8 anos, São Francisco do Brejão.....	49
Figura 7 - Futebol: Desenho de Xaveco, 8 anos, São Francisco do Brejão.....	51
Figura 8 - Futebol: Desenho de Franjinha, 8 anos, Itinga.....	51
Figura 9 - Futebol: Desenho de Quinzinho, 8 anos, São Francisco do Brejão.....	51
Figura 10 - Futebol: Desenho de Rosinha, 8 anos, Buriticupu.....	52
Figura 11 - Pega: Desenho de Mingau, 8 anos, São Francisco do Brejão.....	53
Figura 12 - Pega: Desenho de Sansão, 8 anos, São Francisco do Brejão.....	54
Figura 13 - Pega (Boi): Desenho de Titi, 8 anos, Itinga.....	54
Figura 14 - Pega (Lobisomem): Desenho de Nimbus, 9 anos, Bom Jesus das Selvas.....	55
Figura 15 - Bambolê: Desenho de Marina, 8 anos, São Francisco do Brejão.....	56
Figura 16 - Bicicleta: Desenho de Carminha Frufriu, 8 anos, São Pedro da Água Branca.....	57
Figura 17 - Boneca: Desenho de Denise, 8 anos, Bom Jesus das Selvas.....	57
Figura 18 -Balanço: Desenho de Floquinho, 9 anos, Cidelândia.....	58
Figura 19 - Total de brincadeiras por categorias em Açailândia.....	61
Figura 20 - Total de crianças pesquisadas em Açailândia.....	61
Figura 21 - Total de brincadeiras por categorias em Bom Jesus das Selvas.....	63
Figura 22 - Total de crianças pesquisadas em Bom Jesus das Selvas.....	63
Figura 23 - Total de brincadeiras por categorias em Cidelândia.....	65
Figura 24 - Total de crianças pesquisadas em Cidelândia.....	65
Figura 25 - Total de brincadeiras por categorias em Itinga.....	67
Figura 26 - Total de crianças pesquisadas em Itinga.....	68
Figura 27 - Total de brincadeiras por categorias em São Francisco do Brejão.....	69
Figura 28 - Total de crianças pesquisadas em São Francisco do Brejão.....	70
Figura 29 - Total de brincadeiras por categorias em São Pedro da Água Branca.....	72

Figura 30 - Total de crianças pesquisadas em São Pedro da Água Branca.	72
Figura 31 - Total de brincadeiras por categorias em Vila Nova dos Martírios.	74
Figura 32 - Total de crianças pesquisadas em Vila Nova dos Martírios.	75
Figura 33 - Total de brincadeiras por categorias em Buriticupu.	77
Figura 34 - Total de crianças pesquisadas em Buriticupu.	77

LISTA DE SIGLAS

BNCC	Base Nacional Comum Curricular
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
IDEB	Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
ONU	Organização das Nações Unidas
PC	<i>Personal Computer</i> (Computador Pessoal)
TV	Televisão
UFMA	Universidade Federal do Maranhão

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	17
2 REVISÃO DA LITERATURA.....	21
2.1 Conceito social de infância.....	23
2.2 O brincar enquanto manifestação cultural infantil	26
2.3 Delineamentos gerais acerca da cultura lúdica infantil maranhense	28
3 ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	32
3.1 Tipo de estudo	32
3.2 <i>Lócus</i> de pesquisa	33
3.3 Sujeitos da pesquisa.....	34
3.4 Critérios de Inclusão e Exclusão dos participantes na pesquisa.....	34
3.4.1 Critérios de Inclusão:.....	34
3.4.2 Critérios de Exclusão:.....	34
3.5 Procedimentos de produção de informações	34
3.6 Procedimentos de análise dos registros	36
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	37
4.1 Universo do brincar na perspectiva das crianças.....	59
4.1.1 Em Açailândia	59
4.1.2 Em Bom Jesus das Selvas.....	62
4.1.3 Em Cidelândia	64
4.1.5 Em São Francisco do Brejão	68
4.1.6 Em São Pedro da Água Branca	70
4.1.7 Em Vila Nova dos Martírios.....	73
4.1.8 Em Buriticupu	75
4.2 As brincadeiras como retrato do cotidiano maranhense	78
5 CONCLUSÃO.....	82
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	85
APÊNDICES	92
GLOSSÁRIO.....	97

1 INTRODUÇÃO

O brincar é uma atividade intrinsecamente ligada à cultura infantil influenciando aspectos físicos, emocionais, afetivos, sociais e cognitivos das crianças. Tem o poder de transportá-las para diferentes espaços e momentos históricos, dependendo de como é organizado, permitindo imaginar costumes e atividades de outras épocas. Incentiva-as a criar e recriar suas fantasias por meio de ações concretas, viabilizando que revivam momentos do cotidiano, estimulando seu aprendizado, o autoconhecimento e o entendimento do outro e do ambiente ao seu redor.

Reconhecido como direito fundamental das crianças, garantido por lei e endossado internacionalmente pela Organização das Nações Unidas (ONU), é também reforçado pela Declaração Universal dos Direitos da Criança e a Convenção de 1989, que ressalta que toda criança tem o direito de brincar e se divertir, cabendo à sociedade e ao poder público garantir o pleno exercício desse direito (ONU, 1959). O Brasil é signatário dessa convenção, e a Constituição juntamente com o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) asseguram o direito ao brincar (Brasil, 1990).

Na esteira das reflexões apresentadas, o presente estudo teve como objetivo apreender por meio da produção de desenhos infantis, as manifestações de jogos e brincadeiras de crianças do 3º ano de escolas públicas de Ensino Fundamental, situadas em 8 (oito) cidades do oeste (Açailândia, Bom Jesus das Selvas, Cidelândia, Itinga do Maranhão, São Francisco do Brejão, São Pedro da Água Branca, Vila Nova dos Martírios) e extremo-oeste do estado do Maranhão (Buriticupu).

Para assegurar um maior detalhamento da pesquisa, foram definidos objetivos específicos como identificar e caracterizar as manifestações de jogos e brincadeiras do universo da cultura corporal infantil nas cidades pesquisadas e, analisar as diferenças e similaridades no brincar/jogar dentro e fora do ambiente escolar, destacando aspectos do cotidiano revelados nas produções culturais infantis. A fim de iniciar um levantamento da cultura lúdica utilizando desenhos como meio de expressão, buscamos capturar as nuances dos múltiplos territórios infantis maranhenses para compreender como as crianças constroem e vivenciam suas experiências lúdicas, sendo atores históricos e sociais do seu tempo.

A motivação pessoal para a escolha do objeto de pesquisa está diretamente relacionada com a experiência enquanto discente e monitora nas disciplinas de “Jogos, Brinquedos e Brincadeiras” e “Educação Física no Ensino Fundamental”, que compõem o currículo posto no

Projeto Político Pedagógico (UFMA, 2025) do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Sublinho que, na vivência na monitoria durante dois anos tive a oportunidade de na universidade, nas escolas e ruas, locais em que as brincadeiras eram rotineiramente recrutadas, promover o aprimoramento do pensamento crítico, reflexivo e pedagógico, como molas propulsoras de transformação, com incidência no desenvolvimento individual e, sobretudo, coletivo. Portanto, tais experiências prepararam-me para desafios que possivelmente surgirão na carreira profissional.

Saliento que, ao ser deslocada para as cidades do oeste e extremo-oeste do estado, em itinerância para realização do trabalho no Projeto nos Trilhos da Alfabetização¹ com escolas municipais, haja vista estar comprometida a maior parte do tempo com os anos iniciais do ensino fundamental, surgiu a proposta para pesquisar as culturas lúdicas infantis desses sujeitos a partir das produções realizadas por eles, no contexto local, permitindo observações detalhadas e uma leitura desses territórios maranhenses.

Ademais, sob uma justificativa social, a pesquisa pode ser importante na composição de um grande acervo de estudos que tratem do brincar, dos brinquedos e das brincadeiras maranhenses, contribuindo com a manutenção das memórias infantis sobre os espaços sociais. Por conseguinte, tal acervo, poderá proporcionar reflexões e possibilidades pedagógicas no contexto da formação de professores, uma vez que, as produções culturais infantis, dentre as quais, as brincadeiras e os desenhos, podem realçar os sentidos e significados que as crianças concebem para o mundo. Visto que essas produções são interpretadas como parte do patrimônio cultural e identitário de cada geração, revelando expressões culturais singulares da infância maranhense.

E por fim, a pesquisa justifica-se sob o ponto de vista acadêmico, no fato de reconhecer a carência de estudos no Curso de Licenciatura em Educação Física da UFMA sobre a cultura lúdica infantil na perspectiva das próprias crianças. Dessa forma, poderá contribuir com a valorização das brincadeiras como práticas corporais, que refletem dinâmicas da vida cotidiana, bem como aspectos simbólicos, tradições e traços caracterizadores da cultura regional, do oeste e extremo-oeste do estado.

Ao observar como as crianças falam por meio dos desenhos sobre suas vidas, suas famílias, seus amigos, suas brincadeiras, suas emoções, sob os diversos olhares do mundo, surgiu-nos as seguintes perguntas: Como os desenhos, enquanto fontes documentais, nos

¹ Os Trilhos da Alfabetização é um projeto da Fundação Vale que visa melhorar a alfabetização de crianças em escolas públicas. O projeto é realizado em parceria com prefeituras e a Fundação Getúlio Vargas (FGV). Disponível em: <https://www.fundacaovale.org/projeto/trilhos-da-alfabetizacao/>. Acesso em 26 jan. 2025.

permitem compreender as infâncias nas cidades do oeste e extremo-oeste do Maranhão, considerando seus contextos histórico, social e cultural? Quais provocações, reflexões e pensamentos emergem dos desenhos/documentos das crianças, revelando seu cotidiano como criadoras e transmissoras de culturas por meio do brincar, possibilitando um melhor entendimento sobre elas? As brincadeiras apreciadas e vividas pelas diversas crianças, das cidades pesquisadas, em seus contextos escolar e familiar maranhenses, tem alguma similaridade?

Para responder a essas inquietações, decidimos para sujeitos da pesquisa, crianças do 3º ano do ensino fundamental, anos iniciais, cuja faixa etária variou entre 8 e 9 anos, pelo fato de possuírem o domínio da linguagem verbal, ampliando as possibilidades metodológicas de comunicação na pesquisa. Outrossim, apresentam características mais representativas em seu grafismo, possibilitando desenhos e experiências lúdicas detalhadas, com valores e aspectos históricos, sociais e emocionais por meio dos documentos primorosamente elaborados, com tamanha significação social.

Diante disso, ressalto que o presente trabalho foi inspirado e levou em conta, de modo específico, estudos nacionais cujos autores protagonizam as produções de crianças, subsidiando referências teórico-metodológicas, que favoreceram o delineamento do trabalho de campo, bem como análise dos dados produzidos (Barreto, 2018; Costa *et. al.*, 2024; Farias; Wiggers, 2019, 2021; Farias; Wiggers; Freitas, 2019; Ferreira, 2021, 2024; Ferreira; Nunes; Wiggers, 2023; Machado, 2013; Wiggers *et al.*, 2022).

A pesquisa se organiza em cinco capítulos distintos, a saber, esta Introdução, a qual identifica os objetivos gerais e específicos, as justificativas e as questões norteadoras desse trabalho.

Em seguida, o segundo capítulo aprofunda por meio da revisão da literatura, o alicerce da pesquisa, expondo os aspectos gerais indispensáveis à compreensão do tema, dividido por sua vez em três seções, apresentando o conceito social da infância; o brincar enquanto manifestação cultural infantil e delineamentos gerais acerca da cultura lúdica infantil maranhense.

O terceiro capítulo versa sobre os aspectos metodológicos, revelando a metodologia empregada para responder ao problema desta pesquisa e alcançar os objetivos estabelecidos, por meio da análise dos dados.

O quarto capítulo publica os resultados e discussão do estudo por meio de duas seções. A saber, a primeira, trata sobre o universo do brincar na perspectiva das crianças, apontando

como subseções os resultados encontrados nas oito cidades situadas na pesquisa e, apresenta na segunda seção, um panorama analítico das brincadeiras como retrato do cotidiano maranhense.

E por fim, o quinto capítulo aborda a conclusão, com o objetivo de analisar os resultados obtidos ao longo do desenvolvimento da pesquisa, além de suscitar novas provocações para futuras pesquisas.

2 REVISÃO DA LITERATURA

A cultura do brincar oferece às crianças, ricas oportunidades para explorar o ambiente ao seu redor, expressar-se em um gesto de liberdade e resistência, (re) criando o mundo por meio de suas inventividades e fantasias (Thomé, 2024). É por meio dele que se conectam com seus corpos, expandem sua linguagem e imaginação, exploram o ambiente ao seu redor e transformam-se em seres humanos plenos em suas capacidades motoras, cognitivas, afetivas, emocionais e sociais.

Desde os primeiros anos de vida, o brincar facilita o desenvolvimento motor e intelectual, promovendo a construção do conhecimento e a formação de vínculos afetivos e emocionais. Apesar de ser frequentemente ligado ao tempo livre, tem um valor em si mesmo maior que um mero entretenimento, haja vista as diferentes formas de brincar, a depender do local de origem das famílias das crianças, ressaltando as influências das culturas locais.

Teóricos da educação, como Piaget e Vygotsky, reconhecidos pelos seus estudos acerca das teorias de aprendizagem e desenvolvimento humano, evidenciam a posição central que o brincar possui na infância. Destacam sua relevância como essencial, pois é por meio dele que as crianças assimilam o mundo externo, recriando-o em suas atividades lúdicas de acordo com seu estágio de desenvolvimento e sua dimensão social, entendendo-o como uma forma pela qual as crianças interagem com seu ambiente e, ao mesmo tempo, internalizam regras e normas culturais (Piaget, 1971; Vygotsky, 1991).

Os jogos e brincadeiras proporcionam alegria e motivação às crianças, favorecendo sua integração e promovendo experiências de cooperação, com ganhos e perdas, atuando como um importante método pedagógico dentro de uma abordagem biopsicossocial². Além do que, o brincar ensina, antes de tudo, a própria arte de brincar e a dominar um universo simbólico próprio, contribuindo para o desenvolvimento da autonomia, criatividade, responsabilidade, consciência corporal e da noção espaço temporal (Brougère, 1998; Valentim, 2019).

Além do desenvolvimento cognitivo e social, o brincar propicia também a construção de autonomia e criatividade, permitindo à criança imaginar realidades diversas, expressar-se e

² Abordagem que considera a saúde como resultado da interação entre fatores biológicos, psicológicos e sociais. Modelo que amplia a compreensão da saúde além dos fatores biológicos, incluindo dimensões psicológicas e sociais, com o objetivo de oferecer uma assistência mais completa ao paciente. Disponível em: https://posdigital.pucpr.br/blog/modelo-biopsicossocial#o_que_%C3%A9_o_modelo_biopsicossocial. Acesso em 04 jan. 2025.

entender o mundo na dimensão simbólica, por intermédio das brincadeiras, exercitando o poder de decisão, explorando papéis novos, solucionando problemas de maneira criativa.

Em diferentes contextos históricos e culturais, o brincar assume diversos significados, revelando culturas, valores e práticas de cada comunidade em que está inserido. Em sociedades tradicionais, as brincadeiras costumam estar profundamente entrelaçadas com os rituais e tradições locais, funcionando como meios de transmissão de saberes e costumes entre os membros de diferentes gerações (Brougère, 1998). Nas sociedades modernas, a atividade lúdica tem sido cada vez mais influenciada por fatores econômicos e tecnológicos, que, de um lado, abriram novas possibilidades de riqueza nas interações lúdicas e, de outro, impuseram desafios à conservação das práticas culturais tradicionais (Wiggers, 2010).

Portanto, o brincar não pode ser visto apenas como uma atividade de lazer ou uma mera ocupação de tempo, mas deve ser entendido como um fenômeno de construção social, que pode genuinamente estimular o desenvolvimento integral da criança, como um intermediário entre a aprendizagem escolar (o formal) e a experiência das vivências afetivas e culturais (Sarmiento, 2008). O ato de brincar é um exercício que estimula o convívio social; a criatividade; o entendimento de regras; o exercício corporal; a imaginação, possibilitando a criatividade e ludicidade da criança (Farias, Pizol e Santinello, 2020). É por meio das brincadeiras, que os conceitos morais e sociais são construídos, assim como a linguagem e a comunicação (Carvalho, 2016).

Segundo Horn (2004, p. 72), a brincadeira permite que,

[...] a criança protagonize as vivências que acontecem em cenas familiares e os sentimentos advindos dela, viabilize a possibilidade de criar regras e enredos que resultam em determinantes importantes na construção das condutas sociais exercidas na vida em sociedade as quais são explicitadas no desempenho de papéis que as crianças assumem ao brincar.

Tal compreensão do brincar encontra eco na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que é posto como um direito de aprendizagem e desenvolvimento na educação infantil, tornando imprescindível às crianças. Assim, o documento prevê:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (Brasil, 2017, p. 38).

Há de se considerar, ainda, o fato de que os jogos são transmitidos entre crianças sem interferência dos adultos, preservando sua tradicionalidade (Sarmiento, 2003). Deste modo, as crianças desempenham um papel importante na perpetuação de costumes culturais, mesmo que esses jogos não sejam mais praticados pelos adultos da comunidade, perpassando assim, a identidade cultural construída geração após geração. Entendemos as crianças como atores sociais, que fazem parte do grupo chamado infância, com crenças, valores e interesses próprios, frequentemente independentes do mundo adulto (Hardman, 2001).

As culturas das infâncias, compreendidas no plural, podem se relacionar, convergir ou divergir conforme a realidade social em que estão inseridas (Sarmiento e Pinto, 1997). Essas culturas também estão ligadas ao mundo dos adultos, através de instituições, regras e controles que influenciam o cotidiano infantil. Dessa forma, mesmo em ambientes semelhantes, podem existir diferentes infâncias, resultantes das diversas realidades e origens de cada indivíduo. Ao interagirem com seu entorno, as crianças produzem suas próprias culturas, que refletem tanto influências externas quanto experiências próprias (Corsaro, 2011).

No entanto, a análise da história da infância mostra que a preocupação com a criança surgiu apenas no século XIX, tanto no Brasil quanto em outros países. Até então, a criança não era vista como sujeito histórico ou detentora de direitos, o que se reflete na ausência de registros históricos sobre sua condição (Nascimento *et. al*, 2008). Essa lacuna indica a dificuldade dos adultos em reconhecer a criança sob uma perspectiva histórica.

Entretanto, nos últimos anos, a historiografia incluiu questões relacionadas à história social, apontando para a concepção de infância como uma construção social, em que as crianças são atores sociais que precisam ter o reconhecimento das relações sociais estabelecidas com seus pares e com os adultos (Ariès, 1973). Iremos a seguir nos deter nessa história para entender como o conceito social de infância surgiu.

2.1 Conceito social de infância

A compreensão da infância como uma fase diferenciada da vida, com características e necessidades próprias, é uma construção social relativamente recente. O conceito de infância, enquanto categoria socialmente reconhecida, era praticamente inexistente antes do século XVI. A vida naquela época era homogênea entre as idades, sem distinções claras entre as fases da vida e, as crianças, possuíam menos poder em relação aos adultos, frequentemente submetidas à violência dos mais velhos (Ariès, 1973). Após o período de dependência física da mãe, as

crianças se integravam diretamente ao mundo adulto, sem serem consideradas indivíduos com características ou necessidades próprias (Levin, 1997).

As crianças eram vistas como adultos em miniatura, sem uma distinção clara em termos de comportamentos, responsabilidades ou cuidados específicos, integradas precocemente ao universo adulto, tanto no trabalho quanto na vida social, sendo expostas a vulgaridades, brincadeiras grosseiras e temas inadequados, incluindo jogos sexuais (Ariès, 1981). Haja vista que, na Idade Média, antes da introdução da escolarização, crianças e adultos conviviam nos mesmos espaços e desempenhavam atividades semelhantes, seja no âmbito doméstico, no trabalho ou em festividades, a depender de suas classes sociais. Isso ocorria porque não reconheciam a ideia de inocência infantil nem diferenças significativas entre adultos e crianças. Não havia uma percepção ou sentimento elaborado sobre a infância como fase distinta da vida, a divisão de territórios e atividades em função da idade ainda não existia (Ariès, 1973).

Foi somente no século XVII que se tornou comum a prática de registrar solenidades familiares em objetos e móveis, sugerindo uma crescente atenção às etapas da vida. A noção de divisão da vida em fases começa a ganhar relevância a partir dessa época, sendo a existência dividida em seis etapas: as três primeiras – infância (até 7 anos), puerícia (7 a 14 anos) e adolescência (14 a 21 anos) – socialmente desvalorizadas (Ariès, 1973). O reconhecimento social iniciava-se apenas na 4ª etapa, a juventude (21 a 45 anos). A senectude (5ª idade) englobava indivíduos além da juventude, mas ainda não considerados velhos, enquanto a velhice (6ª idade) incluía aqueles com 60 anos ou mais. Esse modelo já indicava uma percepção inicial da vida como um ciclo composto por fases distintas (Ariès, 1973).

Essa visão persistiu até o século XVII, com o advento da modernidade, quando mudanças estruturais nas famílias e no sistema educacional começaram a modificar a percepção da infância, que passou a ser entendida como uma etapa essencial ao desenvolvimento humano, com direitos e proteções específicas (Levin, 1997).

Vale destacar as contribuições de Jean-Jacques Rousseau para os estudos modernos da infância, no século XVIII, pois foi um dos primeiros filósofos a dizer que a criança não era um "adulto incompleto", mas sim um ser com características e formas de pensar próprias. O autor sugere que as crianças deveriam ter tempo para desenvolver as suas capacidades num ambiente apropriado, que respeitasse sua natureza e seus interesses, enfatizando a importância do brincar e da liberdade no processo educativo (Rousseau, 2012).

O surgimento de uma consciência sobre a necessidade de protegê-las e prover uma educação formal foi intensificado a partir da Revolução Industrial. A transformação das

estruturas familiares e a criação de instituições centradas no cuidado e na formação das crianças, como as escolas, deram início à distinção entre a vida adulta e a vida infantil, e a infância passou a ser reconhecida como um período de dependência e formação (Ariès, 1981).

O conceito de infância começou a mudar lentamente com a institucionalização da escola, por meio da escolarização e do desenvolvimento de uma pedagogia voltada para crianças, evidenciando a infância como uma construção social. No entanto, o conceito de infância não é estático, sendo moldado pelas condições culturais, econômicas e históricas de cada sociedade (Corsaro, 2003).

À vista disso, a infância não pode ser vista como uma fase passiva da vida, na qual a criança simplesmente "aguarda" para se tornar um adulto (Corsaro, 2011). Pelo contrário, as crianças são agentes ativas na construção de suas experiências, criando e recriando a infância através de suas interações sociais. Nesse sentido, a infância é compreendida como um fenômeno socialmente construído, dinâmico e plural, cujos atores sociais são sujeitos históricos e de direitos (Corsaro, 2003).

Essa perspectiva aponta para o fato de que a infância deve ser vista como uma categoria sociológica, influenciada por fatores como classe social, etnia e gênero (Sarmiento, 2008). A experiência de ser criança varia amplamente dependendo do contexto em que se está inserida. Em diferentes sociedades, a forma como brincam, interagem com os adultos e participam da vida comunitária pode variar significativamente, evidenciando a multiplicidade de infâncias possíveis.

A concepção contemporânea de infância, portanto, reconhece a criança como um sujeito de direitos, com necessidades específicas de desenvolvimento e proteção. Essa visão é respaldada por documentos internacionais, como a Convenção sobre os Direitos da Criança das Nações Unidas (1989), que afirma o direito à educação, ao lazer e à proteção contra a exploração. Neste contexto, o brincar se torna uma ferramenta fundamental para o desenvolvimento global das crianças, sendo valorizado tanto do ponto de vista pedagógico quanto no que tange a construção de laços afetivos e a socialização.

Destarte, a infância não é apenas uma preparação para a idade adulta. É um período de intenso aprendizado e experimentação do mundo. Longe de serem apenas receptoras passivas da cultura adulta, são ativamente envolvidas na produção e na transformação da cultura, estabelecendo interações que são fundamentais para o seu crescimento. A compreensão da infância enquanto construção social continua a evoluir, incorporando novas visões que

valorizam a criança em sua singularidade e em sua capacidade de influenciar e ser influenciada pelo ambiente em que vive, absorvendo e produzindo cultura.

