

## AS BRINCADEIRAS LÚDICO-AGRESSIVAS A PARTIR DO OLHAR DAS PROFESSORAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL

### PLAYFUL-AGGRESSIVE PLAYS FROM THE PERSPECTIVE OF EARLY EARLY EDUCATION TEACHERS

João Pedro Fretta Pacheco<sup>1</sup>

Gislene Camargo<sup>2</sup>

**RESUMO:** A Educação Infantil tem como eixos principais as interações e as brincadeiras. As brincadeiras constituem-se por diferentes abordagens e possuem um referencial teórico amplo e necessário aos saberes e fazeres das professoras de Educação Infantil. Essa pesquisa surgiu da observação das brincadeiras das crianças e o modo como as professoras lidavam com as brincadeiras lúdico-agressivas e os brinquedos relacionados a elas. A partir disso surgiu a seguinte indagação: Quais as percepções das professoras da Educação Infantil sobre as causas das brincadeiras lúdico-agressivas? Assim, elaborou-se o objetivo geral: Reconhecer as percepções das professoras da Educação Infantil sobre as causas das brincadeiras lúdico-agressivas; e os específicos: Examinar a influência da mídia nas brincadeiras lúdico-agressivas; identificar como o contexto sociocultural afeta as brincadeiras; relacionar o conhecimento das professoras sobre as brincadeiras lúdico-agressivas com o que consideram suas causas. Utilizou-se como metodologia a pesquisa qualitativa através de questionário no formato *online*, que continha 7 (sete) perguntas e foi enviado para 9 (nove) professoras, das quais tivemos o retorno de 6 (seis). As principais referências foram: Volpato (2017), Brasil (2018), Barbosa (2011), Brougère (2006), entre outros. Notou-se que as professoras ainda possuem um pensamento estigmatizado e falta conhecimento teórico em relação a essas brincadeiras. Suas ações diante das brincadeiras lúdico-agressivas é de proibi-las no contexto da Educação Infantil, sem proporcionar uma discussão aprofundada com as crianças. As professoras atribuem as causas das brincadeiras lúdico-agressivas ao fácil e exagerado acesso às mídias e indicam os pais e irmãos como responsáveis pelos comportamentos lúdico-agressivos das crianças.

**Palavras-chave:** Brincadeiras lúdico-agressivas. Professoras. Educação Infantil.

**ABSTRACT:** The main proposal of preschool education is to interact and to play, that have distinct approaches and have a wide theory required to the knowledge and actions of early years teachers. This research came from observations of the kid's jokes and the way that the teachers deal with this situation and toys related to playful-aggressive. Face of it, this question was

<sup>1</sup> Graduado em Pedagogia.. Integrante do Grupo de Pesquisa Políticas, Saberes e Práticas de Formação de Professores. joapacheco99.jopp@gmail.com

<sup>2</sup> Mestre em Educação pela UNESC. Pedagoga. Coordenadora do Curso de Pedagogia da UNESC. Líder do Grupo de Pesquisa Políticas, Saberes e Práticas de Formação de Professores. gislene@unesc.net  
Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 7, n°1, janeiro/junho 2023.– Curso de Pedagogia– UNESC

raised: How early years teacher realize the origin of playful-aggressive jokes? On this way, the main objective was placed: To recognize the perceptions of early years teachers about that causes the playful-aggressive jokes; and the specific objectives: to analyze the influence of social media on playful-aggressive jokes; to identify if the society or culture can affect these jokes; to check if the knowledge of early years teachers about this topic is related to the cause of this type of jokes. For achieving the named objectives, it was used an online questionnaire which contained 7 questions and have sent to 9 teachers. There were 6 questionnaires responded then. This article has as mains references of authors: Volpato (2017), Brasil (2018), Barbosa (2011), Brougère (2006), etc. It was noticed that these teachers still have censored thoughts and have not much knowledge about this topic. Their actions face to the playful-aggressive jokes is to forbid children to play, but without no one deep discussion. The teachers talked that the easy media access is the main reason of playful-aggressive jokes and attribute the responsibility of this behavior to the family of the children.

**KEYWORDS:** Playful-aggressive jokes. Teachers. Preschool education.

## 1 INTRODUÇÃO

A escolha do tema surgiu a partir das observações realizadas durante o período do estágio não obrigatório em um centro educacional de Educação Infantil em Nova Veneza/SC, no período de 2019 a 2020, e em um Centro de Educação Infantil no município de Criciúma/SC no ano de 2021. Em ambos os locais pude observar várias brincadeiras entre as crianças, os brinquedos que utilizavam e suas espontaneidades típicas.

Dentre as infinitas brincadeiras que pude observar, as que me chamaram a atenção foram as que envolviam luta, representações de armas, de polícia e ladrão, de combates entre heróis e vilões, dentre outras consideradas agressivas. Porém, não foi a brincadeira em si que me chamou mais a atenção, mas sim o posicionamento, um tanto semelhante, das professoras das duas instituições. As professoras reagiram de forma negativa àquelas brincadeiras tidas como agressivas, inclusive, proibindo toda e qualquer brincadeira alusiva a armas, lutas, ou qualquer coisa que pudesse ser interpretada como violência, mesmo de forma lúdica no contexto da brincadeira de faz de conta.

