

Brincadeiras de luta e cultura infantil: análise de publicações em periódicos da Educação Física (2004-2013)

Fight play and children's culture: analysis of publications in journals of Physical Education (2004-2013)

FARIAS, MJA; WIGGERS, ID; ALMEIDA, DMF. Brincadeiras de luta e cultura infantil: análise de publicações em periódicos da Educação Física (2004-2013) . **R. bras. Ci. e Mov** 2015;23(3):181-195.

Mayrhone José Abrantes Farias¹
Ingrid Dittrich Wiggers^{1,2}
Dulce Maria Filgueira de Almeida^{1,2}

¹Universidade de Brasília
²Bolsista do CNPq - Brasil

RESUMO: O trabalho tem por objetivo apresentar um panorama de estudos que abordam o tema “brincadeiras de luta” em publicações especializadas da educação física. No espectro das práticas corporais, as lutas integram a cultura infantil. Compreende-se por cultura infantil as experiências vividas pelas crianças e sua apropriação em termos de sentidos e significados atribuídos por elas próprias às suas ações. As crianças são consideradas como atores e autores de suas próprias histórias, portanto, sujeitos do processo cultural. O estudo foi desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica em oito revistas da área da educação física, editadas no Brasil, entre 2004 e 2013. O trabalho de revisão da literatura foi distribuído em três etapas, incluindo análise de palavras-chave, título e resumo dos artigos, bem como leitura do texto completo. Foram identificados treze artigos que apresentam discussões acerca dessa manifestação da cultura infantil. Evidenciou-se predomínio de abordagens qualitativas de pesquisa. Em relação ao tipo de estudo, a maior parte dos artigos analisados se caracteriza como pesquisa de campo e de delineamento etnográfico. As categorias temáticas enfocadas foram as de “gênero”, “mídias” e “violência”. Os artigos que abordam a categoria “gênero” apontam para as determinações culturais que situam as brincadeiras de luta como características do público masculino. Os estudos que tratam da categoria “mídias” ressaltam a ludicidade e a criatividade na composição das brincadeiras. A análise indicou duas concepções acerca das brincadeiras de luta que permeiam as pesquisas examinadas. A primeira situa as brincadeiras de luta como representação de violência e a outra como expressão da cultura lúdica das crianças.

Palavras-chave: Crianças; Brincadeiras; Violência.

ABSTRACT: The goal of this study was to present a panorama of studies that address the theme “fight play” in specialized publications of physical education. In the scenario of bodily practices, fights are part of children's culture. Children's culture is understood as children's experiences and their appropriation in terms of senses and meanings assigned by them to their actions. Children are considered actors and authors of their own stories, therefore, subjects of the cultural process. The study was carried out by means of bibliographical research conducted in eight magazines in the field of physical education, published in Brazil between 2004 and 2013. The literature review was composed of three phases, including analysis of keywords, title and abstracts of the articles, as well as reading the full text. A total of thirteen articles that presented discussions on that manifestation of children's culture were found. A predominance of qualitative research approaches was observed. With respect to the type of studies, most articles assessed were characterized as field research and ethnographic designs. The thematic categories focused were “genre”, “media”, and “violence”. Articles that discussed the category “gender” pointed to the cultural determinations that consider fight plays as characteristic of male individuals. Studies addressing the category “media” highlight playfulness and creativity in the composition of plays. The analysis identified two conceptions regarding fight plays that permeate the studies assessed. The first considers fight plays as representation of violence, and the other as an expression of children's playful culture.

Key Words: Children; Play; Violence.

Recebido: 30/06/2014
Aceito: 06/08/2015

Contato: Mayrhone José Abrantes Farias - mayrhonfarias@hotmail.com

Introdução

As representações de luta fazem parte do universo infantil. Empurrando, puxando, chutando e batendo as crianças expressam movimentos que, embora possuam sentidos e significados anteriores às próprias ações, são reinterpretados e reinventados na experiência das crianças e, portanto, apropriados pela cultura infantil. Muitas dessas ações são caracterizadas por elas próprias como brincadeiras. Entretanto, ao olhar do adulto podem vir a ser compreendidas como atos de agressão e violência. Para que se possa interpretar as várias dimensões que permeiam as brincadeiras de luta, sobretudo aquelas que são partilhadas na experiência infantil, é importante problematizar como as crianças atribuem sentido e significado a essas ações. Essas são entendidas como práticas corporais, que, por sua vez, forjam o que se pode denominar de educação do corpo.

Segundo Belloni¹, para contribuímos com os saberes acerca da infância faz-se mister buscar uma forma de conhecimento que pressuponha a transformação. Esse entendimento implica em mudar as formas como são produzidos os conhecimentos no campo de estudos sobre a infância. Para tanto, a autora sugere que se ouçam as crianças e adolescentes, considerando que elas, além de aprender, têm muito a ensinar. Nessa perspectiva, infere-se a existência de uma cultura infantil, na qual gestos, falas e movimentos, enfim, um conjunto de práticas corporais se materializam na experiência das crianças, ao tempo em que são por cada uma delas sentidas e significadas.

Portanto, compreende-se por cultura infantil as experiências vividas pelas crianças e sua apropriação em termos de sentidos e significados atribuídos por elas próprias às suas ações, que, por seu turno, são parte do universo das práticas corporais. Assim, as crianças são consideradas como atores e autores de suas próprias histórias, portanto, sujeitos do processo cultural. No espectro das práticas corporais, as lutas integram a cultura infantil. Adicionalmente, constituem-se como um dos conteúdos da educação física. No entanto, o quadro de produção referente às lutas e temas afins ainda se apresenta de forma incipiente na área². Para Correia e

Franchini², há a necessidade de se ampliar e reconhecer os diversos saberes que compõem o que eles chamaram de “grande teia” de expressões de diversidade cultural das práticas de luta.

Tendo em vista essa diversidade e a busca por uma melhor compreensão do universo da luta na cultura infantil, compôs-se esse trabalho, que tem por objetivo apresentar um panorama da produção científica que aborda o tema “brincadeiras de luta” em publicações de revistas especializadas da educação física, entre 2004 e 2013. Inicialmente, o texto trata de elementos teóricos acerca do projeto moderno de infância e, nesse interim, de como se situa o debate sobre a educação do corpo e suas repercussões na cultura infantil. Em seguida, traçou-se o desenho metodológico da pesquisa, destacando-se os procedimentos para seleção dos estudos que abordam as brincadeiras de luta. Foi desenvolvida a análise dos artigos, mediante categorias e, por fim, fez-se uma discussão, considerando aspectos relevantes observados na apreciação das fontes literárias.

A luta por um projeto de infância e a educação do corpo

De um “vir a ser” na Idade Média, concepção evidenciada por Ariès³, a um “futuro presente”, perspectiva anunciada por Corsaro⁴, a noção de infância sofreu variações dependendo do contexto social e histórico em que se situa. Sarmiento⁵ sugere que não se pode pensar em “infância” no singular, mas sim em “infâncias” no plural. As concepções atuais de infância, conquanto, são fruto de embates conceituais e de negociações políticas imbricadas ao longo da história⁶. De acordo com Sarmiento⁵, a institucionalização da infância se deu apenas na Modernidade, a partir de vários fatores, destacando-se, entre eles, o direito à educação e a expansão da escola pública. Belloni¹ acrescenta a influência do modelo capitalista de sociedade na história da infância moderna. Segundo a autora, o projeto de infância que temos hoje, representado pela dualidade adulto/criança, se originou na divisão do trabalho social. Logo, a ideia de infância seria fruto de adaptações da sociedade urbano-industrial, oriunda de um projeto moderno cunhado pelo modo de produção capitalista.

