

## **“É como se fosse um ringue de mentirinha”: brincadeiras de luta, cotidiano e culturas infantis na escola**

**“It’s like a fake ring”: fighting games, daily life and children’s cultures at school**

**“Es como un anillo falso”: juegos de lucha, vida cotidiana y culturas infantiles en la escuela**

Mayrhon José Abrantes Farias<sup>a\*</sup> , Ingrid Dittrich Wiggers<sup>b</sup>, 

### **Palavras-chave:**

Criança.  
Corpo.  
Jogo.  
Violência.

### **RESUMO**

O presente artigo teve como objetivo compreender os sentidos/significados das brincadeiras de luta como práticas corporais vivenciadas no cotidiano de crianças do 1º ao 5º ano de uma escola pública da cidade de São Luís do Maranhão. Para tanto, propusemos um estudo de natureza qualitativa, a partir de uma pesquisa de campo, utilizando da observação participante, sob a referência de estudos da sociologia da infância. Foram identificadas 7 classificações de brincadeiras de luta a partir da análise de 27 episódios registrados e de desenhos produzidos pelas crianças. Concluímos que os sujeitos representam nas “lutinhas” aspectos forjados no cotidiano, (re)criando e compartilhando conceitos de lúdico e violência bem como das lutas como acervos das culturas infantis.

### **Keywords:**

Children.  
Body.  
Play.  
Violence.

### **ABSTRACT**

This article aimed to understand the senses / meanings of play fights as bodily practices experienced in the daily lives of children from the 1st to the 5th year of a public school in the city of São Luís do Maranhão. For that, we proposed a qualitative study, based on field research, using participant observation, under the reference of sociology of childhood studies. Seven classifications of play fights were identified based on the analysis of 27 recorded episodes and drawings produced by the children. We conclude that the subjects represent in the “little fights” aspects forged in daily life, (re) creating and sharing concepts of playfulness and violence, as well as the struggles as collections of children’s cultures.

### **Palabras clave:**

Niño.  
Cuerpo.  
Juego.  
Violencia.

### **RESUMEN**

Este artículo tuvo como objetivo comprender los sentidos / significados de los juegos de lucha como prácticas corporales vividas en la vida cotidiana de los niños de 1º a 5º año de una escuela pública de la ciudad de São Luís do Maranhão. Para ello, se propuso un estudio cualitativo, a partir de una investigación de campo, utilizando la observación participante, bajo la referencia de los estudios de sociología de la infancia. Se identificaron siete clasificaciones de juegos de lucha a partir del análisis de 27 episodios registrados y dibujos realizados por los niños. Concluimos que los sujetos representan en las “pequeñas luchas” aspectos forjados en la vida cotidiana, (re) creando y compartiendo conceptos de alegría y violencia, así como las luchas como colecciones de culturas infantiles.

<sup>a</sup>Universidade Federal do Norte do Tocantins, Curso de Licenciatura em Educação Física, Campus Babaçu. Tocantinópolis, TO, Brasil.

<sup>b</sup>Universidade de Brasília, Faculdade de Educação Física, Campus Universitário Darcy Ribeiro - Asa Norte. Brasília, DF, Brasil.

### **\*Autor correspondente:**

Mayrhon José Abrantes Farias  
E-mail: mayrhon@gmail.com

Recebido em 15 de outubro de 2020; aceito em 14 de maio de 2021.

DOI: <https://doi.org/10.1590/rbce.43.e011620>

## QUE COMECEM OS COMBATES! O COTIDIANO ESCOLAR COMO “RINGUE” DE BRINCADEIRA

As brincadeiras de luta compõem um repertório de práticas corporais que possuem significados revelados na experiência infantil e, como tal, não podem ser analisadas de modo desconectado de seu tempo e espaço. Elas possuem relação direta com os grupos que as vivenciam, que lhes atribuem sentido, as recriam, e dão um tom dinâmico às ações empreendidas (Farias et al. 2019). Quando brincam de “lutinhas”, as crianças 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 e Wiggers, 2019).

Ao buscarmos um sustentáculo teórico-conceitual a respeito das brincadeiras de luta identificamos, nos mais diversos estudos internacionais<sup>1</sup>, uma série de nomenclaturas que sugerem designar o mesmo significado. Contudo, carregam diretrizes epistemológicas e possibilidades heurísticas diferentes acerca da violência e da ludicidade (Farias et al. 2015). Percebemos, em algumas produções nacionais, uma preocupação especial em analisar as brincadeiras de luta no ambiente escolar como manifestações que trazem consigo significados subjacentes, incluindo o de condutas agressivas. Essas condutas dispõem de aspectos subjetivos das crianças, que atribuíram características particulares às análises dos fenômenos. Portanto, as nuances que interseccionam brincadeiras dessa natureza são complexas e requerem uma imersão aprofundada no campo, buscando uma aproximação significativa dos sujeitos (Barbosa et al. 2017; Würdig, 2014).

