

## “NÃO É BRIGA, NÃO... É SÓ BRINCADEIRA DE LUTINHA”: COTIDIANO E PRÁTICAS CORPORAIS INFANTIS<sup>1</sup>

**Mayrhone José Abrantes Farias**

Universidade de Brasília, Brasília, Distrito Federal, Brasil.

**Ingrid Dittrich Wiggers**

Universidade de Brasília, Brasília, Distrito Federal, Brasil.

**Dulce Maria Filgueira de Almeida**

Universidade de Brasília, Brasília, Distrito Federal, Brasil.

**Resumo:** A pesquisa tem por objetivo descrever e caracterizar brincadeiras de luta forjadas no cotidiano de uma escola pública de São Luís – MA, buscando compreender seus sentidos/significados para as próprias crianças. Realizou-se estudo de inspiração etnográfica, em que a análise das informações obtidas permitiu identificar três eixos, que conferem às brincadeiras os seguintes sentidos: imaginação/representação, disputa/duelo e prazer/vertigem. Os episódios registrados sugerem que, seja por intermédio das mídias, de vivências na comunidade ou na escola, as práticas analisadas são (re)criadas através da experiência infantil. Apreendeu-se, ainda, que o lúdico e a violência/agressividade coexistem nas práticas corporais observadas.

**Palavras-chave:** Crianças. Corpo. Brincadeira. Violência.

### “NO, IT IS NOT A FIGHT... IT IS ONLY A WRESTLING PLAY”: CHILDREN'S DAILY LIFE AND BODILY PRACTICES

**Abstract:** This research aims understand the sense/meaning of wrestling plays as bodily practices experienced in the daily lives of children of a public school of São Luís - MA. To this end, an ethnographic case study was conducted and the assessment of the information obtained allowed identifying three sets of meanings that characterize the plays as practices of: imagination/representation; dispute/duel; and pleasure/dizziness. Three events recorded in the field journal were used for discussing this corpus related to the phenomenon. These events revealed the media or experiences in the community or at school, the practices are (re)created in children's experience.

**Keywords:** Children. Body. Play. Violence.

### “NO ES PELEA NO... ES SÓLO UN JUEGO DE LUCHA”: VIDA COTIDIANA Y PRÁCTICAS CORPORALES INFANTILES

**Resumen:** Este trabajo tiene como objetivo entender el sentido/significado de juegos de lucha como prácticas corporales experimentadas en cotidiano de los niños de una escuela pública en

---

<sup>1</sup> Este trabalho obteve apoio financeiro por meio de concessão de bolsas aos autores. Não houve conflito de interesse para a realização deste trabalho.

São Luís do Maranhão. Para ello, se llevó a cabo un estudio de inspiración etnográfica, en el que el análisis de las informaciones obtenidas permitió identificar tres ejes de significado que caracterizan los juegos como prácticas de: imaginación/representación; disputa/duelo; y placer/vértigo. Para la discusión de este corpus, se utilizaron tres episodios registrados en el diario de campo. Estos episodios revelan que sea a través de los medios o experiencias en la comunidad o escuela, las prácticas son (re)creadas en la experiencia infantil.

**Palabras clave:** Niños. Cuerpo. Juego. Violencia.

## Introdução

As brincadeiras de luta podem ser consideradas como práticas corporais, revestindo-se por um conjunto de técnicas que apresentam eficácia e tradição e se assentam em determinado contexto sociocultural (MAUSS, 2003). Por representarem um jogo complexo e dinâmico entre o sujeito e o contexto sociocultural, as práticas corporais se inscrevem no cotidiano, consistindo em “[...] verdadeiros palcos em que cenas da vida são representadas” e podem ser configuradas como “pedagogias que intervêm sobre os corpos”, já que revelam mediações entre aquele que brinca e o meio em que a brincadeira se constitui (SOARES, 2005, p. 60). Além disso, as brincadeiras de luta referem-se à cultura lúdica infantil, conformada pelo repertório das brincadeiras e por meio do processo de interação com pares. Desse modo, privilegiou-se as práticas corporais que se encontram na experiência do brincar construído cotidianamente pelas crianças.

No rastro de pesquisas desenvolvidas por autores como Fernandes (2004), Brougère (2004) e Corsaro (2005), procurou-se compreender sentidos e significados de brincadeiras de luta vividas por crianças, considerando os “ditos” e “não ditos” delas próprias. Dessa forma, busca-se dar atenção às vozes e silêncios das crianças, reconhecendo que suas práticas corporais fazem parte do universo cultural em que estão inseridas, ao mesmo tempo em que seus gestos corporais e suas formas de expressão se constituem como um inventário social de sentidos e significados. Em adição, tomou-se a tipologia de jogos proposta por Caillois (1990) para orientar a análise dos dados gerados em campo, como se verá adiante.