Respalhando-se em uma perspectiva histórica para o entendimento da criança, notadamente da infância no contexto do capitalismo, Belloni¹ registra que no século XVIII, a criança era ainda considerada como ser em formação, sendo protegida de experiências consideradas típicas de adultos, como o sexo e a violência. Essa ideia de proteção se deu no intuito de preservar o processo de construção do cidadão do futuro. Nesse mesmo século, as crianças tornam-se alvo de formas diferentes de controle disciplinar e de cuidados médicos preventivos¹. A noção de cuidado e de proteção pode ser encontrada até os dias atuais, pois a criança ainda é posta em uma redoma simbólica, onde lhe é atribuída a característica de ser frágil, que não poderia realizar atividades comuns ou normais aos adultos.

A educação do corpo, sob essa perspectiva, deveria contribuir para aquisição de padrões de movimento, que serão desenvolvidos gradativamente até a vida adulta. Essa educação é justificada como uma proteção contra a dor, os machucados e as frustrações e tomou a escola, destacadamente a disciplina educação física, como instrumento de modelação dos seus mecanismos de controle. Vale salientar, consoante o entendimento de Soares⁷, Bracht⁸ e Castellani Filho⁹, além de outros, que essa disciplina, reconhecida atualmente como campo de conhecimento e intervenção pedagógica, serviu aos interesses do projeto de sociedade capitalista, à medida que alimentou em seu projeto inicial a ideia de produção de corpos saudáveis e fortes, por meio do higienismo e, mais tarde, do eugenismo.

Trata-se, por assim dizer, de uma educação do corpo que, ao ser dimensionada em espaços institucionalizados como a escola, engloba práticas como hábitos de higiene e de alimentação, ideais de beleza, princípios de boas maneiras, comportamento e, sobretudo, disciplinamento ou controle do corpo. Para Vaz¹⁰, as práticas de controle e disciplinamento do corpo contribuem para a formação de corpos “educados”. Essa visão também é compartilhada por Soares¹¹, que trata da educação do corpo como um conjunto de intervenções e técnicas inculcadas a longo prazo no sujeito. Tais intervenções dirigidas aos corpos das crianças imputam-

lhes valores e práticas sociais desejadas, que são um espelho do social.

Com efeito, é possível identificar que o conceito de infância aparece no campo da produção acadêmica da educação física recorrentemente atrelado à noção de preparação para a vida adulta¹². Essa noção atribui à criança a condição de inocente e ingênua, ancorada em uma perspectiva de “paparicação” e moralização. A infância é considerada, sob essa perspectiva, como redução à fase anterior à vida adulta, como um período que precisa de atenção, formação sob moldes externos e de uma educação para o futuro. Em alternativa, parece imprescindível problematizar essa visão, buscando abordar a infância por meio de suas especificidades, reconhecendo-se a necessidade de interpretação dos ditos e não-ditos das crianças, cuja expressividade se dá por meio de manifestações compreendidas como práticas corporais, entre elas a luta.

Contrapondo à ideia de proteção exacerbada da criança, Jones¹³ considera que o antídoto das frustrações da vida é a experiência. Segundo o autor, a falta de habilidade de lidar com nossos próprios medos e ansiedades são postos em cheque na vida adulta. Desse modo, brigas de travesseiro, tiros com pistolas d’água e combates de mentirinha impõem riscos que contribuem para distinguir fantasia de realidade. Em algumas circunstâncias remetem a movimentos de super-heróis, em outras a ambientes de guerra e/ou disputas. Enfim, lutas, jogos violentos e de “faz de conta” contribuem para a educação do corpo. As crianças representam universos imaginários a partir do corpo, do movimento, em consonância com cenários (re)construídos com base em múltiplas influências interativas, entre elas as mídias. Munarim¹⁴, por exemplo, enfatiza que o “se-movimentar” das crianças, representado sob a forma de gestos de luta, é aparentemente um canal para a ressignificação dos conteúdos de séries de TV.

No jogo de (re)construções das crianças, as brincadeiras de luta transitam entre a fidelidade e a “realidade” dos gestos de lutas e novas finalidades, que são construídas em torno dos movimentos lúdicos do corpo. Podemos depreender que no momento em que as

crianças praticam movimentos de lutas de heróis e guerreiros imaginários, descobrem, por meio do movimento, novas formas de lidar com o próprio corpo. Partindo-se dessas contribuições, percebe-se que é necessário identificar aspectos particulares das crianças em cada contexto, como forma de melhor compreendê-las.

Desenvolvimento Metodológico

O trabalho foi desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica em oito revistas da área da educação física, editadas no Brasil. A escolha se justifica pelo fato dessas apresentarem perspectivas diferenciadas do campo de conhecimento e intervenção da educação física, vinculando-se tanto à visão pedagógica e social da educação física, quanto à perspectiva biodinâmica. Além disso, tratam-se de revistas de grande circulação no campo e indexadas à base de dados da Capes nos estratos A e B. Não obstante, o sistema de seleção dos periódicos também seguiu critérios definidos anteriormente por Bracht *et al.*^{15,16}, que desconsiderou periódicos de abordagens temáticas específicas, que dão ênfase a discussões referentes a subáreas da educação física. As revistas elencadas foram: Motrivivência, Motriz, Movimento, Pensar a Prática, Revista Brasileira de Ciência e Movimento (RBCM), Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE), Revista Brasileira de Educação Física e Esporte (RBEFE) e Revista da Educação Física/UEM. O recorte temporal abrangeu o período de 2004 e 2013, compreendendo, portanto, uma década.

O trabalho de pesquisa nos periódicos foi distribuído em três etapas. A primeira ocorreu por meio de buscas de artigos nas páginas digitais dos periódicos, considerando as palavras “brincadeira”, “brincadeiras” e “brincar”. Ainda que semanticamente esses termos remetam a significados semelhantes, obtivemos nas buscas dessas palavras acesso a trabalhos diferentes.

A segunda etapa se desenvolveu por meio da análise dos artigos disponibilizados na primeira busca, a partir da qual elencamos aqueles que apresentaram em seu

título, resumo e/ou palavras-chave, a menção dos termos “criança”, “infância” ou “educação infantil”. Como resultado dessas duas etapas introdutórias, selecionamos 61 artigos, que serviram de base de investigação para a última etapa da delimitação do *corpus* de pesquisa.