Na esteira dessas discussões, há de se considerar que o processo de socialização entre crianças não acontece de forma unidirecional e linear, podendo produzir referências destoantes dentro das mesmas práticas. Isso ocorre porque os significados das brincadeiras na escola mudam a partir do contexto e das relações estabelecidas entre pares. Nessa conjuntura, os limites não são facilmente identificáveis para quem está de fora

<sup>1</sup> Algumas pesquisas identificadas utilizam expressões como *playfighting* (Smith et al., 1992). Em outros casos são utilizados *aggressive fighting* (Boulton, 1994) para a caracterização de brincadeiras turbulentas; *rough-and-tumble play* (Fry, 2005), para brincadeiras de perseguição; além de *wrestling play* e *chasing play*, para gestos lúdicos de agarrar/derrubar. Em estudos portugueses, as expressões mais utilizadas são “jogos de luta” e “lutas a sério” (Marques, 2010). Em linhas gerais, os estudos citados são ancorados na Psicologia, sob abordagem comportamentalista e desenvolvimentista e, em alguns casos, consideram análises balizadas pela Etologia.

do processo de interação, ainda mais quando se trata de um adulto avaliando condutas infantis. No tocante aos atos de brigar de brincadeira ou de verdade, esse contexto é agravado, levando em consideração que as crianças manipulam e confrontam o conceito de violência num plano simbólico em um processo, muitas vezes, de imitação de cenas particulares de seus cotidianos (Farias e Wiggers, 2019).

Para analisar melhor os encontros sociais na escola, geralmente encobertos por acontecimentos aparentemente banais e ultrajados de uma rotina, precisamos imergir nos cotidianos das crianças. Por conta disso, propusemos um estudo de natureza qualitativa, a partir da realização de uma pesquisa de campo, utilizando da observação participante, tendo como referenciais teórico-metodológicos os estudos da sociologia da infância, que tem como objeto as produções socioculturais oriundas do universo infantil. Tal campo reconhece, antes de tudo, a interpretação das crianças em torno do mundo, os significados que atribuem aos signos e símbolos sociais bem como as maneiras como respondem às diversas formas de interação, sejam elas entre pares ou com o universo adulto. Para tanto, dispõe de metodologias que aproximam o pesquisador das crianças, buscando suas compreensões em relação às culturas que as circundam (Corsaro, 2011).

Com base nisso, no presente artigo analisaremos os sentidos/significados das brincadeiras de luta como práticas corporais vivenciadas no cotidiano de crianças de uma escola pública da ilha de São Luís do Maranhão. As particularidades de cada episódio serão ressaltadas a partir da presença das categorias analíticas que, além de evidenciar níveis de aproximação às dimensões da violência e do lúdico, revelam traços caracterizadores dos modos de viver da infância.

## DECISÕES METODOLÓGICAS

Reconhecendo as especificidades das culturas infantis, Corsaro (2011), problematizou alguns aspectos da pesquisa com crianças, dentre eles a postura do pesquisador. Ademais, mencionou a necessidade de registros detalhados de entrada e permanência em campo, levando em consideração a receptividade dos sujeitos, o grau de aceitação, os limites de participação, além de especificidades do cenário analisado. Nesse sentido, realizamos três meses de pesquisa<sup>2</sup> em uma escola pública de ensino fundamental, situada em uma região periférica da grande ilha de São Luís, no estado do Maranhão.

A pesquisa foi realizada no turno matutino, em que funcionavam uma turma de 2º ano, três de 3º ano, três de 4º ano e três de 5º ano. Cada turma dispunha de uma média de 25 a 30 alunos, com crianças de faixa etária

<sup>2</sup> Pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisas da UnB - nº CAAE: 32878514.8.0000.0030

entre 7 e 13 anos. O fluxo de visitas foi de três vezes por semana (segundas, quartas e sextas-feiras), com aproximadamente 4 horas de permanência no campo. Nestes encontros foram observadas as brincadeiras que aconteciam nos momentos da entrada, recreio e saída na escola.

Recorremos, inicialmente, na forma de conversa com as crianças que participaram de episódios de brincadeiras de luta e ampliamos o universo de significação do fenômeno analisado a partir da produção de desenhos pelos mesmos sujeitos envolvidos nas brincadeiras bem como aos colegas de turma que atuaram apenas como expectadores. Após duas semanas de observação da rotina escolar, à medida que fomos entendendo particularidades do campo, assumimos uma atitude focalizada de observação, conforme sugerem [Lankshear e Knobel \(2008, p. 188\)](#). Tal escolha se deu por buscarmos entender especificidades das relações, estruturas e organização do fenômeno ([Lankshear e Knobel, 2008](#)), representadas nas características em torno das brincadeiras de luta.

Para tanto, considerou-se para a delimitação das brincadeiras, em um primeiro momento, os gestos das crianças. Atentamos, a priori, para movimentos que fizessem menção a práticas de luta, englobando: representação de técnicas de lutas, esportes de combate ou artes marciais institucionalizadas, imitação de movimentos de personagens e/ou super-heróis em contexto de combate, além de uma mútua mobilização ao confronto corporal (envolvendo gestos de ataque e/ou defesa). Em seguida, recorreu-se à fala dos sujeitos, confirmando ou não a presença das lutas na composição dos episódios das brincadeiras.

