

## ENTRE TIROS E LUTINHAS: BRINCADEIRAS DE CRIANÇAS NA BRINQUEDOTECA UNIVERSITÁRIA

Cleonice Peres  
Laila Cristina Pereira Furtado  
Cristiane Oliveira Souza  
Ramão Marques dos Santos Filho  
Marcos Suel Duarte  
Evandro Salvador Alves de Oliveira

---

**Resumo:** Na contemporaneidade as crianças tem construído brincadeiras a partir de elementos que a cultura midiática oferece de modo abrangente. Os jogos e culturas lúdicas que ocorrem na vida das crianças, inclusive em contextos educativos, cada vez mais trazem à tona questões do universo adulto e das referências simbólicas que a mídia apresenta. No bojo desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo compreender a produção de culturas lúdicas de crianças, desenvolvidas em uma Brinquedoteca Universitária, tomando como viés as brincadeiras que trazem a “lutinha” e os “tiros de revólver” como foco de análise. Para analisar os jogos, as brincadeiras de meninos e meninas, e suas vicissitudes, tomamos como base teórica os estudos de autores que se debruçam em estudar o universo infantil, bem como a cultura. Dentre eles, temos as contribuições de Benjamin (1984), Brougère (2002; 2010) e Huizinga (2012). Como grupo de pesquisa preocupado em conhecer o universo infantil a partir dos estudos culturais e da sociologia da infância, temos como estratégia metodológica a realização de observação participante, com caráter de intervenção, para compreender os fenômenos suscitados no contexto da investigação. Para tanto, os pressupostos da método qualitativo são tomados como alicerce na pesquisa com crianças. Com este estudo, é possível analisar que alguns modos de brincar e produzir culturas lúdicas, por crianças na Brinquedoteca, como as lutas e as reproduções de cenas com tiros, assaltos e jogos de polícia e ladrão, despertam preocupações e desconfortos nas professoras da Educação Infantil. Tais fenômenos as fazem intervir nas ações brincantes da criança, tomando-lhes das mãos os brinquedos que estão disponíveis, deixando de explorar, no âmbito da educação, assuntos importantes nos momentos em que brincam, compartilham ideias e constroem relações. A pesquisa contribui com a produção científica no campo da infância e da Educação Infantil.

**Palavras-chave:** Imaginação. Criança. Brinquedoteca. Jogo.

---

### Introdução

As crianças imersas na cultura contemporânea têm demarcado, cada vez mais, os espaços em que convivem de modo a absolver a cultura midiática em suas ações. Meninos e meninas têm construído relações dialógicas num contexto atravessado por ideologias políticas, capitalista, relações de consumo e pela natureza tecnológica digital que tem se expandido de forma expressiva e abrangente na cultura. As interações das crianças com o outro acontecem nos ambientes permeados por jovens, adultos e pessoas mais velhas, onde todos convivem e constroem afinidades, sobretudo na pré-escola ou em outros contextos educativos.

Nesse sentido, este trabalho tem como desafio problematizar algumas brincadeiras que as crianças tem reproduzido na Brinquedoteca, tomando como pano de fundo as referências simbólicas da mídia e da cultura abrangente que nos envolve e atinge as crianças.



Metodologicamente, temos nos apropriado de observações participantes, que tem ocorrido na Brinquedoteca universitária, também conhecida como Laboratório de Ludicidade. Crianças, entre 03 e 05 anos participam de um projeto de extensão e pesquisa do Centro Universitário de Mineiros (Unifimes), Goiás, bem como as professoras da rede pública de ensino que trabalham com essas crianças. Assim, apoiando-nos em uma abordagem qualitativa, temos trabalhado com crianças e pesquisado a infância com as próprias crianças, considerando seus discursos e suas ações lúdicas.

A infância, em conexão com tempos de vida distintos, encora-se em constantes sinapses com a cultura, marcada, notadamente, pela presença das mídias – foco central de nossos estudos e análises. Distorcer as imagens que simbolizam uma criança ingênua, pura e inocente é o que elas fazem constantemente, desafiando a família, professores e sociedade, de modo geral, a compreender como essas modificações acontecem, principalmente, em suas brincadeiras e modos de ser. Para tanto, tomamos como viés as brincadeiras de “lutinha” e de “dar tiros”, que elas reproduzem no espaço da Brinquedoteca.

Nesta pesquisa buscamos, portanto, compreender algumas questões do universo infantil inseridas em contextos educativos emergentes, como a Brinquedoteca, onde ocorrem interações capazes de construir novos conhecimentos, a partir das relações que as crianças estabelecem entre si e das interações que se processam com a mídia (em especial as personagens que se destacam nela) durante suas vidas e em suas culturas (lúdicas).