Na terceira etapa foi feita a análise da amostragem dos 61 artigos selecionados nas fases anteriores. Foram selecionados aqueles que apresentavam em seu conteúdo de pesquisa, reflexões em torno das lutas como manifestações de brincadeiras infantis. Sendo elas representadas em brincadeiras de bater, chutar, imobilizar, de golpear com brinquedos e/ou objetos, ou de encenação lutas imaginárias e/ou artes marciais. Para essa última seleção de artigos fez-se a leitura dos textos completos e foram delimitados como principal critério de escolha, apontamentos de discussão em torno das brincadeiras de luta no universo lúdico das crianças. Vale ressaltar que, aproveitaram-se desde os trabalhos que retrataram com precisão conceitos, características e/ou formatos das lutas na cultura infantil, até aqueles que fizeram menções discretas a essas práticas. Desta forma, não foram considerados pesquisas que tematizam as lutas institucionalizadas, bem como atividades lúdico-desportivas ou práticas corporais infantis, que não fossem caracterizadas como “brincadeiras de luta”. Com isso, privilegiamos os estudos que expuseram de alguma forma as lutas como manifestação espontânea no imaginário representado nas brincadeiras das crianças.

Considerando o critério de avaliação do conjunto de 61 artigos publicados nas revistas anteriormente citadas, referentes às temáticas das brincadeiras na infância, no período compreendido entre 2004 e 2013, apenas treze artigos apresentaram especificamente discussões acerca de brincadeiras de luta, o que representa aproximadamente 21% desse conjunto.

As brincadeiras de luta: gênero, mídias e violência

Considerando a distribuição dos artigos por periódico, conforme ilustrado na Tabela 1, a Movimento foi a revista que mais divulgou artigos que discutem brincadeiras de luta na cultura infantil.

Tabela 1. Artigos que apresentam discussões acerca de brincadeiras de luta por periódico

Periódicos	Número de artigos	Percentual de artigos
Movimento	4	30,76
RBCE	3	23,07
Motrivivência	2	15,38
Motriz	1	7,69
Pensar a Prática	1	7,69
Revista da UEM	1	7,69
RBEFE	1	7,69
RBCM	-	-
TOTAL	13	100

Fonte: Os autores.

Para o desenvolvimento da análise das fontes, procurou-se identificar no escopo de cada artigo selecionado os seguintes aspectos: (a) como o tema se situa quantitativamente no contexto das publicações que problematizam as brincadeiras na infância; (b) as abordagens metodológicas utilizadas; (c) os tipos de delineamento do estudo; (d) as técnicas empregadas na sua elaboração; (e) o local onde foram realizadas as pesquisas, bem como, (f) as principais categorias temáticas que nortearam os artigos analisados. Ressalve-se que alguns trabalhos não apresentaram características bem definidas quanto a esses tópicos. Nesses casos buscou-se identificar indícios que poderiam revelar possíveis características a serem consideradas na classificação dos mesmos.

No que diz respeito às abordagens metodológicas utilizadas, entre os treze trabalhos analisados, onze se delinearam por abordagem qualitativa e apenas dois por abordagem quantitativa de investigação. Em relação ao tipo de estudo desenvolvido, cinco artigos se caracterizam como pesquisa de campo, cinco como etnografia, dois como revisão de literatura e um como pesquisa documental. Outrossim, as pesquisas de campo foram mediadas por diversas técnicas, como observação participante, aplicação de questionários, realização de entrevistas, análise de desenhos e uso de fotografias. Nos trabalhos etnográficos, em linhas gerais, foram compostos diários de campo, que buscaram realizar uma descrição aprofundada dos cenários investigados. Evidenciou-se, portanto, predomínio da pesquisa empírica para análise das brincadeiras de luta entre crianças, pressupondo-se com isso, a partir dos estudos apreciados, que esse delineamento favorece a aproximação do pesquisador

com os sujeitos investigados, ao tempo em que também possibilita maior facilidade de inserção ao campo.

Merece atenção o fato de que as pesquisas com crianças ainda se constituem como grande desafio para os pesquisadores, o que pode ser explicado pelo fato da infância se constituir em um universo desconhecido por parte dos adultos. Corsaro⁴ considera que as crianças possuem suas próprias culturas e que é necessária a aproximação a elas para se apreender tal especificidade. Para o autor, pesquisar cenários infantis é uma tarefa complexa e requer um trato metodológico particular e cuidadoso.

Quanto ao local onde foram realizadas as pesquisas de campo e de cunho etnográfico, identificaram-se seis trabalhos que apresentaram escolas como campo de investigação, três foram efetivados em instituições de educação infantil e um em *playground*. Levando em consideração que o projeto moderno de criança encontra-se atrelado à sua permanência na escola, como assinalado anteriormente, não surpreende o fato de que boa parte dos estudos tenham sido realizados em instituições educacionais. Um aspecto a ser destacado é a existência de vários tempos e espaços analisados no âmbito escolar para a identificação do brincar. Nesse contexto inclui-se o recreio no pátio das escolas, o horário da recreação nos parques, além das vivências nas quadras esportivas, que se situam nas pesquisas como espaços bastante requisitados para o brincar de luta. Por outro lado, os artigos evidenciam que os locais das brincadeiras também são observados por olhares vigilantes de adultos, que podem cercear as práticas e inibir as possibilidades de vivências, incluindo as de luta.

Adicionalmente, percebeu-se, a partir da análise dos artigos, que categorias temáticas nortearam as discussões acerca das brincadeiras de luta na cultura infantil. Algumas apareceram com certa frequência nos estudos, delineando compreensões dos autores em relação a essas manifestações nos cenários infantis. As categorias temáticas identificadas¹, conforme a Figura 1 foram: “gênero”, “mídias” e “violência”.

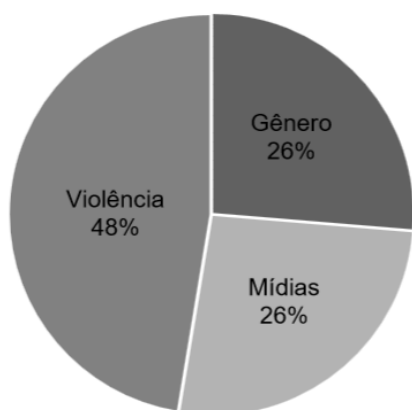


Figura 1. Percentual das categorias temáticas evocadas nos artigos

Vale ressaltar que as discussões da violência no universo das brincadeiras de luta, com 48% dos trabalhos, se mostraram proeminentes a partir de uma análise topográfica da amostragem de pesquisa.

a) Gênero

Em relação às discussões de gênero, estas se evidenciam a partir das identidades que perpassam o “ser menino” e “ser menina”, representadas também no brincar de luta. Entre as doze pesquisas, cinco abordam, de alguma forma, essa categoria. São elas: Wenetz *et al.*¹⁹; Nicoletti e Manoel²⁰; Silva e Daolio²¹; Wenetz e Stigger²²; Pereira e Mourão²³.

Conforme Wenetz *et al.*¹⁹, as brincadeiras de luta situam-se em um conjunto de práticas que ocorrem no recreio escolar e são dotadas de significados sociais, que

repercutem nas concepções de corpo e de gênero dos alunos. De acordo com os autores, as brincadeiras de luta são práticas corporais comuns aos grupos de meninos. Todavia, evidenciam que, eventualmente, as meninas também são capazes de “brigar” no contexto de outras brincadeiras, em que estas se defendem dos meninos com movimentos de lutas.