Dessa forma, buscou-se, durante o processo de pesquisa, identificar cenas que disponibilizassem o máximo possível de elementos caracterizadores, sendo eles: uma clara disposição agonista de ambos os sujeitos; uma interação prolongada entre eles; a presença mesmo rápida de diálogos, além da repetição de gestos. A partir disso, foi possível registrar os elementos mais evidentes em torno da composição das brincadeiras de “lutinha”, por meio de uma análise episódica ([Graue e Walsh, 2003](#)).

A escolha da sistematização de uma análise episódica se deu por nos predisporarmos a pesquisar recortes pormenorizados dentro de um contexto ampliado de práticas corporais infantis. Eles são registros que focam na vida cotidiana, mas não constituem a vida real. São, portanto, uma versão recontada que já requer traços interpretativos por parte do pesquisador, posicionando-o criticamente em um jogo entre a observação do fenômeno e a natureza do seu entendimento analítico ([Graue e Walsh, 2003](#)).

Além das informações produzidas a partir das observações no trabalho em campo, utilizamos os desenhos como mediadores do acesso ao mundo das crianças, tendo como referência os estudos de [Gobbi \(2002\)](#). Ao todo, foram produzidos dois temas de

desenhos, sendo eles: “Minha brincadeira favorita na escola” e “As brincadeiras de ‘lutinha’ na minha escola”. As produções foram feitas em quatro turmas do 2º ao 5º ano. Optamos por escolher turmas que apresentassem quantidade significativa de sujeitos que participaram dos episódios de brincadeiras de luta registrados até aquele momento.

Os desenhos foram realizados em datas específicas para cada turma, em momentos em que os alunos se encontravam em sala de aula. Ao término da realização de todos os desenhos, dividimos as turmas em pequenos grupos de rodinhas de conversa em que foram expostas, pelas crianças, características do fenômeno representado na produção. A realização dos desenhos contribuiu, sobretudo, no cruzamento de informações que constituem a estrutura analítica do texto, compostas pelos episódios registrados e as falas das crianças em torno da relação cotidiana e culturas infantis. A partir desses registros, sistematizamos categorias que serão problematizadas na próxima seção.

## ANALISANDO AS BRINCADEIRAS DE LUTA NA ESCOLA

Ao todo, produzimos registros de 27 episódios de brincadeiras de luta no diário de campo. Os traços que compõem essas práticas, sobretudo no que tange aos aspectos fundamentais que as caracterizam, viabilizaram a sistematização dos episódios em 7 classificações que serão apresentadas a seguir:

- a) De derrubar, bater, chutar e/ou imobilizar

As brincadeiras de “derrubar bater, chutar e/ou imobilizar” foram as mais requisitadas nos episódios identificados. Brincadeiras de luta desse tipo não dispõem, em sua grande maioria, de uma clara delimitação de começo e fim, já que, normalmente, iniciam-se de forma abrupta, quase sempre sem um acordo exposto verbalmente. A busca do “domínio” por meio da disputa corporal é a motivação primordial das brincadeiras que se enquadram nesta classificação. A disposição agonista conduz os rumos das brincadeiras, que podem se iniciar a partir de contatos esporádicos ou decorrentes de outras brincadeiras. Essas brincadeiras se revelaram como as de maior predileção por parte das crianças, sobretudo meninos, envolvendo garotos de todas as turmas do 2º ao 5º ano. Conforme podemos observar na representação da Figura 1, de autoria de Diogo (8 anos):

No desenho, Diogo expõe dois adversários lutando em um ringue, cercados de uma arquibancada. Segundo o garoto: *“Adoro porrada! Os caras quebrando o pau e todo mundo vendo [...] Aqui a gente faz a mesma coisa do vídeo no recreio. Dá soco, bicuda de brincadeira e aperta o cara até bater, tipo campeão do UFC<sup>3</sup>”*. Ao relacionar

<sup>3</sup> Sigla que corresponde à marca *Ultimate Fight Championship*, de competições de MMA.

a escola com um ringue, evidencia o imaginário que conduz os rumos da brincadeira, os tipos de contato, as regras e os gestos. Em sua fala, inclusive, revela o forte apelo midiático das lutas, representadas nos grandes espetáculos de MMA, que alimentam o imaginário infanto-juvenil em torno do *ethos* dos lutadores (Millen et al. 2016). Para além disso, reconhece também a presença de uma atmosfera agonista, norteadora pelo desejo de vencer os desafios.