2.2 O brincar enquanto manifestação cultural infantil

A compreensão da infância como uma construção social, apresentada na seção anterior, está diretamente relacionada ao brincar, refletindo os valores, as tradições e as práticas culturais de cada sociedade, sendo, portanto, uma manifestação cultural significativa, não podendo ser vista como única, uma vez que as diferentes experiências infantis são fortemente influenciadas pelo contexto cultural e social (Sarmiento, 2008). Logo, o brincar assume características diversas em diferentes culturas, sendo uma forma pela qual a criança não só se insere no mundo social, mas também o transforma.

Nesse bojo, há uma compreensão de brincar como um processo de socialização interpretativa, no qual as crianças não são unicamente receptoras passivas de cultura, mas agentes ativos que recriam e reinterpretam as práticas culturais ao seu redor, produzem suas próprias culturas de pares, nas quais os significados são partilhados e desenvolvem relações sociais complexas (Corsaro, 2011). Assim, o brincar não é somente uma forma de imitar os adultos, mas uma atividade cultural própria das crianças, que constroem pontes entre o universo infantil e o mundo dos adultos.

Entretanto, a psicologia do desenvolvimento, em sua teoria da socialização e a visão durkheimiana³, sofrem críticas que argumentam que, as crianças não somente reproduzem valores e normas transmitidos pelos adultos, mas os reinterpretam de forma criativa. Nesse processo, produzem e reproduzem sua própria cultura, contribuindo ativamente para mudanças culturais ao se apropriar criticamente das informações do mundo adulto para atender às suas próprias demandas (Corsaro, 2003).

As brincadeiras oferecem às crianças um espaço seguro para experimentar diferentes papéis sociais e compreender melhor o mundo à sua volta (Kishimoto, 2002). O brincar, portanto, não é apenas uma atividade de lazer, mas também um importante instrumento

³ A visão durkheimiana compreende a sociedade como um organismo vivo onde os fatos sociais - fenômenos externos e coercitivos - devem ser estudados como "coisas" através de um método sociológico objetivo, independente de filosofias e baseado na observação empírica. Para Durkheim, a sociedade molda o indivíduo, não o contrário, e os fenômenos sociais devem ser explicados por causas sociais antecedentes, não por consciências individuais. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/sociologia/o-metodo-sociologico-durkheim.htm>. Acesso em 04 jan. 2025.

pedagógico que pode ser utilizado no processo educativo. Além disso, contribui para a capacidade de resolução de problemas.

No ato de brincar, as crianças também se constituem como agentes de suas próprias experiências sociais, organizando de forma autônoma suas ações e interações. Elaboram planos, desenvolvem ações conjuntas, criam regras de convivência e estabelecem normas para a participação nas brincadeiras (Borba, 2006). Por meio desse processo, institui-se uma ordem social que governa as relações entre pares, permitindo que se afirmem como autoras de suas práticas sociais e culturais.

Faz-se mister reconhecer as crianças como criadoras e transmissoras de culturas, valorizando sua visão sobre si mesmas e o mundo, para compreender as infâncias a partir de suas próprias vozes, sendo necessário reconhecê-las como co-construtoras de conhecimento e cultura, valorizando suas diversas formas de expressão (Portilho; Tosatto, 2014).

Em 1840, Friedrich Fröbel, já observava o brincar das crianças de maneira a conhecer e compreender os sentimentos e pensamentos infantis, permitindo asseverar que as brincadeiras permitem à criança compreender e reproduzir o mundo, criando significados a partir de objetos do cotidiano, destacando os dons, a livre manipulação e o caráter metafórico, representativo e espontâneo do brincar em sua teoria (Arce, 2002; Farias, Wiggers e Freitas, 2019).

Ao brincar, a criança expressa, comunica e reelabora suas experiências, reconhecendo-se como parte de um grupo social e contexto cultural. Nesse processo, aprende sobre si, sobre as relações humanas e os significados culturais do meio em que vive (Borba, 2006). Ademais, ao brincarem com os outros e participarem de atividades lúdicas, constroem um repertório de brincadeiras e referências que formam a cultura lúdica infantil, permitindo-lhes compartilhar experiências em grupo (Brougère, 2002).

Diante disso, as práticas lúdicas, não só revelam o contexto cultural e social, mas também desempenham um papel central no processo de transmissão e perpetuação da cultura. O brincar infantil reflete os valores de uma determinada sociedade, ao mesmo tempo em que abre espaço para a criatividade e a inovação, permitindo às crianças que, ao experimentarem as tradições culturais, (re) criem formas de interagir com elas. Portanto, o brincar enquanto manifestação cultural infantil revela-se como uma das maneiras mais ricas de compreensão e transformação social das crianças.

2.3 Delineamentos gerais acerca da cultura lúdica infantil maranhense

Ao compreender o brincar como uma manifestação cultural, conforme discutido na seção anterior, é necessário olhar para as particularidades regionais e como essas influenciam as práticas lúdicas infantis.

No contexto do Maranhão, o brincar assume formas próprias, resultantes de uma rica herança cultural que envolve elementos indígenas, africanos e europeus. As crianças maranhenses ao se engajar em brincadeiras, não estão apenas se divertindo, mas também participando de uma complexa rede de significados que compõem a identidade cultural local.

Desde os anos de 1870, a elite intelectual maranhense, influenciada por correntes psicológicas e pedagógicas voltadas ao corpo e movimento, utilizava a imprensa para promover novas práticas sociais e educativas para a aristocracia infantil (Dutra, 2021). Segundo a autora, jornais como *Pacotilha*⁴ e *A Escola*⁵ empreenderam discursos sobre a infância e a introdução de materiais e métodos pedagógicos inovadores no Maranhão, adequando à instrução primária e aos Jardins de Infância.

O Decreto nº 616, de 15 de julho de 1923, implementa no governo de Godofredo Viana (1923 - 1927) os Jardins de Infância, propondo reforma que incluía a educação das crianças menores de 7 anos, pois buscava expandir o ensino para as massas, combatendo o analfabetismo considerado muito alto no estado do Maranhão. Estes espaços valorizavam as práticas lúdicas com pedagogia apropriada para formar crianças em alinhamento com os ideais republicanos.

Na Primeira República, documentos como jornais, legislações e obras maranhenses destacavam práticas lúdicas nos Jardins de Infância, baseadas nos métodos de *Pestalozzi*⁶ e *Fröbel*⁷, pioneiros no uso de brinquedos e materiais pedagógicos na educação infantil (Dutra, 2021).

⁴ O Jornal *Pacotilha* foi um importante periódico maranhense, fundado em 30 de dezembro de 1880 e circulando até 1939. Ele se destacou por ser um veículo crítico e inovador para a época, abordando temas como política, sociedade, cultura e ciência de forma ampla e abrangente. Disponível em: https://www.outrostempos.uema.br/index.php/outros_tempos_uema/article/view/862. Acesso em 04 jan. 2025.

⁵ O jornal 'A Escola' era um periódico publicado por algumas escolas do Maranhão. Disponível em: <http://casas.cultura.ma.gov.br/portal/bpbl/acervodigital/>. Acesso em 04 jan. 2025.

⁶ O método de *Pestalozzi* enfatizava uma abordagem centrada no aluno, combinando desenvolvimento intelectual, emocional e prático. Ele acreditava que a educação deveria ser baseada em experiências concretas e na observação, conectando o aprendizado ao cotidiano. Seu método valorizava a formação integral, unindo ensino moral, físico e mental, com foco no desenvolvimento gradual e natural das habilidades, em vez de uma abordagem puramente mecânica ou memorização. Disponível em: <https://escolaeducacao.com.br/pestalozzi>. Acesso em 04 jan. 2025.

⁷ O método de *Friedrich Fröbel*, criador do jardim de infância, destaca a importância do aprendizado por meio de brincadeiras, atividades práticas e materiais educativos que estimulam a criatividade e o desenvolvimento integral da criança, respeitando seu ritmo natural. Disponível em: <https://www.pedagogiacriativa.com.br/2020/04/froebel-e-o-jardim-de-infancia.html>. Acesso em 04 jan. 2025.

No Livro de Lúcia, obra escrita por Rosa Castro, são relatadas as memórias de uma criança em momentos significativos de sua formação, que incluía a hora do Recreio, cujo momento era uma espécie de premiação às crianças que concluíssem as tarefas exigidas pelas professoras (Castro, 1933). Essas histórias eram utilizadas para disciplinar o comportamento das crianças, pois, estas só poderiam brincar se cumprissem os seus deveres escolares. Nesses relatos, a autora enfatiza por meio das narrações da personagem, Lúcia, as brincadeiras criadas pelas crianças em seus encontros, diferentes brincadeiras entre cirandas a brincadeiras de roda, as favoritas entre as meninas, ressaltando-as como práticas essenciais para a formação de uma criança ativa.

O uso de brinquedos como bola, bambolê e corda incentivava experiências criativas, permitindo às crianças reinventarem jogos e brincadeiras em grupo. As brincadeiras de roda eram as mais destacadas nas instituições escolares maranhenses, especialmente durante o recreio, acompanhadas de atividades com bonecas, pipas e carrinhos (Castro, 1993). Os brinquedos e brincadeiras marcam as infâncias maranhenses, uma vez que são termos cotidianamente utilizados, que associados favorecem o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Bolas, bonecas, videogames, pipas ou objetos sem função específica, como cabos de vassoura, tampas de garrafa, carretéis, latas de sardinha são manuseados por crianças durante as brincadeiras, conectados diretamente às ações lúdicas simbólicas ou não, promovendo a ação do brincar (Guterres; Melo, 2021).

As brincadeiras populares, transmitidas de geração em geração, desempenham um papel central na formação da identidade cultural das crianças maranhenses. Brincadeiras como "cabra-cega", "pião" e "esconde-esconde" são apenas alguns exemplos de práticas lúdicas que fazem parte do acervo cultural do estado, as quais refletem as tradições, mitos e ritos que as crianças recriam de acordo com suas realidades, mostrando que a cultura lúdica infantil é dinâmica e adaptável às novas circunstâncias.

A infância maranhense, rica em emoções e desafios, repleta de brinquedos que fizeram parte do cotidiano das crianças como o balanço de corda, bola de futebol, bolinha de gude, boi de cofo, canção (amarelinha), carrinho de corda, carrinho de lata, carrinho de madeira, carrossel, cavalinho, ioiô, marionete, papagaio ou pia, pata cega, patinete, pé de lata, perna de pau, peteca, pião, pula corda, roda, roque-roque e telefone de lata, foram retratadas na obra artística de José de Ribamar Cordeiro Filho, lançado em 2007, sob o nome de Brinquedos e Brincadeiras de Criança (Cordeiro, 2007).

Sintomaticamente, a cultura infantil maranhense é marcada por uma forte oralidade, com muitas brincadeiras sendo aprendidas e transmitidas de forma verbal. Além disso, as festas populares, como o Bumba Meu Boi e o Tambor de Crioula, também influenciam as brincadeiras infantis, integrando elementos da música, dança e teatro nas manifestações lúdicas das crianças (Lopes, 2013).

No Maranhão, as brincadeiras que envolvem música e dança, como o "Cacuriá" e o "Bumba-meu-boi", permitem às crianças não apenas expressar suas habilidades motoras e sociais, mas também absorver e perpetuar as tradições culturais que fazem parte do imaginário coletivo maranhense. Tais práticas são fundamentais para a construção da identidade regional, conectando as crianças às suas raízes culturais.

Essa multiplicidade lúdica não são apenas formas de entretenimento, mas também constituem uma maneira pela qual as crianças maranhenses aprendem sobre sua cultura e reforçam sua identidade social. As brincadeiras tradicionais são um reflexo da diversidade cultural do Maranhão, possibilitando às crianças o contato com diferentes manifestações culturais desde cedo (Santos, 2015).

Essas festividades representam um cenário lúdico onde as crianças não apenas observam, mas participam ativamente, seja dançando, seja brincando com miniaturas de bois e cavalos, imitando os adultos em suas representações folclóricas. O envolvimento delas em tais atividades contribui para a internalização e perpetuação dos valores culturais.

Além disso, as brincadeiras de rua como "pique", "peteca" (bolinha de gude) e "pega-pega", são comuns nas periferias das cidades do Maranhão e em comunidades rurais, locais que funcionam como áreas públicas de socialização, onde as crianças aprendem a negociar regras, resolver conflitos e desenvolver habilidades motoras. Ao mesmo tempo, esses espaços são influenciados pelas particularidades culturais de suas comunidades, sendo palco de representações simbólicas que ajudam a consolidar a identidade cultural local.

Cabe mencionar que as transformações tecnológicas e sociais também impactam as brincadeiras das crianças maranhenses. O acesso crescente a dispositivos eletrônicos e à internet introduz novos elementos nas práticas lúdicas, o que, por um lado, pode afastar as crianças das brincadeiras tradicionais, mas, por outro, abre espaço para a recriação de novas formas de brincar. Esse processo de transformação faz parte da dinâmica cultural, na qual as crianças são coautoras de sua cultura, adaptando-se às novas realidades sem necessariamente abandonar suas raízes culturais (Corsaro, 2011).

Ao refletir sobre as culturas lúdicas infantis maranhenses, é essencial tratarmos sobre as diferentes brincadeiras que surgem no cenário cultural infantil, que apontam para as diversas identidades locais e características próprias de cada comunidade.

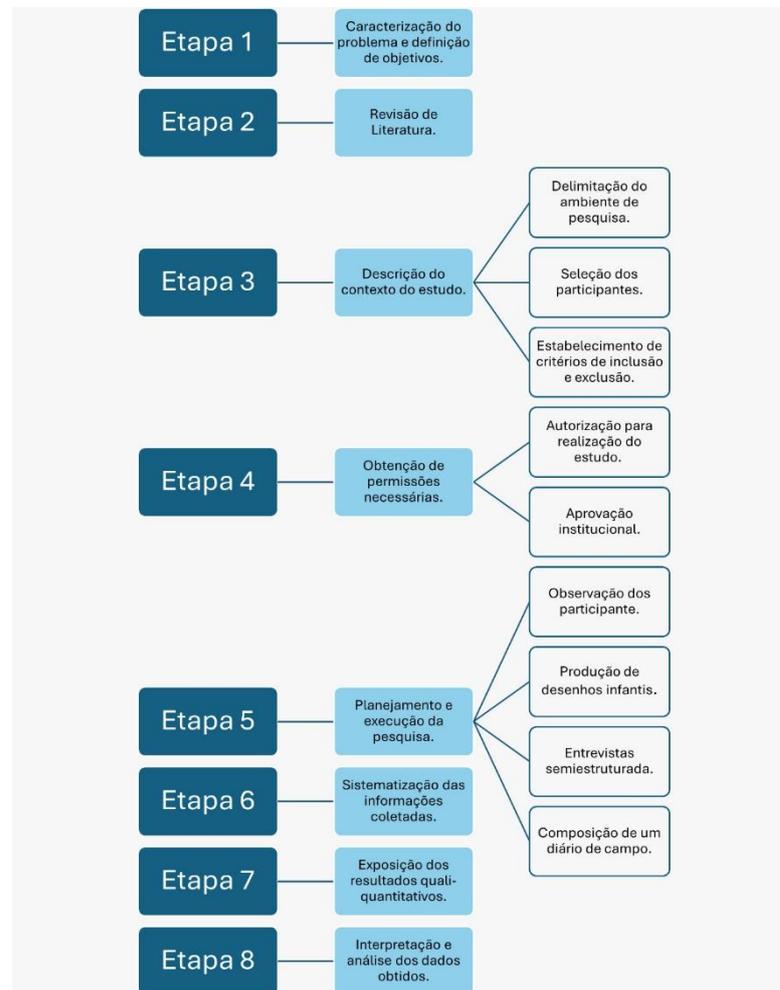
|

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

3.1 Tipo de estudo

Esta pesquisa consiste em um estudo do tipo exploratório, de natureza básica, visto que o propósito foi aprofundamento do tema e alcance dos objetivos, assim como, obter as respostas das questões de investigação. Além disso, propusemo-nos a realizar uma pesquisa de campo, utilizando a abordagem quali-quantitativa. Dessa forma, o estudo é descrito como exploratório, essencial no contexto inicial de investigação, sugerindo que a combinação de métodos qualitativos e quantitativos pode ser eficaz para explorar fenômenos ainda não suficientemente estudados, oferecendo uma base sólida para investigações futuras (Triviños, 1987). É uma pesquisa de campo com abordagem quali-quantitativa, cujo comprometimento foi tanto o levantamento de dados amplos e representativos quanto a análise profunda das particularidades (Lakatos; Marconi, 2003). O desenvolvimento metodológico foi organizado por meio de um plano sistemático que contemplou o desenho como fonte de pesquisa produzida em campo pelos sujeitos, junto às suas narrativas e, processamento dos dados encontrados nas fontes. Cabe destacar os desenhos como produções, sobretudo, como fontes documentais, em que foram retratados os cotidianos das crianças. Além disso, o enfoque foi no conteúdo exposto, pois [...] Documentam a realidade vivida e podem servir como fonte para reflexão e transformação da mesma” (Gobbi; Leite, 2002, p. 109). Estas etapas fundamentais orientaram a execução completa do estudo, como demonstrado na Figura 1:

Figura 1 - Procedimentos Metodológicos.



Fonte: Elaboração Própria, 2024

3.2 Lócus de pesquisa

A pesquisa foi realizada em 8 (oito) escolas públicas municipais das cidades: Açailândia, Bom Jesus das Selvas, Cidelândia, Itinga do Maranhão, São Francisco do Brejão, São Pedro da Água Branca e Vila Nova dos Martírios, situadas no oeste do estado do Maranhão e, Buriticupu, localizada no extremo-oeste do estado, selecionadas aleatoriamente, de acordo com o roteiro de visitas no período da jornada de trabalho da pesquisadora, nos meses de agosto e novembro de 2024, que possuíssem o público a ser investigado, para realização da pesquisa por meio do *corpus* proposto a ser analisado.

3.3 Sujeitos da pesquisa

Compondo a pesquisa, fizeram parte da amostragem 290 desenhos elaborados por 140 crianças, do 3º ano do Ensino Fundamental, anos iniciais. Apontamos para a liberdade de alguns sujeitos em fazer muito mais desenhos do que foi solicitado. Essas produções foram desenvolvidas por 16 crianças da cidade de Açailândia, 8 crianças da cidade de Bom Jesus das Selvas, 8 crianças da cidade de Cidelândia, 20 crianças da cidade de Itinga do Maranhão, 36 crianças da cidade de São Francisco do Brejão, 11 crianças da cidade de São Pedro da Água Branca e 17 crianças da cidade de Vila Nova dos Martírios, todas do oeste do estado do Maranhão, além de 24 crianças de Buriticupu, no extremo-oeste do estado, sendo 67 meninos e 73 meninas, com faixa etária entre 8 e 9 anos. Para preservar a identidade dos participantes, foi decidido utilizar nomes fictícios, escolhidos pela autoria, na apresentação dos registros de pesquisa.

3.4 Critérios de Inclusão e Exclusão dos participantes na pesquisa

3.4.1 Critérios de Inclusão:

- a) O sujeito da pesquisa estar matriculado no 3º ano, do Ensino Fundamental, anos iniciais, em escolas públicas;
- b) Aceitar participar da pesquisa.

3.4.2 Critérios de Exclusão:

- a) Não estar presente no dia da visita à escola;
- b) Não estar matriculado no 3º ano, do Ensino Fundamental, anos iniciais, no período da pesquisa.

3.5 Procedimentos de produção de informações

A pesquisa foi organizada em 3 (três) fases, a saber:

1) Fase Inicial destinada à produção de informações com duração aproximada de 2 (dois) meses, especificamente agosto e novembro de 2024, que se constituiu em:

a) observação participante:

A observação participante se deu no cotidiano com as crianças, nos momentos do recreio, à medida em que as escutava atentamente, analisando suas interações, buscando

entender como percebem o mundo ao seu redor, por meio das intervenções efetuadas (Lankshear; Knobel, 2008).

b) a produção de desenhos infantis, elaborados durante o horário escolar, em sala de aula:

A elaboração dos desenhos infantis foi realizada durante o horário escolar, na sala de aula, após serem dadas as orientações às crianças sobre a pesquisa e questões de natureza ética, sendo efetuado o convite para participarem do estudo. Foram entregues folhas de papel A4 e, àquelas que não possuíam material para desenhar e pintar, foi dado uma caixa de lápis de cor. Sob a orientação de desenhar suas brincadeiras preferidas, foi solicitado: “Desenhe a brincadeira que você mais gosta de brincar na escola e a brincadeira que mais gosta de brincar em casa”. As crianças tiveram cerca de 30 minutos para realizar a atividade, com liberdade para terminar antes, se desejassem. Após a proposta explicada, as crianças individualmente produziram seus desenhos, sem interferência, garantindo sua autonomia criativa.

c) entrevistas conversadas com as crianças: com o objetivo de buscar compreender os significados expressos nos desenhos:

Com o objetivo de buscar compreender os significados expressos nos desenhos, abordaram questões como: “Você pode me contar o que desenhou?”, “Por que esse desenho representa sua brincadeira favorita?”, e “Você costuma brincar com que frequência e com quem?”. As entrevistas foram escritas no diário de campo e transcritas para análise posterior.

d) composição de um diário de campo:

Os diários de campo foram empregados para registrar as observações realizadas, destacando as especificidades de cada atividade proposta e as questões que surgiram ao longo dos momentos vivenciados (Marconi; Lakatos, 2017).

e) considerações éticas:

A pesquisa e a produção de informações foram iniciadas após as autorizações da Escola Municipal, dos pais e das crianças, concedidas por meio do Termo de Concordância de Instituição Coparticipante assinado pela Gestão; do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado pelos pais e do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido assinado pelas crianças, por meio dos quais respeitávamos os limites éticos da pesquisa, explicitando a confidencialidade, o anonimato das escolas e os sujeitos da investigação para garantir e proteger suas identidades nas análises e publicações, respeitando as interações infantis. Por fim, no tocante aos aspectos éticos, nos amparamos na Resolução 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde, a qual pressupõe a dispensa da avaliação de pesquisas pelo sistema CEP/CONEP quando

o objetivo está centrado no aprofundamento teórico de situações que emergem na prática profissional, desde que seja preservada a identidade dos respectivos sujeitos (Brasil, 2016). Nesse sentido, optamos por atribuir nomes fictícios aos sujeitos envolvidos na experiência.

2) Fase Intermediária destinada à análise de informações: triangulação entre os registros produzidos em campo pela pesquisadora, a produção das crianças e a literatura concernente à temática, com duração aproximada de 2 (dois) meses;

3) Fase de Conclusão, destinada à composição de categorias temáticas emergentes das produções, utilizando a literatura relacionada com o tema, com duração aproximada de 3 meses.

3.6 Procedimentos de análise dos registros

Na análise dos registros empíricos, foi adotada a metodologia de Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011), com foco na categorização temática. Esse método possibilitou organizar o conteúdo coletado a partir das interações das crianças, permitindo observar como cada ação e expressão revela aspectos culturais e sociais importantes; realizar análises fundamentadas na triangulação entre o olhar do pesquisador e a percepção das próprias crianças enquanto participantes ativas; e a literatura especializada permitiu uma articulação profunda entre os dados de campo e as interpretações teóricas. Dessa forma, não apenas a pesquisadora interpretou as manifestações das crianças, mas essas foram também observadas como agentes que, ao brincar, criam significados próprios, reafirmam suas práticas culturais e o sentido do brincar como experiência cultural e social transformadora. Concomitantemente foi realizado um levantamento das brincadeiras preferidas das crianças, das diferentes cidades, buscando identificar padrões ou diferenças significativas.

Para isso, optamos pelo desenho como a principal técnica para a construção do material empírico de nossa pesquisa, reconhecendo que essa abordagem oferece informações que transcendem o próprio desenho, pois ele ocupa o imaginário e os espaços intermediários entre a criança, produtora de sentidos, e aquilo que busca ser significado (Gobbi, 2002).

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme mencionado, o objetivo da pesquisa foi apreender por meio da produção de desenhos infantis, as manifestações de jogos e brincadeiras de crianças do 3º ano de escolas públicas de Ensino Fundamental, anos iniciais, situadas em 8 (oito) cidades do oeste e extremo-oeste do estado do Maranhão. Por meio da identificação e caracterização das manifestações de jogos e brincadeiras do universo da cultura corporal infantil nas cidades pesquisadas e, da análise das diferenças e similaridades no brincar/jogar dentro e fora do ambiente escolar, destacar aspectos do cotidiano revelados nas produções culturais infantis, a fim de iniciar um levantamento da cultura lúdica utilizando desenhos como forma de expressão.