Nicoletti e Manoel²⁰ produzem um inventário de ações motoras de crianças em um *playground* de São Paulo. Para tanto os autores especificam tipos de brincadeiras. Entre as brincadeiras registradas no *playground* aparecem as de luta. Foram situadas na categoria “locomoção”, que se caracteriza pelo “[...] deslocamento da criança pelo espaço físico, usando ou não equipamentos”²⁰. Em soma, os autores registram que as brincadeiras de luta são comuns a meninos na faixa etária dos seis anos.

O artigo de Silva e Daolio²¹ aborda a noção de práticas corporais e o “pertencimento” a grupos de meninos e meninas. Os autores ilustram como as brincadeiras de “lutinhas” se situam nestes dois grupos, além de caracterizar como são realizados os gestos pelas crianças.

A “lutinha” caracterizava-se por uma sequência de golpes (socos e chutes), empurrões e movimentos de agarrar o oponente, podendo se desenvolver em qualquer espaço do parque. Algumas vezes foi possível observar um grupo de meninas realizando uma brincadeira parecida com a “lutinha”. Elas se davam socos e chutes de forma um pouco mais lenta, paradas no local, muitas vezes nem acertando a “adversária”. O que nos chamou a atenção foi o fato delas também rirem bastante durante a execução desses gestos, realizando-os com escárnio, assim como os meninos quando executavam os gestos do balé no palco.²¹

Na discussão de gênero travada por Silva e Daolio²¹ também são identificados “jogos de regra de pertencimento” dos grupos, a partir de uma simulação de “briga” no jogo de futebol em um grupo de meninos. Desse modo, a “luta” caracteriza os meninos. As rodinhas de maquiagem e o balé, por sua vez, identificam as meninas. O artigo analisa, portanto, o jogo de representações de atos que caracterizam o papel de gênero e a formação de grupos.

Wenetz e Stigger²² fazem referência às brincadeiras de luta como práticas comuns dos grupos de

¹ Entre as pesquisas selecionadas apenas uma, a de Faria *et al.*¹⁸, não apresenta discussões que pudessem ser classificadas em uma das três categorias temáticas. Esta pesquisa situa a abordagem das brincadeiras de luta no jogo de representações e na incorporação de personagens fictícios, entre eles a figura do lutador. Neste caso, os autores não especificam as influências na construção desta representação.

meninos no espaço-tempo do recreio escolar em uma escola pública de Porto Alegre – RS. No mesmo direcionamento, o estudo de Pereira e Mourão²³ justifica a determinação de papéis sociais nas brincadeiras pelo fato de meninos e meninas experimentarem uma educação do corpo de forma diferenciada. Segundo os autores, enquanto os meninos exploram livremente todos os espaços do pátio e da quadra da escola, as meninas recorrem à sombra e a práticas mais reservadas e contidas. As brincadeiras de luta são representadas como práticas exclusivas dos meninos.

Essas análises atuais coincidem com o trabalho clássico de Fernandes²⁴, desenvolvido na década de 1940, em São Paulo, que evidenciou que, nas “trocinhas” entre crianças, os sexos se dividiam em grupos de forma organizada, com regulamentos e traços gerais próprios. Embora até o fim da primeira e o final da segunda infância, o autor não tenha observado uma organização explícita em grupos de meninos e meninas, as crianças ao se aproximarem de forma mais intensa de indivíduos do mesmo sexo, da mesma idade ou mais velhas, tendem a buscar uma identidade de gênero. Estas relações intergrupais que são definidas no indivíduo se refletem nos gostos particulares e nas brincadeiras.

Traçando um diálogo com outras literaturas, sobretudo, em relação à educação do corpo, bem como às influências que pairam sobre a cultura infantil, Baudelot (*apud* CUNHA²⁵) considera que meninas sofrem forte incentivo a brincar no espaço doméstico, enquanto os meninos sob o ar livre das ruas. As meninas são educadas para terem reações mais afetuosas ao próximo. Os meninos, por seu turno, são estimulados à prática da força, ao cultivo ao ego e às práticas de heroísmo, representadas no jogo de futebol, nas lutas e nos combates, seja em jogos de pião ou nas “caçadas” de pipas.

Belloni²⁶, em adição, apresenta reflexões acerca das relações de gênero com o gosto precoce por jogos e cenas de luta. A autora identificou em sua pesquisa que meninas tendem a rejeitar desenhos animados com cenas de muita violência, assim como têm dificuldade de representar atos de violência em dramatizações e

brincadeiras. Os meninos, por sua vez, se mostram adeptos a gestos e roteiros de violência, combates e guerras. A autora aponta essas identificações de gênero como construções que são apresentadas nos veículos midiáticos, onde são reforçados padrões e valores dominantes, ao mesmo tempo em que corroboram com um modelo determinado de educação do corpo. Tal fato justificaria o maior interesse dos meninos por brincadeiras de luta e guerra, considerando que estas impõem desafios corporais e incitam práticas de heroísmo. Várias são as influências deste processo de reconhecimento e da promoção do interesse de meninos por manifestações como o futebol e as lutas. Entre as principais influências destacam-se as mídias.

b) Mídias

Sobre a influência das mídias nas brincadeiras de luta, cinco entre os doze artigos abordaram explicitamente a presença de programas de TV, como desenhos animados, filmes e seriados, além de páginas da internet e jogos eletrônicos na representação das manifestações de brincadeiras de luta pelas crianças. As pesquisas analisadas foram: Machado e Wiggers²⁷; Siqueira, Wiggers e Souza²⁸; Barbosa e Gomes²⁹; Costa e Betti³⁰; Wiggers³¹.

A pesquisa de Machado e Wiggers²⁷ ilustra gestos de brincadeiras de luta de crianças no recreio de uma escola, que ao mesmo tempo em que faziam alusão a movimentos de artes marciais dramatizavam a cena de um crime, tal como na série televisiva “CSI: Investigação Criminal”, uma campeã de audiência. As autoras situam que a brincadeira só teve seu fim quando os participantes “desvendaram” o crime.

Na mesma lógica do trabalho anterior, Siqueira, Wiggers e Souza²⁸ retratam brincadeiras de crianças de uma instituição de educação infantil, que modelavam bonecos e criavam histórias baseadas no desenho “Ben 10”. Mencionam que a ludicidade infantil pode se manifestar em brincadeiras de luta e de tiro. As autoras esclarecem que as próprias crianças ao brincar determinavam as barreiras entre a “realidade” e a imaginação, expondo que as lutas eram de “mentirinha”.

O reconhecimento do brigar sem “ser de verdade” é uma forma da criança expressar que quando brinca de luta não quer agredir o colega ou ser violento, o que pode não ser visto da mesma maneira pelo adulto.

O estudo de Barbosa e Gomes²⁹ comenta acerca da personificação da imaginação e da fantasia que gira em torno da relação entre os conteúdos midiáticos e as brincadeiras. Cita exemplos de enredos em que as crianças se projetam enquanto guerreiros de desenho animado, que lutam contra monstros para salvar princesas.