No contexto de pesquisas no âmbito da educação física no Brasil, alguns estudos sobre o tema foram preliminarmente identificados. Embora sob perspectivas ou orientações teórico-metodológicas diferentes, destacam-se as pesquisas de Munarim (2007) e Silva (2008), que discutem as brincadeiras de luta como práticas que integram o cotidiano de crianças em diversos tempos e espaços escolares. Cunha (2004), por sua vez, descreve estas práticas corporais como parte do repertório lúdico de crianças, por meio de observação de crianças brincando em condomínios, em praças e na rua. Em adição, Wiggers (2005), Siqueira, Wiggers e Sousa (2012) e Machado e Wiggers (2012) apontam para a relação direta entre o imaginário que permeia as brincadeiras de luta e conteúdos midiáticos veiculados na TV. Esses trabalhos são de grande importância para conformar um conjunto de esforços no entendimento da cultura infantil, particularmente das brincadeiras de luta.

O delineamento da pesquisa seguiu a orientação etnográfica, por meio da observação de campo com a utilização de diário. Complementarmente, as informações foram obtidas por intermédio da representação de desenhos produzidos pelos participantes e rodas de conversa. Teve-se como locus de investigação uma escola pública de Ensino Fundamental (1º ao 9º ano), localizada em São Luiz – MA, na Região Nordeste do Brasil. Contudo, o trabalho foi circunscrito às crianças entre 7 e 13 anos de idade.

Desse modo, a pesquisa tem por objetivo descrever e caracterizar brincadeiras de luta forjadas no cotidiano de uma escola pública, buscando compreender sentidos/significados

dessas brincadeiras para as próprias crianças. Nos tópicos a seguir, será apresentado o delineamento metodológico, a descrição de episódios de brincadeiras de luta, bem como o *corpus* de sentidos/significados representado na análise e na discussão desses episódios protagonizados pelas crianças, e, por fim, as considerações finais do estudo.

### “Corpo-A-Corpo” Metodológico<sup>2</sup>: Delineamentos Da Pesquisa

Considerando o objetivo da pesquisa, definiu-se como método a pesquisa qualitativa, sob orientação etnográfica. O trabalho de campo foi construído de modo a propiciar a observação e interação com as crianças, os sujeitos desta pesquisa, com o intuito de “escavar o cotidiano” próprio da sociologia da vida cotidiana (PAIS, 2003). Igualmente, Stecanella (2009, p. 66) considera que a sociologia do cotidiano, como opção metodológica, configura-se em uma arqueologia que busca compreender “[...] algo que está ali presente, em estado bruto, para ser talhado, detalhado, ‘escovado’ (como os ossos que o arqueólogo descobre)”.

Conforme anteriormente assinalado, a pesquisa foi realizada em uma escola pública de Ensino Fundamental (1º ao 9º ano), localizada em São Luiz – MA, situada na Região Nordeste do Brasil, envolvendo a participação de crianças entre 7 e 13 anos de idade, em quatro turmas do 2º ao 5º ano. A escolha do campo para pesquisa não foi aleatória, deveu-se à condição socioeconômica da comunidade, bem como da escola. Intencionávamos realizar a pesquisa em uma escola pública que pudesse facilitar o acesso do pesquisador e que ao mesmo tempo estivesse situada em uma comunidade pobre economicamente, mas que, paradoxalmente, se encontrasse próxima à região central e nobre da ilha de São Luís, o que demonstraria um interessante contraste entre centro e periferia.

A atividade de campo teve duração de três meses, seguindo um protocolo de observação correspondente a três períodos do dia a dia na escola, a saber: a entrada, o recreio e a saída. Nestes foram observados diferentes tipos de brincadeira vividos pelas crianças e, por meio de anotações em diário de campo, procurou-se selecionar aqueles que apresentaram características de brincadeiras de luta. Desse modo, registraram-se os gestos das crianças que fizessem menção às práticas de luta, englobando pelo menos um dos seguintes aspectos fundamentais, sendo eles: a) representação de técnicas de lutas, esportes de combate ou artes marciais institucionalizadas; b) imitação de movimentos ou apresentação de roteiros de personagens e/ou super-heróis em contexto de combate; c) mútua mobilização ao confronto corporal, envolvendo gestos de ataque e/ou defesa. Após a identificação de algum desses itens, recorreu-se, oportunamente, à fala dos sujeitos, confirmando ou não a presença das lutas na composição dos roteiros das brincadeiras.

A análise foi desenvolvida por meio da composição de episódios, com recortes pormenorizados dentro de um contexto ampliado de práticas corporais infantis. Conforme Graue e Walsh (2003), os episódios se caracterizam por uma versão recontada dos registros de campo, que requer traços interpretativos por parte do pesquisador, posicionando-o criticamente em um jogo entre a observação do fenômeno e a natureza do entendimento analítico do mesmo.