Foram produzidos 290 desenhos por 140 crianças, a partir do tema gerador: "As brincadeiras que eu mais gosto de brincar na escola e em casa". Cabe destacar que algumas crianças elaboraram mais desenhos do que foi solicitado a elas. Nesses desenhos foram retratados 56 brincadeiras, revelando uma ampla diversidade no brincar, evidenciando distintas perspectivas em relação aos seus formatos e às regras de participação.

Considerando as semelhanças e diferenças entre elas, optamos por organizar as brincadeiras representadas em nove categorias, inspiradas nas classificações propostas por Farias, Freitas e Wiggers (2019), sendo elas: "tradicional", "simbólica", "midiática", "esportiva", "cantada", "com brinquedos ou artefatos", "com animais", "perseguição" e "de luta".

Descreveremos de modo detalhado as categorias temáticas do repertório lúdico infantil, representado nos desenhos das brincadeiras apresentadas como dados encontrados no estudo, catalogadas por diversos pesquisadores, enfatizando suas características e relevância, para melhor entendermos as culturas lúdicas infantis representadas.

a) Brincadeiras Tradicionais

As brincadeiras tradicionais, conhecidas também como populares, trazem em si significações culturais, rodeadas por fenômenos históricos e sociais onde as crianças atuam ativamente nesse processo, carregando suas bagagens com experiências e repertórios de novas formas de brincar (Santos; Matos; Almeida, 2009).

O jogo e a brincadeira tradicional infantil destacam-se como um patrimônio lúdico essencial para o desenvolvimento das capacidades físicas, cognitivas, sociais, afetivas e

linguísticas das crianças, sendo descritas como folclóricas, uma parte da cultura popular fundamental para a socialização infantil, promovem interação, cooperação e o desenvolvimento de habilidades motoras e cognitivas (Friedmann, 1995; Kishimoto, 1997, 2017).

Esse brincar se caracteriza por ser uma condição de todo processo evolutivo da criança, tornando-se um momento de liberdade criadora, de afetividade, de significação e organização de sua realidade e seu mundo (Oliveira, 2000).

Deste modo, entendemos que as brincadeiras tradicionais preservam e transmitem a cultura de um povo. Como práticas lúdicas culturais, reforçam a continuidade e a transformação de valores e tradições, em constantes construções de identidades, unindo passado e presente em um processo contínuo de ressignificação e adaptação cultural nos mais diversos territórios infantis.

b) Brincadeiras Simbólicas ou de Faz de conta

Quando concebemos as brincadeiras simbólicas, reconhecemos que o faz de conta permite que as crianças explorem diferentes papéis sociais e situações fictícias, basilares ao desenvolvimento da criatividade e empatia com o cotidiano local. Lhe é conferido por meio dessa representação status e empoderamento, atendendo ao desejo infantil de vivenciar diferentes identidades (Corsaro, 2009).

Destarte, por meio do simbolismo, as crianças constroem significados e ampliam suas experiências culturais. Na brincadeira assumem comportamentos que imitam os adultos, porém com características próprias, como gestos exagerados e tom de voz estereotipado. Esse "ser adulto" permite que ela experimente papéis culturais típicos, apoiados nas relações sociais e na atividade laboral humana, apresentando como conteúdo principal deste processo a reconstrução de aspectos da vida real (Vygotsky, 1991, 2008; Elkonin, 2009).

Assim, a brincadeira de faz de conta envolve transações interpessoais, eventos e aventuras que englobam outras características e situações no tempo e espaço. Acontece com os pares de brincadeira ou grupos de crianças que introduzem objetos inanimados, que não estão presentes naquele momento (Bomtempo, 2012).

c) Brincadeiras Midiáticas

As brincadeiras midiáticas são construídas por influência dos produtos da indústria cultural, como filmes, desenhos animados, jogos e aparelhos eletrônicos, além de séries de

televisão. Personagens populares e histórias veiculadas pela mídia frequentemente são recriados nas brincadeiras, gerando interações híbridas entre o local e o global.

A televisão exerce uma influência significativa sobre a cultura lúdica infantil, modificando tanto o cotidiano quanto a cultura geral das crianças por intermédio dos referenciais que oferece, proporciona com que incorporem elementos midiáticos em suas brincadeiras de forma simbólica e lúdica (Brougère, 1992; Siqueira *et al.*, 2012). Os meios de comunicação de massa, como televisão, internet, cinema, livros e revistas, influenciam e moldam as práticas lúdicas das crianças na contemporaneidade (Ferreira, Nunes e Wiggers, 2023).

O olhar infantil não apenas observa, mas envolve e tateia o que contempla, evidenciando que a criança ao brincar com dispositivos digitais, estabelece uma relação corporal dupla: ao mesmo tempo em que se projeta na tela, também incorpora essas vivências, transformando-as em novas formas de brincar, frequentemente caracterizadas pela expressão corporal e movimento (Merleau-Ponty, 1992; Munarim, 2007).

Para uma sociedade marcada pela industrialização e avanços tecnológicos, práticas como brincar na rua, contar histórias e criar brinquedos manuais têm gradualmente desaparecido, substituídas por modelos capitalistas que promovem brinquedos industrializados, videogames e bonecas padronizadas (Sarmiento, 2005).

Essas brincadeiras “midiáticas”, são traduzidas por apropriações da televisão e da Internet como necessidade de processos de criação imaginativa coletiva, em que as crianças se apropriam das histórias e imagens das mídias de tanto brincar com elas ao mesmo tempo em que apreendem das histórias e estéticas produzidas pelas pessoas que vivem a seu redor (Girardello, 2005).

d) Brincadeiras Esportivas

Compreendem brincadeiras baseadas em esportes que incluem técnicas, disputas em equipe e aspectos competitivos, mas também oferecem um espaço lúdico para novas oportunidades recreativas e de ressignificação com variações nas modalidades esportivas (Ferreira; Nunes; Wiggers, 2023).

O brincar é fulcral nas culturas infantis, sendo algo que as crianças levam extremamente a sério. É uma forma pela qual as crianças se posicionam no mundo, o que se reflete na compreensão delas sobre o brincar por meio dos esportes (Sarmiento, 2004; Spréa, 2010).

Ao brincar, as crianças usam a imaginação no jogo, apropriando-se do esporte, criando estratégias para vencer, competir e cooperar, habilidades socialmente construídas, movendo-se entre o real e o imaginário (Tamashiro; Garanhani; Paula, 2024).

Considerando que estão inseridas em um contexto cultural no qual o esporte é vivenciado, muitos meninos alimentam um sonho de estarem inseridos no cenário do futebol, explicitando os desejos pela ascensão e a performance dos jogadores nos grandes times (Souza Junior; Darido, 2010; Machado, 2010).

e) Brincadeiras Cantadas

As brincadeiras que envolvem cantigas de roda, danças e ritmo, promovem um amplo processo de interação entre pares, consideradas como acervos de tradições orais, que auxiliam no ensino e na aprendizagem das próprias culturas. Músicas de fácil assimilação para as crianças, com muita repetição, melodias com perguntas e respostas curtinhas, uma métrica bem marcada e letras que fazem parte do cotidiano geralmente são recrutadas nas cantigas de roda (Barros, 2010; Lima, 2022).

As brincadeiras cantadas nos remetem a emoções das mais variadas. E quando a brincadeira e a música se misturam, criando, por vezes, enredos permeados de fantasia, potencializam o desenvolvimento das crianças em diversos aspectos, sobretudo na dimensão sociocultural (Silva, 2022).

Salientar que os brinquedos cantados ou brincadeiras cantadas fazem parte da cultura do povo brasileiro e do universo infantil, reafirma que de modo geral, as crianças gostam de música, de movimentos, de brincar e de interagir por meio de brincadeiras com outras crianças, experimentando canções tradicionais que estão cheias de simbolismos e de entusiasmo (Castro, 2024).

As origens de um povo, podem ser reveladas por pais e avós que cantam para as crianças, transmitindo a cultura popular da infância de geração para geração, uma vez que muitas dessas cantigas tem origens indígenas, outras são oriundas de portugueses, ibéricos, africanos, entre outros povos que fazem parte da formação do nosso Brasil (Hortélio, 2010), mantendo certa tradição e conservação (Kishimoto, 2000).

f) Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

O brinquedo é compreendido, como um fornecedor de representações manipuláveis, do mesmo modo, a criatividade da criança como fonte que nutre essas representações. Isto posto, é um elemento importante durante o brincar, tem duplo pertencimento, referindo-se ao mundo real e ao da fantasia (Brougère, 2010; Pereira; Palma; Nídio, 2009; Guntton, 2013).

Nesse sentido, as crianças são consideradas especialistas em brinquedos, visto que elas possuem essa aproximação com o brincar, assegurando assim uma interação social de direito (Freire, 1989).

Quando o brinquedo é construído, além de aguçar o universo de representações e de imaginação das crianças, abre espaço para a vivência de novas brincadeiras, ademais, a utilização de recursos naturais na produção de objetos lúdicos, agregam valor a aspectos socioculturais, sobretudo, quando os brinquedos fazem parte da história local (Silva, 2023).

Outrossim, algumas brincadeiras não requerem tantos artefatos e muitos deles estão disponíveis na natureza, em que garrafas de plástico, latas de óleo, caroços de manga, sementes de jatobá, pedaços de pau, dentre outros materiais, são transformados e incorporados ao universo simbólico, se tornando brinquedos produzidos de forma artesanal (Sousa, 2022).

g) Brincadeiras com Animais de Estimação

Compreendem atividades que envolvem interações e brincadeiras com animais de estimação, apresentando aspectos positivos como aproximação com a natureza e exigindo cuidados para garantir a segurança das crianças e o bem-estar dos *pets*, pois um dos principais sentidos e sentimentos construídos são o de que estes pertencem às famílias como membros.

O contato diário das crianças e a inclusão desses animais em suas tarefas cotidianas, as ajudam a construir esse ideário de pertencimento dos animais à família. Por meio dos momentos de descontração, denotam a compreensão de que os cachorros são parceiros da brincadeira e não objeto ou brinquedo, apontando que há um envolvimento de ambos nas interações (Silva, 2024).

Conhecer as elaborações representativas das crianças sobre os animais de estimação como parte de uma construção coletiva torna-se necessário, pois as representações elaboradas no plano cognitivo revelam sempre uma realidade social comum a um conjunto de pessoas (Ramalhais *et al.*, 2020).

A relação com os animais de estimação têm proporcionado uma melhoria da qualidade de vida para as pessoas, sendo atribuído ao contato com esses seres a vivência de estados de

felicidade e a diminuição da sensação de solidão, impactando positivamente na melhora das condições físicas e psíquicas das pessoas que os têm como companhia (Costa, 2006).

Assim, as crianças interagem espontaneamente com os animais de estimação, brincando com eles, conversando com eles ou acariciando-os, incorporando-os no universo lúdico infantil como parceiros (Beck, 2013).

h) Brincadeiras de Perseguição

Os jogos de perseguição caracterizam-se pela necessidade de os jogadores saírem de um determinado espaço e atravessar para o outro lado, procurando fugir do “pegador”. Embora, as brincadeiras de perseguição não tenham ganhadores e/ou perdedores, se baseiam na integração entre os participantes, requerem agilidade e rapidez, amplo espaço e liberdade de movimento. (Santos, 2012; Costa, Farias e Souza, 2024; Barreto, 2018).

Nesse cenário, destacamos Willian Corsaro que, analisou dois tipos de brincadeiras de perseguição, sendo elas de “aproximação-evitação”⁸ e “dramatização de papéis”. O autor, a partir da problematização dessas brincadeiras em diversos tempos e espaços no universo infantil, concluiu que as rotinas representadas na atmosfera lúdica das manifestações dispõem de características resultantes da cultura de pares⁹ (Corsaro, 1992).

Vivenciar as brincadeiras de perseguição são uma forma de resgate da memória coletiva que permeia o imaginário da comunidade, pois as brincadeiras populares são uma espécie de folclore infantil que geralmente fazem parte da cultura popular, mas suas origens e modificações são anônimas, algumas exigem maior atividade física, como: esconde-esconde e pega-pega, enquanto outras exigem maiores atividades cerebrais (Moura e Almeida, 2021).

Estudos evidenciaram que nas brincadeiras de pique e pega, meninos e meninas brincam juntos, configurando-se uma das brincadeiras mais praticadas pelas crianças na escola (Cordazzo, Vieira; 2008).

i) Brincadeiras de Lutas

⁸ Para Corsaro (2009, p. 32), a brincadeira de “aproximação-evitação” normalmente envolve quatro fases: identificação, aproximação, evitação e retorno à base segura”.

⁹ No contexto desta pesquisa, a interação entre indivíduos que compartilham características semelhantes, especificamente crianças se relacionando com outras crianças e utilizando formas de comunicação similares, é considerada uma relação entre pares. Além disso, quando nos referimos à cultura estabelecida entre esses pares, compreendemos o conjunto de práticas rotineiras, objetos significativos, princípios e preferências que são desenvolvidos e compartilhados mutuamente durante essas interações infantis (Corsaro, 2011).

As brincadeiras de lutas incluem simulações de combates, como pega-capoeira, brigas de galo ou "lutinha". Essas atividades permitem que as crianças explorem o contato físico de maneira lúdica, desenvolvendo habilidades motoras, controle emocional, construção de limites e para a compreensão do respeito ao outro.

O processo de educação do corpo por intermédio das brincadeiras de luta e os cenários imaginários que as permeiam, envolve as crianças em duas formas de brincar de luta, por meio do "contato corporal" e da encenação teatral, ou seja, "sem contato corporal", em que as crianças imitam sons, imaginam poderes, fazem gestos de luta e criam roteiros de aventura de personagens fictícios (Wiggers, 2005).

A ludicidade infantil pode se manifestar em brincadeiras de luta e de tiro, sendo esclarecidas pelas próprias crianças ao brincar, que determinam as barreiras entre a "realidade" e a imaginação, expondo que as lutas são de "mentirinha" (Siqueira, Souza e Wiggers, 2012).

As crianças ocupam os diversos tempos e espaços na escola de maneira "viva" e, com seus corpos, criam, tencionam e transgridem normas pré-estabelecidas (Machado, 2013). A partir das considerações da autora em suas interações com as crianças, entende-se que estas podem ressignificar o ambiente e transformar o banheiro em um campo de batalha imaginário, assim como uma parede do pátio em uma barricada de guerra e o bebedouro em um tesouro a ser conquistado (Farias e Wiggers, 2021).

Ao vivenciar um jogo de luta, a criança imagina, imita e cria possibilidades de superar limites do conhecimento apresentado (Fabiani *et al.*, 2016). Quando brincam de "lutinhas", lançam mão de gestos e expressões que são socialmente reconstruídas com características muito particulares que, no olhar do adulto, podem ser entendidas como atos violentos. Essas características, contudo, revelam faces do cotidiano, trazendo à tona o protagonismo infantil em seus espaços de relacionamento (Farias, Wiggers e Almeida, 2019).

Estudar essas categorias contribuiu para descrever as brincadeiras, compreendendo, ainda, como ocorre as transmissões culturais do brincar, as relações interpessoais nos grupos e o desenvolvimento infantil, quando as crianças se envolvem nas brincadeiras tradicionais; simbólicas ou de faz de conta; midiáticas; esportivas; cantadas; com brinquedos ou artefatos; com animais de estimação; radicais e de lutas, conforme pode ser observado na Tabela 1.

Tabela 1 - Desenhos de brincadeiras que mais gostam de brincar, conforme a categoria e o tipo (continua)

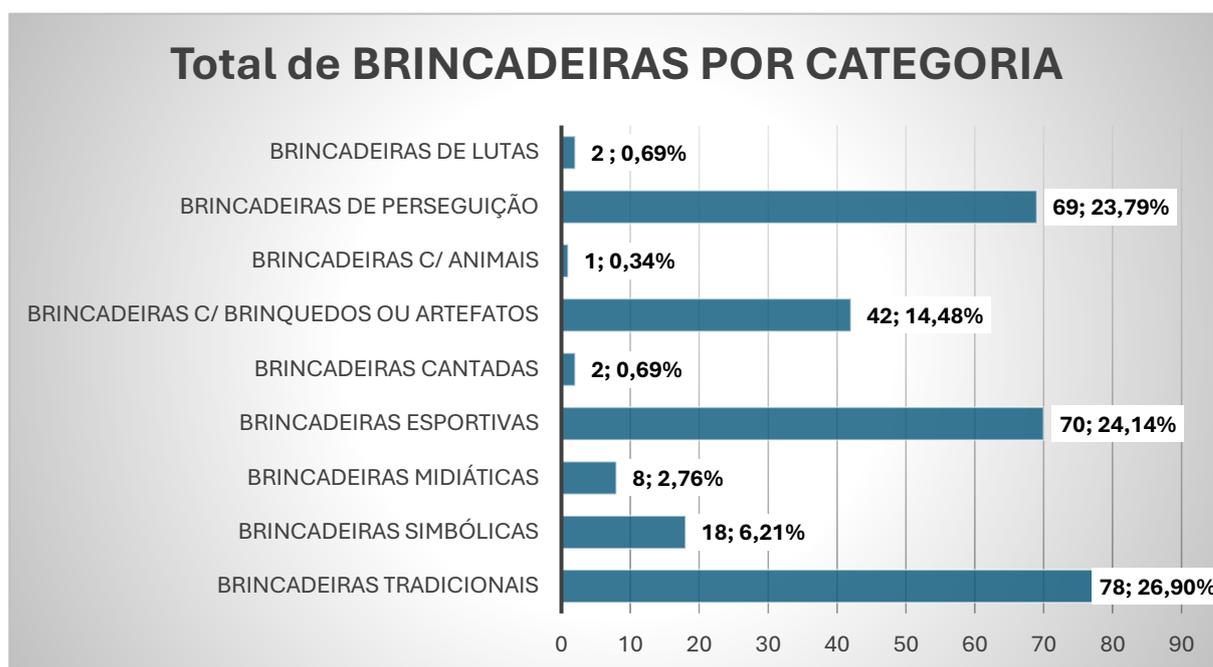
Categoria	Nº de desenhos	% de desenhos	Tipos	Nº de desenhos	% de desenho em relação à categoria	% de desenho em relação ao total geral
Brincadeiras tradicionais	78	26,90	Adoleta	2	2,56	0,69
			Amarelinha	15	19,23	5,17
			Anedonia (adedonha)	1	1,28	0,34
			Com terra	1	1,28	0,34
			Esconde	19	24,36	6,55
			Escorregar no escorregador	3	3,85	1,03
			Gato mia (variação esconde)	2	2,56	0,69
			Peteca /bola de gude	1	1,28	0,34
			Pipa/papagaio	3	3,85	1,03
			Pula pula	2	2,56	0,69
			Pular corda	22	28,21	7,59
			Pular elástico	1	1,28	0,34
			Queima/queimada	6	7,69	2,07
Subtotal		26,90		78	100	26,90
Brincadeiras simbólicas	18	6,21	Arrancar flores e arrumar no jarro	1	5,56	0,34
			Casinha	9	50,00	3,10
			De conversar	1	5,56	0,34
			De mãe e filho	2	11,11	0,69
			De professor(a)	1	5,56	0,34
			De vovó	1	5,56	0,34
			Escorregar no colchão	1	5,56	0,34
			Pular na cama	2	11,11	0,69
Subtotal		6,21		18	100	6,21
Brincadeiras midiáticas	8	2,76	Assistir tv	5	62,50	1,72
			Free fire	2	25,00	0,69
			Jogar no pc	1	12,50	0,34
Subtotal		2,76		8	100	2,76
Brincadeiras esportivas	70	24,14	Basquete	2	2,86	0,69
			Do taco/tacobol	2	2,86	0,69
			Escalar a porta	1	1,43	0,34
			Estrelinha	2	2,86	0,69
			Futebol	57	81,43	19,66
			Vôlei	6	8,57	2,07
Subtotal		24,14		70	100	24,14
Brincadeiras cantadas	2	0,69	Carrocinha de picolé	1	50,00	0,34
			Maré encheu	1	50,00	0,34
Subtotal		0,69		2	100	0,69

Categoria	Nº de desenhos	% de desenhos	Tipos	Nº de desenhos	(conclusão)	
					% de desenho em relação à categoria	% de desenho em relação ao total geral
Brincadeiras esportivas	70	24,14	Basquete	2	2,86	0,69
			Do taco/tacobol	2	2,86	0,69
			Escalar a porta	1	1,43	0,34
			Estrelinha	2	2,86	0,69
			Futebol	57	81,43	19,66
			Vôlei	6	8,57	2,07
Subtotal		24,14		70	100	24,14
Brincadeiras cantadas	2	0,69	Carrocinha de picolé	1	50,00	0,34
			Maré encheu	1	50,00	0,34
Subtotal		0,69		2	100	0,69
Brincadeiras c/ brinquedos ou artefatos	42	14,48	Baladeira	1	2,38	0,34
			Balanço	8	19,05	2,76
			Balão	1	2,38	0,34
			Bambolê	6	14,29	2,07
			Bicicleta	4	9,52	1,38
			Com boneca	10	23,81	3,45
			Com carrinho	5	11,90	1,72
			Lego	1	2,38	0,34
			Panelinha de barro	1	2,38	0,34
			Patins	4	9,52	1,38
Uno	1	2,38	0,34			
Subtotal		14,48		42	100	14,48
Brincadeiras c/ animais	1	0,34	Com cachorro	1	100,00	0,34
Subtotal		0,34		1	100	0,34
Brincadeiras de perseguição	69	23,79	Acorda o urso (variação pega pega)	1	1,45	0,34
			Corre corre	1	1,45	0,34
			De boi (variação pega pega)	3	4,35	1,03
			De cachorro (variação pega pega)	1	1,45	0,34
			Lobisomem (variação pega pega)	7	10,14	2,41
			Melancia	1	1,45	0,34
			Pega pega /cola	43	62,32	14,83
			Pega se atrepa	8	11,59	2,76
			Pique alto	3	4,35	1,03
			Rouba bandeira	1	1,45	0,34
Subtotal		23,79		69	100	23,79
Brincadeiras de lutas	2	0,69	Chinelada	1	50,00	0,34
			Guerrear	1	50,00	0,34
Subtotal		0,69		2	100	0,69
Total de desenhos	290	100		290		100

Conforme observamos, as brincadeiras “tradicionais” correspondem a 78 desenhos, representando 26,90% do total. As “esportivas” também foram indicadas como prediletas entre as crianças em 70 produções, ocupando 24,14% dos desenhos. Brincadeiras de “perseguição” representaram 23,79%, em 69 ilustrações. As brincadeiras com “brinquedos ou artefatos” surgiram em 42 peças, apontando para 14,48% dos desenhos. Portanto, os resultados sugerem que as crianças demonstraram significativo interesse pelas brincadeiras tradicionais.

Vale destacar que essa descoberta contrasta com a ideia de que as mídias têm acabado com o brincar. Em estudos recentes empreendidos nas escolas públicas de Brasília, Wiggers, Oliveira e Ferreira (2018), observaram os mesmos resultados quanto às brincadeiras tradicionais. Embora as mídias terem modificado a infância, interferindo na produção cultural infantil, bem como nas brincadeiras, as crianças maranhenses ainda gostam de pular corda, amarelinha, jogar futebol, brincar de pega pega e de se esconder.

Figura 2 - Total de brincadeiras por categoria



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Ressaltamos que esse predomínio foi observado em três cidades que integram a análise: Cidelândia, Vila Nova dos Martírios e São Pedro da Água Branca, as quais serão apresentadas em subseções mais à frente.

A Figura 2 demonstra o total de brincadeiras por categoria, identificando a quantidade de desenhos elaborados em cada uma delas e a porcentagem referente ao total. Entretanto, iremos nos deter na apresentação detalhada das quatro categorias, cujo números de desenhos produzidos demonstram as predileções entre as crianças.

A partir dos resultados, podemos constatar que brincadeiras tradicionais como amarelinha, esconde, gato mia (variação do esconde), peteca ou bola de gude, pipa ou papagaio, pular corda, pular elástico e queima ou queimada ocupam o primeiro lugar na preferência das crianças ao brincar, fazendo parte do repertório das culturas lúdicas infantis desse estudo.

Partimos do pressuposto que as brincadeiras tradicionais são aquelas transmitidas de geração em geração, mantendo um forte vínculo com as culturas locais, frequentemente incorporando elementos regionais, como cantigas típicas ou variações locais nas regras.

Dessa forma, essas brincadeiras possuem um aspecto ritualístico que se repete ao longo do tempo, incorporando novos elementos, mas mantendo traços tradicionais (Sarmiento, 2004). De tal modo que as brincadeiras tradicionais são consideradas como partes da cultura de uma região ou de um país, por representarem os costumes tradicionais de um povo e serem transmitidos de geração para geração através da oralidade (Folster, 2016).