A partir dessas observações feitas nos estágios, surgiu a ideia de desenvolver uma pesquisa com professoras da educação infantil, buscando subsídios para o desenvolvimento da escrita deste artigo. O problema que norteou a pesquisa foi “Quais as percepções das professoras da Educação Infantil sobre as brincadeiras lúdico-agressivas?” Desse modo,

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 7, nº1, janeiro/junho 2023.– Curso de Pedagogia– UNESC

elaborou-se como objetivo geral: compreender as percepções das professoras da Educação Infantil sobre as causas das brincadeiras lúdico-agressivas; e específicos: Examinar a influência da mídia nas brincadeiras lúdico-agressivas; identificar como o contexto sociocultural afeta as brincadeiras; relacionar o conhecimento das professoras sobre as brincadeiras lúdico-agressivas com o que consideram suas causas.

A pesquisa busca analisar as percepções das professoras da educação infantil a respeito das brincadeiras lúdico-agressivas, qual a postura delas perante as crianças quando estão envolvidas nessas brincadeiras, e refletir se elas são consideradas prejudiciais ou não para a formação e desenvolvimento das crianças. O tema revela-se pertinente para além da escola, pois é uma discussão que precisa envolver a gestão, os funcionários, as famílias e até mesmo as crianças. A violência e a agressividade, precisam ser pautas de discussão nos ambientes escolares e não escolares, pois tem um significado social, cultural e político. É papel do educador repensar seus entendimentos e suas atitudes para com as brincadeiras e estender esses conhecimentos para a comunidade escolar, refletindo sobre a questão da paz, das causas das guerras, dos direitos humanos, do respeito, da igualdade, do diálogo, dentre outros temas que não costumam ser muito trabalhados. Da mesma forma é preciso entender que ao brincar as crianças estão buscando satisfazer a necessidade de manipular e vivenciar esses papéis, para compreender os elementos sociais e culturais em que estão inseridas, e não há relação com o que elas farão ou serão no futuro.

## **2 SER CRIANÇA E APRENDER A BRINCAR**

O período da infância é marcado por várias singularidades; é onde a criança começa a tomar consciência de que é pertencente ao mundo e que está inserida em um determinado contexto sociocultural, desde a sua relação familiar, até a social com vizinhos, parentes, e outras crianças. Com isso a criança passa por várias experiências em seu cotidiano, assim como também é exposta à vários tipos de pensamentos, atitudes, questionamentos, dentre outros, que vão se somando para a construção da personalidade e especificidades dela.

A Base Nacional Comum Curricular-BNCC (2018), reafirma em seu texto a concepção de criança proposta pelas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil: Sujeito

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 7, nº1, janeiro/junho 2023.– Curso de Pedagogia– UNESC

histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

Desse modo, compreendendo a criança como um ser cultural que já nasce inserido em uma determinada situação sociocultural particular, então “o que está a sua volta e a cultura que ela está envolvida permitem que possa compor um repertório de hábitos, valores e brincadeiras [...]” (BARBOSA, 2011, p. 42). Pode-se afirmar que a criança se apropria dos hábitos culturais presentes no seu cotidiano, confirmando que brincar é um ato cultural e social. As infâncias, no plural para respeitar as diversidades, proporcionam o desenvolvimento e construção das identidades.

Nos comportamentos tipicamente infantis, é possível perceber toda a carga cultural que possuem, além de sua espontaneidade e forma de expressão. Para Volpato (2017, p. 74) “Ao fazer parte de uma cultura, no seu grupo social, a criança cria uma cultura infantil e, por isso mesmo, sempre se relacionará com os jogos, brincadeiras e brinquedos dispostos em seu meio”, ou seja, a criança ao interagir culturalmente com o meio cria e faz uma reavaliação da sua própria realidade, relacionando o que conhece com o que é descoberto.

Por vezes, na sociedade capitalista em que estamos inseridos, a criança é considerada como consumidora em potencial e fica exposta ao consumismo de brinquedos, músicas, animações que podem ser considerados “modismos”. Por exemplo, as bonecas “Lol”, os “*Fidget spinner*” e mais recentemente a febre dos “*pop it fidget*” dentre outros, direcionando as brincadeiras, onde as crianças possuem cada vez mais “diferentes modos de jogar e brincar, que dificilmente são compreendidos por um observador externo, mas que conferem a elas coesão e sentido.” (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017, p. 160).

A brincadeira ou jogo por si só, como aponta Fantin (2000, p. 80) “é uma forma de atividade social com característica imaginativa [...] as crianças podem pensar e experimentar situações novas ou mesmo do seu cotidiano, isentas das pressões situacionais.” O jogo ou brincadeira são então, extremamente importantes para o desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança, à medida que possuem significados próprios e são também compartilhadas com seus pares, criando assim uma cultura lúdica.

Os adultos que organizam o cotidiano e o entorno das crianças, precisam compreender o importante grau de influência dos espaços, dos jogos, das atividades, das brincadeiras e brinquedos no desenvolvimento das crianças. Todos esses aspectos estão interligados, uma vez que “o brinquedo contribui para o desenvolvimento da cultura lúdica. Porém, o brinquedo se insere na brincadeira através de uma apropriação, deixa-se envolver pela cultura lúdica disponível” (BROUGÈRE, 2006, p. 51), já carregando traços culturais anteriores à sua própria geração.

Além da função social que a brincadeira exerce, Volpato (2017, p. 58) lembra Vygotsky (1994) quando diz que “a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do próprio pensamento da criança. É por meio delas que a criança aprende a operar com o significado das coisas [...]”, através do lúdico, ela começa a se dar conta dos valores, regras e convivências com as demais crianças e adultos, ocasionando na regulação de suas emoções, seu controle e descobrimento corporal.