Diante do universo imaginário construído por Diogo, representado no desenho e nas brincadeiras da escola, a “mentirinha” que o garoto menciona, descaracteriza os princípios norteadores de uma luta em um ringue convencional. No entanto, o garoto deixa transparecer na conversa que o universo lúdico que circunda a brincadeira abre brechas para outros objetivos, como expor o mais forte, o “guerreiro” e/ou o campeão. A figura do vencedor dos combates de mentirinha, pelo que identificamos, é aquela concebida diante da aclamação do grupo, que acaba elencando aqueles que conseguem subjugar mais colegas nas brincadeiras. Tal contexto revela os desdobramentos das relações intergrupais no universo infantil apresentada por Fernandes (2004), em que gostos particulares e identidades são concebidos diante da relação com o outro. Com isso, o reconhecimento por parte dos colegas acaba por ser um elemento socializador muito forte, já que os garotos “bons de lutinha” tornam-se referência nas brincadeiras.

#### b) Com uso de brinquedos e/ou objetos diversos

Outras formas muito peculiares de experiência corporal por meio das brincadeiras de luta são aquelas “com uso de brinquedos e/ou objetos diversos”. Seja com um lápis, mochilas, carrinhos de brinquedo, bonecos(as) ou objetos utilizados nos episódios como componentes da realização das brincadeiras de luta, a imaginação em torno dos combates toma uma nova dimensão. Essas brincadeiras podem acontecer com contato corporal, quando os objetos são mediadores de uma disputa imaginária e são utilizados como ferramentas para ação de ataque e/ou defesa. Em dados momentos, tendo o corpo oponente como alvo; em outros, o objeto/brinquedo que ele(a) porta. Em outras situações, podem

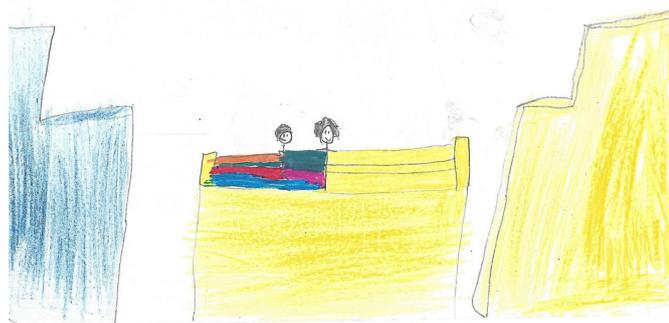


Figura 1. Ringue de luta na escola. Fonte: Registros de campo.

também não apresentar contato corporal, quando os gestos dos objetos que os sujeitos estão em mãos são usados para encenação de movimentos e gestos de lutas.

Segundo Brougère (2010), o objeto lúdico é analisado a partir de sua função e valor simbólico. Diante dessas possibilidades, pode ser distinguido entre o que predomina o uso potencial para uma determinada tarefa, daquele que o valor produzido se encontra na significação social. Dessa forma, situa o brinquedo no domínio do valor simbólico sobre a função, já que é um objeto que a criança manipula livremente e sem determinismos. Ilustrando esses aspectos, Júnior (8 anos) produziu um desenho, expresso na Figura 2. Conforme o autor do desenho, a imagem mostra um amigo e ele brincando de bonecos na escola.

A produção representa, de acordo com Júnior: “[...] eu e meu amigo vestido de herói e lutando [...] Ele com o boneco dele e eu com o meu [...] tenho um boneco que voa tipo o Superman [...] eles lutam e a gente também, só que a gente não usa poder [...]” A partir da fala do garoto, os personagens dos bonecos se confundem com os próprios sujeitos que brincam. Júnior disse estar vestido de super-herói, revelando sua total imersão no universo imaginado. Entendemos o brinquedo como um “fornecedor de representações manipuláveis”, conforme Brougère (2010, p. 14), bem como a criatividade da criança como fonte que nutre essas representações. Desse modo, um objeto comum, como um lápis, sem aparente finalidade lúdica, pode tornar-se um brinquedo. Sendo assim, o critério que funda a relação brinquedos e objetos não é a perspectiva funcional que eles remetem, mas o espírito lúdico representado nos roteiros de luta que compõem os episódios de brincadeiras que eles acabam participando.



Figura 2. Brincadeira de bonecos super-heróis. Fonte: Registros de campo.

- c) Gestos de lutas, artes marciais e/ou esportes de combate institucionalizados

As brincadeiras que envolvem “gestos de lutas, artes marciais e/ou esportes de combate institucionalizados” trazem, de forma explícita nos episódios, o imaginário em torno das práticas de lutas historicamente sistematizadas, como judô, karatê, jiu-jitsu e capoeira. Essas práticas foram mencionadas pelas crianças nas vivências na escola. Os gestos dispõem de movimentos dessas lutas, conforme o entendimento das crianças em torno das práticas, atribuindo novos caracteres às técnicas por meio das brincadeiras.