Nesse bojo, concordamos com Farias, Wiggers e Freitas (2019) quando comunicam que a presença de brincadeiras com essas características revela resistências e continuidades de algumas práticas, culturalmente reconhecidas em diversas gerações no universo infantil contemporâneo.

Considerando o mundo globalizado, em que as mídias se popularizaram, notadamente observamos que apesar das alterações sociais e reformulações do brincar, as crianças do oeste e extremo-oeste do Maranhão continuam brincando e recrutando em seu cotidiano, seja na escola ou em casa, as brincadeiras tradicionais, estabelecendo nuances entre o tradicional e o tecnológico (Fantin, 2006).

Nesse contexto, as crianças vivenciam as brincadeiras que estão presentes no seu ambiente, (re)produzindo novos conhecimentos e trocas com seus pares na escola, em casa, ruas e praças, perpetuando suas culturas lúdicas infantis protagonizando suas histórias sociais e de suas regiões (Gomes; Barbosa; Oliveira, 2019).

As Figura 3 a 6 expõem os desenhos produzidos pelas crianças¹⁰ sobre “as brincadeiras que mais gostam de brincar na escola e em casa”, evidenciando a preferência por brincadeiras tradicionais, como pular corda, esconde e Amarelinha.

Figura 3 - Pula corda: Desenho de Mônica, 8 anos, Itinga



Fonte: Registros de campo, 2024.

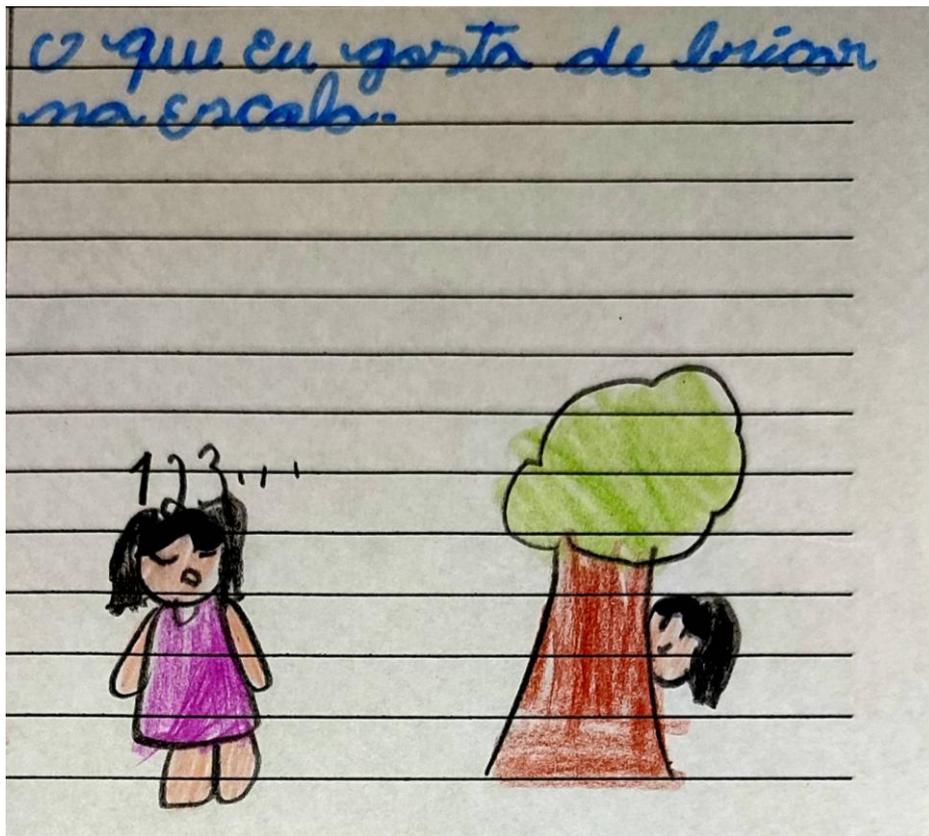
Figura 4 - Esconde: Desenho de Cebolinha, 9 anos, São Francisco do Brejão



Fonte: Registros de campo, 2024.

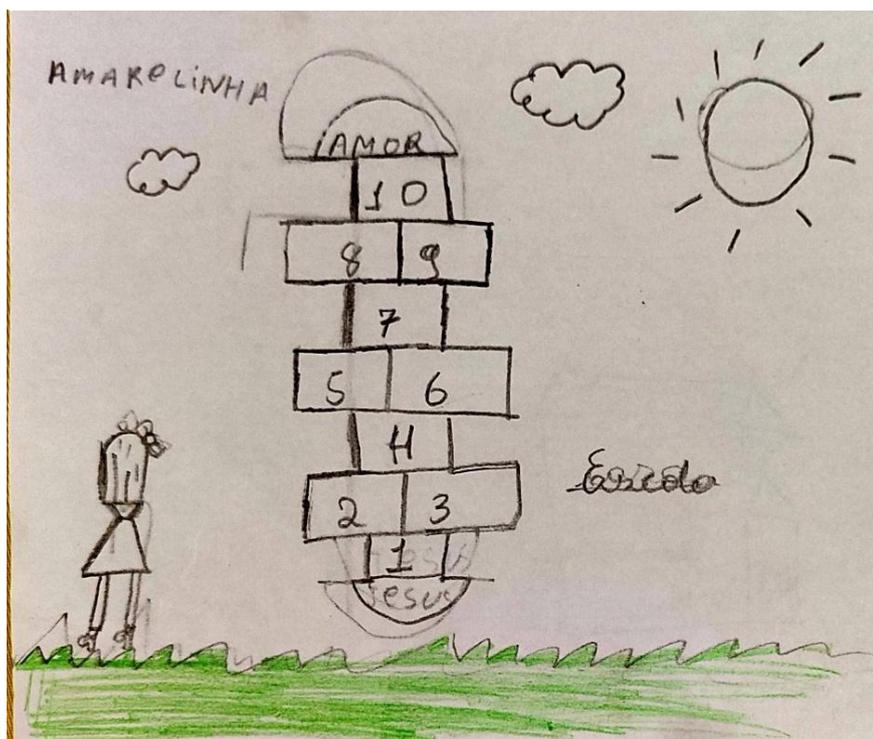
¹⁰ Os nomes das crianças são fictícios, em homenagem aos personagens dos gibis da Turma da Mônica, evocando a memória afetiva da autoria.

Figura 6 - Esconde: Desenho de Carminha Frufu, 8 anos, São Pedro da Água Branca



Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 5 - Amarelinha: Desenho de Magali, 8 anos, São Francisco do Brejão



Fonte: Registros de campo, 2024.

Apontamos para a segunda categoria de brincadeiras ilustradas pelas crianças na pesquisa, as brincadeiras esportivas, que em linhas gerais, englobam os esportes representados nos desenhos pelo basquete, futebol, vôlei, tacobol ou do taco, movimentos de ginástica como estrelinha e escalar porta.

Sublinhamos que a principal brincadeira esportiva evidenciada nas 70 produções infantis foi o futebol, representado em 57 desenhos, equivalendo a 81,43% da categoria. Esta brincadeira apresenta forte apelo entre as crianças, pois combina competitividade e cooperação, utilizando muitas vezes bolas improvisadas, sapatos e chinelos como traves do gol, espaços adaptados como terrenos baldios ou praças, sendo raramente vivenciado em quadras, haja vista a falta de infraestrutura de algumas escolas públicas maranhenses.

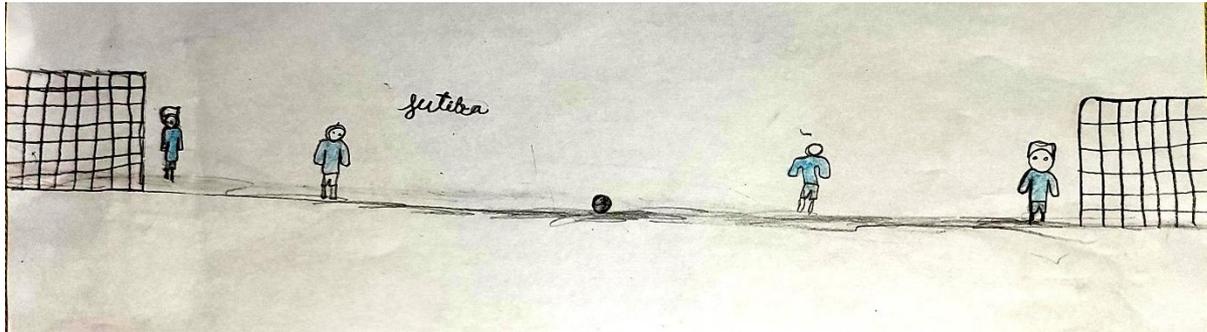
Esse contato com o mundo do esporte acontece desde muito cedo, embora seja necessário reconhecer que, por diferentes motivos, esse contato não é igual para todos. Portanto, as brincadeiras esportivas constituem um rico campo de experiências que transcende a mera reprodução de movimentos ou regras, estabelecendo-se como um fenômeno complexo de interatividade entre pares, onde cada momento lúdico é visto com seriedade, abrindo um mundo de novas possibilidades, significações e descobertas.

Podemos levar em consideração também o viés de que as brincadeiras esportivas contribuem para o desenvolvimento motor, além de promoverem valores como disciplina e trabalho em equipe, uma vez que, estão inseridas no contexto social em que o esporte é apresentado desde muito cedo, pois na infância são presenteados com bola de futebol, vôlei ou basquete, chuteiras e camisas de time, influenciando dessa forma, na escolha da brincadeira esportiva (Freire, 2008; Ferreira, 2021).

Salientamos que nas representações dos jogos de futebol, as crianças expuseram a afetividade por seus companheiros de time, sentimento dominante durante as brincadeiras, percebido ao escreverem em seus desenhos os nomes dos jogadores, referindo-se a eles como seus amigos. De fato, a amizade no brincar tem um valor emocional para as crianças, que reverbera uma satisfação, um sentimento que vai além do ato de brincar (Barreto, 2018).

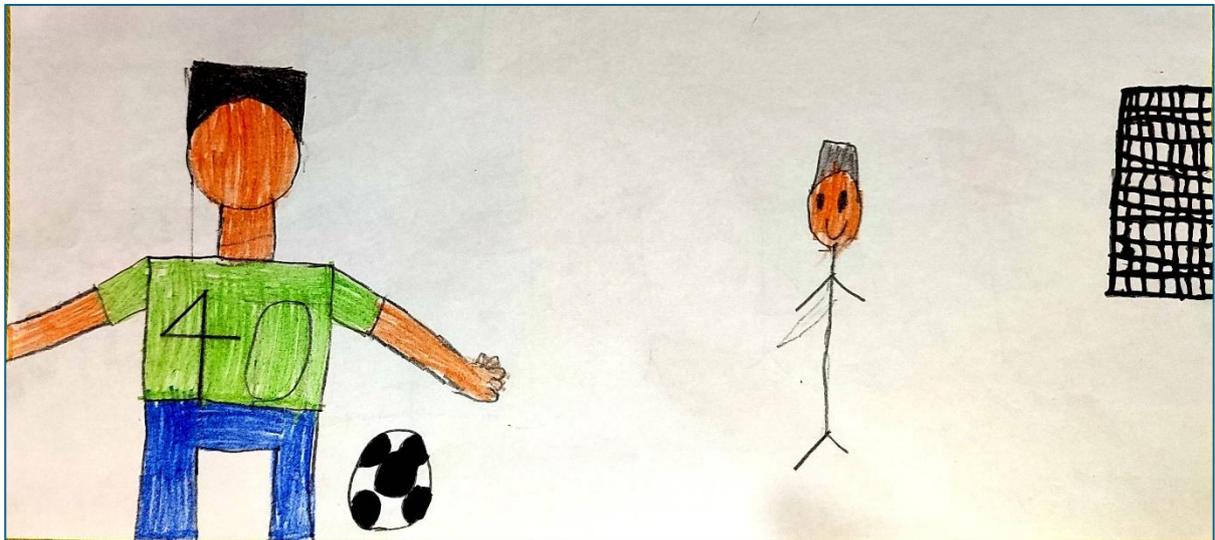
Com efeito, desde pequenos, os meninos são presenteados com bolas, chuteiras e camisas de time, demonstrando uma clara influência na preferência dessa brincadeira esportiva. As Figuras 7 a 10 evidenciam o futebol como “paixão nacional”, demonstrada pelas crianças, apontando para a influência dessa modalidade esportiva em suas culturas lúdicas nas mais diversas regiões maranhenses. Importante ressaltar a presença do desenho de “Rosinha”, cuja brincadeira que mais gosta de brincar na escola é o futebol.

Figura 7 - Futebol: Desenho de Xaveco, 8 anos, São Francisco do Brejão



Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 8 - Futebol: Desenho de Franjinha, 8 anos, Itinga



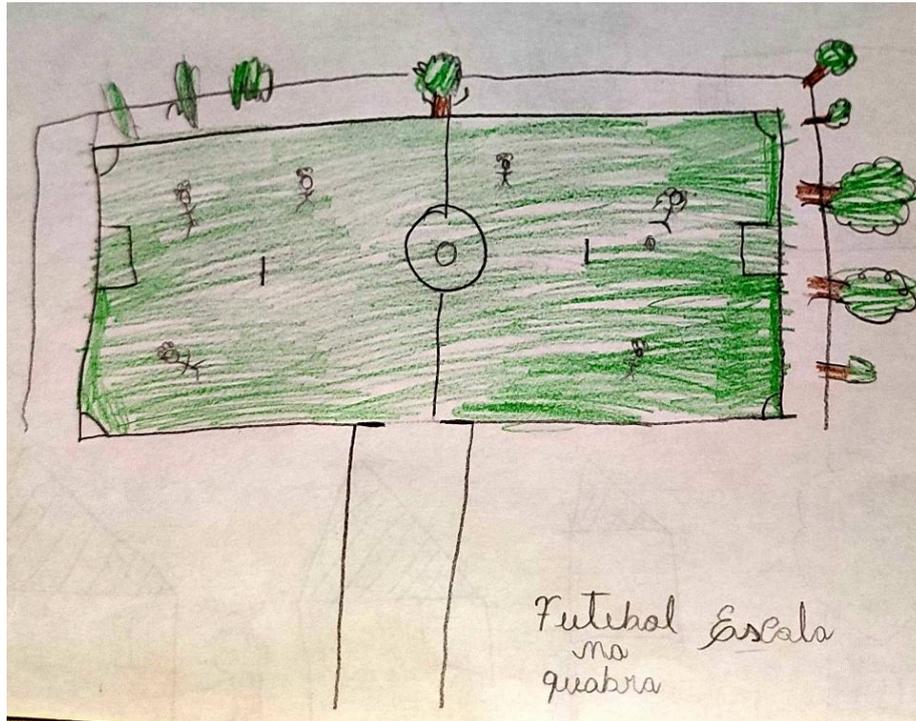
Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 9 - Futebol: Desenho de Quinzinho, 8 anos, São Francisco do Brejão



Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 10 - Futebol: Desenho de Rosinha, 8 anos, Buriticupu



Fonte: Registros de campo, 2024.

Podemos observar nos resultados apresentados que, compondo as culturas lúdicas infantis, as brincadeiras de perseguição foram identificadas em 69 ilustrações, correspondendo a 23,79% das brincadeiras, justificando o terceiro lugar. Foram desenhadas brincadeiras como melancia, corre corre, pique alto, rouba bandeira, pega se atrepa, pega pega ou cola e variações do pega como acorda o urso, pega de boi, pega de cachorro e pega de lobisomem.

As brincadeiras de perseguição, como "pega" e "cola", são amplamente reconhecidas por sua popularidade entre crianças de diferentes idades e contextos culturais, envolvendo dinâmica e movimentação, onde uma ou mais crianças desempenham o papel de "pegador" (nesses cenários podem ser animais) que perseguem os demais participantes.

De modo geral, brincadeiras de perseguição envolvem atividades com corrida. Como o próprio nome sugere, preveem a busca incessante por contato, em que a corrida acaba sempre culminando em toques ou capturas entre os participantes (Farias, Wiggers e Freitas, 2019).

Além de promover o aprendizado de regras e estratégias, já que os participantes precisam desenvolver táticas para evitar ser capturados ou para capturar os colegas, tais brincadeiras incentivam a criatividade, permitindo a adaptação das regras e a inclusão de variações, dependendo do ambiente ou das preferências do grupo.

As brincadeiras de perseguição envolvem um processo de reprodução interpretativa, no qual as crianças criam roteiros e compartilham emoções como tensão, excitação, alívio e alegria. Posteriormente, elas representam elementos sociais mais complexos, como perigo e maldade, produzidos por meio de personagens como animais e figuras mitológicas, como constatamos com as crianças dessas regiões, ressignificando a realidade por meio do lúdico (Corsaro, 1992).

A seguir, apresentamos nas Figuras 11 a 14, brincadeiras de perseguição recrutadas pelas crianças nos espaços escolares, realizadas como brincadeiras mistas entre meninos e meninas, em momentos de interação e liberdade com o outro num ambiente de socialização (Brougère, 2010).

Figura 11 - Pega: Desenho de Míngau, 8 anos, São Francisco do Brejão



Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 12 - Pega: Desenho de Sansão, 8 anos, São Francisco do Brejão



Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 13 - Pega (Boi): Desenho de Titi, 8 anos, Itinga



Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 14 - Pega (Lobisomem): Desenho de Nimbus, 9 anos, Bom Jesus das Selvas



Fonte: Registros de campo, 2024.

Por fim, a categoria de brincadeiras com brinquedos ou artefatos, compuseram o acervo de manifestações lúdicas infantis como a quarta na lista de produções. Foram elaborados 42 desenhos, os quais representam 14,48% do total. Inegavelmente, brinquedos como bambolê, bicicleta, boneca, carrinho, Lego, balão, panelinha de barro, patins, Uno, baladeira e balanço foram comumente utilizados como fonte potencial no roteiros de suas brincadeiras.

Nesse contexto, o brinquedo pode ser apontado como um extraordinário concentrado de cultura que traz em si, ao mesmo tempo, uma estruturação da brincadeira que, longe de ser inventada por um fabricante é uma herança transmitida por intermédio do objeto à criança, exercendo papel central no brincar, pois incentivam a imaginação e oferecem ferramentas para a exploração simbólica e concreta do mundo (Brougère, 2004, 2010).

Com efeito, um objeto comum sem aparente finalidade lúdica pode tornar-se um brinquedo, haja vista, que o critério que funda a relação brinquedos e objetos não é a perspectiva

funcional que eles remetem, mas o espírito lúdico representado nos roteiros das brincadeiras de que eles acabam participando (Farias, Wiggers e Freitas, 2019).

Deste modo, compreendemos as relações que as crianças estabelecem com o brinquedo, a partir de concepções que o consideram como um suporte que contribui para a estrutura da atividade do brincar, um estimulante material que faz fluir o imaginário infantil, mas que tem dimensões materiais, culturais, além de técnicas e que, permite que a criança entre em um processo de imaginação, em um mundo ilusório e imaginário quando o manuseia (Kishimoto, 1994; Vygotsky, 1998).

Compreendemos que brincadeiras com brinquedos envolvem objetos que podem ser adquiridos, fabricados, tais como as bonecas, bicicletas, patins ou improvisados como os brinquedos artesanais, baladeira, balanços e panelinhas feitas de barro, os quais são reflexo da criatividade local e da valorização de materiais acessíveis, como demonstrado nas Figuras 15 a 18.

Figura 15 - Bambolê: Desenho de Marina, 8 anos, São Francisco do Brejão



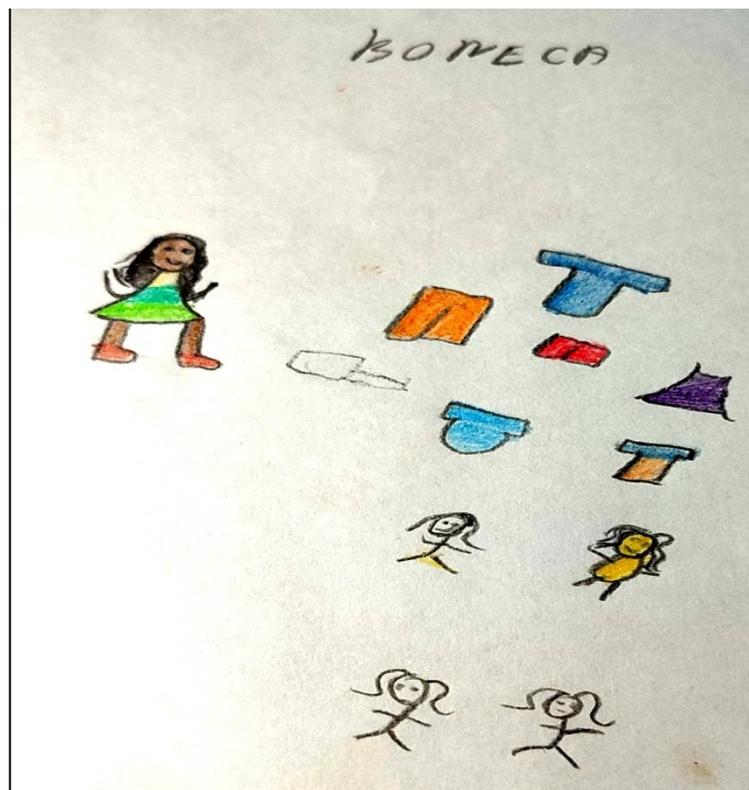
Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 16 - Bicicleta: Desenho de Carminha Frufu, 8 anos, São Pedro da Água Branca



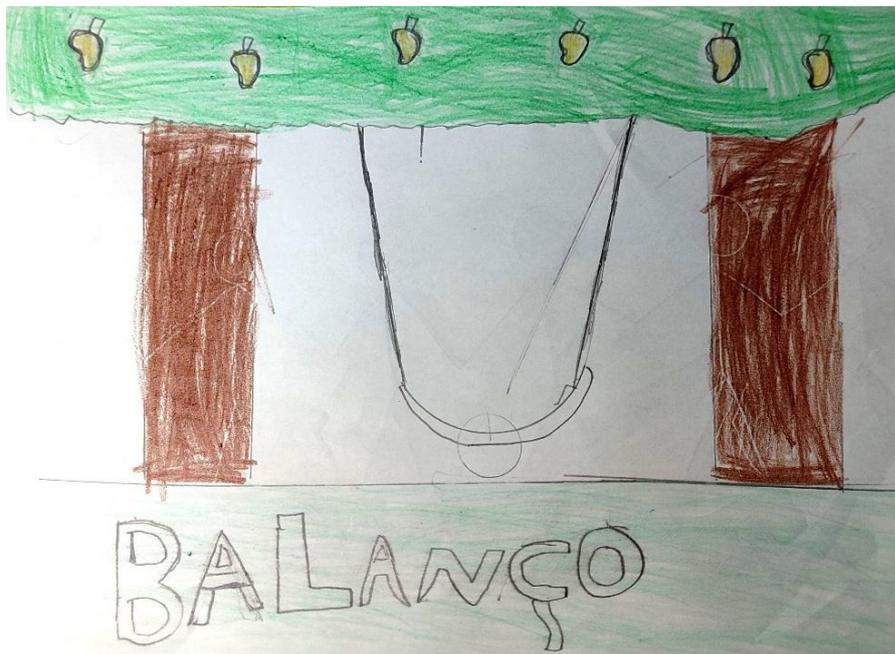
Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 17 - Boneca: Desenho de Denise, 8 anos, Bom Jesus das Selvas



Fonte: Registros de campo, 2024.

Figura 18 -Balanço: Desenho de Floquinho, 9 anos, Cidelândia



Fonte: Registros de campo, 2024.

Por meio da análise desenvolvida, foi possível identificar que as brincadeiras recrutadas pelas crianças na escola ou em casa, se constituem em propagação das culturas lúdicas infantis (re) criadas, experimentadas, apreciadas e perpetuadas, constituindo-se em um legado que traduz quem são esses atores sociais dentro de suas comunidades. Apontamos para suas culturas de pares forjadas em seus contextos sociais, refletindo, por conseguinte, no modo como elas brincam nesses territórios infantis maranhenses (Brougère, 1995).

Apontamos para diferenças regionais nos títulos das brincadeiras nomeadas pelos sujeitos da pesquisa, observadas no processo de análise dos desenhos. Em Açailândia, por exemplo, as crianças descreveram uma brincadeira como “pique alto” e nas cidades de São Francisco do Brejão, São Pedro da Água Branca, Vila Nova dos Martírios e Buriticupu foi descrita por “pega se atrepa”, revelando a diversidade do brincar, ressignificado em diferentes maneiras, adequando-se às características e contextos sociais e culturais, provando que as culturas lúdicas infantis não são universais (Ferreira, 2024).