Outro artigo analisado, o de Costa e Betti³⁰, trata das novas manipulações eletrônicas e do processo de virtualização da cultura lúdica infantil. Para isso os autores abordam a presença dos jogos eletrônicos como brincadeira e citam o exemplo do desenho animado *Beyblade*. No desenho, cada personagem manipula uma espécie de pião que representa um robô com poderes especiais em um campo de batalha. A batalha acontece entre os piões que assumem novas representações a partir do olhar dos personagens do desenho. A disputa de brincadeira acaba quando um pião consegue fazer com que o outro pare de rodar. Os autores do artigo sinalizam que este tipo de brincadeira corresponde a uma versão de última geração do modelo tradicional de pião, que com a referência do programa de TV ganhou requintes de “luta”, estimulando a imaginação.

A imaginação infantil que incide diretamente nas suas concepções de mundo e, não obstante na dimensão lúdica das atividades infantis, é tratada igualmente na pesquisa de Wiggers³¹. A mesma aborda as representações de heróis virtuais por parte de meninos, muitas delas sob a forma de lutadores marciais, a partir de desenhos confeccionados pelas crianças. Os desenhos faziam menção a ninjas, *bad boys* e “fortões”, personagens que permeiam o imaginário das crianças analisadas. A autora atenta também para a violência que aparece como pano de fundo das representações de desenhos japoneses, que faziam parte do interesse das crianças. Estas representações tomam forma nas brincadeiras de luta de boneco, bem como nas “lulinhas” protagonizadas pelas próprias crianças. Wiggers³¹ aponta

duas formas de brincar de luta por ela observada: a primeira com “contato corporal”, que segundo a autora se constitui “[...] em meninos rolando no chão, empurrando-se, dando rasteira e às vezes até chutes e socos”. A segunda forma como objeto de encenação teatral, “sem contato corporal”, em que as crianças imitam sons, imaginam poderes, fazem gestos de luta e criam roteiros de aventura de personagens fictícios. A partir dessas ilustrações podemos compreender o processo de educação do corpo por intermédio das brincadeiras de luta e os cenários imaginários que as permeiam. A luta virtual, segundo a pesquisadora, sinaliza para a perspectiva de corpo virtual representada nas brincadeiras.

A análise dessas fontes confirma o que Brougère³² disse sobre a brincadeira. A criança se situa na brincadeira com base em imagens compreendidas nos brinquedos, bem como nos códigos que emanam das relações sociais e dos programas de TV. A partir da resignificação desses códigos, por intermédio da imaginação, é que as imagens ganham formas e sentidos nas brincadeiras. Complementarmente, Fantin³³ observa que a aprendizagem por meio do brincar baseia-se na imaginação, ao passo que a imaginação também é nutrida pelo brincar. Segundo a autora, durante a brincadeira a criança recorre ao imaginário e vai aprendendo a brincar. Esse aprendizado se dá mediante experiências configuradas na brincadeira, que se desenham conforme relações interpessoais e afetivas, a linguagem e a utilização de objetos mediadores.

Cunha²⁵ evidencia a noção de cultura televisiva, expressa por meio de filmes, seriados, desenhos e telenovelas. A autora salienta que um dos aspectos fundamentais da constituição do imaginário da criança está ancorado na luta entre o bem e o mal. Esse embate estimula a construção de roteiros imaginários, nutre a criatividade e acaba por estimular a construção de brincadeiras e jogos de luta. O jogo possui uma dimensão simbólica que está associada a aspectos do convívio social, sendo assim uma representação de elementos do cotidiano, entre eles as mídias. Conforme Piaget³⁴, o jogo simbólico surge de adaptações e (re)significações da criança em torno dos conteúdos da realidade. Desse

modo, a imitação é elemento fundamental da função simbólica expressa nos jogos.

c) Violência

No que se diz respeito à abordagem da violência no contexto das brincadeiras de luta, nove entre os doze artigos apresentam tais manifestações relacionando-as com a violência. As pesquisas identificadas foram: Richter e Vaz³⁵; Maria e Silva³⁶; Wenetz *et al.*¹⁹; Silva e Daolio²¹; Wenetz e Stigger²²; Pereira e Mourão²³; Machado e Wiggers²⁷; Siqueira, Wiggers e Souza²⁸; Wiggers³¹. Algumas associam de maneira direta as brincadeiras de luta a atos de agressividade, outras apenas ilustram situações em que a temática violência é citada como ponto de reflexão.

No artigo de Richter e Vaz³⁵ o corpo é analisado como ferramenta das crianças mais fortes e de atos de violência. Os autores relatam o episódio de dois garotos que, vestidos de urso na creche, protagonizam uma brincadeira de luta. Os meninos só pararam a encenação quando um se machucou. A pesquisa de Maria e Silva³⁶, por sua vez, retrata a presença da violência em comunidades periféricas de Santa Catarina na cultura infantil local. As autoras relatam a inexistência de brincadeiras tradicionais, substituídas por brincadeiras de guerra, de matar e morrer, de assalto, etc. Neste contexto a característica lúdica das brincadeiras de luta torna-se subsumida diante do aparente potencial (de)formador que elas dispõem.

No âmbito da discussão de gênero nas brincadeiras infantis Wenetz *et al.*¹⁹, Silva e Daolio²¹, bem como Wenetz e Stigger²² sinalizam para as diversas formas de manifestação de violência tanto nos espaços de relacionamento masculino quanto feminino no seio escolar. Os autores situam o comportamento de meninos no tempo-espaço do recreio escolar como mais “agressivos e violentos” e o das meninas como mais “tranquilas e conversadoras”. No entanto, ao mesmo tempo, demonstram que essa relação não é sempre confirmada e, em determinados momentos, as meninas assumem posturas mais agressivas nas brincadeiras, buscando formas de contato corporal chutando ou batendo

nos meninos. Segundo Pereira e Mourão²³, as crianças consideram que as meninas atrapalham os meninos e eles, em contrapartida, atrapalham aquelas. As autoras apontam que não há uma harmonia nas práticas corporais envolvendo meninos e meninas e o elemento primordial apresentado é a violência manifestada nas brincadeiras, sobretudo por meninos.

Entre as pesquisas que problematizam as brincadeiras de luta relacionando-as de alguma forma com a ideia de violência, Machado e Wiggers²⁷, Siqueira, Wiggers e Souza²⁸ e Wiggers³¹ traçam uma relação entre as programações da TV e a prática de brincadeiras que tematizam a violência. Os trabalhos não se limitam a entender o efeito que os conteúdos televisivos causam nas crianças, mas o sentido/significado das informações, que são apropriadas e reinventadas ativamente por elas. Desta forma, os conteúdos de violência assumem diversas possibilidades de interpretação e dialogam com as histórias de vida dos sujeitos, bem como os contextos socioculturais em que estão inseridos.