Além dos episódios, utilizamos o desenho infantil como técnica complementar. As produções de desenhos dispõem de informações que vão além do próprio desenho em si ou a mera cópia do cenário, pois povoam o imaginário e os interstícios entre o produtor dos sentidos e aquilo que busca ser significado (GOBBI, 2002). Ao todo foram sugeridos dois temas

<sup>2</sup>Tal como uma luta corporal, em que os adversários disputam espaços na luta para o domínio do outro com o uso do próprio corpo, o desenho da pesquisa foi realizado. A expressão “corpo-a-corpo metodológico” pressupõe a existência de um jogo de resistências e concessões entre o que revela o *corpus* da pesquisa e os anseios do pesquisador em busca do entendimento do fenômeno.

para as produções gráficas, sendo eles: “Minha brincadeira favorita na escola” e “As brincadeiras de ‘lutinha’ na minha escola”. Ao término da produção de todos os desenhos, dividimos as turmas em pequenos grupos, formando rodas de conversa, onde foram expostas pelas próprias crianças características dos fenômenos representados nos desenhos.

### “Não É Briga Não... É Só Brincadeira De Lutinha”: Resultados E Discussão

Ao longo do trabalho de campo registraram-se 27 episódios de brincadeiras de luta. Os episódios apresentam a pluralidade de formatos das práticas corporais por meio das brincadeiras de luta. Assim, mesmo tendo consciência de que toda forma de classificação tende à redução da complexidade da descrição do fenômeno, procuramos agrupar os episódios, buscando em seus traços mais marcantes a caracterização das brincadeiras observadas. De tal modo, os episódios foram sistematizados em sete classificações das brincadeiras de luta, sendo elas: a) De derrubar, bater, chutar e/ou imobilizar; b) Com uso de brinquedos e/ou objetos diversos; c) De gestos de lutas, artes marciais e/ou esportes de combate institucionalizados; d) De ataques em resposta a uma ação/provocação e/ou revide; e) Misturadas com outras brincadeiras ou esportes; f) Com inspiração de conteúdos midiáticos; e g) De disputa de território (Tabela 1).

Entendendo que as brincadeiras são práticas corporais circunscritas por valores que se enquadram em categorias de jogo, pode-se traçar algumas interlocuções entre parte da tipologia construída por Caillois (1990) e os registros obtidos em campo acerca das brincadeiras. Caillois (1990) sistematizou a categoria jogo na tipologia a seguir: *agon*, a competição, a luta pelo triunfo com base no mérito em disputas regulamentadas; *ilinx*, busca pela vertigem física e/ou moral e o gosto pela desordem; *mimicry*, o simulacro, jogo de imitações e representações; *alea*,<sup>3</sup> o acaso, o benefício da sorte. Segundo o autor, os jogos acontecem sob diferentes graus de *Paidia* (liberdade) e *Ludus* (regulamento) e acabam por delinear os rumos da manifestação, proporcionando diversas formas de jogar.

Dada esta topografia de análise dos jogos construída por Caillois, compreendeu-se que brincadeiras de luta podem ser classificadas em *agon*, por um forte apelo da disputa corporal, da busca pelo vencedor, do mais forte e do campeão das “lutinhas”; enquanto jogo de representações, encenações de gestos de lutas institucionalizadas e personagens da TV e de conteúdos midiáticos diversos constitui-se em *mimicry*; bem como podem ser entendidas por *ilinx*, as brincadeiras de luta direcionadas ao jogo entre prazer e dor, do bater e apanhar, da vertigem física sentida em meio a aparente desordem.

Desse modo, a criação de classificações em torno dos episódios de brincadeiras de luta, dispondo de elementos caracterizadores das brincadeiras, possibilita a identificação de três eixos de sentido que revelam perspectivas distintas, mas dialógicas entre si. São eles brincadeiras de: a) imaginação/representação; b) disputa/duelo; e c) prazer/vertigem. Foram identificadas também algumas brincadeiras expressas nos episódios que assumiram caracteres “híbridos”, apresentando aspectos de dois eixos (Tabela 1).

<sup>3</sup> A tipificação *alea* de jogo, delineada por Caillois (1990), não apresentou pontes de diálogo com os dados do campo. Isso se deu por reconhecermos na pesquisa que para ser considerada brincadeira de luta, a manifestação deve apresentar a mútua motivação dos sujeitos, fruto da interação destes no seu cotidiano, além da cooperação equitativa na manutenção e organização da brincadeira. Aspectos estes que o benefício da “sorte” e do “acaso” podem descaracterizá-la.

**Tabela 1**– Quantitativo de episódios por classificação e eixos de sentido

Classificações	Episódios (%)	Eixos de significação	Episódios (%)
De derrubar, bater, chutar e/ou imobilizar	10 (37,02%)	Imaginação/representação	-
		Disputa/duelo	2 (7,40%)
		Prazer/vertigem	4 (14,81%)
		Híbridos	4 (14,81%)
Com uso de brinquedos e/ou objetos diversos	4 (14,81%)	Imaginação/representação	4 (14,81%)
		Disputa/duelo	-
		Prazer/vertigem	-
		Híbridos	-
De gestos de lutas, artes marciais e/ou esportes de combate	3 (11,11%)	Imaginação/representação	2 (7,40%)
		Disputa/duelo	-
		Prazer/vertigem	-
		Híbridos	1 (3,70%)
De ataques em resposta a uma ação/provocação e/ou revide	3 (11,11%)	Imaginação/representação	-
		Disputa/duelo	-
		Prazer/vertigem	3 (11,11%)
		Híbridos	-
Misturadas com outras brincadeiras ou esportes	3 (11,11%)	Imaginação/representação	1 (3,70%)
		Disputa/duelo	-
		Prazer/vertigem	-
		Híbridos	2 (7,40%)
Com inspiração de conteúdos midiáticos	2 (7,40%)	Imaginação/representação	2 (7,40%)
		Disputa/duelo	-
		Prazer/vertigem	-
		Híbridos	-
De disputa de território	2 (7,40%)	Imaginação/representação	-
		Disputa/duelo	-
		Prazer/vertigem	2 (7,40%)
		Híbridos	-
<b>TOTAL</b>	<b>27 (100%)</b>	<b>TOTAL</b>	<b>27 (100%)</b>

