

PADRÕES MOTORES NA BRINCADEIRA SOCIAL DE MACACOS-PREGO

Luiza Amaral Trindade

Patrícia Izar

Universidade de São Paulo

luizatrindade@usp.br

Objetivos

A brincadeira turbulenta é uma modalidade de brincadeira social que contém padrões motores similares aos observados em contextos sociais não lúdicos. Por conter movimentos imprevisíveis, intensos e sujeitos a erros de interpretação, muitas espécies de mamíferos sinalizam a intenção de brincadeira (Palagi, et al., 2016). Para macacos-prego, nenhuma investigação sistemática verificou a existência de uma sinalização de brincadeira, embora haja comentários em trabalhos anteriores sobre a existência de convites à brincadeira (Biondi, 2010). Este trabalho teve como objetivo identificar comportamentos preditores do fim ou do reinício de uma partida de brincadeira. Além disso, fizemos uma caracterização detalhada da brincadeira em termos de frequência, duração e momento da partida em que ocorrem diferentes padrões motores.

Métodos e Procedimentos

Elaboramos um etograma contendo posturas corporais, expressões faciais e movimentos observados na brincadeira turbulenta. O início da partida de brincadeira foi determinado pelo contato físico seguido de comportamentos de brincadeira ou com a presença de perseguição. Foram transcritos, quadro a quadro, 90 minutos de brincadeira de 18 indivíduos selvagens de *Sapajus libidinosus* de vida livre, buscando identificar comportamentos preditores do fim ou do reinício de uma partida de brincadeira, por meio de uma análise de regressão logística

num GLMM considerando indivíduo e vídeo como fator aleatório, categorias comportamentais como VI e Reinício ou Fim como VD binária. No total, registramos o início e o fim de 3784 comportamentos classificados em 23 categorias comportamentais.



© Fotógrafo: Luciano Candisani

Figura 1: Mordida de brincadeira

Resultados

Houve uma grande diversidade de padrões motores exibidos tanto no início quanto no fim e durante as brincadeiras (figura 2). Observamos uma maior frequência da expressão facial “boca aberta relaxada” e dos comportamentos “segurar com a mão” e “segurar com o pé”. Não houve nenhum comportamento significativamente associado ao reinício de partidas, e apenas duas categorias significativamente associadas ao fim de brincadeira, “pular” ($p=0,03060$) e “perseguição” ($p=0,02172$). Ainda assim, categorias como “mordida”, “abraço” e “montar” nunca antecederam reinício de brincadeira, enquanto a categoria “play bow”, apesar de ter

aparecido em apenas um vídeo, nunca ocorreu durante uma partida de brincadeira.

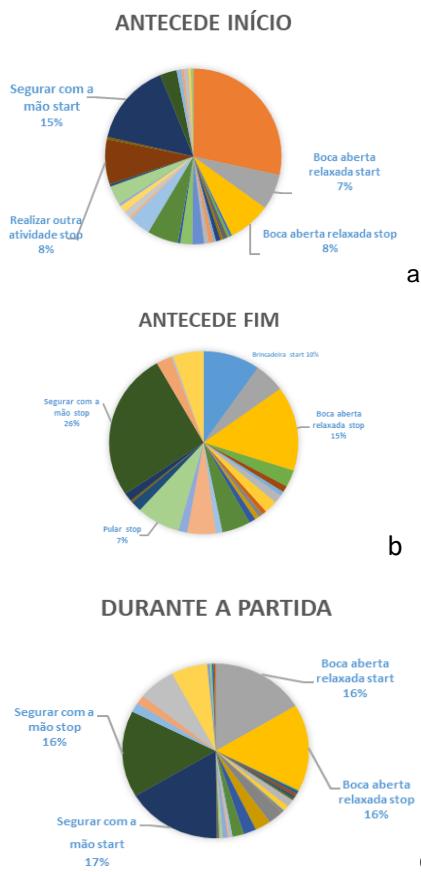


Figura 2: Frequência dos padrões motores que antecedem a retomada da brincadeira (a), antecedem o fim da brincadeira (b) e ocorrem durante a partida (c).

Conclusões

Neste trabalho não foram encontrados padrões motores sinalizadores de início de brincadeira. Na amostra, duas categorias apareceram associadas ao fim da brincadeira, mas não consideramos como sinalizadores de fim de brincadeira e sim associados a contextos de interrupção. A análise descritiva traz indícios importantes para futuras pesquisas. Ressaltamos a categoria “play bow” como boa candidata a sinalização de brincadeira. Ademais, há um notável uso das mãos durante a brincadeira em detrimento de outras partes do corpo que deve ser investigado em pesquisas futuras.

Referências Bibliográficas

Biondi, L. C. M. (2010). Comportamento posicional e uso de substrato de macacos-prego *Cebus Libidinosus* Spix, 1823. Dissertação (Mestrado), Programa de Pós-Graduação em Psicologia, Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo

Palagi, E.; Burghardt, G.M.; Smuts, B.; Cordoni, G.; Dall'Olio, S.; Fouts, H.N.; Řeháková-Petrů, M.; Siviy, S.M. & Pellis, S.M. (2016). Rough-and-tumble play as a window on animal communication. *Biology Reviews*, 91, 311-327