De acordo com [Rufino e Darido \(2013\)](#), existem concepções acerca das lutas nutridas por relatos, por vezes, não comprovados. Esses relatos são comumente retratados em filmes e desenhos animados, que apresentam façanhas heroicas e inacreditáveis. Em conformidade com as reflexões dos autores, o imaginário que permeia a figura do lutador e, sobretudo, no domínio técnico de uma luta institucionalizada permeia, também, a relação entre as crianças, parecendo legitimar um “poder” no grupo. Quem sabe uma luta, treina e aprende suas técnicas, podendo aplicá-las na brincadeira e assim obter o *status* de campeão. Nesse contexto de discussão de lutas institucionalizadas nas brincadeiras, a Figura 3 representa um jogo de capoeira entre o autor do desenho, Kaio (10 anos), e um colega de turma.

Kaio manifestou já ter praticado capoeira e revelou seu gosto por brincadeiras inspiradas pelos movimentos da luta na escola. Segundo o autor: *“Tem gente que xinga, mas não brigo com a capoeira [...] no desenho sou eu dando uma ‘meia-lua’ de brincadeira no meu amigo aqui na escola, mas fraquinho pra ele defender porque ele não treina”*. Um aspecto interessante no relato de Kaio é que o colega que joga a capoeira com ele no desenho nunca a praticou. O caso relatado expõe que as brincadeiras que roteirizam lutas, artes marciais ou esportes de combate institucionalizados acabam por entrar em um jogo de representação terceirizada das



Figura 3. Jogo de capoeira. Fonte: Registros de campo.

práticas de luta, levando em consideração que algumas crianças que brincam não tiveram contato direto com a luta em si. O aprendizado é concebido dentro de um contexto que [Corsaro \(2011\)](#) chama de cultura de pares, uma vez que a criança é capaz de (re)produzir a cultura de forma interpretativa — nesse caso, os conhecimentos que cercam as lutas, que alimentam os episódios das brincadeiras. Os gestos preveem contatos corporais ou não, assim como podem apresentar, em uma mesma cena, momentos de encenação das lutas ou de uso das técnicas, na expectativa de subjugar o adversário em um desafio.

- d) De ataques em resposta a uma ação, provocação e/ou revide

Quando a brincadeira acaba trazendo a diversão de forma desequilibrada entre as crianças e a graça reside no simples fato de subjugar o colega, sem uma equivalente motivação entre pares, ela pode gerar repercussões diferentes: uma é a ausência da mútua atmosfera lúdica, descaracterizando a prática como brincadeira; outra, a caracterização enquanto brincadeiras “de ataques em resposta a uma ação, provocação e/ou revide” que se iniciam, majoritariamente, por um desconforto ou irritação por um dos sujeitos envolvidos. Podem ter seu início por meio de contato corporal ou provocações verbais e acontecem com a livre aceitação de ambos os participantes que, ao se provocarem, seguem em perseguição uns aos outros, culminando em disputas corporais, puxões de cabelos, tapas e chutes moderados. Nesse bojo, o desenho da Figura 4, feito por Martim (10 anos), ilustra a brincadeira de “provocar as meninas”.

Esse tipo de brincadeira decorre de provocações mútuas em que o contato oscila entre ataques dosados e no limiar do aceitável entre os participantes. A perseguição dá o tom inicial da brincadeira e, segundo Martim, *“[...] as meninas batem forte pra caramba [...] dão ‘azunhada’ e beliscão. A gente foge, mas deixa às vezes elas bater porque a gente aguenta.”* Outras brincadeiras que apresentam caracteres que têm como



Figura 4. Brincadeira de provocar as meninas. Fonte: Registros de campo.

principal objetivo a realização de ataques em resposta a uma ação, previamente acordada ou não entre os participantes, fazem parte da classificação em questão. Os golpes fortes geram prazer nos que batem e apreensão nos que recebem, que, mesmo apanhando, seguem em grande maioria brincando na expectativa de bater também. Em algumas vezes que essas brincadeiras foram observadas, as crianças reclamaram dos “excessos” por parte dos colegas.

De acordo com [Huizinga \(2005\)](#), o oposto à brincadeira é o real, portanto o que diferenciará este tipo de brincadeira de luta da briga real são as regras previamente estabelecidas e compartilhadas entre os sujeitos que brincam. Outro aspecto a ser considerado são os significados que emergem das interações entre os brincantes, cujos gestos, concessões e resistências no contexto do fenômeno abrem espaço para a reorganização das próprias regras e para o entendimento da ausência ou não de violência intencional na brincadeira

- e) Combinadas com outros tipos de brincadeiras ou esportes

A busca pelo contato corporal e ações de disputa são características primordiais de brincadeiras de luta “combinadas com outros tipos de brincadeiras ou esportes”. Nesse caso, os gestos de outras manifestações esportivas e/ou lúdicas acabam sendo usados como meio para se chegar ao objetivo central, que é a disputa corporal. Exemplo dessas práticas é o “chute e quebra” ou “chute e raspa”, denominações atribuídas pelas próprias crianças que brincam. Segundo elas, essas práticas correspondem a um jogo de “futebol com luta”.