Como vimos, as pesquisas assinaladas sugerem relações entre as brincadeiras de luta com a violência representada nas mídias e/ou no cotidiano dos sujeitos que brincam, no caso das crianças. Essa relação já foi anteriormente discutida por Belloni²⁶, por meio de pesquisa realizada no fim da década de 1980, em uma Escola-Parque, em Brasília. A autora estudou formas de apropriação de conteúdos da TV, com crianças entre 8 e 16 anos de idade. Buscou apreender como as crianças reelaboram as mensagens audiovisuais da TV em suas brincadeiras. Partiu da problematização da noção de bem e mal contida em desenhos animados da época, assim como da moral da história atribuída ao super-herói. Foi identificado, por meio de diálogos entre as crianças, que a noção de bem e mal recebia significados controversos, sobretudo, pelo fato delas entenderem que para o bem vencer o mal se justificaria o uso da força e de atos de violência, inclusive nas próprias brincadeiras. Belloni²⁶ considerou esse fenômeno como evidência da naturalização da violência, já que esta foi apresentada simbolicamente como banal, corriqueira e determinante na solução de problemas.

Em uma outra visão, Cunha²⁵ expõe que ao observar a brincadeira “Gigantes no ringue”, entre meninos nas ruas do seu campo pesquisado, uma das regras acordadas entre eles era a de não bater de verdade ou não bater forte, denotando a compreensão dos limites entre o brincar e o bater de verdade. Igualmente, Jones¹³ defende a tese de que as brincadeiras de luta não têm relação com a violência. As crianças sabem que não devem “machucar de verdade”. Para o autor, muitos adultos não sabem distinguir agressividade e brincadeira, premissa que foi confirmada na pesquisa por meio da análise da recepção por parte das mães em relação aos gestos de luta, como golpes no ar e gritos das crianças, logo após assistirem filmes de luta. Para Jones¹³, “brincar de brigar ajuda as crianças a aprender o respeito de sua própria força e de como controlá-la. Isso as ensina a aprender limites e como observá-los. Ensina-lhes a agir de maneira conflitante no mundo”.

Jones¹³ expõe uma possibilidade de olhar as lutas sem os preconceitos em relação aos gestos e aos roteiros de histórias que as brincadeiras possam remeter. O autor propõe as brincadeiras de luta como uma manifestação que contribui na formação da criança, ajudando a descobrir limites, tanto corporais como sociais, bem como a lidar com o real e com a fantasia, com o brigar/lutar de verdade e o de mentirinha.

Brincando ou brigando? Discussão sobre as concepções de brincadeiras de luta

Além de categorias temáticas que nortearam os artigos analisados, que caracterizam e dão formato às brincadeiras de luta na infância, as pesquisas apontaram duas perspectivas transversais às categorias de gênero, mídias e violência. Uma perspectiva apresenta as brincadeiras de luta como expressão de violência e/ou agressividade e a outra como expressão da cultura lúdica infantil. Ressalte-se que estas concepções, embora aparentemente distintas, são muito fluidas, considerando que podem estar presentes na mesma manifestação de brincadeira de luta. Esta fluidez se concebe diante da capacidade da criança, ao interagir com seus pares, de redimensionar valores sociais para além da lógica

“adultocêntrica”, compreendendo na própria vivência do brincar diferentes formas de visão de mundo.

Entre as pesquisas que caracterizam as brincadeiras de luta predominantemente como expressão de violência e/ou agressividade estão os trabalhos de Richter e Vaz³⁵; Maria e Silva³⁶; Silva e Daolio²¹; Wenetz *et al.*¹⁹; Wenetz e Stigger²²; Pereira e Mourão²³; Siqueira, Wiggers e Souza²⁸; Machado e Wiggers²⁷; Wiggers³¹. Esse grupo representa cerca de 69% das fontes analisadas, ou seja, a maior parte dos artigos caracterizou as brincadeiras de luta como expressão de violência e/ou agressividade.

Conforme vimos no capítulo anterior, Richter e Vaz³⁵ e Maria e Silva³⁶ apresentam a violência como temática principal na caracterização de elementos das brincadeiras de luta. O primeiro artigo apresenta discussões em torno da educação do corpo na infância e a relação das brincadeiras de luta com a agressividade infantil. O segundo enfoca a dimensão sociocultural local, indicando traços de uma comunidade violenta e suas repercussões nas brincadeiras das crianças.

No âmbito da categoria “gênero”, Silva e Daolio²¹ retratam situações em que meninos apresentam práticas de violência física no contexto das brincadeiras, entre elas as brincadeiras de luta, bem como de violência simbólica, exposta em xingamentos, expressões verbais e não verbais, que poderiam ou não desembocar em uma agressão física. A violência simbólica, ressalve-se, também foi identificada nas brincadeiras protagonizadas por meninas. Na mesma linha, Wenetz *et al.*¹⁹, bem como Wenetz e Stigger²² problematizam algumas concepções naturalizadas que marcam os traços de ser menino e ser menina, nas relações concebidas no espaço-tempo do recreio escolar. As problematizações perpassam as brincadeiras e os traços do comportamento, entre eles o violento, que promovem papéis de gênero. Estes aspectos também foram analisados por Pereira e Mourão²³, que abordam os papéis sociais de gênero frente uma cultura sexista que atribui valores às práticas corporais, apontando quais fazem parte do âmbito masculino e quais do feminino. A violência situa-se neste bojo como elemento caracterizador da masculinidade.

Entre os artigos que apresentam a categoria “mídias” e sua relação com as brincadeiras de luta, também há aqueles que problematizam elementos de violência. Siqueira, Wiggers e Souza²⁸ examinam a dimensão simbólica das brincadeiras de luta e a violência como parte da realidade humana, e, não obstante da cultura infantil. As autoras consideram que a violência na experiência infantil é reinterpretada por meio do corpo, que atua como objeto de ludicidade. Partindo de enredos de brincadeiras observadas entre crianças, Machado e Wiggers²⁷ problematizam elementos de violência. Segundo as autoras, programas de TV destinados ao público adulto, que muitas vezes expõem teor violento, também são incorporados ao imaginário lúdico infantil. Desse modo, não apenas conteúdos expostos em desenhos animados infantis compõem as influências das brincadeiras. Wiggers³¹, por sua vez, aponta a relação entre as mídias e a violência no âmbito de práticas corporais infantis, partindo da análise de desenhos confeccionados por crianças de uma Escola-Parque, em Brasília. Por meio da análise dos desenhos, a autora identificou traços de violência presentes em desenhos animados japoneses, que atuaram também como pano de fundo na composição das brincadeiras de luta.

A segunda perspectiva das brincadeiras de luta identificada na literatura analisada a caracteriza predominantemente como expressão da cultura infantil. Foi evidenciada nos artigos de Nicoletti e Manoel²⁰; Barbosa e Gomes²⁹; Costa e Betti³⁰; Faria *et al.*¹⁸ Nestas pesquisas, que representam cerca de 31% das fontes analisadas, a ludicidade é o fator preponderante na composição da noção das brincadeiras de luta.

Por conta da natureza da pesquisa, articulada diretamente com estudos comportamentais, o trabalho de Nicoletti e Manoel²⁰ considera que o espaço físico condiciona movimentos fundamentais executados pelas crianças. Traçam uma distinção entre a brincadeira de luta ou “brincadeira turbulenta” e as brincadeiras de faz de conta, considerando as primeiras fisicamente ativas e importantes para o desenvolvimento cognitivo e social.