Esse aspecto corporal também é valorizado e descoberto pela criança; “toda experiência que a criança vivenciar com seu corpo representa uma alavanca no processo de desenvolvimento integral da criança.” (VOLPATO, 2017, p. 62). A partir das brincadeiras, ela começa a desenvolver-se cognitivamente e corporalmente, conhecendo seu corpo, seus limites, sua força perante os demais e as regras sociais, implícitas e explícitas.

### **3 AS BRINCADEIRAS LÚDICO-AGRESSIVAS E BRINCAR DE FAZ DE CONTA**

A brincadeira de faz de conta pode ser considerada um jogo simbólico quando uma coisa representa outra. Vygotsky (1994) afirma que, brincando, a criança representa cenas que exigem habilidades acima de sua idade, como brincar que é um pai, uma professora, uma astronauta, piloto de avião, pode também ser um lutador de box, uma policial, um assaltante, uma guerreira estelar, entre outros. As representações ou simulações de brincadeiras de lutas e guerras, tornam-se temas que inspiram brincadeiras de faz de conta das crianças, se de fato elas existirem na sociedade em que vivem. Para as crianças que procuram entender as lutas e guerras na sociedade em que vivem, isso é apenas mais um jogo de faz de conta, no entanto causam estranhamento nos adultos. Essas brincadeiras podem ser nomeadas de lúdico-agressivas.

Segundo (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017, p. 160) as brincadeiras lúdico-agressivas “se caracterizam por alguma contenda ou confronto de natureza simbólica e corporal”. Com eles, as crianças buscam encenar guerras, lutas, batalhas, aventuras e traçam uma linha entre morte, bem e mal, bandido e mocinho, perseguidos e perseguidores.

A respeito da “invenção” desse tipo de brincadeira, a autora Rodrigues (2012, p. 40) diz que, as “brincadeiras violentas não surgiram agora, pois elas não surgem, apenas se manifestam e só podemos manifestar algo que foi, de certa forma, aprendido, transmitido culturalmente”. Essas brincadeiras acompanham os movimentos sociais, e muitas vezes são inspiradas por personagens de filmes ou desenhos que estão em alta no meio social, e são amplamente divulgados. Além da própria propagação da agressividade na sociedade, expostas em filmes, telejornais e novelas.

Nesse ano de 2022, tivemos a guerra da Rússia e Ucrânia, amplamente divulgada nos meios de comunicação, sendo assim “não são necessários estudos históricos aprofundados para compreender a contribuição da guerra e da violência na nossa cultura.” (BROUGÈRE, 2006, p. 77), o que de uma forma ou de outra acaba exercendo influência sobre a criança e assim também nas suas formas de expressão, como nas brincadeiras. As crianças não têm compreensão sobre a causa de uma guerra e o modo de tentar entender; é brincando de faz-de-conta, representando as cenas bélicas. Essas brincadeiras lúdico-agressivas são ricas em expressões corporais, movimentos exagerados e espontâneos. Barbosa, Martins e Mello (2017, p. 160) citando Candreva *et al.*, (2009) diz que “geralmente, essas manifestações lúdicas são coibidas no contexto escolar, sob o argumento de que elas são prejudiciais às crianças, pois geram violência.”

Essa necessidade que a criança tem em recriar o “mundo adulto” fica mais evidente quando analisamos todo o seu entorno sociocultural, como polícia e ladrão, a violência, a morte, tudo é “[...] um reflexo dos valores e das práticas das comunidades e das culturas locais e mais amplas em que elas emergem” (CORSARO, 2011, p. 193 *apud* (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017, p. 162).

É importante que professores e professoras observem o modo como está acontecendo a brincadeira. O que está velado, o que realmente uma brincadeira lúdico-agressiva representa, no sentido de prover um olhar mais sensível e problematizador, uma vez que “a criança pode

manipular imagens de violência sem demonstrar a menor agressividade para com seu meio [...]” (BROUGÈRE, 2006, p. 79). O mundo da criança também pode ser fascinante nesse sentido de conseguir manipular tão bem tais temas que podem ser considerados chocantes e usá-los de forma a se satisfazer e a sanar suas próprias vontades, dúvidas e curiosidades.

Em relação às instituições escolares, as regras de convivência procuram coibir qualquer tipo mais brusco de expressão da criança, não diferenciando a brincadeira lúdico-agressiva da agressão intencional. A expectativa das professoras e professores é que perpetue a ordem e a paz na sala de aula, e que os alunos se comportem e “sejam bem-educados”; cria-se assim uma obsessão pelo controle. Galvão (2004) contesta a cobrança da imobilidade e atenção da criança como únicas fontes de aprendizagem, o que pode acabar favorecendo a agitação e inquietude (ARAÚJO, 2007, p. 22).

A própria sala de referência na Educação Infantil, como aponta Tiriba (2018), constitui um espaço fechado, que já é corriqueiramente obsessivo, controlado e sem caos, onde quase se espera uma neutralidade do que vem de fora das personalidades e contextos das crianças.

Porém, devemos ter um olhar mais atento, pedagógico e filosófico para essas brincadeiras muitas vezes proibidas, ou tidas como corriqueiras e normais, pois ao falarmos delas, por exemplo, a de luta, “[...] tratamos de práticas corporais que possuem símbolos e significados revelados na experiência infantil.” (FARIAS; WIGGERS; VIANA 2014, p. 100), que são concebidas e aceitas no contexto das crianças, estando longe de serem violentas nessa ocasião sob esse contexto.