Fonte: Elaborada pelos autores, 2013.

Ao construir a classificação dos episódios, concorda-se com Brougère (2004), pois brincando as crianças criam laços de interação com o mundo, (re)construem o meio, apropriam-se do real e se expressam. Aprendem novas formas de se relacionar com seus pares, redefinem normas e valores que reverberam em suas vidas sociais e contribuem na formação de identidades, que extrapolam o próprio universo mágico do brincar.

A partir do processo de categorização dos episódios de brincadeiras de luta, selecionamos três episódios que representam os três eixos de sentido anteriormente assinalados. Esses três episódios, descritos a seguir, além de oferecerem uma visão abrangente do material empírico, considerando as características identificadas nas brincadeiras de luta, permitem desenvolver uma análise qualitativa, buscando compreender sentidos/significados dessas brincadeiras como práticas corporais infantis.

a) Imaginação/representação: super-heróis, lutadores e guerreiros imaginários

Episódio 1 - Luta entre bonecos *Max Steel*

Tudo começou quando na hora da saída Gustavo<sup>4</sup> (9 anos), um garoto pequeno, negro e com óculos com lentes bem grossas, retira um boneco *Max Steel* de dentro da sua bolsa. Em seguida Júnior (8 anos), um garoto branco, um pouco mais franzino que Gustavo, também tira um boneco similar de sua mochila. Os dois iniciam a brincadeira na maior empolgação, di-

<sup>4</sup> Todos os nomes das crianças que fazem parte dos episódios descritos foram preservados, sendo atribuídos nomes fictícios pelos autores.

zendo: “Vou pegar você”, “Quero brigar contigo”, “Você não me escapa”. Os dois garotos manipulam os bonecos como se fossem projeções/continuações de seus próprios corpos, tamanha era a desenvoltura. Em seguida, depois de se sentirem cansados de andar de um lado para o outro no pátio de saída, os dois sentam-se e continuam brincando com o boneco, simulando um tiroteio, brigas com forte contato corporal e também a transformação de um simples lápis em uma espada. A brincadeira acaba. Chegam os responsáveis para levá-los para casa.

O episódio que retrata as experiências de Gustavo e Júnior com seus bonecos *Max Steel* revela mais que uma brincadeira de bonecos, mas um jogo de representações que tem o imaginário midiático atuando diretamente na composição do roteiro da cena. Os corpos se confundem com os próprios bonecos, ao ponto de não dissociarmos o que é corpo e o que é brinquedo. Isso porque a cena da “lutinha” perpassa pela representação dos movimentos do personagem de desenho animado, pela manipulação das crianças dos bonecos, além da realização de movimentos corporais de lutas pelas próprias crianças.

Segundo Brougère (2004), a criança se situa na brincadeira por meio de imagens compreendidas nos brinquedos, bem como dos códigos que emanam das relações sociais e dos programas de TV. A partir da ressignificação destes códigos é que as imagens ganham formas e sentidos nas brincadeiras. Durante a brincadeira, a criança recorre ao imaginário e vai aprendendo a brincar. Conforme Girardello (1998), a aprendizagem por meio do brincar baseia-se na imaginação, ao passo também que a imaginação é nutrida pelo brincar.

Considerando a relação direta entre as mídias e o imaginário lúdico infantil, Wiggers (2005) realiza uma análise de desenhos confeccionados por crianças e evidencia que muitas delas, especialmente os meninos, utilizam-se da representação de heróis virtuais, sob a forma de lutadores marciais, em seus desenhos, como forma de reforçar o imaginário midiático e as expectativas e valores socialmente esperados para crianças do sexo masculino. A autora conclui que essas representações tomam forma nas brincadeiras de luta de boneco, bem como nas “lutinhas” – contato corporal direto entre crianças – protagonizadas pelas próprias crianças. Essa forma de brincar foi interpretada por Wiggers (2005) como um episódio de luta virtual que sinaliza para a conceituação de corpo virtual representado nas brincadeiras.

O desenho (Figura 1) feito por Carlos, 10 anos, da mesma turma de Gustavo e Júnior, representa, segundo o autor, um personagem do desenho animado *Dragon Ball* e uma brincadeira de “lutinha” que ele protagonizou com um colega na escola. O autor comentou após a produção do desenho: “[...] eu assisto é muito *Dragon Ball* e brinco aqui na escola.”