O jogo, praticado habitualmente por meninos, carrega do molde original apenas as técnicas do chute, do controle da bola e do drible. São chutes, empurrões e “carrinhos” que mais parecem rasteiras. Não existem travessões, linhas limítrofes, nem faltas, pois o aparente objetivo central do jogo é a “sobrevivência” na brincadeira, mantendo-se íntegro para a aplicação de novos golpes no colega/adversário. Podemos perceber traços dessas brincadeiras na Figura 5, desenho de Daniel (9 anos), que representa o “chute e quebra”.

Segundo o autor: “[...] aqui a gente brinca muito de chute quebra [...] o tempo todo um querendo quebrar a perna do outro [...] é uma mistura de futebol com luta, mas sem machucar forte [...] tem que dar carrinho, dividida e não arregar”. O desenho mostra com muita clareza a perspectiva da brincadeira, muito voltada ao ataque a quem está em posse ou próximo à bola. [Elias e Dunning \(1992\)](#), ao analisarem os passatempos ingleses do século XIX, identificaram uma série de rearranjos históricos que converteram jogos violentos em atividades lúdicas com normas de conduta. Com base nas compreensões dos autores, observamos nas brincadeiras do “chute e quebra” ou “chute e raspa” uma relação ambígua entre a excitação prevista na “liberdade” de movimentos, em que a violência compõe simbolicamente

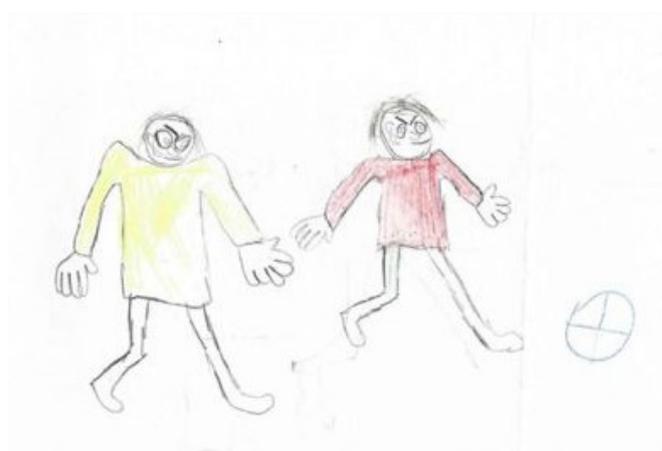


Figura 5. Chute e quebra. Fonte: Registros de campo.

o universo lúdico e o autocontrole, haja vista que as ações são tolhidas por normas ajustadas entre pares, que evitam que a brincadeira exceda os limites do lúdico. Esse movimento de controle e extravaso da violência corresponde a um jogo de representações em torno dos esportes, que assume novas características a partir da experiência infantil.

- f) Com inspiração de conteúdos midiáticos

As brincadeiras “com inspiração de conteúdos midiáticos”, por sua vez, reafirmam a estreita relação entre a infância e as mídias. As brincadeiras de luta que correspondem a essa classificação também apresentam movimentos de lutas, no entanto, diferente das práticas institucionalizadas, essas são lutas imaginárias, com contato corporal ou não, nutridas por poderes mágicos, gestos que extrapolam a própria luta em si e revelam o faz de conta veiculado pelas mídias.

Conforme [Buckingham \(2007\)](#), as mídias têm papel fundamental na composição da cultura infantil. Para o autor, as crianças possuem um jeito particular de ressignificar os discursos midiáticos. Sendo assim, a interpretação desses discursos estimula a aproximação entre a realidade cotidiana e as narrativas fictícias. Quando a brincadeira de luta é nutrida por historinhas apresentadas na TV, as crianças confrontam a fantasia e a experiência lúdica, em que a TV assume papel de suporte e de estímulo à imaginação ([Barbosa e Gomes, 2010](#)). Por exemplo, na Figura 6 é ilustrada uma “batalha de ninjas” personagens de um filme, de acordo com o autor do desenho, Jack (10 anos).

Conforme Jack: “Desenhei dois lutadores ninjas de um filme que eu esqueci o nome [...] eles lutam com espada, faca e caneleira [...] eu brinco de ninja igual no filme e no jogo Mortal Kombat no vídeo game com um ninja ‘apelão’ na voadora.” A incorporação de personagens de filmes ou de jogos de videogame pelas crianças tendem a fazer com que elas explorem diferentes papéis sociais bem como sentimentos que afloram nesses papéis. [Buckingham \(2007\)](#) ainda assinala que

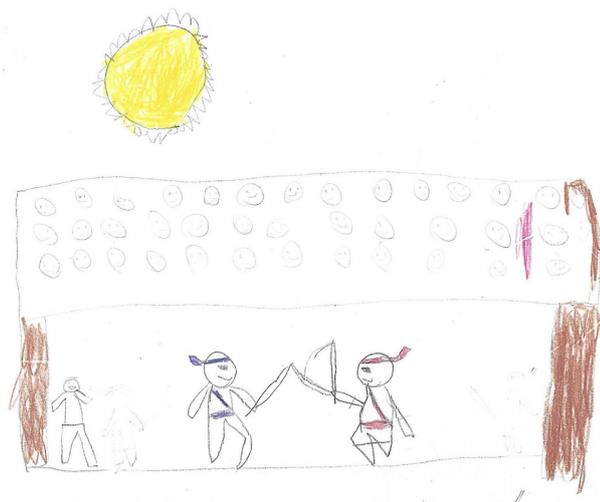


Figura 6. Batalha de ninjas. Fonte: Registros de campo.