Além da expressividade corporal há que se considerar também a questão psíquica e cognitiva. Os papéis representados pelas crianças nesses jogos são um indicativo dessa importância, conforme Fontana e Cruz (1997) citado por VOLPATO (2017, p. 59) “a partir do momento que a criança assume um papel qualquer na brincadeira, ela passa a operar com o significado de sua ação e submete seu comportamento a determinadas regras”. A criança assim regula suas atitudes, representando o personagem ao qual está interpretando.

No caso dos brinquedos, estes também assumem papéis diferentes dependendo da brincadeira, por exemplo, “ao brincar com um taco de madeira como se fosse um carrinho, a criança se relaciona com o significado em questão, ou seja, a ideia de carro, e não com o objeto concreto, real que tem em mãos” (VOLPATO, 2017, p. 59). O mesmo acontece quando a

criança utiliza algum brinquedo para representar uma arma ou uma espada; ela não faz isso porque queria ter uma arma de fato, mas para conseguir, de certa maneira, fazer a representação de uma realidade do mundo adulto que talvez conheça, o ajudando a separar objeto e significado. (VOLPATO, 2017).

Isso fica mais evidente quando as crianças, sobretudo aquelas que residem em áreas sócio vulneráveis, têm em seu cotidiano acesso a esses tipos de conteúdo, como armas, facas, confrontos, violência, mesmo que de forma indireta. Não é o brincar com esses elementos da sua cultura, do seu contexto quando criança que vai determinar a sua condição na vida adulta, mas sim as oportunidades, a formação e experiências que vivenciará ao longo da vida.

As regras nas brincadeiras lúdico-agressivas são interpretadas e aceitas pelas crianças participantes do jogo, elas “se envolvem e compartilham seu universo sociocultural sobre pontos que todas conhecem, levando a um contexto de pertencimento do grupo” (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017, p. 162). Se o grupo tem um conhecimento sobre a postura e atitudes que são esperadas de determinado personagem, todos estarão de acordo com as regras impostas, sejam implícitas ou explícitas.

As questões dos papéis nessas brincadeiras são interessantes do ponto de vista a desenvolver a integralidade da criança, corpo e mente, na medida em que ela pode se desvincular da realidade e das pressões sociais cada vez mais nítidas na sociedade. Lutas, jogos violentos e de faz de conta contribuem na educação do corpo, minando ansiedades e medos [...] revelam riscos que contribuem para distinguir fantasia da realidade” (FARIAS; WIGGERS; VIANA 2014, p. 100). Nesse sentido a mesma percebe a diferença entre morrer no jogo e morrer na realidade, assim como a diferença entre agredir um colega de brincadeira e de verdade.

A influência do meio de modo negativo para as brincadeiras, apesar de parecerem alarmantes ou assustadoras, por causarem um impacto e uma desconstrução da imagem de inocência da infância, pode ser uma aliada do desenvolvimento infantil. No contexto do brincar, a visão das crianças assume uma “perspectiva de manifestação de elementos do cotidiano juntamente com aspectos desafiantes, simbólicos e transgressores, direcionando as relações e as ações para uma forma de expressar-se ludicamente.” (BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017, p. 162). Esses jogos, além de serem atrativos e fazerem sentido para as crianças que o



praticam, também as ajudam a conhecer mais a sua realidade, começando a entender as nuances da sociedade.

### 3.1 As Mídias e as Brincadeiras Lúdico-Agressivas

Um dos fatores que pode contribuir para o aumento dessa exposição são as novas configurações das jornadas de trabalho, a aceleração civilizatória e como consequência o cansaço pós-trabalho e o pouco tempo para se relacionar com os filhos. Nesse caso a tecnologia pessoal “tantas vezes aparece como principal alternativa em substituição aos pais, amigos, babás ou irmãos na educação de uma criança” (FÁVARO 2001, p. 47).

As crianças nascidas na era digital possuem grande facilidade em mexer com equipamentos eletrônicos e buscar o que procuram. Segundo Fávaro (2001, p.47) “Elas usam a tecnologia para brincar, aprender, comunicar-se. [...] Por outro lado, a mídia digital está criando um ambiente no qual essas atividades [...]estão mudando radicalmente e poderão acelerar [...] o desenvolvimento infantil.”

Apesar de a infância estar mudando, a criança ainda cultiva os mesmos hábitos que as demais gerações, porém mais rápidos e intensos, sendo influenciada por um mundo altamente globalizado.

O debate sobre a influência da mídia sobre o universo infantil já é antigo, segundo Siqueira, Souza e Wiggers (2012, p. 316) “a produção teórica da Escola de Frankfurt, chamada de “Indústria Cultural”, defende que a mídia provoca uma alienação do sujeito, inibindo sua capacidade de reflexão crítica sobre a realidade (ADORNO; HORKHEIMER, 1985). De acordo com Brougère (2006, p. 57), a capacidade de influência da criança e da sua absorção para com produtos, televisivos ou materiais, são algo de que muitas empresas se aproveitam, olhando para as crianças como pequenos consumidores, “os brinquedos mais vendidos são, na maior parte dos casos, aqueles que são objeto de uma campanha publicitária televisiva”.

Nesse sentido, fomenta-se o consumismo cada vez mais precoce e também uma despreocupação com as questões socioambientais, além do que pode acarretar o preconceito com as crianças que não possuem determinados brinquedos ou que não acompanham determinado desenho ou programa. “Pela propaganda, elas são informadas sobre novos

brinquedos que estão no mercado e que prometem proporcionar aos que comprarem, maior prazer, emoção, alegria” (VOLPATO, 2017, p. 81).