**Figura 1** - *Dragon Ball*. Tema: “Brincadeira de lutinha na minha escola”

**Fonte:** Registros de campo, 2012.

Carlos coloca em um plano principal do desenho a figura do personagem do *Dragon Ball*. O personagem tem um poder especial que emana do seu corpo, representado em uma chama amarela de energia. Esse mesmo poder também é identificado na brincadeira de “lutinha” colocada por Carlos em um plano superior da gravura, em menor proporção que a do personagem. O autor parece traçar com isso um elo entre a brincadeira e os roteiros de luta que acontecem no desenho animado.

A presença das mídias, neste contexto, não promove mudanças só nas brincadeiras, mas na própria criança que brinca (BUCKINGHAM, 2007). Essa concepção também pode ser visualizada na pesquisa de Girardello (1998), em que a autora problematiza a televisão, bem como outras novas tecnologias, como agentes exponenciais desse processo de modificação da cultura lúdica infantil.

É importante compreendermos com isso que as crianças, ao recorrerem a diversos conteúdos e informações veiculadas pelas mídias, atualizam de forma específica os elementos acessados, se apropriando e muitas vezes reforçando e projetando para si os valores socialmente (im)postos. Seja brincando com o boneco do seu personagem favorito ou imitando poderes mágicos em uma luta de brincadeira, elas formatam novos valores para conduzir seu universo lúdico. Notadamente, evidencia-se que as representações trabalhadas pelas crianças estão relacionadas aos seus cotidianos, mas também remetem àquilo que é apresentado pelas mídias.

#### b) Disputa/duelo: o “machão”, o campeão do “ringue-escola”

##### Episódio 2 – “Rasteira”

Na hora do recreio se avista dois meninos do 4º ano brincando de luta. Eram Tobias (12 anos) e Daniel (9 anos). Eles seguravam o braço um do outro, aplicando chutes nos calcanhares, ao mesmo tempo em que se esquivavam, buscando manter o equilíbrio próprio ou o desequilíbrio do adversário. O primeiro a cair foi Daniel, que aparentemente constrangido, levanta reclamando, enquanto Tobias sai sorridente. Ao acabar o confronto, pergunta-se ao vencedor que tipo de brincadeira era aquela, ao que ele responde que era a “rasteira” e complementando que o objetivo é “derrubar o outro”. Aqui vale menção ao fato de que à medida que há um vencedor, todos os demais coleguinhas assim o reconhecem.

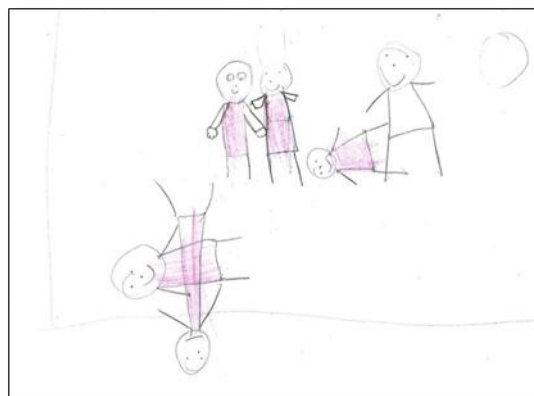
Clifford Geertz (2008), em seu clássico texto sobre a briga de galos Balinesa, ressalta que no simbolismo balinês, o galo mais forte, aquele que ganha a luta, possibilitará que o seu dono seja reconhecido como tal perante seu grupo social. Não é de hoje que a noção de bravura engendra mecanismos de reconhecimento social, ao mesmo tempo em que inspira, simultaneamente, a noção de pertencimento.

Na escola, foco de nosso estudo, pudemos presenciar o significado desse simbolismo. Desse modo, percebe-se que na brincadeira de rasteira não está em jogo apenas o projetar de corpos ao chão, mas a “honra”, o reconhecimento do grupo como figura importante, o “mais forte”. Vencendo “duelos” entre os colegas, tendo o corpo como arma e como alvo, as crianças redefinem papéis, reorganizam lideranças, ganhando *status* diferenciados entre seus pares, *status* que está relacionado à noção de prestígio e distinção. Para Faria et al. (2010), ao assumir diferentes papéis, a criança compreende melhor a dinâmica social em que está inserida, entendendo sua posição frente à relação com seus pares. Os autores situam o papel do “lutador” nas experiências infantis como uma vivência interessante no ser criança. Segundo eles, é na experiência do universo lúdico que a criança vive plenamente sua infância.

Sob outra perspectiva de discussão, Silva e Daolio (2007) problematizam a relação entre as práticas corporais infantis e as regras de “pertencimento” de grupo, no caso de grupos de meninos e meninas. No contexto analisado pelos autores, as brincadeiras de “lutinhas” situam-se em ambos os grupos, apesar de serem recorrentes nos agrupamentos de meninos. Se-

gundo os autores, a “lutinha” caracteriza-se por: “uma sequência de golpes (socos e chutes), empurrões e movimentos de agarrar o oponente, podendo se desenvolver em qualquer espaço do parque” (SILVA; DAOLIO, 2007, p. 27).