Entrementes, os resultados identificaram que dos 290 desenhos, 18 deles correspondem a brincadeiras simbólicas que representa 6,21% do total. Brincadeiras midiáticas também se evidenciaram em 8 (oito) produções, o que condiz a 3% das obras. As brincadeiras cantadas e de lutas, ambas com 2 (dois) desenhos cada, apontam cada uma para 1% do total e, por fim, as

brincadeiras com animais possuindo apenas um desenho, que corresponde a 0,34% do acervo. Diante disso, os resultados sugerem que as crianças demonstram menor interesse por essas brincadeiras.

Isto posto, observamos no repertório das brincadeiras apresentadas, as diferenças sociais, econômicas, culturais e políticas presentes nas práticas culturais do cotidiano infantil das crianças das cidades maranhenses apresentadas nessa pesquisa, abrindo espaço para estudos e reflexões que nos inquietam e mobilizam a ampliar a compreensão sobre as culturas infantis, a partir do olhar das próprias crianças que inventam, ressignificam e trocam brincadeiras entre seus pares.

Exibiremos na seção seguinte o universo do brincar a partir das perspectivas das próprias crianças, divulgando os resultados das manifestações das culturas lúdicas infantis das cidades do oeste e extremos oeste do Maranhão.

4.1 Universo do brincar na perspectiva das crianças...

4.1.1 Em Açailândia

Sob a temática, "As brincadeiras que eu mais gosto de brincar na escola e em casa", foram produzidos por 16 crianças o total de 34 desenhos. Este acervo revelou distintas brincadeiras, com diversas regras e modos de participação diferentes, mesmo quando estas apresentavam variações.

Os desenhos reuniram uma vasta diversidade de brincadeiras de perseguição como os pega pega, cola e pique alto; brincadeiras tradicionais como pular amarelinha, pular corda, queima ou queimada; brincadeiras simbólicas, como brincar de casinha, brincar de vovó e de conversar. Ademais, foram reveladas brincadeiras esportivas como futebol, vôlei, basquete e estrelinha (movimento da ginástica). Apenas um desenho salientou a presença de brincadeira midiática por meio do "jogar no pc", conforme demonstrado no Quadro 1.

Salientamos que o futebol, retratado em 5 (cinco) desenhos, foi identificado como a brincadeira mais experimentada na escola e, o pega pega, em 5 (cinco) desenhos, evidenciado em espaços fora da escola, representando as brincadeiras de maior predileção entre as crianças açailandenses. Diante disso, podemos afirmar que o cotidiano lúdico infantil e a cultura corporal de movimento desses sujeitos é permeado por interações com o coletivo com maior frequência.

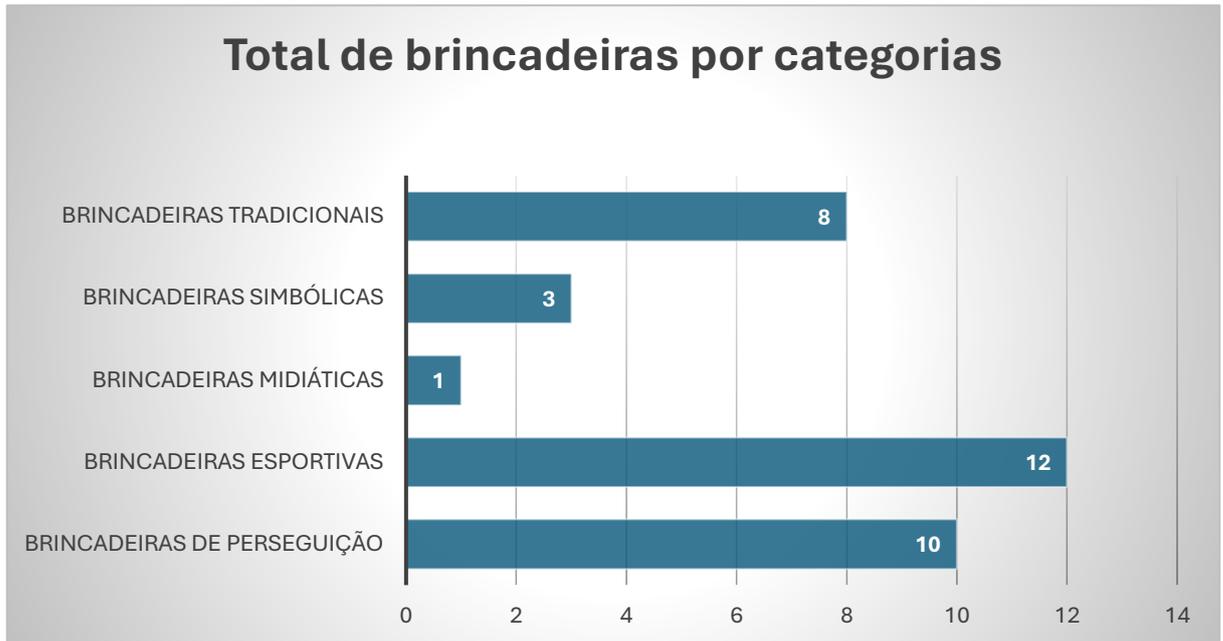
Quadro 1 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Açailândia.

BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA / RUA	TOTAL
PIQUE ALTO	1	2	3
PEGA PEGA /COLA	2	5	7
VÔLEI	1	0	1
FUTEBOL	5	2	7
ESTRELINHA	2	0	2
BASQUETE	1	1	2
JOGAR NO PC	0	1	1
DE VOVÓ	0	1	1
DE CONVERSAR	1	0	1
CASINHA	0	1	1
AMARELINHA	2	1	3
PULAR CORDA	3	1	4
QUEIMA/QUEIMADA	0	1	1

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Esse recorte apresentado nas manifestações das culturas corporais infantis da cidade, nos permitiu identificar as categorias das brincadeiras recrutadas nas vivências cotidianas das crianças, tendo como destaque as brincadeiras esportivas e de perseguição, em sua maioria, como atestado na Figura 19.

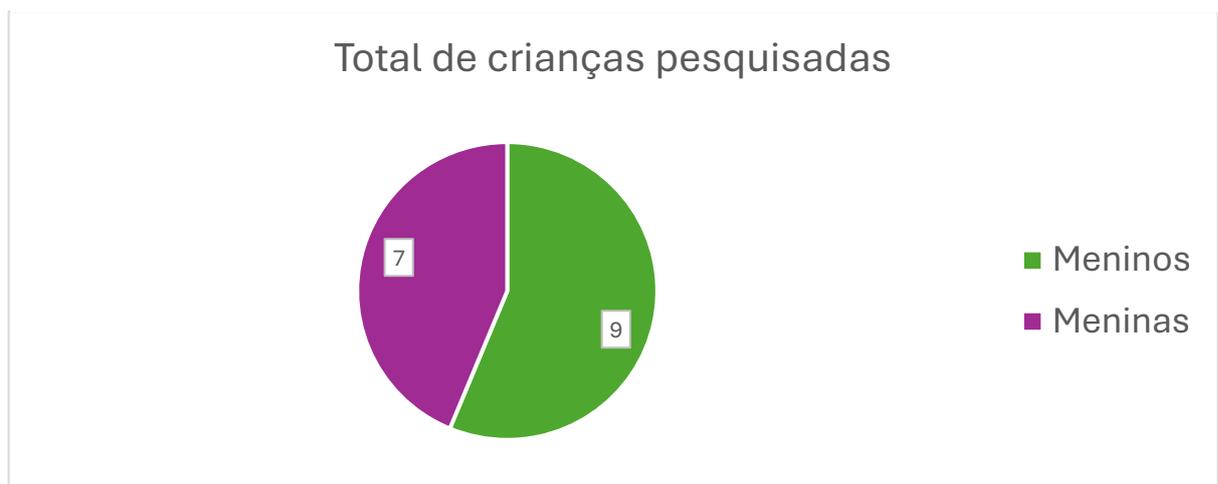
Figura 19 - Total de brincadeiras por categorias em Açailândia.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Dentre as produções, destacamos 9 (nove) elaboradas por meninos e 7 (sete) por meninas, ressaltando que 2 (duas) crianças apresentaram dois desenhos na escola e um desenho em casa, cada uma, conforme exibido na Figura 20.

Figura 20 - Total de crianças pesquisadas em Açailândia.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.1.2 Em Bom Jesus das Selvas

O conjunto de ilustrações das crianças pesquisadas da cidade de Bom Jesus das Selvas, foi composto por 16 desenhos, elaborados por 8 (oito) crianças, as quais destacaram em seu cotidiano diversas brincadeiras de perseguição, como variações do pega pega (de boi, de cachorro e lobisomem); brincadeiras com brinquedos ou artefatos, como boneca e balanço; brincadeiras tradicionais, como esconde e; brincadeiras simbólicas, destacada pelo brincar de casinha, como registrado no Quadro 2.

Quadro 2 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Bom Jesus das Selvas.

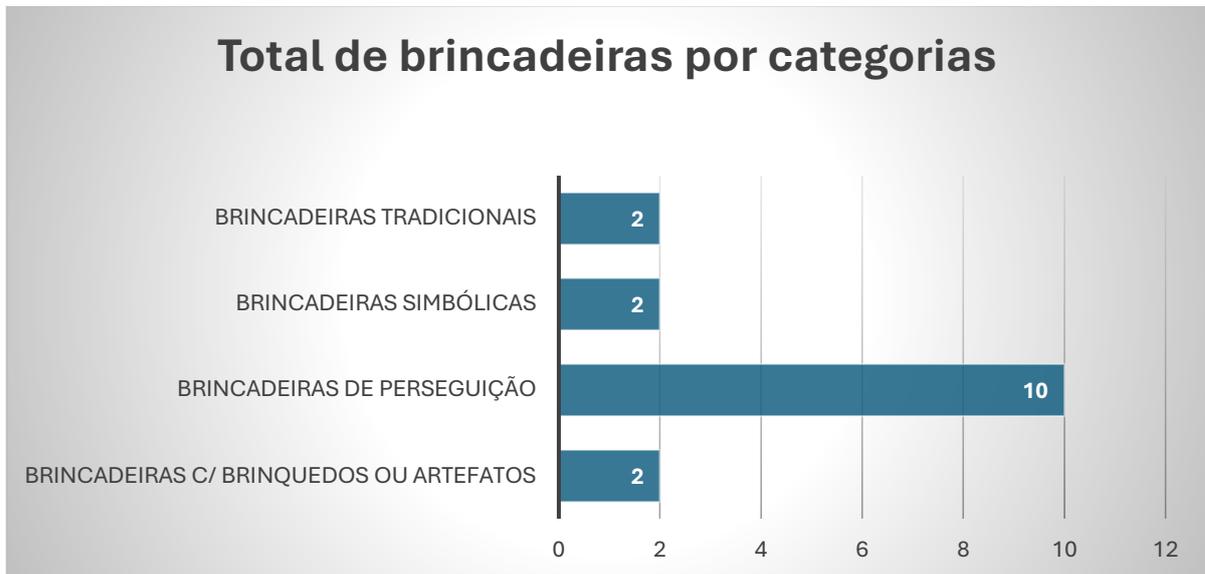
BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA	TOTAL
COM BONECA	0	1	1
BALANÇO	0	1	1
DE BOI (Variação Pega-Pega)	0	2	2
DE CACHORRO (Variação Pega-Pega)	1	0	1
LOBISOMEM (Variação Pega-Pega)	7	0	7
CASINHA	0	2	2
ESCONDE	0	2	2

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

O delineamento encontrado a partir das ilustrações das crianças, permitiu reconhecer as categorias das brincadeiras do cotidiano infantil bom-jesuenses, apresentando como destaque as brincadeiras de perseguição, como demonstrado na Figura 21. Dentre elas, a variação do pega pega lobisomem apareceu em 7 (sete) desenhos, qualificando-se como a de maior predileção (Quadro 2).

Podemos inferir que a introdução desse personagem “lobisomem” no pega pega, pode elucidar o fato das crianças compartilharem culturas midiáticas nas suas relações por meio de filmes e animações, comprovando a interferência das mídia na produção cultural infantil e nas ações do brincar (Wiggers, Oliveira e Ferreira, 2018).

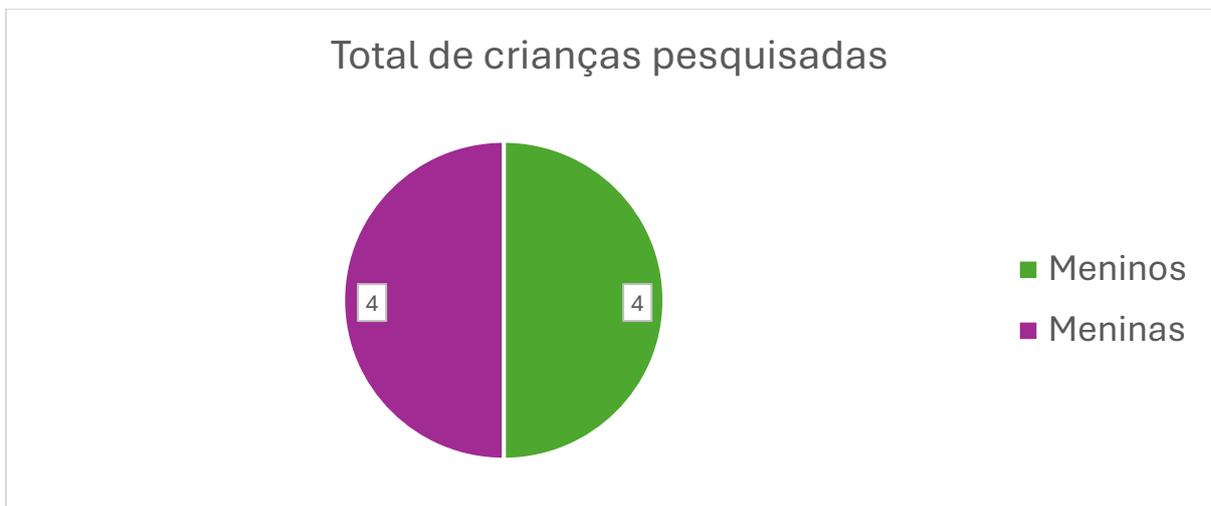
Figura 21 - Total de brincadeiras por categorias em Bom Jesus das Selvas.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Dentre os desenhos elaborados, salientamos que 4 (quatro) foram produzidos por meninos e 4 (quatro) por meninas, conforme exibido na Figura 22.

Figura 22 - Total de crianças pesquisadas em Bom Jesus das Selvas.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.1.3 Em Cidelândia

A produção investigada das crianças da cidade de Cidelândia totalizaram 16 desenhos, criados por 8 (oito) participantes. Esses desenhos apontaram variadas brincadeiras tradicionais, como pular amarelinha, adoleta, pipa, esconde com variação na brincadeira de gato mia; brincadeiras que envolvem brinquedos ou artefatos, como carrinhos e balanços; brincadeiras esportivas representadas pelo futebol e vôlei; brincadeiras simbólicas, apontando o brincar de casinha; e por fim, uma brincadeira cantada, demonstradas no Quadro 3.

Quadro 3 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Cidelândia.

BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA	TOTAL
BALANÇO	0	2	2
COM CARRINHO	1	0	1
MARÉ ENCHEU	1	0	1
FUTEBOL	3	0	3
VÔLEI	1	0	1
CASINHA	0	2	2
AMARELINHA	0	1	1
ADOLETA	1	0	1
ESCONDE	1	1	2
PIPA/PAPAGAIO	0	1	1
GATO MIA (Variação Esconde)	0	1	1

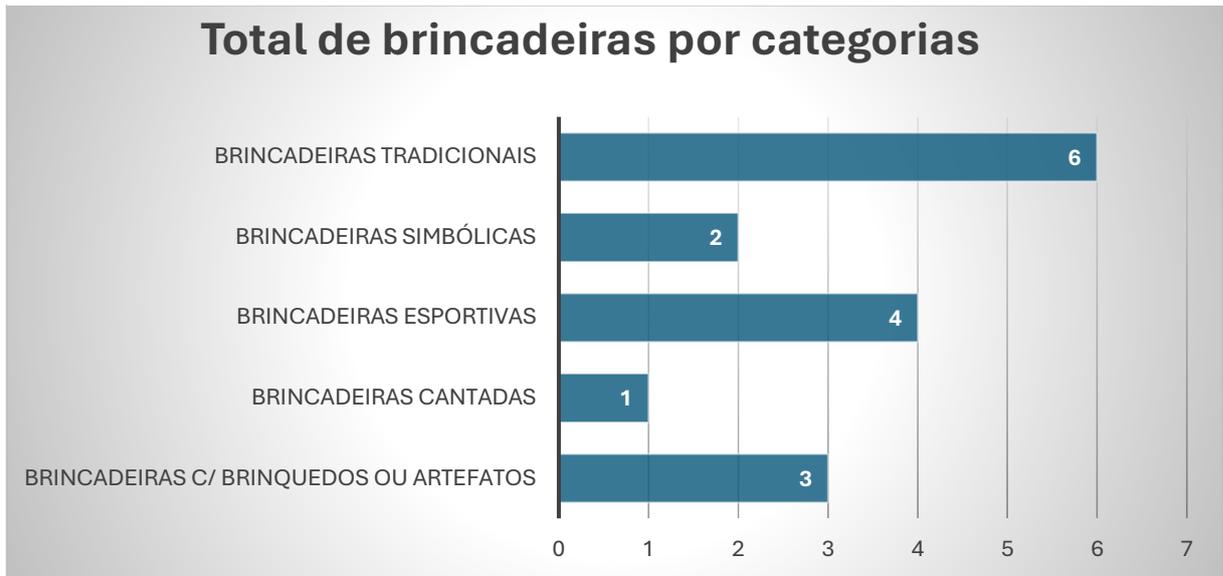
Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

As manifestações lúdicas infantis encontradas na amostragem da cidade de Cidelândia, possibilitou reconhecer as categorias das brincadeiras experimentadas pelas crianças, apontando que as brincadeiras tradicionais ocupam, em sua maioria, o cotidiano dos pequenos, conforme a Figura 23.

Em vista disso, sublinhamos a brincadeira do esconde, a qual as crianças interagem tanto no contexto escolar como em casa, iniciando ativamente nesses espaços negociações, compartilhando e construindo culturas com os adultos e seus pares (Delgado; Muller, 2005).

Podemos observar na análise que, o esconde foi ilustrado em 19 produções em 7 (sete) das 8 (oito) cidades das regiões pesquisadas, estabelecendo um vínculo com as culturas infantis, ao contribuir com as memórias transmitidas entre as gerações que ultrapassam limites geográficos (Kishimoto, 1995). Ver Tabela 1.

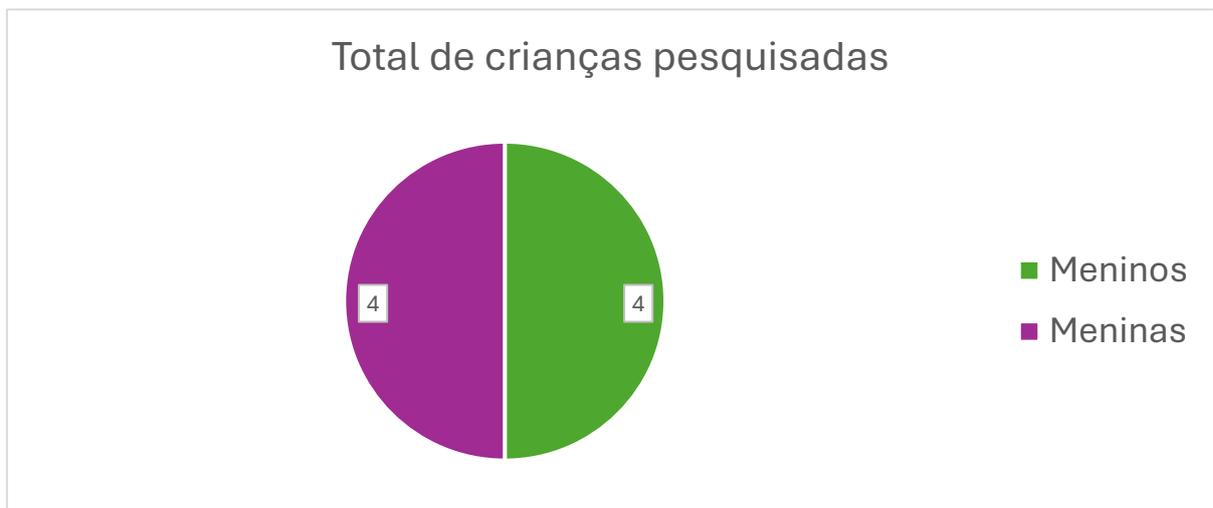
Figura 23 - Total de brincadeiras por categorias em Cidelândia.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Vale ressaltar que 4 (quatro) meninos e 4 (quatro) meninas contribuíram com seus desenhos, conforme exibido na Figura 24.

Figura 24 - Total de crianças pesquisadas em Cidelândia.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.1.4 Em Itinga do Maranhão

A coleção de desenhos das crianças participantes da pesquisa na cidade de Itinga do Maranhão, reuniu 40 desenhos elaborados por 20 crianças que, por meio das produções destacaram suas culturas lúdicas no recorte desse território infantil. Foram encontradas as mais diversas brincadeiras com brinquedos ou artefatos, como carrinho, balanço, balão, bambolê e panelinhas de barro; brincadeiras tradicionais, como adoleta, esconde, pular corda e queima ou queimada; brincadeiras simbólicas, como pular na cama, brincar de casinha, arrancar flores e arrumar no jarro e de mãe e filho; brincadeiras de perseguição como pega pega e uma variação, pega do boi; brincadeiras esportivas, como futebol e tacobol. Houve apenas uma brincadeira midiática representada por assistir TV, como atestado no Quadro 4.

Quadro 4 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Itinga.

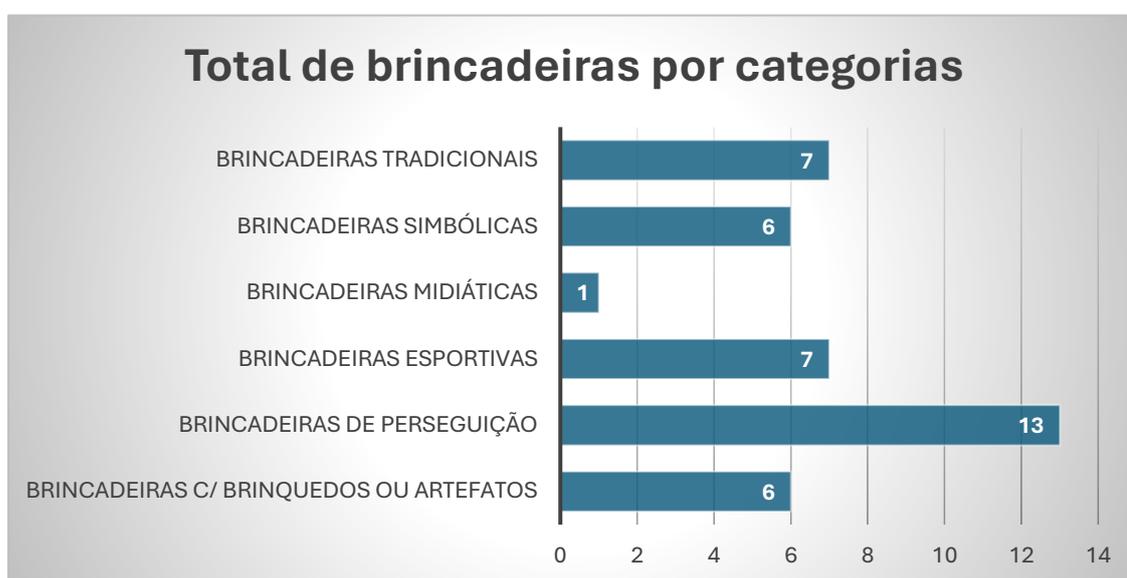
BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA	TOTAL
COM CARRINHO	0	1	1
BALANÇO	0	2	2
BALÃO	1	0	1
BAMBOLE	0	1	1
PANELINHA DE BARRO	0	1	1
PEGA PEGA /COLA	12	0	12
DE BOI (Variação Pega-Pega)	1	0	1
DO TACO/TACOBOL	1	1	2
FUTEBOL	0	5	5
ASSISTIR TV	0	1	1
PULAR NA CAMA	0	1	1
CASINHA	0	3	3
ARRANCAR FLORES E ARRUMAR NO JARRO	0	1	1
DE MÃE E FILHO	1	0	1
QUEIMA/QUEIMADA	2	1	3
PULAR CORDA	1	1	2
ESCONDE	0	1	1
ADOLETA	1	0	1

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

A pesquisa revelou por meio dos desenhos que, no cotidiano das crianças itinguenses, as brincadeiras de perseguição foram, dentre as demais, as mais produzidas, como validado pela Figura 25.