Teoricamente, para analisar os jogos, as produções de culturas lúdicas e as brincadeiras que as crianças realizam, tomamos como base teórica os estudos de autores que se debruçam em estudar o universo infantil, bem como o jogo e a cultura. Dentre eles, temos as contribuições de Benjamin (1984), no que se refere às experiências infantis, a história cultural do brinquedo e os jogos de guerra; Brougère (2002; 2010), que nos esclarece o conceito de cultura lúdica, discutindo a influência da televisão nas brincadeiras infantis e aborda o jogo e o brincar na contemporaneidade, enfatizando as diferenças entre os termos; e Huizinga (2012), que explora o jogo enquanto aspecto primitivo, apresentando contextualizações históricas e filosóficas.

É de Brougère (2002) o pensamento que diferencia jogo e brincadeira. Para o pesquisador francês, o jogo é designado por interpretações das atividades humanas, pois ele é definido de acordo com a maneira que se brinca. Destaca o autor, que no jogo temos que seguir



algumas regras e no brincar basta usar “a criatividade imaginaria” criando um mundo à parte e distinto.

### Quando as crianças brincam com “armas” e “lutinhas” na Brinquedoteca: olhares e reflexões

Quando a criança passa a frequentar a escola (ou outros espaços educativos), visitada por outras crianças e pessoas, e reduz seu tempo entre os familiares, o seu mundo é expandido e o processo de socialização, que teve início no âmbito da família, continua sendo desenvolvido em contato com outro ambiente de pessoas, estas que compartilham outros espaços e diferentes culturas.

Na escola, ao seguir uma nova rotina, as crianças passam a perceber que existe uma organização em que o tempo da cronologia é o que demarca suas ações, tem a hora do lanche, do recreio, das atividades e de brincar, como nos esclarece Pereira & Neto (1997). Nos segmentos da Educação Infantil, o tempo livre é muito utilizado na escola, ocasião em que as crianças brincam ao mesmo tempo em que aprendem.

Pereira & Neto (1997) já nos chamavam a atenção para prestar atenção ao estudar o lazer na infância, tomando como viés a atividade lúdica (brincar) e a televisão. A TV é dispositivo midiático, atualmente disponível a grande parte da população mundial, que veicula muitas informações por meio de programações diversas – inclusive oferece maneiras de jogar. Como as crianças pequenas brincam bastante na escola, vemos que o jogo é uma prática fundamental para o desenvolvimento da criança, desde as primeiras idades. É por isso que Huizinga (2012) nos chama a atenção para pensar no jogo como um elemento da cultura, em seu clássico livro “Homo Ludens. Por outro lado, as mídias em geral, em especial a televisão, por exemplo, é uma atividade em que a criança adere por longos períodos e que permite a construção de infinitos diálogos com os personagens e heróis que se destacam nela. A interação com a televisão permite que o sujeito construa e modifique, também, sua cultura lúdica.

O conceito de cultura lúdica, abordado por Brougère (2002), além de ser importante nesta pesquisa em razão do brincar ser um fenômeno rico utilizado nesse processo, refere-se a um conjunto de brincadeiras, costumes lúdicos e regras, que não está isolado da cultura geral. Dispor de uma cultura lúdica é dispor de certo número de referências que permitem interpretar o jogo, que pode remeter à ideia do brincar como faz-de-conta ao romper com as significações da vida cotidiana.



A cultura lúdica é definida por Brougère (2002) como um conjunto de regras e significações próprias do jogo, o que resulta na ação em que o jogador adquire e domina o seu contexto, isto é, o jogo consiste no lugar de emergência e enriquecimento da cultura lúdica.

Para Brougère (2002), a cultura lúdica como toda cultura é um produto da interação social. É a partir das relações estabelecidas entre criança, brinquedo e meio social que a criança constrói sua cultura lúdica. Segundo ele, a cultura lúdica, visto resultar de uma experiência lúdica, é então produzida pelo sujeito social a partir dessas relações e interações que envolvem indivíduos, ações e objetos materiais.

Criança, brincar, cultura lúdica, jogo e Brinquedoteca são as palavras-chave elegidas para direcionar esta pesquisa. Como o foco de nossas análises são as brincadeiras com as armas (dar tiro) e as lutas (lutinhas), direcionaremos, então, para tal reflexão. Por meio das observações na Brinquedoteca, percebemos que, por um lado, as professoras das crianças toleram e permitem que elas brinquem com lutas, reproduzindo golpes, gestos, simulações de poder, incorporando personagens, como os *Power Rangers*, por exemplo. Por outro lado, quando as crianças utilizam as armas para brincar de polícia e ladrão ou assaltos, as professoras da turma de crianças intervêm de maneira a inibir a ação lúdica com tais objetos.