Conforme Gael (9 anos), autor do desenho seguinte (Figura 2), este representa uma brincadeira de rasteira. Para ele, há uma evidente diferença entre a rasteira e a briga: “[...] Na briga, eles batem até sangrar; na rasteira, os meninos botam o pé pro outro cair, só cai e machuca as costas [...] já brinquei de luta, mas só de longe. A gente só finge.”



**Figura 2** - “Rasteira”. Tema: “Brincadeira de lutinha na minha escola”  
**Fonte:** Registros de campo, 2012.

O desenho apresenta três momentos da brincadeira: uma de preparação, em que os sujeitos estão iniciando a disputa; outra de projeção de um dos personagens no chão; e a última de finalização, onde o vencedor se joga em cima do adversário. Gael expõe na sua fala uma preocupação em distinguir a brincadeira da briga, assim como em relacionar a motivação pelo contato corporal no formato de brincadeira de luta com o fingimento, ou seja, a “mentirinha”. Neste contexto, paira o imaginário da violência como um ponto de intersecção entre o brincar e o brigar, que normalmente não é distinguido com clareza sob o olhar do adulto. Para Barreira (2010, p. 2), diferentemente da briga que, segundo ele, é a “coisificação hostil” do outro, o duelo pauta-se por uma disponibilidade de ambos os envolvidos no enfrentamento. Há a clareza do “outro”, o reconhecimento de direitos em defender a sua honra sem hostilidades, com a visualização do adversário como alvo de uma satisfação pessoal.

Dessa forma, a rasteira representada tanto no episódio como no desenho, contribui para pensarmos não só na brincadeira ou nos gestos de luta que as circundam. Podemos entender com isso que a prática da luta é situada no âmbito da brincadeira como um elemento caracterizador de grupo, endossando papéis que perpassam as discussões de gênero, do imaginário da violência, da educação do corpo, bem como dos vários sentidos que as práticas corporais podem assumir nos espaços de relacionamento infantil.

c) Prazer/vertigem: entre o prazer e a dor, o bater e o apanhar

### Episódio 3 – “Coque e pela”

Em um determinado momento da saída dos alunos da escola, presenciei próximo ao pátio da escola o último episódio de brincadeira de lutinha. A brincadeira ocorria em frente à janela da secretaria, contando com aproximadamente seis crianças, de ambos os sexos, que seguravam um garoto. A brincadeira, por eles assim denominada por não haver “bogue”, isto é, soco, simula o estrangulamento, segurando-se por trás aquele que está apanhando, com os



braços no seu pescoço, enquanto ele tenta escapar, movimentando seu corpo contra todos os outros colegas e dando muitas gargalhadas.

A brincadeira denominada de “coque e pela”, conforme me disse um dos participantes (Romário, 11 anos), consiste na realização de movimentos corporais que mesclam técnicas corporais do Karatê e de outras lutas, por meio de chutes e empurrões. Do que presenciei, vale mencionar que essa brincadeira retrata uma clara aproximação entre agressividade e lúdico, que se expressam no cotidiano das crianças como parte de seu dia a dia.

O cotidiano aqui não se constitui como um mero pano de fundo da vida do sujeito, mas um conjunto de atividades que reproduz a sociedade, expondo singularidades (HELLER, 1977). Na compreensão de Pais (1993), essas singularidades expressas no cotidiano não são apenas justaposições de atividades rotineiras, elas promovem rupturas e reinvenções dentro daquilo que se repete todos os dias. Brougère (2004), por sua vez, considera que a brincadeira possui uma dimensão simbólica que se encontra associada a aspectos do convívio social, sendo uma representação de elementos do cotidiano. Essas relações concebidas frente ao cotidiano são expressas, inclusive, nas possibilidades diversas do ser criança, sobretudo no brincar, lutar, bater, dar rasteira, enfim, no socializar que aqui está reportado ao cotidiano escolar das crianças.

Em pesquisa com crianças de uma Escola Parque em Brasília, Belloni (2010) identificou compreensões curiosas das crianças em torno das noções de “bem” e “mal” nutridas pelas mídias. As crianças entenderam que para que o bem vencesse o mal seria justificável o uso de atos de violência, inclusive nas próprias brincadeiras. Com isso, a autora chama atenção para o que ela considera ser um fenômeno de naturalização da violência no universo infantil, em que a violência é representada simbolicamente como banal e corriqueira.

Em contrapartida, Cunha (2004) expõe que, ao observar a brincadeira “Gigantes no ringue”, realizada por meninos em seu campo de pesquisa, uma das regras acordadas era a de não bater de verdade (ou bater forte), evidenciando a compreensão dos limites entre o brincar e o bater de verdade. As compreensões expressas pela autora podem ser observadas na pesquisa de Jones (2004), sobretudo quando este defende a tese de que as brincadeiras de luta não têm relação com a violência. Para o autor, muitos adultos é que não sabem distinguir agressividade e brincadeira. Com efeito, pessoas adultas podem se perguntar: que prazer há no bater e apanhar? Muitos não conseguem entender a dimensão do prazer que está por detrás da dor e, sobretudo, no simbolismo que esse tipo de prática corporal manifesta.