as crianças não recebem passivamente esses conteúdos da mídia, mas julgam e negociam formas de inserir os signos absorvidos nas práticas sociais. Neste contexto, deve-se considerar que os gestos e roteiros dos filmes não são reproduzidos com fidelidade, pois nas brincadeiras é impossível seguir a mesma lógica. Isso porque os gestos de luta assumem outras formas de experiências corporais, trazendo novos sentidos ao corpo que brinca e, não obstante, à prática corporal circunscrita no processo.

#### g) De disputa de espaço ou território

Os excessos no confronto corporal e a projeção do espaço no contexto lúdico como um objeto de conquista são características identificadas nas brincadeiras por “disputa de espaço ou território”. Como exemplo, temos disputas com apelo lúdico por um lugar no bebedouro, na fila do lanche, na entrada do banheiro e até por um canto na parede. Os embates acontecem em diversos contextos e sob diversas circunstâncias na escola, com muitos empurrões, puxões e safanões que fazem parte da rotina das crianças. As disputas são muito envolventes e decorrem, normalmente, do contato abrupto entre as crianças, que em meio ao aglomerado de pares com encontros corporais inevitáveis, dispõem de cenários propícios para uma disputa. Exemplificando as características referentes à categoria na Figura 7, Malu (11 anos) ilustra uma brincadeira de luta entre o bebedouro e o banheiro da escola.

De acordo com Malu: “Aqui sou eu e a Jana, lá da sala, brincando de bater perto do bebedouro. A gente fica se atrapalhando na hora beber água, se empurra, joga água [...] a gente fica perto do banheiro, na parede, dando rasteirinha, não deixando entrar [...]” A brincadeira revela o recreio e os vários espaços da escola enquanto cenários de disputa, que expõem uma tensão de forças entre as próprias crianças, de luta por um espaço em meio a vários tantos outros colegas. Esse contexto, como espaço de interação, apresenta uma forte motivação

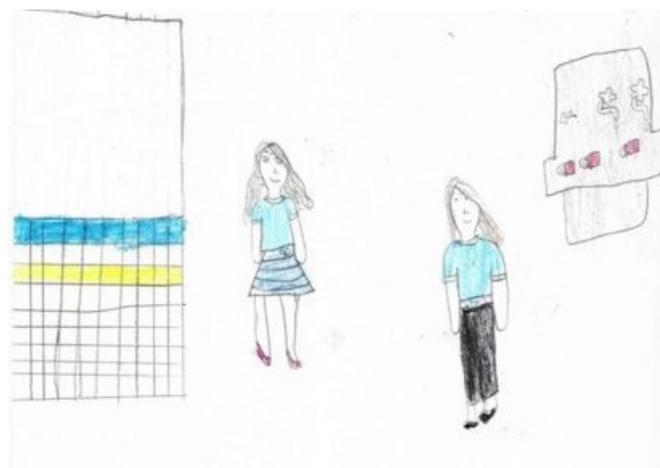


Figura 7. Brincando de bater próximo ao bebedouro. Fonte: Registros de campo.

ou ensejo para manifestação do espírito do lúdico. Entretanto, para que manifestações com esses caracteres possam ser consideradas como brincadeiras, ambos os participantes devem estar motivados para tal, mesmo perdendo o foco da disputa — que é a conquista do espaço — e se deixando levar pela motivação agonista da brincadeira de luta, caracterizados pela busca pelo contato corporal.

Segundo Machado (2013), as crianças ocupam os diversos tempos e espaços na escola de maneira “viva” e, com seus corpos, criam, tencionam e transgredem normas pré-estabelecidas. Com base nas considerações da autora, entendemos que, a partir das suas interações, as crianças 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.

## CONCLUSÃO

No universo pesquisado, as classificações identificadas desvelam que as brincadeiras de luta são suscetíveis a múltiplas determinações, sendo essas expressas de diversas formas. Seja em uma luta imaginária de bonecos, um duelo de “rasteiras”, um futebol com gestos de combate ou simplesmente batendo e apanhando de “mentirinha”, a criança entra em contato com o outro, ao mesmo tempo em que (re)cria seu mundo. Além de atribuir sentido às ações, delimita espaços de disputa, redefine normas e constrói, à sua maneira, os cenários do dia a dia.

Com efeito, as brincadeiras de luta expuseram claramente conflitos forjados nas relações cotidianas, que correspondem a uma zona de tensão entre vários mundos, implicando em contrastes nos modos de viver a própria infância. A partir dos episódios, desenhos e falas das crianças, evidenciaram-se as dimensões do lúdico e da violência como elementos conflitantes nas brincadeiras de luta. Em constante embate entre si,

acabaram por dar o tom das manifestações, contribuindo para a identificação de particularidades, fundamentais para o entendimento do fenômeno.