No processo de análise das produções, os resultados evidenciaram que o pega pega foi demonstrado em 12 desenhos como a brincadeira de maior predileção entre as crianças, tendo como espaço de experimentação a escola. Isto posto, nos permitimos afirmar que essa brincadeira proporciona no/com o coletivo adaptações e organizações por parte dos que brincam.

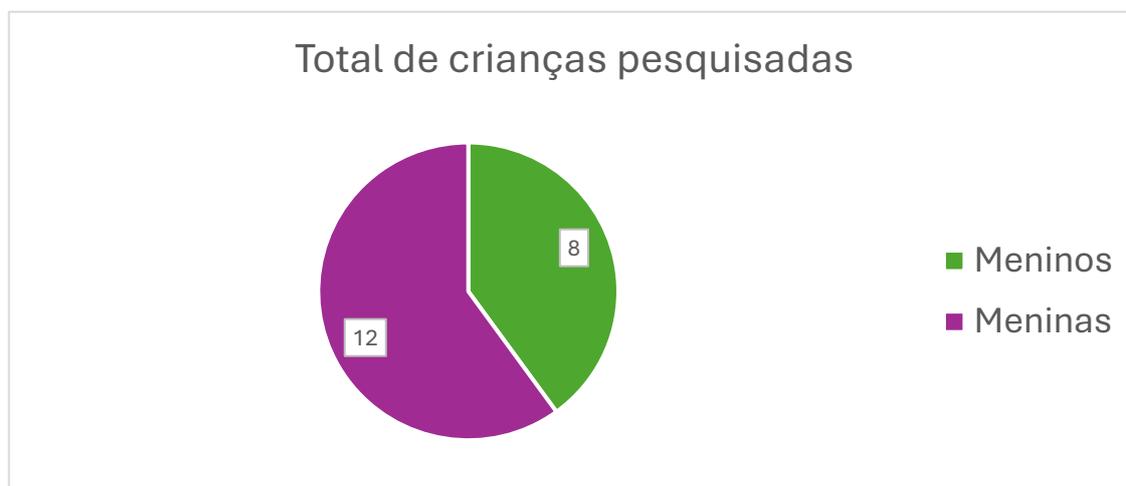
Figura 25 - Total de brincadeiras por categorias em Itinga.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Nesse recorte tivemos o envolvimento de 8 (oito) meninos e 12 meninas na elaboração dos desenhos, revelando o dia a dia infantil, como mostra a Figura 26.

Figura 26 - Total de crianças pesquisadas em Itinga.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.1.5 Em São Francisco do Brejão

Um acervo de 76 desenhos, elaborados por 36 crianças da cidade de São Francisco do Brejão, compuseram as produções destacadas como culturas lúdicas desse território infantil. As brincadeiras tradicionais apresentadas foram inúmeras, como amarelinha, pular corda, peteca ou bola de gude, esconde, escorregar no escorregador e brincar com terra; brincadeiras com brinquedos ou artefatos, como brincar no balanço, com boneca, com carrinho e bambolê; brincadeiras de perseguição, como pega pega ou cola, rouba bandeira, pega se atrepa; brincadeiras esportivas, como futebol, vôlei, escalar a porta brincadeiras midiáticas, como assistir TV; brincadeiras simbólicas, como pular na cama e, brincadeira de luta, representada por chinelada, como demonstrado no Quadro 5.

Quadro 5 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de São Francisco do Brejão. (continua)

BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA	TOTAL
BALANÇO	0	3	3
COM BONECA	0	4	4
COM CARRINHO	0	1	1
BAMBOLÊ	3	0	3
CHINELADA	0	1	1
PEGA PEGA /COLA	6	3	9

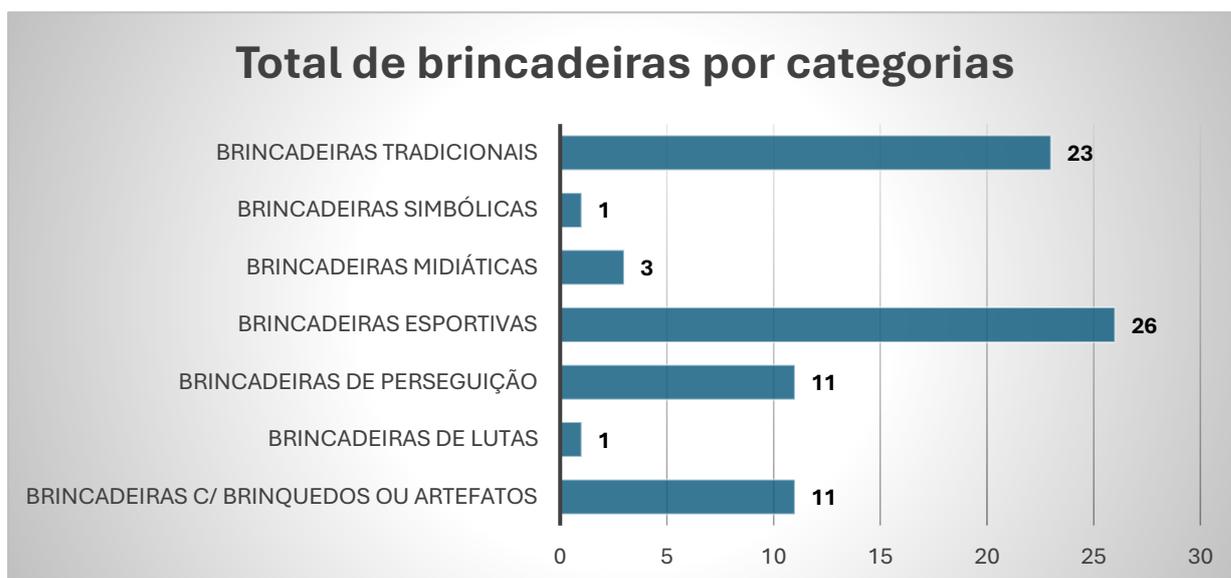
(conclusão)

BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA	TOTAL
ROUBA BANDEIRA	0	1	1
PEGA SE ATREPA	1	0	1
FUTEBOL	13	9	22
VÔLEI	1	2	3
ESCALAR A PORTA	0	1	1
ASSISTIR TV	0	3	3
PULAR NA CAMA	0	1	1
AMARELINHA	4	2	6
PULAR CORDA	8	1	9
PETECA /BOLA DE GUDE	0	1	1
ESCONDE	2	2	4
ESCORREGAR NO ESCORREGADOR	0	2	2
COM TERRA	0	1	1

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

O recorte apresentado na pesquisa dos desenhos das crianças, identificou brincadeiras, em sua maioria, pertencentes ao universo das culturas corporais das brincadeiras esportivas, seguidas por brincadeiras tradicionais, como atesta a Figura 27.

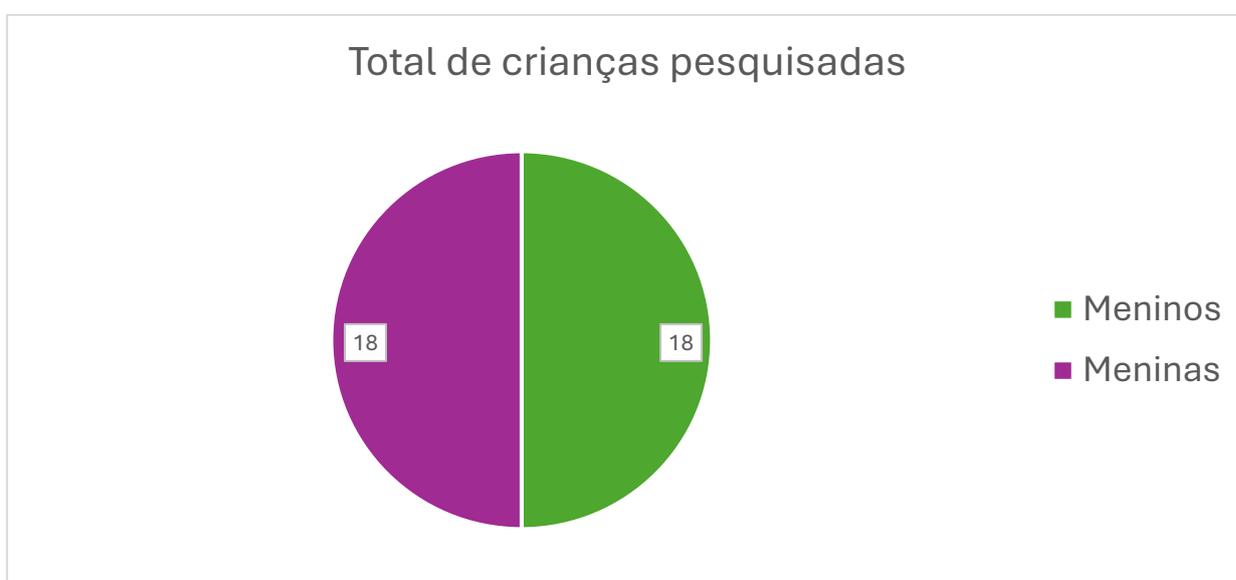
Figura 27 - Total de brincadeiras por categorias em São Francisco do Brejão.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Para essa amostragem, participaram da elaboração dos desenhos, 18 meninos e 18 meninas. Notificamos que uma criança fez apenas o desenho da brincadeira que mais gosta na escola e outra criança fez apenas o desenho da brincadeira que mais gosta em casa. Além delas, uma criança fez 2 (dois) desenhos de brincadeiras que mais gosta em casa; duas crianças fizeram 2 (dois) desenhos de brincadeiras que mais gostam na escola e 2 (dois) desenhos que mais gostam em casa e; uma criança fez 2 (dois) desenhos de brincadeiras que gosta na escola e um desenho da brincadeira que gosta em casa, como mostra a Figura 28.

Figura 28 - Total de crianças pesquisadas em São Francisco do Brejão.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.1.6 Em São Pedro da Água Branca

O universo lúdico infantil das crianças participantes da pesquisa em São Pedro da Água Branca foi retratado por 11 crianças em 22 desenhos, os quais possibilitaram um panorama das brincadeiras experimentadas por eles em seu cotidiano escolar e caseiro. Ficou evidenciado a presença de brincadeiras tradicionais, como esconde, pipa ou papagaio, pular elástico e pular corda; brincadeiras com brinquedos ou artefatos, como boneca, bicicleta, patins e lego; brincadeiras de perseguição, como corre corre, pega pega ou cola, pega se atrepa e acorda o urso, estas últimas configurando-se variações do pega. Além dessas, foi apresentado uma brincadeira esportiva, o futebol e uma brincadeira com animais de estimação, com o cachorro, demonstrado no Quadro 6.

Ressaltamos que na análise dos resultados, o brincar com animais foi apontado apenas em São Pedro da Água Branca. Essa relação de parceria se mostrou relevante para/na construção da cultura lúdica onde os animais de estimação não percebidos como brinquedos e, sim, parceiros das brincadeiras. É, pois, inegável o papel do *pet* como motivador da brincadeira e a satisfação que demonstram quando estão brincando, manifestando os fortes vínculos e a reciprocidade nos sentimentos de prazer, alegria e a amizade (Würdig, 2014).

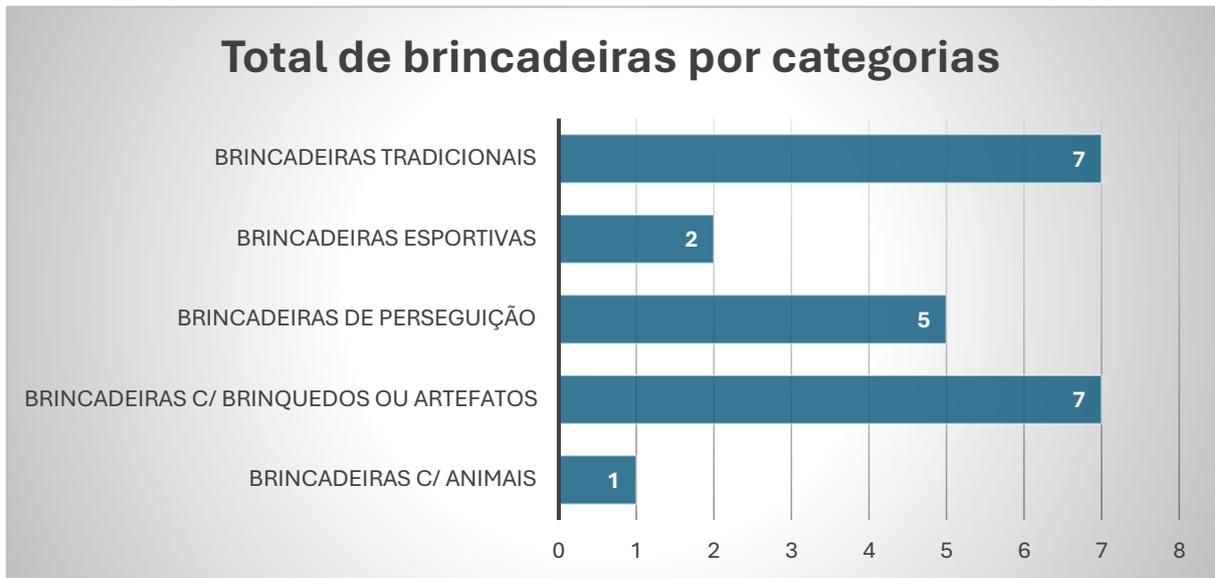
Quadro 6 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de São Pedro da Água Branca.

BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA	TOTAL
COM CACHORRO	0	1	1
PATINS	0	3	3
LEGO	0	1	1
BICICLETA	0	1	1
COM BONECA	0	2	2
ACORDA O URSO (Variação Pega-Pega)	1	0	1
PEGA SE ATREPA	1	0	1
PEGA PEGA /COLA	2	0	2
CORRE CORRE	1	0	1
FUTEBOL	2	0	2
ESCONDE	0	2	2
PIPA/PAPAGAIO	0	2	2
PULAR ELÁSTICO	1	0	1
PULAR CORDA	2	0	2

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

As ilustrações das crianças apontaram, no geral, a presença das categorias das brincadeiras tradicionais, com brinquedos ou artefatos e brincadeiras de perseguição em sua maioria, como exhibe a Figura 29.

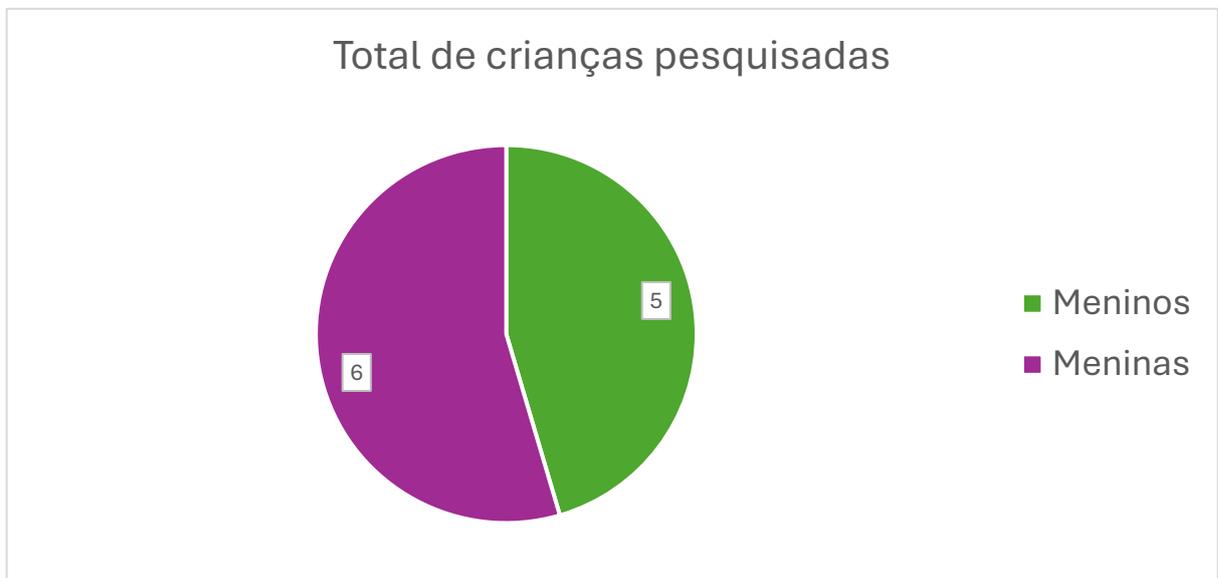
Figura 29 - Total de brincadeiras por categorias em São Pedro da Água Branca.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

A elaboração dos desenhos contou com a participação de 5 (cinco) meninos e 6 (seis) meninas, como mostra a Figura 30.

Figura 30 - Total de crianças pesquisadas em São Pedro da Água Branca.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.1.7 Em Vila Nova dos Martírios

A amostragem dos desenhos das crianças participantes da pesquisa, da cidade de Vila Nova dos Martírios, contou com 38 desenhos elaborados por 17 crianças que, por meio das produções, destacaram suas culturas lúdicas nesse território infantil. Foram encontradas as mais diversas brincadeiras tradicionais, como pula pula, esconde, pular corda, pular amarelinha, queima ou queimada, escorregar no escorregador; brinquedos ou artefatos, como boneca, carrinho e *Uno*; brincadeiras simbólicas, como brincar de professora, de mãe e filho e escorregar no colchão; brincadeiras de perseguição, como pega pega ou cola e pega se atrepa; brincadeiras esportivas, demonstrada pelo futebol, além de brincadeiras cantadas, como carrocinha de picolé, conforme mostra o Quadro 7.

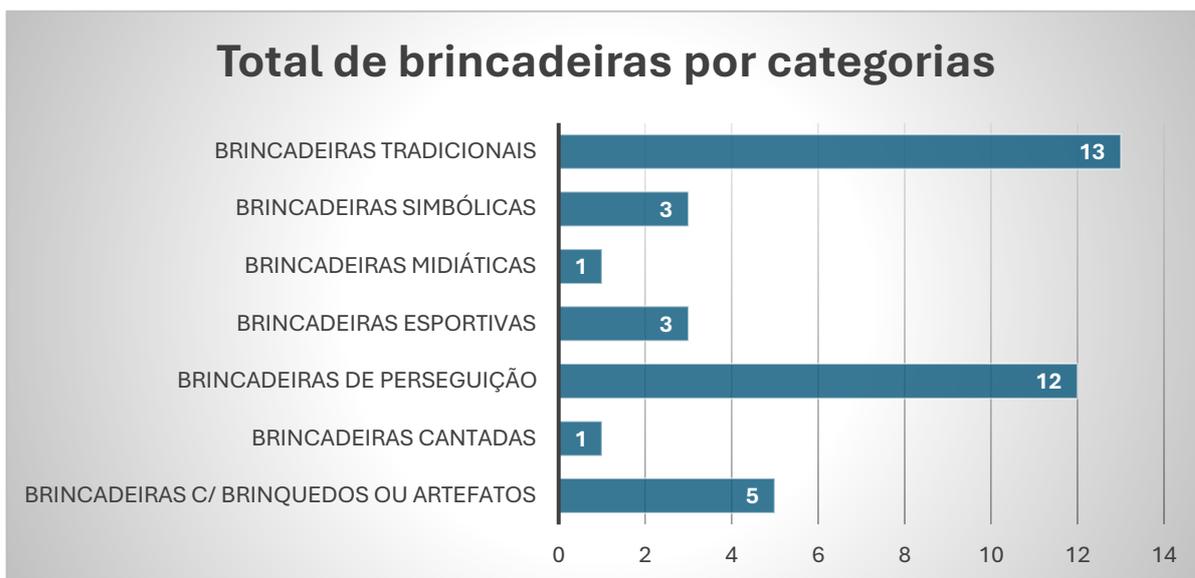
Quadro 7 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Vila Nova dos Martírios.

BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA	TOTAL
COM BONECA	0	2	2
COM CARRINHO	0	2	2
UNO	0	1	1
CARROCINHA DE PICOLÉ	1	0	1
PEGA PEGA /COLA	6	2	8
PEGA SE ATREPA	4	0	4
FUTEBOL	1	2	3
ASSISTIR TV	0	1	1
DE PROFESSORA	0	1	1
DE MÃE E FILHO	0	1	1
ESCORREGAR NO COLCHÃO	0	1	1
QUEIMA/QUEIMADA	0	2	2
ESCONDE	1	3	4
PULAR CORDA	3	1	4
PULA PULA	0	1	1
ESCORREGAR NO ESCORREGADOR	0	1	1
AMARELINHA	1	0	1

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

A pesquisa mostrou que, por meio das produções dos desenhos, as crianças vilanovenses, apresentam no bojo de suas culturas lúdicas, as brincadeiras tradicionais majoritariamente como demonstrado na Figura 31.

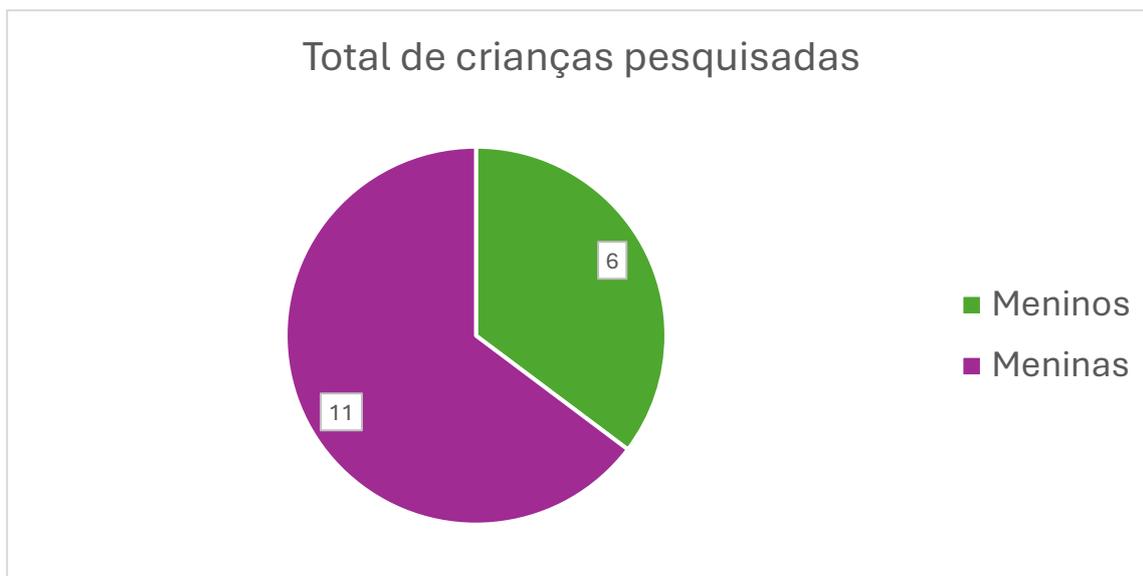
Figura 31 - Total de brincadeiras por categorias em Vila Nova dos Martírios.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

Esse recorte foi elaborado por intermédio das produções de 6 (seis) meninos e 11 meninas. É necessário apontar que, uma criança fez 3 (três) desenhos retratando as brincadeiras que gosta de realizar em casa e duas crianças fizeram dois (2) desenhos demonstrando as brincadeiras que gostam de fazer, também, em casa, conforme a Figura 32.

Figura 32 - Total de crianças pesquisadas em Vila Nova dos Martírios.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.1.8 Em Buriticupu

Foram elaborados por 24 crianças, um acervo com 48 desenhos reunindo uma vasta diversidade de brincadeiras tradicionais, como adedônia, pula pula, pular amarelinha, pular corda, esconde e gato mia; brincadeiras com brinquedos e artefatos, como bambolê, baladeira, boneca, bicicleta e patins; brincadeiras de perseguição, como pega se atrepa, pega pega ou cola e melancia; brincadeiras esportivas como futebol e vôlei. Ademais, foram apontadas brincadeira midiática por meio do jogar *free fire*; brincadeira simbólica, como brincar de casinha; além de brincadeira de luta, como guerrear, como exibido no Quadro 8.

Quadro 8 - Brincadeiras representadas nos desenhos das crianças de Buriticupu.