A produção (Figura 3) de Dante (11 anos) representa sua participação em uma brincadeira de luta: “Eu começando uma briga de mentirinha com Joseph e Daniel [...] eu dando ‘bogue’ neles [...] Na brincadeira, a gente se machuca, mas sem querer.”



**Figura 3** – “Briga de mentirinha”. Tema: “Brincadeira de lutinha na minha escola”  
**Fonte:** Registros de campo, 2012.

Dante coloca sua brincadeira como uma “briga de mentirinha”, situando a prática em um patamar diferente, se formos traçar uma análise topográfica das brincadeiras de luta. Assim como no episódio retratado, expõe uma clara disposição de enfrentamento de limites, buscando o “gozo” e a “vertigem” de se brincar na fronteira do brigar. Essa fronteira é delineada na própria brincadeira, pelos próprios sujeitos, que, a partir dos golpes, vão contornando, absorvendo e dosando as formas de lidar com o corpo em ataque e em defesa, circundado pelo espírito do lúdico.

Siqueira, Wiggers e Souza (2012), em pesquisa com crianças de uma instituição de educação infantil, mencionam que o lúdico, no cenário por elas investigado, se manifestara muitas vezes em brincadeiras de luta e de tiro. As autoras afirmam que as próprias crianças, ao se envolverem com essas brincadeiras, determinavam as barreiras, expondo que tudo é de “mentirinha”. Essa “mentirinha” representa símbolos que pairam no imaginário das crianças e impõem contornos às brincadeiras, em um “passeio” constante entre o lúdico e a agressividade/violência.

Portanto, o bater e o apanhar, o prazer e a dor, são expressões corporais que se confundem no universo das crianças em seu cotidiano escolar por meio de suas brincadeiras. O sentido atribuído pelas crianças, todavia, é bem distinto daquele dado pelo observador-adulto. Para as crianças, o que se faz presente é a atmosfera lúdica da brincadeira, enquanto para o adulto tais manifestações são sintomáticas da agressividade.

### **A Brincadeira Acabou! À Guisa De Uma Conclusão**

Em nosso contexto de investigação, tentamos desvelar as “máscaras do cotidiano”, conforme sinaliza Pais (2008), ultrajadas nas práticas corporais infantis, notadamente por meio das brincadeiras de luta. A análise das informações obtidas permitiu identificar três eixos, que conferem às brincadeiras os seguintes sentidos: imaginação/representação, disputa/duelo e prazer/vertigem.

Em adição, o registro de campo evidenciou elementos em torno da composição das brincadeiras por parte das crianças, angariando aspectos para a construção dos episódios, processo que culminou em problematizações mais pormenorizadas de algumas brincadeiras de luta. A “brincadeira de bonecos”, o duelo de “rasteiras” ou o “coque e pela”, alicerçados pelas descrições de campo e desenhos, ajudaram a demonstrar que batendo e apanhando de “mentirinha”, as crianças reconfiguram seus cotidianos, definindo papéis sociais determinados, que estão relacionados a posições de prestígio e reconhecimento no âmbito escolar.

Sobretudo, vale salientar que as manifestações das práticas corporais das crianças podem ser lidas por meio de uma clara disposição agonista dos participantes da brincadeira, que, forjando uma interação mais prolongada possível entre eles e com a presença mesmo rápida de diálogos e a repetição de gestos, exprimem os papéis de cada um deles frente ao cotidiano escolar. Apreendeu-se, com isso, que o lúdico e a violência/agressividade, para além de discursos, coexistem nas práticas, revelando um constante embate de forças que condiciona os rumos da brincadeira. Esse embate é nutrido pela própria intencionalidade das crianças que brincam, que, por sua vez, partem das identidades construídas em seus cotidianos e revelam para onde mais se inclina a brincadeira.

A criança entra em contato com o outro, ao mesmo tempo em que (re)cria seu mundo. Neste processo criativo atribui sentido às ações, delimitando espaços de disputa, redefinindo normas e construindo, à sua maneira, os cenários do dia a dia. Percebemos com isso, que a criança participa ativamente do jogo social, pautado por representações de valores e de papéis, os quais são incorporados no cotidiano, seja em casa, na rua, na escola ou em frente às telas da TV e/ou do computador.

Para concluir, compreendemos que as brincadeiras de luta compõem um repertório de práticas corporais que possuem sentidos e significados revelados na experiência infantil e, como tal, não podem ser analisadas de modo desconectado do seu tempo e espaço. Quando brincam de “lutinhas”, as crianças lançam mão de expressões e linguagens que são socialmente (re)construídas com características muito particulares que, no olhar do adulto, podem ser entendidas como atos de violência e/ou agressão. Essas características, de alguma forma, revelam faces do cotidiano, trazendo à tona o protagonismo da criança frente aos seus espaços de relacionamento. Para que possamos refletir sobre as várias dimensões que consistem as manifestações de luta, sobretudo aquelas que partem do olhar da criança, é importante propormos tematizações destas práticas corporais nos vários ambientes de relacionamento infantil, dentre eles a escola.