O poder da mídia sobre as crianças é imenso e “o que chama a atenção é a capacidade de criar um espaço capaz de prender o espectador mirim por um longo período através de uma espécie de magia em um plano surreal...” (BARBOSA, 2011, p. 37). Isso faz com que elas passem horas navegando pela Internet ou assistindo televisão, e sabemos que quanto maior a exposição, maiores serão as chances de a criança se deparar com programações não adequadas para a idade da criança.

Desde a criação familiar ao convívio social com os demais pares de idades e gêneros distintos, a criança está aprendendo e ressignificando a sua realidade e o próprio pensamento. No momento atual, de imensa massificação da Internet, bem como da tecnologia, e dos meios de obtenção de informação e entretenimento em larga escala, é possível que a criança utilize referências de personagens ou situações no faz de conta que elas consomem no meio digital, favorecendo assim a discussão sobre os impactos delas em sua formação.

Considerando os autores supracitados, as mídias estão presentes na vida da criança, e têm impacto na sua formação, seja em relação ao consumismo, seja na representação, no prazer do jogo, no aprendizado da realidade e da ficção, entre outros. O intuito não é colocar a mídia no papel de vilão, mas atentar para a sua exposição exagerada, tanto na escola quanto em casa. Cabe ressaltar também a importância do acompanhamento de um adulto durante a interação das crianças com as mídias.

São vários fatores que influenciam a formação das crianças e suas brincadeiras, como o ambiente familiar, escolar, a convivência sociocultural, a exposição à Internet, televisão entre outros. Mas afinal, como as professoras entendem as brincadeiras lúdico-agressivas? Nesse sentido, essa pesquisa busca trazer à luz teórica, as brincadeiras consideradas “violentas”, na perspectiva das professoras da Educação Infantil, buscando compreender quais os seus posicionamentos e opiniões e se podem vir a influenciar negativamente ou não a vida das crianças.

## 4 METODOLOGIA, APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS

A realização dessa pesquisa surgiu de um incômodo proporcionado pelos estágios não obrigatórios, em duas instituições de Educação Infantil. A reação das professoras em relação a brincadeiras consideradas violentas acendeu uma luz de curiosidade e desejo de investigação. A oportunidade de expandir a investigação a outras professoras, por meio da pesquisa, possibilitaram ampliar as reflexões e considerações.

Desse modo, optou-se pela abordagem qualitativa, tendo em vista que se desejava compreender as percepções das professoras da Educação Infantil. Para Minayo (2001, p. 22) “a abordagem qualitativa aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas”.

O olhar sobre as características da situação investigada, detalhando-as e analisando-as, para Demo (1995) é a atividade científica pela qual redescobrimos a realidade, sendo possível perceber a teoria com os dados coletados na prática. Através de observações do cotidiano baseadas no senso comum, surgiu a curiosidade de um estudo teórico e de coleta de dados empíricos para poder analisar a realidade cientificamente. Portanto, os procedimentos iniciaram com um estudo bibliográfico sobre a temática, e seguiram com uma pesquisa de campo, que para Gil (2002, p. 53) “procura muito mais o aprofundamento das questões propostas do que a distribuição das características da população segundo determinadas variáveis”.

Os sujeitos da pesquisa foram determinados pelos critérios: ser professor (a) da Educação Infantil, estar atuando na Educação Infantil (Quadro 1), e ter no máximo 10 participantes e no mínimo 6.

Para a coleta de dados foi elaborado um questionário para ser respondido de modo online, utilizando-se a plataforma *Google Forms*. Ao abrir o questionário, as professoras encontravam o termo de consentimento, autorizando a análise de suas respostas, salvaguardando suas identidades e pactuando com a ética e responsabilidade pela escrita. O questionário continha 7 (sete) perguntas com respostas dissertativas, e 1 (uma) objetiva. Os questionários foram encaminhados no mês de março/2022, sendo que tivemos o retorno de 6 (seis).

As respostas dos questionários foram agrupadas em 2 (dois) blocos de análise. As Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 7, n°1, janeiro/junho 2023.– Curso de Pedagogia– UNESC

professoras, todas do gênero feminino, foram nomeadas em alusão a brinquedos bélicos e substantivos que remetem à calma.

Quadro 1 Formação e Tempo de atuação na Educação Infantil

Professoras	Revólver	Espingardinha	Arma	Soldadinha	Harmonia	Paz
Formação	Pedagogia Pós-Graduação	Pedagogia Pós-graduação em Psicopedagogia	Pedagogia Pós-graduação Psicopedagogia em TICs	Pedagogia	Pedagogia	Pedagogia
Tempo de atuação	15 anos	15 anos	30 anos	8 anos	6 meses	3 anos

Fonte: Autores (2022).

No quadro, é possível perceber que se trata de um grupo plural; há professoras com pouca experiência de atuação, e professoras pós-graduadas com 15 e 30 anos de atuação. Isso pode ser interessante para a pesquisa pois pode nos ajudar a analisar se o tempo de atuação e a formação influenciam nos entendimentos a respeito das brincadeiras lúdico agressivas.

#### 4.1 “Com as armas, não deixaria brincar”

Nesse primeiro bloco de análise, agrupamos as respostas das perguntas: A) Você percebe ou já percebeu brincadeiras violentas (**utilizamos o termo brincadeiras violentas, caso elas não tivessem ouvido falar de brincadeiras lúdico-agressivas**) na Educação Infantil? Se sim, poderia citar um exemplo? B) O que você compreende por brincadeiras lúdico-agressivas? C) Se as crianças trouxessem esses tipos de brinquedos (imagens de brinquedos bélicos), qual seria sua atitude enquanto educadora?