(continua)

BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA	TOTAL
BAMBOLÊ	2	0	2
PATINS	0	1	1
BICICLETA	1	2	3
COM BONECA	0	1	1
BALADEIRA	0	1	1

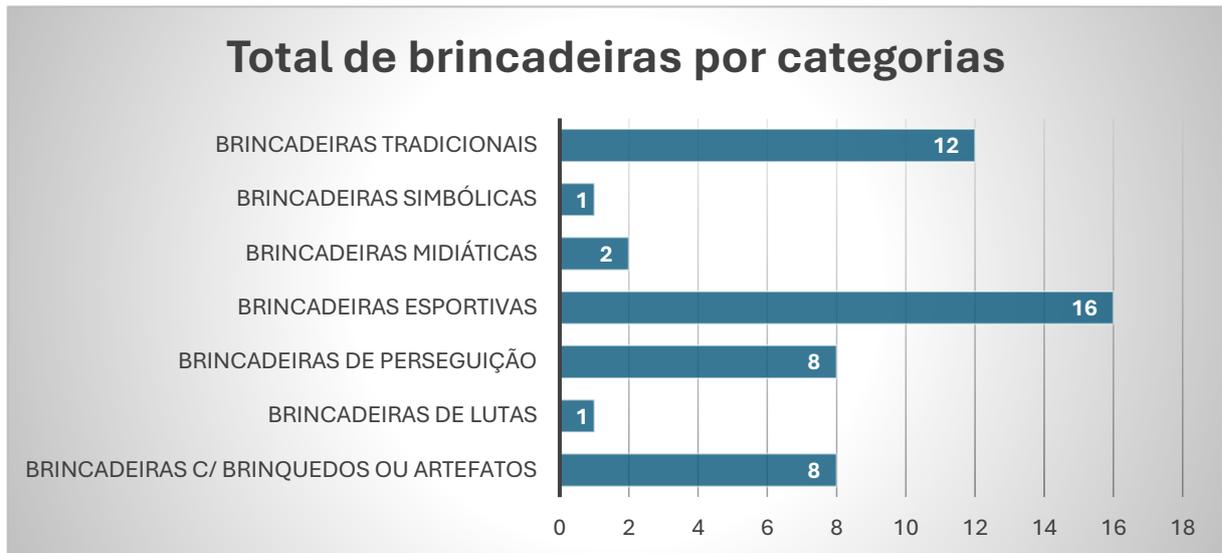
(conclusão)

BRINCADEIRAS	ESCOLA	CASA	TOTAL
GUERREAR	0	1	1
PEGA SE ATREPA	2	0	2
PEGA PEGA /COLA	3	2	5
MELANCIA	0	1	1
VÔLEI	1	0	1
FUTEBOL	11	4	15
FREE FIRE	0	2	2
CASINHA	0	1	1
PULA PULA	1	0	1
AMARELINHA	2	2	4
GATO MIA (Variação Esconde)	0	1	1
ESCONDE	1	3	4
PULAR CORDA	0	1	1
ANEDONIA (Adedonha)	0	1	1

Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

O recorte revelado nos permitiu identificar as categorias das brincadeiras vivenciadas nas manifestações das culturas corporais infantis, das crianças voluntárias na cidade de Buriticupu, tendo como destaque as brincadeiras esportivas, em sua maioria, como atestado na Figura 33.

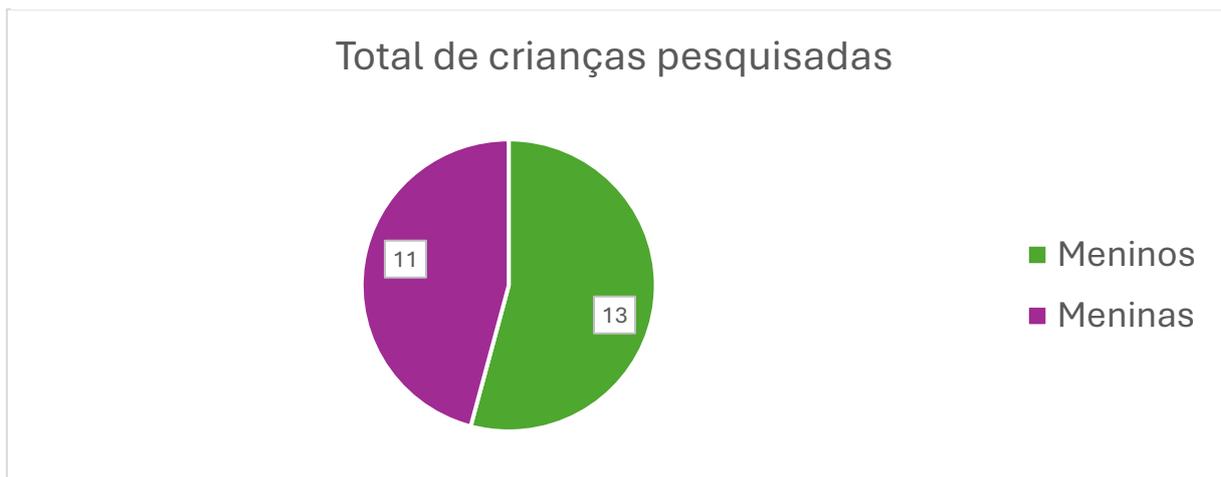
Figura 33 - Total de brincadeiras por categorias em Buriticupu.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

As produções foram elaboradas por 13 meninos e 11 meninas. Cabe ressaltar que uma criança informou 2 (dois) desenhos para brincadeiras na escola e um desenho para brincadeiras em casa. Uma segunda criança fez apenas o desenho referente a brincadeira realizada em casa, sem fazer o desenho da brincadeira na escola, conforme demonstrado na Figura 34.

Figura 34 - Total de crianças pesquisadas em Buriticupu.



Fonte: Elaborado pelo autor, 2025.

4.2 As brincadeiras como retrato do cotidiano maranhense

A presente seção versa sobre as especificidades identificadas nos diferentes contextos da pesquisa, para podermos ponderar sobre o sentido das práticas culturais e sociais das crianças, bem como de suas vivências e repertórios lúdicos dentro ou fora da sala de aula.

É mister reconhecer que, para que as crianças possam exercer plenamente o brincar, suas expressões artísticas e apropriação dos espaços escolares, é fundamental considerar aspectos como o contexto cultural, as questões relacionadas à vulnerabilidade social, as condições de moradia, o acesso à saúde e as oportunidades educacionais. Alinhamo-nos à perspectiva que reconhece a pluralidade da infância e do brincar, haja vista que toda criança é criança em algum lugar (Lopes; Vasconcelos, 2006).

O mapa maranhense do brincar nos municípios do oeste e extremo-oeste do estado revelou não apenas aspectos das culturas lúdicas infantis, mas também retratou a realidade socioeconômica e estrutural dessas localidades. A análise contemplou 8 (oito) municípios - Açailândia, Buriticupu, Cidelândia, Itinga do Maranhão, São Francisco do Brejão, São Pedro da Água Branca, Vila Nova dos Martírios e Bom Jesus das Selvas - apresentando um panorama diversificado das condições em que as crianças se divertem, aprendem e experienciam diversos momentos.

O perfil socioeconômico das regiões estudadas é marcado predominantemente por famílias de baixa renda, fator que influencia diretamente nas possibilidades e limitações das práticas lúdicas infantis. Este contexto econômico se reflete nas estruturas básicas das escolas pesquisadas, que apresentam considerável heterogeneidade em suas instalações e recursos disponíveis para as atividades recreativas.

A observação da infraestrutura escolar revelou um cenário diversificado: enquanto algumas instituições nas Sedes, como as de Vila Nova dos Martírios e São Francisco do Brejão, dispõem de quadras esportivas e espaços adequados para aulas de Educação Física, outras enfrentam limitações significativas. Em Cidelândia, a escola pesquisada, localizada em um povoado, apresenta infraestrutura básica com quadra em construção, evidenciando um processo de melhorias em andamento. Entretanto, em Itinga, por exemplo, nas escolas dos povoados mais distantes a ausência de quadra esportiva restringe as possibilidades de atividades físicas e lúdicas.

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e estatística (IBGE), Itinga apresenta um salário médio mensal de 1,8 salários mínimos entre os trabalhadores formais, o que indica uma renda relativamente baixa para a população economicamente ativa. Além disso, a

população ocupada representa apenas 16,27% dos habitantes, evidenciando uma taxa significativa de pessoas fora do mercado de trabalho. Outro dado relevante é que 47,8% da população tinha um rendimento per capita de até ½ salário mínimo em 2010, o que demonstra uma forte presença de famílias em situação de vulnerabilidade socioeconômica (IBGE, 2022).

Essas informações revelam importantes características socioeconômicas da cidade, que impactam diretamente o cotidiano infantil e, conseqüentemente, as brincadeiras e manifestações culturais das crianças locais. É comum em comunidades de baixa renda que as crianças criem alternativas de lazer acessíveis, utilizando materiais recicláveis.

Dados da Educação, segundo o IBGE (2010, 2023) em Itinga do Maranhão, a taxa de escolarização foi de 97,1% para crianças de 6 a 14 anos, o que indicou um alto índice de acesso ao ensino básico. O Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) da rede pública foi de 5,1 nos anos iniciais e 4,2 nos anos finais do ensino fundamental, valores que sugerem desafios na qualidade da educação, mas também avanços no ensino primário. A cidade conta com 37 escolas de ensino fundamental e 4 (quatro) escolas de ensino médio, números que refletem a estrutura educacional disponível (IBGE, 2023).

Nas escolas que dispõem de infraestrutura mais completa, observamos uma maior diversidade de práticas lúdicas, facilitada pela presença de espaços adequados como quadras e pátios cobertos. Entretanto, mesmo nas escolas com recursos mais limitados, a criatividade das crianças e professores se manifesta na adaptação de espaços alternativos para as brincadeiras, demonstrando a resiliência e capacidade de improvisação da comunidade escolar.

Entretanto, as escolas do campo, em municípios como Buriticupu, Itinga do Maranhão e Bom Jesus das Selvas, apresentaram particularidades próprias. Em Bom Jesus das Selvas, por exemplo, as crianças adaptaram o hall de entrada e a área frontal da escola como espaços de brincadeira, demonstrando como a imaginação infantil se manifesta na apropriação dos espaços disponíveis.

Nesses espaços “criados” pelas crianças, onde discutem formulações de brincadeiras, títulos e regras de brincar, jeitos e artimanhas para se esconder, se expressam em um gesto de liberdade e resistência.

Um aspecto relevante observado no município de Açailândia é a questão da segurança pública, que permeia as vivências lúdicas infantis. O receio das mães quanto à insegurança nas ruas resulta na limitação das brincadeiras ao ambiente escolar e doméstico, fenômeno que aponta as complexas interseções entre culturas infantis, a sociedade e seus marcadores de

classe, como afirma alguns estudos. Isto foi demonstrado em alguns desenhos elaborados com cenários das praças, e nas falas das crianças (Farias; Ferreira; Souza, 2024).

Um aspecto particularmente interessante revelado pela pesquisa, evidenciado nas produções das próprias crianças, foi a presença de meninas participando ativamente de jogos de futebol, tradicionalmente associados ao universo masculino. Quatro desenhos produzidos por meninas retratam cenas de futebol na escola, por meio de times mistos, demonstrando como esta brincadeira se tornou um espaço de expressão e integração independente do gênero (Souza Júnior; Darido, 2010).

De forma similar, a descoberta de 2 (dois) desenhos feitos por meninos representando brincadeiras de casinha revelam uma flexibilização dos papéis de gênero tradicionalmente atribuídos às brincadeiras infantis. Esta ruptura com estereótipos tradicionais pode sugerir uma transformação gradual nas percepções e práticas sociais relacionadas ao gênero, começando desde a primeira infância (Barreto, 2018).

O estudo evidenciou o papel fundamental da escola como espaço privilegiado para as práticas corporais lúdicas, especialmente em contextos em que as opções de lazer na comunidade são limitadas. As aulas de Educação Física, em particular, emergem como momentos cruciais para o desenvolvimento das brincadeiras e jogos, transcendendo sua função meramente curricular para se tornarem verdadeiros laboratórios de socialização e expressão cultural.

As brincadeiras identificadas refletem não apenas as condições estruturais das instituições, mas também carregam elementos significativos da cultura local maranhense. A maneira como as crianças se apropriam dos espaços e recursos disponíveis revelou um rico patrimônio cultural imaterial, transmitido e reinventado através das gerações, haja vista que brincam no recreio, na hora do lanche, no parquinho, nas filas e na sala de aula (Ferreira, Nunes e Wiggers, 2023).

A adaptação das brincadeiras tradicionais às limitações espaciais e materiais demonstrou a capacidade das crianças de preservar e transformar as manifestações culturais locais. Este processo de apropriação e ressignificação das práticas lúdicas infantis contribui para a formação de uma identidade cultural própria, que incorpora elementos tanto da tradição quanto da contemporaneidade nos territórios infantis maranhenses (Dutra, 2020, 2022).

A análise do conjunto de escolas pesquisadas revelou um cenário rico em práticas corporais de movimento, manifestações culturais infantis e adaptações criativas por parte das crianças. Isto posto, a Educação Física é frequentemente vista como o momento privilegiado

para as brincadeiras no ambiente escolar, destacando a importância de se garantir espaços e momentos adequados para esta disciplina no currículo escolar.

A pesquisa das brincadeiras maranhenses apontou não apenas um retrato das condições materiais e estruturais do sistema educacional, mas revelou uma rica tapeçaria de práticas culturais infantis que refletem a resiliência, resistência, criatividade e capacidade de adaptação das crianças em seus lares e comunidades escolares.

5 CONCLUSÃO

Concluimos que os resultados obtidos demonstraram que as crianças maranhenses, embora geograficamente dispersas pelas diferentes cidades pesquisadas, compartilham elementos comuns em suas manifestações lúdicas, evidenciando uma identidade cultural regional que se expressa por intermédio do brincar. Esta uniformidade em determinados aspectos sugeriu a existência de um substrato cultural comum que permeia as diferentes localidades do oeste e extremo-oeste do estado. Simultaneamente, cada cidade apresentou suas particularidades, refletindo as características específicas de seus contextos socioculturais e ambientais, o que enriquece ainda mais o mosaico cultural da região.

A análise detalhada das produções infantis permitiu identificar que as brincadeiras tradicionais ainda ocupam um espaço significativo no repertório lúdico das crianças, coexistindo harmoniosamente com elementos contemporâneos. Esta persistência das brincadeiras tradicionais apontou para a existência de uma robusta transmissão intergeracional de conhecimentos e práticas culturais, que contribuiu não apenas para a preservação da identidade cultural maranhense, mas também para o fortalecimento dos laços comunitários e familiares através das gerações.

Os espaços do brincar, tanto dentro quanto fora do ambiente escolar, se revelaram como territórios privilegiados de construção e expressão das culturas infantis. Na escola, as brincadeiras apareceram mais estruturadas e mediadas, frequentemente associadas a objetivos pedagógicos específicos, enquanto no ambiente extraescolar se manifestaram de forma mais livre e espontânea. Esta dualidade, longe de representar uma fragmentação, demonstrou a capacidade das crianças de transitarem entre diferentes ambientes e contextos, se apropriando e ressignificando-os por intervenção do brincar.

Um aspecto particularmente relevante evidenciado pela pesquisa foi a influência das características geográficas e ambientais de cada cidade nas práticas lúdicas das crianças. Os desenhos revelaram como elementos da natureza, da paisagem urbana e rural, e das atividades econômicas locais são incorporados às brincadeiras, demonstrando a profunda conexão entre o brincar e o contexto socioespacial em que se insere.

Consideramos que este estudo contribuiu significativamente para diversos campos do conhecimento. No âmbito da educação, oferece subsídios valiosos para a formação de professores em Educação Física e para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais alinhadas com as realidades locais. Para os estudos culturais, apresenta um panorama rico e

detalhado das manifestações lúdicas infantis contemporâneas no Maranhão. Na perspectiva histórica, constitui um importante registro documental que permitirá, no futuro, compreender as transformações nas práticas culturais dos territórios infantis ao longo do tempo.

O mapeamento realizado também evidenciou a urgência de políticas públicas que reconheçam e valorizem as especificidades das manifestações lúdicas regionais. É fundamental que os gestores públicos compreendam que o brincar, além de direito fundamental da criança, é um elemento estruturante da identidade cultural e que, portanto, deve ser preservado e fomentado por meio de ações concretas, a esses sujeitos de direitos.

Como desdobramentos futuros, sugerimos a ampliação da pesquisa para outras regiões do estado, permitindo um mapeamento mais abrangente das manifestações lúdicas infantis maranhenses. Recomendamos também, o desenvolvimento de estudos comparativos com outras regiões do país, bem como investigações longitudinais que permitam compreender as transformações nas práticas lúdicas ao longo do tempo. Seria particularmente interessante investigar como as tecnologias digitais têm influenciado as brincadeiras tradicionais e como as crianças negociam essa interação entre o tradicional e o contemporâneo.

Outro aspecto que merece aprofundamento em estudos futuros é a relação entre as práticas lúdicas e o desenvolvimento de competências socioemocionais nas crianças. Os desenhos analisados sugerem que o brincar coletivo continua tendo um papel fundamental na socialização e no desenvolvimento emocional das crianças, mesmo em um contexto de crescente digitalização das interações sociais. Reforçamos as discussões sobre gênero no brincar, para que estudos e reflexões sobre a temática contribuam com a desmistificação de brincadeiras de “meninos” e “meninas”.

Por fim, ressalta-se que as políticas públicas educacionais e culturais devem considerar os resultados desta pesquisa na elaboração de programas e ações voltados para a infância. É fundamental que estas políticas reconheçam e valorizem as especificidades das manifestações lúdicas locais como elementos fundamentais para o desenvolvimento integral das crianças e para a preservação do patrimônio lúdico cultural maranhense. Além disso, é necessário garantir espaços adequados para o brincar tanto no ambiente escolar quanto nos espaços públicos, assegurando que as crianças possam exercer plenamente seu direito à cultura e ao lazer.

Portanto, o Mapa Maranhense do Brincar, mais que um registro documental, se constituiu como um importante instrumento para a compreensão da pluralidade das infâncias maranhenses em sua complexidade e diversidade. Os resultados desta pesquisa não apenas contribuem para o conhecimento acadêmico sobre as culturas lúdicas infantis e seus territórios,

mas também oferecem subsídios concretos para a formulação de políticas públicas e práticas educativas mais adequadas às realidades locais.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARCE, A. **Friedrich Fröbel: o pedagogo dos jardins de infância**. Petrópolis: Vozes, 2002.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2ª ed., Rio de Janeiro: Guanabara: 1973, 279 p.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARRETO, A. C. **“Brincadeiras de todos”**: perspectivas das crianças de uma escola de Brasília. 2018. 215 p. Tese (Doutorado em Educação Física) - Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

BARROS, M. **As cantigas de roda na educação infantil**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Forense, 2010.

BECK, A. M. A saúde e o desenvolvimento da criança e os animais. In: MCCARDLE, P.; MCCUNE, S.; GRIFFIN, J. A.; ESPOSITO, L.; FREUND, L. S. (Orgs.). **Os animais em nossa vida: família, comunidade e ambientes terapêuticos**. São Paulo: Papyrus, 2013.

BENJAMIN, R. **Desenho: uma linguagem visual na infância**. São Paulo: Papyrus, 2013.

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: MEC/SEF. **Ensino Fundamental de Nove Anos: orientações para a inclusão das crianças de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

BRASIL. **Conselho Nacional de Saúde**. Resolução no 510, de 7 de abril de 2016. Dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas e Sociais. Diário Oficial da União. Brasília - DF, 24 maio 2016. Seção 1, p. 44-46. Disponível em: <http://conselho.saude.gov.br/resolucoes/2016/Reso510.pdf>. Acesso em: 04 jun. 2024.

BRASIL. **Constituição de 1988**. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 15 out. 2024.

BRASIL. **Lei n.º 8.069, de 13 de julho de 1990**. Estatuto da Criança e do Adolescente. 5. ed. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 1998. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm. Acesso em: 15 out. 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 15 out. 2024.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

BROUGÈRE, G. **A criança e a cultura lúdica**. São Paulo: Cortez, 1998.

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

CASTRO, K. R. S. Brinquedos e brincadeiras cantadas e narrativas infantis. **Revista Multidebates**, Palmas, v. 8, n. 2, p. 101-108, abr. 2024.

CASTRO, R. **O Livro de Lúcia**. 5. ed. Maranhão: Typografia Teixeira, 1933.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. Caracterização de brincadeiras de crianças em idade escolar. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 365-373, 2008.

CORDEIRO FILHO, J. R. **Brinquedos e Brincadeiras de criança**. São Luís, 2007, 54 p.

CORSARO, W. A. **Le culture dei bambini**. Bologna: il mulino, Saggi, 2003.

CORSARO, W. A. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

COSTA, B. R. *et al.* As brincadeiras tradicionais no Bico do Papagaio: um relato de experiência na Educação Física escolar. **Conexões**, Campinas, v. 22, n. 00, e024012, 2024. DOI: 10.20396/conex.v22i00.8675315. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8675315>. Acesso em: 5 jan. 2025.

COSTA, E. **Animais de estimação**: uma abordagem psicossociológica da concepção dos idosos. 2006. Dissertação (Mestrado em Saúde Pública) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2006.

DELGADO, A. C.; MÜLLER, F. Sociologia da infância: pesquisa com crianças. **Educação e Sociedade**, v. 26, n. 91, p. 351-360, 2005.

DUTRA, R. M. M. O som arquivado da alegria: dados históricos de uma cultura lúdica nas escolas maranhenses (1890 - 1930). **Revista Humanidades e Inovação**, Palmas, v. 8, n. 68, p. 119-129, dez. 2022.

DUTRA, R. M. M. Entre canções, bocas-de-forno e petecas: vivências e registros de cultura infantil maranhense. **Kiri-kerê: Pesquisa em Ensino**, Espírito Santo, v. 1, n. 9, p. 41-54, dez. 2020. **Kiri-kerê: Pesquisa em Ensino**, n.9, dez. 2020

ECUM10ANOS. **ECUM 2004 Lydia Hortélio 1ª parte**. YouTube, 2013. 1 vídeo (4 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vBfgu1GGI9w>. Acesso em: 4 jan. 2025.

ELKONIN, D. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

FABIANI, D. J. F.; SCAGLIA, A.; ALMEIDA, J. J. G. O jogo de faz de conta e o ensino da luta para crianças: criando ambientes de aprendizagem. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 19, n. 1, p. 130-142, jan./mar. 2016.

FARIAS, M. J. A.; FERREIRA, F. M.; SOUZA, A. L. A gente brinca junto, mas nem liga que é cada uma de um jeito: produções culturais infantis e marcadores sociais da diferença. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 46, e20240070. 2024. DOI: <https://doi.org/10.1590/rbce.46.e20240070>. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbce/a/9Tzpw4gg7k7v4wRJ8yrdxMr/?lang=pt>. Acesso em: 04 jan. 2025.

FARIAS, M. J. A.; FREITAS, T. C.; WIGGERS, I. D. Minha brincadeira favorita na escola: uma análise da cultura lúdica de crianças de São Luís – MA. **Nuances: Estudos sobre Educação**, Presidente Prudente, v. 30, n. 1, p. 10-27, mar./dez. 2019. DOI: 10.32930/nuances.v30i1.5835. Disponível em: <https://revista.fct.unesp.br/index.php/Nuances/article/view/5835>. Acesso em: 4 jan. 2025.

FARIAS, M. J. A.; WIGGERS, I. D. “É como se fosse um ringue de mentirinha”: brincadeiras de luta, cotidiano e culturas infantis na escola. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 43, e011620, 2021. DOI: 10.1590/rbce.43.e011620. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/rbce.43.e011620>. Acesso em 04 jan. 2025.

FARIAS, M. J. A.; WIGGERS, I. D.; ALMEIDA, D. M. F. de. “Não é briga, não... é só brincadeira de lutinha”: cotidiano e práticas corporais infantis. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 22, 2019. DOI: 10.5216/rpp.v22.50247. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/fef/article/view/50247>. Acesso em: 5 jan. 2025.

FERREIRA, H. R. “**Senhoras e senhores, ponham a mão no chão**”: representações de gênero nas culturas infantis por meio do desenho. 2024. 94 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade de Brasília, Brasília, 2024.

FERREIRA, H. R.; NUNES, A. L. S.; WIGGERS, I. D. “1, 2, 3 Salve Eu”: Interpretando Desenhos sobre Brincadeiras Preferidas. **LICERE - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer**, Belo Horizonte, v. 26, n. 4, p. 82–106, 2023. DOI: 10.35699/2447-6218.2023.49541. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/49541>. Acesso em: 3 jan. 2025.

FREIRE, J. B. Educação Física de corpo inteiro. **Teoria e prática da Educação Física**. Campinas: Scipione, 1989.