Não se trata de enfatizar, aqui, a valorização o aspecto profano da “arminha” de brinquedo enquanto instrumento que pode ser ou não algo tendencioso ou negativo. A questão é colocar em suspenso a produção de uma cultura lúdica, como a exposta anteriormente, em que as crianças as vezes utilizam tais objetos, compreendendo que esses não se caracterizam como elementos que influenciarão em suas personalidades e vidas de maneira negativa.

Brougère (2010), discute essa questão quando relata as brincadeiras e brinquedos de guerra em sua obra. O autor aborda principalmente a dimensão cultural da brincadeira e do brinquedo, deixando para outros estudiosos o cuidado de destacar a dimensão psicológica que, muitas vezes, leva para outros aspectos e representações de violência e agressividade. Para ele, a criança se quiser brincar com uma arma, nem precisa de uma réplica de plástico. Não é porque a criança brinca com arma ou aponta o dedo que ela se tornará um bandido. Esse fenômeno deixa nítido, como afirma Brougère, que a criança pode apontar qualquer objeto, ou usar a própria mãos com os dedos, que sua imaginação poderia construir muitas situações e maneiras diferentes de brincar, utilizando uma arma fictícia.



A imaginação, nesse sentido, além de ser um elemento que serve como um pilar no cenário da escola, ou da Brinquedoteca (como a situação deste trabalho), parece ser uma maneira leal e bastante significativa de estabelecer contato com a criança, capaz de proporcionar situações de liberdade e de criação dentro de um contexto que é a Educação Infantil. Desse modo, o papel do professor consiste em identificar e compreender esses elementos, construir estratégias para explorar junto às crianças e, partir daí, tornar suas aulas um grande e encantador “laboratório de descobertas”, em que a porta de entrada seja a curiosidade (SILVA, 2015).

Assim, cabe ao professor estabelecer uma relação dialógica com a criança, de modo a construir significados sobre assuntos do cotidiano, junto à elas, sobretudo àqueles que elas trazem à tona em suas brincadeiras e rodas de conversas, para educar e intervir, como os jogos “agressivos” ou as brincadeiras de lutas, tiros, polícia e ladrão, entre outras.

### Considerações Finais

Com esta pesquisa, ainda em desenvolvimento, em que pretendemos realizar oficinas lúdicas para problematizar questões relativas aos assuntos que emergem em suas práticas, compreendemos que é importante e necessário ampliar o debate sobre os pontos aqui apresentados, de modo a convidar o professor a refletir e desconstruir imagens cristalizadas sobre o brincar e a brincadeira. Além disso, entendemos que a cultura lúdica das crianças é um fenômeno crucial no processo de desenvolvimento humano, capaz de agregar novos elementos nas experiências infantis, tão sublimes, quando a brincadeira acontece sem intervenções que podem impedir riquezas.

### Referências

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010. (Coleções questões da nossa época; v. 20).

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2012. – 7. Edição.



PEREIRA, B. O.; NETO, C. **A infância e as práticas lúdicas: estudo das atividades de tempos livres nas crianças dos 3 anos 10 anos.** In: PINTO, M.; SARMENTO, M. J. As crianças, contextos e identidades. Sociedade Gráfica, Braga – Portugal, 1997.

SILVA, D. O. **Desenvolvendo um cenário imaginativo circense pelo brincar-e-se-movimentar da criança.** Dissertação de mestrado – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, Brasil, 2015.

#### Dos autores

---

**Cleonice Peres - Centro Universitário de Mineiros – Unifimes. Graduada em Educação Física.**

**E-mail: [cleoperes4.0@gmail.com](mailto:cleoperes4.0@gmail.com)**

**Laila Cristina Pereira Furtado - Centro Universitário de Mineiros – Unifimes. Graduada em**

**Educação Física. E-mail: [lailacpf@gmail.com](mailto:lailacpf@gmail.com)**

**Cristiane Oliveira Souza - Centro Universitário de Mineiros – Unifimes. Graduada em Educação**

**Física. E-mail: [cris.agr2009@gmail.com](mailto:cris.agr2009@gmail.com)**

**Ramão Marques dos Santos Filho - Colégio Ágape - Mineiros. Graduado em Educação Física pela Unifimes. Especializando em Gestão de sala de aula no ensino superior. E-mail:**

**[proferamao@gmail.com](mailto:proferamao@gmail.com)**

**Marcos Suel Duarte - Centro Universitário de Mineiros – Unifimes. Graduando em Educação Física.**

**E-mail: [marcospesporte1918@gmail.com](mailto:marcospesporte1918@gmail.com)**

**Evandro Salvador Alves de Oliveira - Centro Universitário de Mineiros – Unifimes /**

**Universidade do Minho (Portugal). Doutorando em Estudos da Criança; Doutorando em Educação. E-mail: [evandro@fimes.edu.br](mailto:evandro@fimes.edu.br)**

---