Dentre as respostas sobre a percepção de brincadeiras violentas, a maioria das professoras, exceto uma, apontaram que já presenciaram alguma brincadeira violenta ou lúdico-agressiva, o que assinala que esse tipo de brincadeira na infância pode ser considerado comum, indo ao encontro do que os autores pesquisados afirmam. Rodrigues (2012) corrobora destacando que esse tipo de brincadeira faz parte do contexto cultural. A única professora que disse não ter presenciado brincadeiras violentas foi a Harmonia, que atuava apenas há seis

meses na Educação Infantil. Pedimos ainda que as professoras citassem exemplos das brincadeiras violentas:

**Revólver:** “Lutazinhas e ainda fazem armas com *Lego* e tentam brincar.”

**Espingardinha:** “Usam as peças de encaixe para construir armas de fogo.”

**Arma:** “Brincadeiras de lutinhas.”

**Soldadinha:** “Brincadeiras de luta.”

**Harmonia:** “Não.”

**Paz:** “Jogar um brinquedo no colega com intenção de machucar, empurrar.”

Diante das respostas, percebeu-se que as lutas apareceram 3 (três) vezes e a construção de armas 2 (duas) vezes. Porém, somente Paz, trouxe a conotação “intenção de machucar”, ou seja, relação com violência. Inclusive as palavras lutas e armas vieram acompanhadas das palavras brincadeiras e brincar.

As brincadeiras de luta, de acordo com o referencial teórico, salientam a expressão da corporeidade, do movimento, das crianças, ao mesmo tempo que pode ser uma espécie de iniciação aos jogos de papéis, de gênero, de “bem e mal”, de luta por espaços e a incorporação das regras sociais, como o limite do corpo, o respeito, entre outros. Como afirmam Farias, Wiggers e Viana (2014, p. 100), “podemos compreender então que, empurrando, puxando, [...] as crianças atualizam corporalmente movimentos que embora possuam sentidos e significados anteriores às próprias ações, são reinterpretados e reinventados...” das quais elas conseguem diferenciar o que é lúdico, brincadeira, e o que é uma agressão.

Quanto a brincadeira com armas, é interessante notar que, mesmo com a proibição das professoras, algo que é comum no ambiente escolar, as crianças, por meio da montagem e improvisação dos brinquedos que remetem as armas, conseguem suprir suas necessidades lúdicas de exploração e busca de compreensão da realidade, seja essa realidade de fato vivida ou influenciada por outros meios, como pelas mídias, desenhos, filmes, ou até mesmo programas jornalísticos, “[...], pois é pela atividade que os indivíduos estabelecem relações sociais com a realidade, com os outros indivíduos e consigo mesmo. E é em torno da realidade que se constrói o sentido e a significação” (VOLPATO, 2017, p. 71). Desse modo, a criança sempre vai buscar representar as coisas mais marcantes que a sua realidade tem a oferecer, pois é a forma de ela internalizar e compreender o mundo e a cultura em que está inserida.

Percebe-se com algumas respostas que, ainda há certa confusão por parte das professoras em identificar as diferenças entre as brincadeiras lúdico-agressivas e os gestos de agressividade de maneira consciente. Essa confusão fica evidente quando perguntadas sobre o que elas compreendiam sobre as brincadeiras lúdico-agressivas. Essa pergunta continha 4 alternativas e as professoras poderiam assinalar mais de uma alternativa (Quadro 2).

Quadro 2: Alternativas sobre o conceito de brincadeira lúdico-agressiva

Brincadeiras em que o objetivo principal é machucar outra criança, independente do contexto.	1
Quando a criança, influenciada por um objetivo, como pegar um brinquedo agride outra criança.	0
São brincadeiras em que há a simulação de algum confronto, no contexto da criança e simbolicamente.	4
Brincadeiras em que a criança apenas expressa sua raiva e frustrações através de atos agressivos.	1

Fonte: Autores (2022).

Pela visualização da escolha das alternativas, a que recebeu 4 (quatro) votos corresponde ao conceito que versa no referencial teórico, ou seja, as professoras demonstram entendimento do conceito. Nesse sentido, “[...] o reconhecimento do brincar sem ser de verdade é uma forma de a criança expressar que quando brincam de luta não querem agredir o colega ou serem violentos, o que pode não ser visto da mesma maneira pelo adulto.” (FARIAS; WIGGERS; VIANA, 2014, p. 106). As respostas oferecidas pelas pesquisadas nos seus exemplos de brincadeiras violentas, entram em conflito com o que assinalaram.

Esse não entendimento, pode ter consequências pedagógicas, pois pode coibir as brincadeiras e a expressividade típica do mundo infantil. Barbosa, Martins e Mello (2017) perceberam que os locais mais propícios para que as crianças brinquem com essas brincadeiras é longe do olhar da professora, o que pode demonstrar um distanciamento, uma falta de confiança das crianças em relação aos adultos, que muitas vezes podem coibir essas manifestações lúdicas, por falta de entendimento e compreensão.

De modo a provocar as professoras pesquisadas, perguntamos: **Se as crianças trouxerem esses tipos de brinquedos (imagens de brinquedos bélicos), qual seria sua atitude enquanto educadora?** A Figura 1 mostra algumas das imagens que foram colocadas no questionário.

Figura 1 – Brinquedos bélicos



Fonte: Autores (adaptado de imagens do Google) (2022).