Entre os elementos enfatizados por Barbosa e Gomes²⁹ as mídias têm papel fundamental, sendo

determinantes na composição tanto da agenda quanto da cultura infantil em geral. Para os autores o envolvimento com programas de televisão, por exemplo, estimula personificação de personagens, bem como a recriação dos cenários nas brincadeiras. Desta maneira problematizam a confrontação entre a fantasia e a experiência lúdica, onde a TV assume papel de suporte e de estímulo à imaginação. Sob outra linha de raciocínio, que reconhece o papel da ludicidade no contexto das brincadeiras de luta, Costa e Betti³⁰ consideram que ao brincar e fantasiar com base em conteúdos midiáticos, as experiências são constituintes e constituidoras da cultura infantil. Desta forma deve ser apropriada pela educação física de forma crítica.

Para Faria *et al.*¹⁸, 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 para a criança. Segundo os mesmos, é experimentando o universo lúdico que a criança vive plenamente sua infância.

Além das duas perspectivas sobre as brincadeiras de luta identificadas por meio da análise das fontes, é interessante acrescentar outras diferenças na abordagem do tema entre os artigos examinados. Os trabalhos que enfocaram a categoria “gênero”, por exemplo, apontam de maneira comum para as determinações culturais que situam as brincadeiras de luta como características do público masculino, sobretudo nos ambientes de relacionamento escolar. Os estudos que abordaram a categoria “mídias”, por sua vez, tendem à relativização, ressaltando o papel da ludicidade e da criatividade infantil na composição das brincadeiras. Nestes últimos, reconhece-se o elemento simbólico das brincadeiras de luta, que podem representar, em dados momentos, atos de violência. Todavia, é apresentado um contrabalanço nas análises, prevendo a existência da ludicidade no processo de composição e vivência das brincadeiras, além do reconhecimento da educação do corpo inculcada nas experiências.

Conforme anteriormente assinalado, todas as brincadeiras, sendo de luta ou não, são suscetíveis a múltiplas determinações, sendo estas expressas sob diversas formas. Seja brincando de casinha, de pião ou de “guerra”, a criança entra em contato e ao mesmo tempo (re)cria seu mundo. Desse modo, atribui valores às ações, delimita espaços de disputa, redefine normas e constrói, à sua maneira, seus cenários do cotidiano. A criança participa ativamente do jogo social, pautado por representações de valores e de papéis. Estes são incorporados no cotidiano, seja em casa, na rua, na escola ou em frente às telas da TV e/ou do computador.

Sobretudo, as crianças ao terem acesso a diversos valores, compreensões e conteúdos, entre eles os midiáticos, atualizam de forma particular os elementos acessados. A influência das mídias, neste contexto, não promove mudanças só nas brincadeiras, mas na própria ideia de infância na contemporaneidade⁶. Esta concepção também permeia a pesquisa de Girardello³⁷, que considera a televisão, bem como outras novas tecnologias, como agentes exponenciais desse processo de modificação da cultura infantil. Seja com base em desenho animado de luta, ou em jogo eletrônico com roteiros de batalha ou até mesmo combates na arena do UFC, são configuradas representações das lutas no imaginário infantil. Mas o que caracteriza as lutas? O que as separam de uma mera briga no pátio da escola e o que lhes aproxima da ludicidade própria da brincadeira?

Barreira³⁸ buscou evidenciar a essência da luta corporal e das artes marciais, tecendo uma análise fenomenológica das práticas. Para tanto, o autor propôs análise de fenômenos que ele considera fronteira às lutas, como as brigas, os duelos e as brincadeiras. Para Barreira³⁸, a luta tangencia a violência da briga e do duelo, ao mesmo tempo em que é permeada pela graça do lúdico. Da mesma forma que a luta reflete o tom amedrontador e hostil da violência, também se deixa deslizar em direção à brincadeira.

O autor apresenta as diversas facetas que as lutas podem assumir, ao ponto de não reconhecermos até onde vai cada uma delas. Apesar dessas facetas, seja a do espírito lúdico ou a da motivação de briga, as

manifestações são pautadas por representações de luta, que são operacionalizadas de formas diferentes. Desse modo, o que definiria o caráter da luta não é o confronto em si, mas a intencionalidade que o circunda. Partindo desse pressuposto, as brincadeiras de luta assumem características conforme a disposição das crianças no momento do brincar. O imaginário que permeia as práticas, recheado de roteiros de histórias de cavaleiros, guerreiros, fazem alusão a uma ideia, que precede o gesto, que pode ser considerado na análise da cultura infantil.

Considerações Finais

O objetivo do trabalho foi apresentar um quadro geral da produção científica que aborda o tema “brincadeiras de luta” em publicações de revistas especializadas da educação física, entre 2004 e 2013. No universo pesquisado, apenas treze artigos apresentaram especificamente discussões acerca de brincadeiras de luta. A partir da análise dos trabalhos, evidenciou-se predomínio de abordagens qualitativas de pesquisa. Identificamos ainda aspectos significativos que permeiam as brincadeiras de luta na infância, como práticas corporais que se manifestam na cultura infantil.

O primeiro deles diz respeito à forma como a produção examinada trata o conceito de infância. São eivados esforços por parte de pesquisadores da área da educação física, a fim de se desvencilharem do modelo convencional de educação do corpo. São pesquisas que problematizam essa visão, buscando abordar a infância por meio de suas especificidades. Nelas sobressaem aspectos como gênero, mídias e violência e é reconhecida a necessidade de interpretação dos ditos e não-ditos das crianças, cuja expressividade se dá por meio de manifestações compreendidas como práticas corporais, entre elas a luta.

Nessas pesquisas, os papéis de gênero, que historicamente são ensinados de forma subsumida nos gestos do cotidiano de meninos e meninas, são reconhecidos como importantes vetores da cultura infantil. No entanto, ao mesmo tempo em que tais papéis são evidenciados nas pesquisas, eles também são postos à reflexão, apesar de contribuírem decisivamente para a

caracterização das brincadeiras de luta na cultura infantil. Em soma, as mídias afloram do escopo dos artigos analisados. As pesquisas demonstraram que os programas de televisão, desenhos animados e jogos eletrônicos, ao fabricar heróis e dispor de roteiros de combates imaginários, integram os enredos dessas manifestações, colaborando na definição de papéis de gênero e reforçando estereótipos do que é “ser menina” e “ser menino”.

Notadamente, além dos aspectos gênero e mídias, outro que se insurge dos trabalhos pesquisados diz respeito à violência. Os estudos apontam o interesse das crianças pelas brincadeiras de luta. Em contrapartida ainda se limitam a situar o tema no plano exploratório ou descritivo. As “lutinhas” são abordadas como manifestações de brincadeiras na infância, sem aprofundamento e discussões que emergem de sua particularidade, como as próprias nuances entre a violência e a ludicidade na infância. Em linhas gerais, são acompanhadas por análises referentes à cultura infantil ou acerca das construções identitárias na infância. Ao passo que essas brincadeiras 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 carregar a intenção de agredir seus pares. Essas experiências são pautadas pelo aprendizado por meio do corpo e constituem de alguma forma um elemento da cultura infantil.