FRIEDMANN, A. **Jogos tradicionais. Série Ideias**, São Paulo: FDE, n.7, p.54-61. 1995.

GOBBI, M. A. Desenhos e fotografias: marcas sociais de infâncias. **Educar em Revista**, p. 135-147, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-40602012000100010>. Acesso em: 17 out. 2024.

GUTERRES, I. S.; MELO, J. C. “Foi um dia diferente, uma experiência diferente [...]”: brincar de brincar na Ilha Upaon Açú. **Revista Humanidades e Inovação**, Palmas, v. 8, n. 68, p. 26-39, dez. 2022.

HORN, M. G. S. **Sabores, cores, sons, aromas**: a organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2002.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. **Perspectiva**, [s. l.], v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003, p. 75.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. **Pesquisa pedagógica: do projeto a implementação**. Porto Alegre: Artmed. 2008.

LEVIN, E. **A infância em cena - Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997, 285 p.

LIMA, A. U. C. A importância das brincadeiras cantadas na escola. **Revista Evolução**. Ano III - Nº 24 - Janeiro de 2022 - ISSN: 2675-2573.

LOPES, J. **Brincadeiras e cultura popular no Maranhão**. São Luís: EDUFMA, 2013.

LOPES, J. J. M.; VASCONCELLOS, T. Geografia da infância: territorialidades infantis. **Currículo sem fronteiras**, v. 6, n. 1, p. 103-127, 2006.

MACHADO, S. S. **Imagens da infância: mídias e suas representações em práticas corporais infantis**. Especialização - Universidade de Brasília, 2010.

MACHADO, S. S. **"Vivo ou Morto?": o corpo na escola sob olhares de crianças**. 2014. 207 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) - Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

MARANHÃO. **Mensagem do Sr. Dr. Governador Godofredo Mendes Viana ao Congresso do Estado no dia 05 de fevereiro de 1924**. São Luís: Imprensa Oficial, 1924.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. 8 ed. São Paulo: Atlas, 2017.

MERLEAU-PONTY, M. **O visível e o invisível**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

MOURA, S. C. S. O.; ALMEIDA, R. A. A Utilização De Jogos e Brincadeiras Tradicionais Como Conteúdos da Educação Física dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Científica Eletrônica de Ciências Aplicadas da FAIT**, n 1, maio, 2021. Disponível em: http://fait.revista.inf.br/imagens_arquivos/arquivos_destaque/BFxxJND3Dejkd9K_2021-6-8-20-27-30.pdf. Acesso em: 05 jan. 2025.

MUNARIM, I. **Brincando na escola: O imaginário midiático na cultura de movimento das crianças**. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2007. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/89776>. Acesso em: 20 dez. 2024

ONU. **Declaração dos Direitos da Criança**. Assembleia Geral das Nações Unidas, Resolução 1386 (XIV) de 20 de novembro de 1959. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/declaracao-dos-direitos-da-crianca>. Acesso em: 15 out. 2024.

ONU. **Convenção sobre os Direitos da Criança**. Assembleia Geral das Nações Unidas, Resolução 44/25 de 20 de novembro de 1989. Disponível em:

<https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>. Acesso em: 15 out. 2024.

PEREIRA, A. H. M. A cultura lúdica amazônica na Educação Física Escolar: suas faces e interfaces no jogo da aprendizagem criativa. **Temas em Educação Física Escolar**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, jan./jul. 2019, p. 24-41.

PEREIRA, B.; PALMA, M.; NÍDIO, A. Os jogos tradicionais infantis: o papel do brinquedo na construção do jogo. In: CONDESSA, I. (Org.). **(Re)aprender a brincar: da especificidade à diversidade**. Ponta Delgada: Ed. Universidade dos Açores, 2009. p. 103-115.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PORTILHO, E. M. L.; TOSATTO, C. C. A criança e o brincar como experiência de cultura. **Rev. Diálogo Educ.**, Curitiba, v. 14, n. 43, p. 737-758, set./dez. 2014.

RAMALHAIS, T. F. *et al.* Aspectos psicossociais da interação entre crianças e seus animais de estimação. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 6, n. 8, p. 62100-62113, ago. 2020.

ROUSSEAU, J.-J. **Emílio, ou da educação**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

SANTOS, E. *et al.* O resgate das brincadeiras tradicionais para o ambiente escolar. **Movimento e Percepção**, v. 10, n. 14, 2009.

SANTOS, G. F. L. **Jogos Tradicionais e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2012, 206 p.

SANTOS, M. **Cultura lúdica maranhense: tradição e modernidade nas brincadeiras infantis**. São Luís: EDUFMA, 2015.

SARMENTO, M. J. **Culturas da infância e educação: estudo sociológico da criança e da infância**. Porto: Edições ASA, 2003.

SARMENTO, M. J. **Sociologia da infância: correntes e perspectivas**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SARMENTO, M. J. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. **Educ. Soc.**, Campinas, vol. 26, n. 91, p. 361-378, Maio/Ago. 2005. Disponível em <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em 21 dez. 2024.

SARMENTO, M. J.; PINTO, M. As culturas da infância em debate. In: SARMENTO, M. J.; PINTO, M. (Orgs.). **As crianças: contextos e identidades**. Braga: Centro de Estudos da Criança, Universidade do Minho, 1997. 24 p.

SARMENTO, M. J. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. In: SARMENTO, M. J.; CERISARA, A. B. editores. **Crianças e miúdos: perspectivas sócio pedagógicas da infância e educação**. Porto: Asa, 2004. 34 p.

SILVA, A. A. F. **Infância(s) na Ceilândia-DF**: o que contam crianças sobre seus interesses e espaços. 2024. 254 p. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade de Brasília, Distrito Federal, 2024.

SILVA, R. R. **Brincadeiras tradicionais em Tocantinópolis** - TO: um estudo com moradores da Rua do Matadouro na Região da Beira Rio. 2023. 23 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) – Campus Universitário de Tocantinópolis, Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis, 2023. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11612/5331>. Acesso em 04 jan. 2025.

SIQUEIRA, I. B.; SOUZA, V. P.; WIGGERS, I. D. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. **Revista Brasileira de Ciências e Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 2, p. 313-326, abr./jun. 2012.

SOUSA, V. M. **Memórias do brincar em Tocantinópolis** - TO: um estudo com idosos do projeto saúde e cognição na melhor idade – UFNT. 2022. 23 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Licenciatura em Educação Física) – Campus Universitário de Tocantinópolis, Universidade Federal do Tocantins, Tocantinópolis, 2022. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11612/4499>. Acesso em 04 jan. 2025.

SOUZA JÚNIOR, O. M.; DARIDO, S. C. Refletindo sobre a tematização do futebol na Educação Física escolar. **Motriz: Revista de Educação Física**, v. 16, p. 920-930, 2010.

SPRÉA, N. E. **A invenção das brincadeiras**: um estudo sobre a produção das culturas infantis nos recreios de escolas em Curitiba [dissertação]. Curitiba: Universidade Federal do Paraná; 2010. 240 p.

TAMASHIRO, G.; GARANHANI, M. C.; PAULA, D. H. L. O brincar na iniciação esportiva da escola: a experiência da criança. **Revista Brasileira de Ciência do Esporte**, Curitiba, 2024; 46: e20240051. DOI: <https://doi.org/10.1590/rbce.46.e20240051>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/TzC8npNbGm8HrYSKJy5LccF/?lang=pt>. Acesso em: 5 jan. 2025.

THOMÉ, T. F. **Brincadeiras de mãos cantadas nas aulas de Educação Física**: acolhendo e divulgando as culturas infantis na escola. 2024. 216 p. Dissertação (Mestrado em Educação Física) -Universidade Estadual Paulista, Rio Claro, 2024.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987, p. 100.

UFMA. **Projeto Político Pedagógico do curso de Licenciatura em Educação Física da UFMA Campus do Bacanga**. 2015, 91 p. Disponível em: <https://arquivos.ufma.br/arquivos/2016077028bc7a3203613b14e1df3213/ProjetoPoliticoPedagogico2015.pdf>. Acesso em: 27 jan. 2024.

VALENTIM, S. R. S. **O brincar na educação infantil**: contribuições para o desenvolvimento integral da criança. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2019.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WARSCHAUER, C. **A roda e registro**: uma parceria entre professor, alunos e conhecimento. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

WIGGERS, I. D. **Brincar e cultura**: perspectivas sobre o lúdico na infância. Florianópolis: UDESC, 2010.

WIGGERS, I. D. Cultura corporal infantil: mediações da escola da mídia e da arte. **Revista Brasileira de Ciências e Esporte**. 2005; 26(3): 59-78.

WIGGERS, I. D.; DE OLIVEIRA, M.; FERREIRA, I. Infância e educação do corpo: as mídias diante das brincadeiras tradicionais. **Em aberto**, v. 31, n. 102, 2018.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

WÜRDIG, R. C. As crianças, os animais e suas brincadeiras: um traço importante da cultura lúdica. **RevistAleph**, n. 22, p. 265-279, dez. 2014.

APÊNDICES**APÊNDICE A - TERMO DE CONCORDÂNCIA DE INSTITUIÇÃO
COPARTICIPANTE**

Obedecendo a Resolução Nº 510, de 07 de abril de 2016.

TERMO DE CONCORDÂNCIA DE INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE

O(A) Gestor(a) Pedagógico(a) _____ está ciente de suas corresponsabilidades como instituição coparticipante no cumprimento da Resolução 510/2016 do Conselho Nacional de Saúde, na realização do projeto de pesquisa “**MAPA MARANHENSE DO BRINCAR:** produções culturais infantis de cidades do oeste e extremo-oeste do estado”, de responsabilidade da pesquisadora Mary Cidia Monteiro Sousa Costa, para fins de graduação.

O estudo envolve a participação de crianças do 3º ano do Ensino Fundamental, anos iniciais, na elaboração de desenhos e na participação de entrevistas conversadas com a pesquisadora.

_____, ____ de ____ de 2024.

Gestor(a) Pedagógico(a) responsável pela Escola Municipal de Ensino Fundamental

_____.

Assinatura

Pesquisador Responsável pelo protocolo de pesquisa.

Mary Cidia Monteiro Sousa Costa

APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO AOS PAIS OU RESPONSÁVEIS

Obedecendo a Resolução Nº 510, de 07 de abril de 2016.

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Carta de informação aos pais ou responsável

Prezado (a) Senhor (a),

Seu filho(a) está sendo convidado(a) a participar da pesquisa “**MAPA MARANHENSE DO BRINCAR**: produções culturais infantis de cidades do oeste e extremo-oeste do estado”, desenvolvida pela estudante de graduação Mary Cidia Monteiro Sousa Costa, sob a orientação do Prof. Dr. Mayrhon José Abrantes Farias, ambos do Curso Licenciatura em Educação Física e, cumpre com as exigências do item IV da Resolução 510/2016 do CNS.

A pesquisa tem como objetivo apreender por meio da produção de desenhos infantis, as manifestações de jogos e brincadeiras de crianças do 3º ano de escolas públicas de Ensino Fundamental, situadas em oito (8) cidades do oeste e extremo-oeste do Estado do Maranhão.

Seu filho(a) participará da pesquisa conversando sobre as brincadeiras que mais gostam de brincar na escola e em casa. Ele(a) será observado(a) e entrevistado(a) pelo pesquisador, que irá registrar as informações em um caderno. Além disso, será solicitado que realize desenhos em sala de aula com temas como: “As brincadeiras que eu mais gosto de brincar na escola e em casa”. Durante a realização do desenho poderá ser fotografado(a), porém essas produções só serão utilizadas para a pesquisa.

A pesquisa será realizada durante dois meses no ano letivo de 2024, em agosto e novembro, no turno matutino das 8hs às 11hs e, vespertino das 14hs às 17hs.

Espera-se que a pesquisa possa contribuir com a escola no desenvolvimento social das crianças, na formação dos(as) profissionais da instituição, bem como no fortalecimento da Educação Física enquanto campo do conhecimento.

Este material será utilizado somente para a pesquisa e será organizado na forma de trabalho de conclusão de curso, que será apresentado para uma banca e possivelmente publicada em sites, como do Domínio Público do Ministério da Educação. Esses resultados também serão divulgados para a direção e equipe escolar, aos alunos e aos seus responsáveis, em reunião coletiva.

A participação na pesquisa é voluntária, livre de qualquer benefício financeiro, e tanto o(a) senhor(a) quanto seu filho(a) terão plena liberdade de participar ou não, mesmo depois da assinatura deste termo. Caso seu filho(a) sinta-se constrangido(a) em alguma etapa da pesquisa terá todo o direito de não participar e desistir a qualquer momento, sem quaisquer riscos de ser punido(a). Será garantido o sigilo da sua identidade e privacidade, bem como de todos os participantes envolvidos na pesquisa.

Os riscos que o estudo oferece aos participantes de pesquisa são relacionados a possíveis danos provocados por eventuais constrangimentos durante as entrevistas e observações, a partir de algum fato ou assunto que as crianças não se sintam a vontade de conversar ou expor. Tais circunstâncias não serão registradas na pesquisa, sendo cuidadosamente solucionadas pelo pesquisador, que evitará qualquer tipo de desconforto a criança e se comprometerá a custear o acompanhamento necessário caso necessite, sendo garantida a indenização por eventuais danos decorrentes da pesquisa.

Dúvidas relacionadas à pesquisa poderão ser respondidas presencialmente com o pesquisador ou pelos contatos: (98) 987850801 ou e-mail – mary.cidia@discente.ufma.br; com o professor orientador desta pesquisa Dr. Mayrhone José Abrantes Farias pelos contatos (98) 98492-1044 ou e-mail – mayrhon@gmail.com.br.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com você e a outra com o pesquisador responsável.

Agradecemos a sua colaboração.

Nome do pai e/ou responsável/Assinatura

Nome do pesquisador/Assinatura

_____, ____ de _____ de 2024.

APÊNDICE C - TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Obedecendo a Resolução Nº 510, de 07 de abril de 2016.

TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TALE

Este formulário de assentimento se destina a crianças entre as idades de 08 a 09 anos, que estamos convidando a participar da pesquisa “**MAPA MARANHENSE DO BRINCAR:** produções culturais infantis de cidades do oeste e extremo-oeste do estado”.

Convite à pesquisa:

Meu nome é Mary Cidia Monteiro Sousa Costa e o meu trabalho é pesquisar a brincadeira que você mais gosta de brincar na escola e em casa. Por isso estou fazendo uma pesquisa chamada “**MAPA MARANHENSE DO BRINCAR:** produções culturais infantis de cidades do oeste e extremo-oeste do estado”. Pediremos que você faça um desenho e conte um pouco sobre ele. Quanto ao desenho, você desenhará a brincadeira que você mais gosta de brincar na escola e em casa. Toda a pesquisa será realizada na escola, no horário das aulas, mas sem prejudicá-las. Sua professora acompanhará toda a pesquisa. Você não terá que mudar seu caminho habitual ou gastar qualquer dinheiro para participar da pesquisa. Os desenhos serão de uso somente da pesquisa e só poderão ver: eu, sua professora, seus colegas e a direção da escola. Não falaremos o seu nome quando comentarmos sobre os desenhos ou outra informação.

Então, gostaria de convidar você a participar da pesquisa. Você pode escolher se quer participar ou não. Se você for participar, seus pais ou responsáveis também terão que concordar. Mas se você não desejar fazer parte da pesquisa, não é obrigado, até mesmo se seus pais concordarem. Você pode conversar sobre esse convite com seus pais, amigos ou qualquer um com quem você se sentir à vontade de conversar e depois decidir se quer ou não participar.

Após a leitura coletiva desse convite, se você não entender, pode perguntar que explicarei novamente, quantas vezes for preciso. Se tiver alguma dúvida sobre a pesquisa você pode me perguntar agora ou depois. Você também pode pedir para seus pais, ligar nos números: celular: (98) 98785-0801 para falar comigo ou mandar um email – mary.cidia

@discente.ufma.br, ou ainda falar com meu orientador, o Prof. Mayrhone José Abrantes Farias (98) 98492-1044 email – mayrhon@gmail.com.br.

Este documento foi elaborado em duas vias, uma ficará com você e a outra comigo, o pesquisador responsável.

Nome/assinatura da criança

Nome/assinatura do responsável, pai ou mãe

Mary Cidia Monteiro Sousa Costa
Pesquisadora Responsável

_____, ____ de _____ de 2024.

Pesquisadora: Mary Cidia Monteiro Sousa Costa (98) 987850801.

Orientador: Mayrhone José Abrantes Farias (98) 984921044.

GLOSSÁRIO

Acorda o Urso (Variação Pega-Pega): Uma brincadeira de perseguição onde um jogador simula ser um urso dormindo e tenta pegar os outros jogadores quando é "acordado".

Categoria: Brincadeiras de Perseguição.

Adoleta: Jogo de mãos acompanhado por uma cantiga, realizado em duplas ou grupos.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais.

Amarelinha: Brincadeira onde os jogadores pulam em um desenho no chão, seguindo uma sequência de casas numeradas.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais.

Anedonia(Adedonha): Jogo Adedonha, também conhecido como Stop, é uma brincadeira de conhecimentos gerais que consiste em escrever palavras que comecem com uma letra sorteada.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Arrancar Flores e Arrumar no Jarro: Simulação de coletar flores e organizá-las em um jarro.

Categoria: Brincadeiras Simbólicas

Assistir TV: Momento recreativo em que crianças assistem programas de televisão.

Categoria: Brincadeiras Midiáticas

Baladeira: Brincadeira tradicional com estilingues ou objetos similares.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Balanço: Atividade recreativa em que a criança balança em um assento pendurado por cordas ou correntes.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Balão: Consiste em jogar um balão de borracha para cima e rebatê-lo com as mãos antes que toque o chão.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Bambolê: A criança gira um bambolê ao redor do corpo, geralmente na cintura.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Basquete: Esporte recreativo onde o objetivo é acertar uma bola em uma cesta elevada.

Categoria: Brincadeiras Esportivas

Bicicleta: Brincadeira que envolve o uso de bicicletas.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Carrocinha de Picolé: Brincadeira circular e musical em que os participantes formam uma roda e se revezam batendo palmas enquanto cantam uma cantiga. Ao final, um jogador aponta um colega e diz uma cor presente nas roupas desse colega. Os demais jogadores repetem a cor em coro, batendo palmas. Se a cor estiver correta e o jogador for apontado, ele sai da

brincadeira. Caso contrário, quem escolheu a cor sai. A brincadeira continua até sobrar apenas um jogador.

Categoria: Brincadeiras Cantadas

Casinha: Simulação do dia a dia em uma casa, como tarefas domésticas.

Categoria: Brincadeiras Simbólicas

Chinelada: A brincadeira consiste em um grupo onde uma das crianças ficará com o chinelo na mão e tentará atingir as demais, assim que uma for atingida, essa passará a ser aquela que tentará atingir as outras.

Categoria: Brincadeiras de Lutas

Com Boneca: Interação recreativa com bonecas, simulando papéis sociais.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Com Cachorro: Brincadeiras realizadas junto com cães, como correr e buscar objetos.

Categoria: Brincadeiras com Animais

Com Carrinho: Atividades envolvendo o uso de carrinhos de brinquedo.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Com Terra: Brincadeiras utilizando terra ou areia para construção e diversão.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Corre Corre: Atividade em que as crianças correm livremente, muitas vezes com um objetivo ou tarefa.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

De Boi (Variação Pega-Pega): Variante do pega-pega onde o perseguidor finge ser um boi tentando capturar os demais.

Categoria: Brincadeiras de Perseguição

De Cachorro (Variação Pega-Pega): Variante do pega-pega onde o perseguidor finge ser um cachorro tentando capturar os demais.

Categoria: Brincadeiras de Perseguição

De Conversar: Atividade simbólica onde as crianças simulam conversas em diferentes contextos.

Categoria: Brincadeiras Simbólicas

De Mãe e Filho: Simulação de situações familiares entre mãe e filho.

Categoria: Brincadeiras Simbólicas

De Professor(a): Representação de aula com papéis de professor e alunos.

Categoria: Brincadeiras Simbólicas

De Vovó: Simulação de situações familiares envolvendo papéis de avó.

Categoria: Brincadeiras Simbólicas

Do Taco/Tacobol: Variante do cricket ou baseball, onde duas equipes se enfrentam, revezando entre rebater e arremessar a bola.

Categoria: Brincadeiras Esportivas

Escalar a Porta: Atividade recreativa onde a criança usa as laterais de uma porta para escalar.

Categoria: Brincadeiras Esportivas

Esconde: Clássica brincadeira de esconder e procurar.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Escorregar no Colchão: Crianças escorregam em um colchão para diversão.

Categoria: Brincadeiras Simbólicas

Escorregar no Escorregador: Atividade recreativa em que as crianças escorregam por um brinquedo situado em uma praça, parque *etc.*

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Estrelinha: Movimentos acrobáticos em que a criança gira o corpo no chão.

Categoria: Brincadeiras Esportivas

Free Fire: Jogo eletrônico popular entre crianças, onde os participantes competem em grupo ou individualmente para serem os últimos sobreviventes em uma ilha virtual.

Categoria: Brincadeiras Midiáticas

Futebol: Jogo coletivo onde o objetivo é marcar gols.

Categoria: Brincadeiras Esportivas

Gato Mia (Variação Esconde): Variante do esconde-esconde onde o jogador tenta identificar os outros pelo som.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Guerrear: Brincadeira de batalhas e lutas.

Categoria: Brincadeiras de Lutas

Jogar no PC: Brincadeiras envolvendo jogos de computador, variando entre educativos e recreativos.

Categoria: Brincadeiras Midiáticas

Lego: Atividade criativa com blocos de montar.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Lobisomem (Variação Pega-Pega): Variante do pega-pega onde o pegador simula ser um lobisomem e tenta “pegar” os demais, quem for pego vira o lobisomem e passa a tentar pegar os outros.

Categoria: Brincadeiras de Perseguição

Maré Encheu: Brincadeira de roda em que as crianças formam uma roda e respondem a comandos como "Maré encheu" e "Navio afundou". Em seguida, devem se agrupar em grupos de acordo com um número determinado. Quem ficar sem grupo sai da brincadeira.

Categoria: Brincadeiras Cantadas

Melancia: As crianças se dividem em dono, cachorro, ladrão e melancias (que ficam de cócoras). O ladrão tenta roubar as melancias, enquanto o dono e o cachorro tentam impedi-lo.

Categoria: Brincadeiras de Perseguição

Panelinha de Barro: Brincadeira que utiliza panelinhas de barro para simular atividades de cozinha e afins.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Patins: Atividade recreativa utilizando patins para deslizar sobre superfícies.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Pega Pega /Cola: Jogo de perseguição onde o pegador tenta tocar os outros jogadores para "colá-los", fazendo-os ficarem parados no lugar onde foram pegos ou "passar" o papel de pegador.

Categoria: Brincadeiras de Perseguição

Pega se Atrepa: Variante do pega-pega onde os jogadores podem se salvar subindo em lugares elevados.

Categoria: Brincadeiras de Perseguição

Peteca /Bola de Gude: Atividade tradicional jogada com peteca ou bolinhas de gude.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Pipa/Papagaio: Brincadeira tradicional de empinar pipa, também chamada de papagaio em algumas regiões.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Pique Alto: Brincadeira em que os participantes sobem em locais elevados para evitar serem tocados pelo pegador. Ao sinal, todos saem para subir em outro lugar e quem for tocado "cola" e só é libertado com um toque de outro jogador.

Categoria: Brincadeiras de Perseguição

Pula Pula: Atividade recreativa onde os jogadores pulam de forma livre, geralmente sobre uma superfície segura.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Pular Corda: Brincadeira com corda onde as crianças pulam de forma ritmada.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Pular Elástico: Atividade recreativa em que as crianças pulam sobre elásticos presos em duas extremidades.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Pular na Cama: Brincadeira simbólica onde as crianças pulam em camas ou superfícies macias.

Categoria: Brincadeiras Simbólicas

Queima/Queimada: Jogo de equipe onde o objetivo é acertar os jogadores adversários com uma bola.

Categoria: Brincadeiras Tradicionais

Rouba Bandeira: Brincadeira de grupo onde as crianças tentam capturar a bandeira do time adversário sem serem pegos.

Categoria: Brincadeiras de Perseguição

Uno: Jogo de cartas com regras específicas, popular entre crianças e adultos.

Categoria: Brincadeiras com Brinquedos ou Artefatos

Vôlei: Esporte recreativo onde as crianças passam a bola sobre uma rede com o objetivo de marcar pontos.

Categoria: Brincadeiras Esportivas