Todas as professoras foram afirmativamente contra esses tipos de brinquedos, sobretudo com os que representavam o objeto “arma”. Os outros, como os soldados, ou os veículos militares não tiveram tanto impacto. De acordo com a Professora Revólver: “Com armas não deixaria brincar.”, essa frase nos inspirou como título da seção, pois demonstra a proibição como proposta metodológica. A Professora Harmonia também disse que “não deixaria”.

Algumas professoras também ressaltaram que são brinquedos que não deveriam vir para a escola, por isso ensaiaram um diálogo com as famílias, conforme podemos identificar nas expressões abaixo:

**Espingardinha:** “De início a orientação **que não pode brincar**, no segundo momento entrar em contato com as famílias para não enviar para a escola” (grifos nossos).

**Arma:** “Conversar com os pais para saber o porquê deste tipo de brinquedo que **leva a violência**” (grifos nossos).

**Soldadinha:** “Explicaria que aquele tipo de brinquedo **não poderia ser utilizado dentro da escola**, e faria um bilhete para conscientizar os pais sobre o assunto” (grifos nossos).

Essas são falas significativas e importantes para a nossa pesquisa, pois reafirmam o que defendem os autores citados no referencial teórico, nesse contexto, “a arma de brinquedo, sozinha, pode não ser um fator significativo” (GUIMARÃES; MENDES; VIEIRA, 2010, p. 551), existem outros fatores que corroboram mais para a propagação da violência do que os brinquedos, como influências negativas de terceiros, castigo físico, influência das mídias, entre outras.

A Professora Paz destoou das respostas das outras pesquisadas: “Deixaria brincar, mas de uma maneira que não leva a violência, e falaria para da próxima vez tentar trazer outros brinquedos diferentes.” Desse modo, percebe-se que não haveria uma proibição imediata, “deixaria brincar”, porém, não incentivaria a trazer outras vezes para a escola.

De certa forma, as professoras estariam fugindo das problematizações possíveis, deixando passar grandes oportunidades de trabalhar o assunto, incumbindo somente a responsabilidade às famílias para lidar com esse tipo de situação, encorajando-as a mera proibição. Como demonstra Barbosa (2011, p. 49) “pais e professores ao se depararem com situações em que as crianças brincam de lutar, [...], deveriam primeiramente refletir e pensar em como lidar com essa situação, pois são ações relacionadas ao cotidiano infantil.”

## 4.2 Sobre as influências nas brincadeiras lúdico-agressivas

Nesse segundo bloco foram agrupadas as perguntas, A) A que você atribui a agressividade de certas crianças, nas brincadeiras? B) Você consegue observar se a personalidade da criança corresponde ao tipo de brincadeira e/ou como ela brinca? C) Você consegue perceber elementos socioculturais nas brincadeiras? D) A mídia influencia as brincadeiras das crianças? De que modo?

Em relação a perguntada sobre a que elas atribuem a agressividade, a resposta foi quase unânime:

**Revólver:** “Isso é reflexo do mundo de hoje, **jogos, o que veem na tv**” (grifos nossos).

**Espingardinha:** “Muitas vezes essas crianças são expostas a imagens, **vídeos violentos**. Ou mesmo sofrem maus tratos por familiares” (grifos nossos).

**Arma:** “As brincadeiras realizadas **fora da escola**, por exemplo, em casa com **irmãos mais velhos e até mesmo com os pais**” (grifos nossos).

**Soldadinha:** “Reprodução de **jogos e vídeos** que assistem, reprodução **do que se vê em casa** (comportamento dos pais)” (grifos nossos).

Nota-se que as mídias digitais, como jogos, com interação dos pais e irmãos, são consideradas pelas professoras como importantes fatores de influência e sobretudo para a propagação da agressividade, “A escola se torna um local onde as crianças trazem todas essas



informações e comportamentos, e não podemos negar essa visibilidade dentro da mesma” (BARBOSA, 2011, p. 39). O mundo moderno é citado também como responsável, porém esse tipo de brincadeira, bem como suas influências sempre existiram, além de que cada época possui suas peculiaridades e seus jeitos de influenciar as crianças.

Sobre se a personalidade da criança poderia influenciar na brincadeira, se ela, por si só poderia demonstrar brincadeiras violentas, as professoras relataram:

**Revólver:** “De como ela brinca, a **criança já nasce com sua personalidade**, depende de nós, como pais e professores mostrá-los o caminho certo, com educação e respeito.” (grifos nossos)

**Espingardinha:** “As crianças mais estressadas, sem muita concentração são mais propensas às brincadeiras agressivas”.

**Soldadinha:** “Com certeza, cada criança conforme sua personalidade e suas vivências correspondem de forma diferente em uma mesma situação. Hoje vejo as crianças desde muito pequenas bem **opinionosas, exigentes, questionadoras, e isso revela um lado crítico que pode ser ótimo**” (grifos nossos).

A fala da Professora Revólver mostra uma visão inatista e tradicional, que ainda persiste na educação, de que a personalidade já nasce com o sujeito, e que o professor como detentor da verdade, conseguiria levar as crianças pelo “caminho certo”, o que é algo muito relativo, podendo variar de acordo com a realidade da criança e da própria família.

Já a fala da Professora Soldadinha, traz uma visão mais ampla, em relação a formação integral da criança, demonstrando a força e a importância de os assuntos serem debatidos e trabalhados com ela, levando em consideração a capacidade crítica e de saber o lugar que ela ocupa e pode ocupar no mundo.