Por conseguinte, há a necessidade de se avançar em pesquisas que tenham como ponto de partida as representações da criança em torno das lutas, já que poucas publicações lançam um olhar aprofundado para este fenômeno, que faz parte do processo de educação do corpo na infância. Buscar compreensões acerca das lutas imergindo no universo infantil é, sobretudo, se predispor a observar sob outras matizes o tema, carregado de representações sociais. Estas compreensões devem ser vistas como ponto de partida para a construção de um processo de ensino-aprendizagem do conteúdo nas escolas, clubes e academias. As lutas, ao lado da ginástica, dos jogos, da dança e de atividades lúdico-

recreativas constituem uma possibilidade significativa para uma ação pedagógica inclusiva e democrática da Educação Física.³⁹ Este processo poderá dispor de uma maior sensibilidade dos adultos diante do mundo das crianças, de modo mais fiel às suas representações particulares.

Agradecimentos

A Capes, pela concessão de bolsa de mestrado.

Referências

1. Belloni ML. O que é sociologia da infância. Campinas (SP): Autores Associados; 2009.
2. Correia WR, Franchini E. Produção acadêmica em lutas, artes marciais e esportes de combate. *Motriz* 2010; 16 (1): 1-9.
3. Ariés P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro (RJ): Livros Técnicos e Científicos; 1981.
4. Corsaro WA. Entrada no campo, aceitação e natureza da participação nos estudos etnográficos com crianças pequenas. *Educ e Socied* 2005; 26 (91): 443-464.
5. Sarmiento MJ. Crianças e miúdos: perspectivas sócio-pedagógicas da infância e educação. Portugal: Edições Asa; 2004.
6. Buckingham D. Crescer na era das mídias eletrônicas. Girardello G, Orofino I, tradutoras. São Paulo (SP): Loyola; 2007.
7. Soares CL. Educação física: raízes européias e Brasil. 5. ed. Campinas (SP): Autores Associados; 2012.
8. Bracht V. Sociologia crítica do esporte: uma introdução. 4. ed. Ijuí (RS): Unijuí; 2011.
9. Castellani Filho L. Educação física no Brasil: a história que não se conta. 19. ed. Campinas (SP): Papirus; 2011.
10. Vaz AF. Aspectos, contradições e mal-entendidos da educação do corpo e a infância. *Motrivivência* 2002; 13(19): 7-11.
11. Soares CL. Prefácio. In: Oliveira MAT, organizador. Educação do corpo na escola Brasileira. Campinas: Autores Associados; 2006.
12. Oliveira NRC. Concepção de infância na educação física brasileira: primeiras aproximações. *Rev Bras Ciênc do Esp* 2005; 26(3): 95-109.
13. Jones G. Brincando de matar monstros, por que as crianças precisam de fantasia, videogames e violência de faz-de-conta. São Paulo (SP): Conrad Livros; 2004.
14. Munarim I. Brincando na escola: o imaginário midiático na cultura de movimento das crianças. In: Pires GL e Ribeiro SD, organizadores. Pesquisa em educação física e mídia: contribuições do Labomídia/UFSC. Florianópolis (SC): Tribo da Ilha; 2007.
15. Bracht V *et al.* Educação física escolar como tema da produção do conhecimento nos periódicos da área no Brasil (1980-2010): parte I. *Movimento* 2011; 17(2): 11-34.
16. Bracht V *et al.* Educação física escolar como tema da produção do conhecimento nos periódicos da área no Brasil (1980-2010): parte II. *Movimento* 2012; 18(2): 11-37.
17. Gil AC. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2012.
18. Faria MM *et al.* Atividades motoras cotidianas e suas influências no desenvolvimento de pré-escolares. *Movimento* 2010; 16(1): 113-130.
19. Wenetz I *et al.* As (des)construções de gênero e sexualidade no recreio escolar. *Rev Bras Ed Fís Esp* 2013; 27(1): 117-128.
20. Nicoletti G, Manoel EJ. Inventário de ações motoras de crianças no playground. *Rev Ed Fís/UEM* 2007; 18(1): 17-26.
21. Silva AM, 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* 2007;13(1): 13-37.
22. Wenetz I, Stigger MP. A construção do gênero no espaço escolar. *Movimento* 2006; 12(1): 59-80.
23. Pereira SM, Mourão L. Identificações de gênero: jogando e brincando em universos divididos. *Motriz* 2005; 11(3): 205-210.
24. Fernandes F. Folclore e mudança social na cidade de São Paulo. Petrópolis (RJ): Vozes; 2004.
25. Cunha CT. Traços da cultura infantil: um estudo com grupos de crianças que brincam livremente. [Dissertação de Mestrado]. Campinas (SP): Faculdade de Educação da UNICAMP; 2004.
26. Belloni ML. Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança. Campinas (SP): Papirus, 2010.
27. Machado SS, Wiggers ID. Imagens da infância: mídias e suas representações em práticas corporais infantis. *Pensar a Prática* 2012; 15(4): 821-1113.

28. Siqueira IB, Wiggers, ID e Souza VP. O brincar na escola: relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. *Rev Bras Ciênc Esp* 2012; 34 (2): 313-326.
29. Barbosa RFM, Gomes CF. Brincadeira, mídia e pós-modernidade: reflexões e dilemas na sociedade atual. *Motrivivência* 2010; 22(34): 25-39.
30. Costa AQ, Betti M. Mídias e jogos: do virtual para uma experiência corporal significativa. *Rev Bras Ciênc Esp* 2006; 27 (2): 165-178.
31. Wiggers ID. Cultura corporal infantil: mediações da escola da mídia e da arte. *Rev Bras Ciênc Esp* 2005; 26(3): 59-78.
32. Brougère G. Brinquedo e cultura. Wajskop G, tradutora. São Paulo (SP): Cortez; 2004.
33. Fantin M. No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis (SC): Cidade Futura; 2000.
34. Piaget J. A formação do símbolo na criança. Cabral A e Oiticica CM, tradutores. 3. ed. Rio de Janeiro (RJ): Livros Técnicos e Científicos, 1964.
35. Richter AC, Vaz AF. Educação física, educação do corpo e pequena infância: interfaces e contradições na rotina de uma creche. *Movimento* 2010; 16(1): 53-70.
36. Maria JL, Silva MR. Em busca das pistas sobre a historiografia da cultura lúdica das crianças negras em Santa Catarina. *Motrivivência* 2004; 16 (23): 191-216.
37. Girardello G. Televisão e imaginação infantil: histórias da Costa da Lagoa. [Tese de Doutorado]. São Paulo (SP): Faculdade de Jornalismo da USP; 1998.
38. Barreira CRA. Uma análise fenomenológica da luta corporal e da arte marcial. In: *Anais do IV Seminário Internacional de Pesquisas e estudos qualitativos*. Rio Claro (SP): UNESP; 2010. Disponível em: <<http://www.sepq.org.br/IVsipeq/anais/artigos/OBS3.pdf> > [2013mai 24]
39. Silva JVP, Sampaio TMV. Os conteúdos das aulas de educação física do ensino fundamental: o que mostram os estudos? *Rev Bras Ciênc Mov*. 2012; 20 (2): 106-118.