Isso porque ao passo que as brincadeiras de luta podem apresentar a graça do lúdico, podem trazer à tona as marcas dos machucados e os choros de dor. Ao mesmo tempo em que podem representar gestos de descoberta corporal, recheados de imaginação, podem expor intenções agressivas. Essas experiências são pautadas pelo aprendizado por meio do corpo e constituem, de alguma forma, os acervos culturais infantis. Por fim, buscar compreensões acerca das lutas emergindo do universo infantil é, sobretudo, predispor-se a observar o tema sob outros matizes, dispondo de uma maior sensibilidade dos adultos diante do mundo das crianças. Essas interpretações, por seu turno, devem ser vistas como ponto de partida para a construção de um processo de ensino-aprendizagem das lutas na educação física escolar.

## FINANCIAMENTO

O estudo teve apoio, na forma de bolsa de estudo, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Capes.

## CONFLITOS DE INTERESSE

Não houve conflito de interesse para a realização deste trabalho.

## REFERÊNCIAS

- Barbosa RFM, Gomes CF. Brincadeira, mídia e pós-modernidade: reflexões e dilemas na sociedade atual. *Motrivivência*. 2010;(34):25-39.
- Barbosa RFM, Martins RLD, Mello AS. Brincadeiras lúdico-agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil. *Movimento*. 2017;23(1):159-70. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.65259>.
- Boulton MJ. Playful and aggressive fighting in the middle-school playground. In: Blatchford P, Sharp S. *Breaktime and the school: understanding and changing playground behavior*. London: Routledge; 1994.
- Brogère G. *Brinquedo e cultura*. 8. ed. São Paulo: Cortez; 2010.
- Buckingham D. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Loyola; 2007.
- Corsaro W. *Sociologia da infância*. Porto Alegre: Artmed; 2011.
- Elias N, Dunning E. *Em busca da excitação*. Lisboa: Difel; 1992.
- Farias MJA, Wiggers ID, Almeida DMF. “Não é briga, não... é só brincadeira de lutinha”: cotidiano e práticas corporais infantis. *Pensar Prát*. 2019;22:1-13. <http://dx.doi.org/10.5216/rpp.v22.50247>.
- Farias MJA, Wiggers ID, Almeida DMF. Brincadeiras de luta e cultura infantil: análise de publicações em periódicos da Educação Física (2004-2013). *Rev Bras Ciênc Mov*. 2015;23(3):181-95. <http://dx.doi.org/10.18511/0103-1716/rbcm.v23n3p181-195>.
- Farias MJA, Wiggers ID. “Tio, eu gosto é de treta!” Brincando e brigando na escola. *Movimento*. 2019;25:e25041. <http://dx.doi.org/10.22456/1982-8918.88343>.
- Fernandes F. *Folclore e mudança social na cidade de São Paulo*. Petrópolis: Vozes; 2004.
- Fry D. Rough-and-tumble social play in humans. In: Pellegrini AD, Smith PK. *The nature of play, great apes and humans*. New York: Guilford Press; 2005.
- Gobbi M. Desenho infantil e oralidade. In: Faria ALG, Demartini ZBF, Prado PD. *Por uma cultura da infância: metodologias de pesquisa com crianças*. Campinas: Autores Associados; 2002. p. 69-92.
- Graue ME, Walsh D. *Investigação etnográfica com crianças: teorias, métodos e ética*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian; 2003.
- Huizinga J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva; 2005.
- Lankshear C, Knobel M. *Pesquisa pedagógica: do projeto a implementação*. Porto Alegre: Artmed; 2008.
- Machado SS. *Vivo ou Morto? O corpo sob olhares de crianças [dissertação]*. Brasília: Universidade de Brasília, Faculdade de Educação Física; 2013.
- Marques AR. Jogo de luta ou luta a sério? Como distinguir para decidir? *Cadernos da Infância*. 2010;(90):24-30.
- Millen AR No, Garcia RA, Votre SJ. Artes marciais mistas: luta por afirmação e mercado da luta. *Rev Bras Ciênc Esporte*. 2016;38(4):407-13. <http://dx.doi.org/10.1016/j.rbce.2015.10.004>.
- Rufino LGB, Darido SC. Possíveis diálogos entre a educação física escolar e o conteúdo das lutas na perspectiva da cultura corporal. *Conexões (Campinas)*. 2013;11(1):144-70. <http://dx.doi.org/10.20396/conex.v11i1.8637635>.
- Smith PK, Hunter T, Carvalho AMA, Costabile A. Children's perceptions of playfighting, playchasing and real fighting: a cross-national interview study. *Soc Dev*. 1992;1(3):211-29. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9507.1992.tb00125.x>.
- Würdig R. Brigar: um dos sentidos do recreio? *Educação Unisinos*. 2014;18(2):185-92.