---

## Referências

- BARREIRA, C. R. A. Uma análise fenomenológica da luta corporal e da arte marcial. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE PESQUISAS E ESTUDOS QUALITATIVOS, IV., 2010, Rio Claro, São Paulo. **Anais...** Rio Claro, SP:UNESP, 2010. Disponível em: <www.sepq.org.br>. Acesso em: 24 maio 2013.
- BELLONI, M. L. **Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança**. Campinas, SP: Papyrus, 2010.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. Tradução: Gisela Wajskop. São Paulo: Cortez, 2004.
- BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. Tradução: Gilka Girardello e Isabel Orofino. São Paulo: Loyola, 2007.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Tradução: José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CORSARO, W. Entrada no campo, aceitação e natureza da participação nos estudos etnográficos com crianças pequenas. **Educ. Soc.**, Campinas, São Paulo, v. 26, n. 91, maio/ago. 2005.
- CUNHA, C. T. **Traços da cultura infantil: um estudo com grupos de crianças que brincam livremente**. 2004. 168 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Campinas, Campinas, São Paulo, 2004.
- FARIA, M. C. M. et al. Atividades motoras cotidianas e suas influências no desenvolvimento de pré-escolares. **Movimento**, Porto Alegre, v. 16, n. 01, p. 113-130, jan./mar. 2010.
- FERNANDES, F. **Folclore e mudança social na cidade de São Paulo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.
- GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- GIRARDELLO, G. **Televisão e imaginação infantil: histórias da Costa da Lagoa**. 1998. 349 f. Tese (Doutorado em Jornalismo) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.

GOBBI, M. Desenho infantil e oralidade. In: FARIA, A. L.G.de.et al. (Org.). **Por uma cultura da infância**: metodologias de pesquisa com crianças. Campinas, SP: Autores Associados, 2002. p. 69-92.

GRAUE, M. E.; WALSH, D. J. **Investigação etnográfica com crianças**: teorias, métodos e ética. Lisboa: Triunfadora-artes gráficas, 2003.

HELLER, Á. **Sociología de la vida cotidiana**. Tradução: J. F. Yvars e E. Pérez Nadal. Barcelona: Península, 1977.

JONES, G. **Brincando de matar monstros, por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta**. São Paulo: Conrad Livros, 2004.

KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. 6.ed. Ijuí, RS: Unijuí, 2004.

MACHADO, S. S.; WIGGERS, I. D. Imagens da infância: mídias e suas representações em práticas corporais infantis. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 15, n. 4, p. 821-1113, out./dez. 2012.

MAUSS, M. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo: EDU/EDUSP, 2003.

MUNARIM, I. Brincando na escola: o imaginário midiático na cultura de movimento das crianças. In: PIRES, G. de L.; RIBEIRO, S. D. (Org.). **Pesquisa em educação física e mídia**: contribuições do Labomídia/UFSC. Florianópolis: Tribo da Ilha, 2007.

PAIS, J. M. **Culturas juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional, 2003.

PAIS, J. M. Máscaras, jovens e “escolas do diabo”. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 37, p. 07-21, jan./abr. 2008.

\_\_\_\_\_. Nas rotas do cotidiano. **Revista Crítica de Ciências Sociais**, Coimbra, n. 37, p. 105-115, jun. 1993.

SILVA, A. M. da; DAOLIO, J. Análise etnográfica das relações de gênero em brincadeiras realizadas por um grupo de crianças de pré-escola: contribuições para uma pesquisa em busca dos significados. **Movimento**, Porto Alegre, v. 13, n. 01, p. 13-37, jan./abr. 2007.

SILVA, J. V. P. Espaços para o jogo no recreio escolar e a ocorrência de lutas a “brincar”. **Licere**, v. 11, n. 2, p. 1-17, ago./2008.

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

SOARES, C.L. Práticas Corporais: Invenção de pedagogias? In: SILVA, A. M.; DAMIANI, I. R. (Org.). **Práticas corporais**: gênese de um movimento investigativo em educação física. Florianópolis: Nauembla Ciência & Arte, 2005.v. 1.

STECANELA, N. O cotidiano como fonte de pesquisa nas ciências sociais. **Conjectura**, Caxias do Sul, v. 14, n. 1, p. 63-75, jan./mai. 2009.

WIGGERS, I. D. Cultura corporal infantil: mediações da escola da mídia e da arte. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, São Paulo, v. 26, n. 3, p. 59-78, maio2005.

.....

Recebido em: 14/11/2017

Revisado em: 13/10/2018

Aprovado em: 13/10/2019

Endereço para correspondência:

[mayrhonfarias@hotmail.com](mailto:mayrhonfarias@hotmail.com)

Mayrhon José Abrantes Farias

Universidade de Brasília, Faculdade de Educação Física.

Gleba B - Campus Darcy Ribeiro

Asa Norte

70910900 - Brasília, DF - Brasil