A Professora Espingardinha traz as questões do estresse das crianças, segundo Wiezzel e Doná (2019, p. 9) “Os desafios maiores do que as crianças estão aptas a suportar e fatos que causam traumas e estresse, geralmente fazem parte das motivações que levam a problemas com a agressividade.” Cabe ressaltar que a agressividade precisa de atenção, de investigação e de um olhar sensível por parte das professoras. As mudanças de comportamento das crianças acendem um alerta para as causas do que estão provocando sofrimento, porém, são questões distintas das brincadeiras lúdico-agressivas. Como o próprio nome define, são brincadeiras que

representam papéis, não significa que as crianças são agressivas.

Questionadas sobre os elementos socioculturais das brincadeiras, as respostas que chamaram a atenção foram.

**Espingardinha:** “Muitos brinquedos estimulam um brincar com violência. Um evento sociocultural que podemos observar são os meninos receberem brinquedos como; espadas, escudos e armas de fogo. Muitas vezes com uma aparência próxima da realidade.”

**Soldadinha:** “Menina não querer/poder brincar de carrinho”

Fica clara a questão de gênero nas respostas de Espingardinha e Soldadinha, atrelada às escolhas e proibições nas brincadeiras. Quando paramos para analisar os brinquedos em si, as próprias cores são diferenciadas, sendo os destinados às meninas predominantemente com cores mais claras e vibrantes, como rosa, laranja, e os destinados aos meninos com cores mais sóbrias e fortes, como azul, vermelho e preto.

São questões sutis, mas podem reforçar as questões dos papéis sociais, incentivado de maneira constante pela sociedade, estigmatizando o papel das meninas em calmas, disciplinadas, e os meninos em agressivos, bravos, corajosos, que estão presentes para defender o sexo oposto.

Fantasiar e criar situações específicas demonstra o comportamento ambíguo encontrado nas brincadeiras infantis ao se depararem com arranjos misturados, ou seja, brincar de carrinho é de menino, brincar de casinha é de menina, mas a sua associação não é bem-vista, já que a sociedade impõe características peculiares para cada gênero (BARBOSA, 2011, p, 123).

Os limites de escolhas estabelecidos pelo contexto sociocultural impossibilitam que as crianças brinquem como que desejam, reforçando estereótipos de gênero, distanciando a sua igualdade, uma vez que “As meninas também sentem a necessidade de manifestar os seus desejos brincantes de modo mais intenso [...] ditos não adequados para o seu gênero. Limitar essa participação somente reforçaria o senso comum e perspectivas de naturalização do gênero [...]” (BARBOSA, 2018, p. 220), minando assim a participação de meninos e meninas em diversas situações de aprendizagem e interação social importantíssimas para o seu desenvolvimento integral.

A respeito da influência da mídia, o que mais ficou evidente foi a fala das professoras a respeito dos jogos eletrônicos, o fácil acesso aos meios de comunicação e, conseqüentemente, Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 7, nº1, janeiro/junho 2023.– Curso de Pedagogia– UNESC

a programação não adequada para a faixa etária. Hoje em dia grande parcela da população possui pelo menos um celular em casa, o que acaba facilitando também o acesso das crianças às mídias no geral, sobretudo os jogos, que são um dos passatempos preferidos das crianças.

**Professora Revólver:** “Principalmente os **jogos**” (grifos nossos).

**Professora Paz:** “hoje tem muitos **jogos** com violência” (grifos nossos).

**Professora Arma:** “Sim, através das histórias contadas e através da família que deixa a **criança livre na mídia**” (grifos nossos)

**Professora Soldadinha** “[...] hoje as crianças em sua maioria têm um acesso muito livre à mídia, então isso às vezes até priva as mesmas das brincadeiras que nós vivemos.”

Os relatos das professoras encontram sintonia e sentido com os autores estudados em relação à interação da criança com as mídias modernas. “É incontestável a apropriação e relação de conteúdos expostos na mídia com as brincadeiras e jogos realizados pelas crianças” (SIQUEIRA; SOUZA; WIGGERS, 2012, p. 317). As influências dos jogos e da mídia são fundamentais para o desenvolvimento das crianças, no entanto, precisam ser mediados pelos adultos.

Sobre isso, Barbosa (2011, p. 51) lança a seguinte reflexão:

E então, será que devemos expor ou privar as crianças das experiências midiáticas através do conteúdo dos desenhos animados? Pois muitas vezes os pais bem como os professores têm a tendência de proibir brincadeiras e restringir desenhos por acharem seu conteúdo impróprio e violento para as crianças, como se quisessem envolver as crianças em uma redoma, onde só poderiam ter acesso ao que pais e professores desejassem.

Os conteúdos considerados violentos, como desenhos e jogos estão presentes de forma recorrente no cotidiano, portanto a simples proibição e o afastamento das crianças em relação a eles poderiam gerar mais dúvidas. O adulto atento às crianças e a essas questões pode monitorar, responder, explicar e gerar discussões sobre a temática. Por isso “É tão importante que os professores conheçam o mundo das crianças, [...] e só então, poderão ter acesso e interagir com o mundo brincante deles e conseguir fazer desse conhecimento um recurso para utilizar dentro das aulas.” (BARBOSA, 2011, p. 46). Ao referir “mundo da criança”, não significa que há dois mundos, do adulto e da criança. Porém, os adultos possuem entendimentos diferentes dos das crianças. É pelas brincadeiras que a professora pode compreender as

elaboraões de pensamento e hipóteses das crianças. O professor ou professora conseguirá nortear o seu planejamento de forma que converse com as crianças, trazendo a realidade concreta delas, inclusive essas reflexões “polêmicas”, porém importantes, que contribuem com a criticidade, desenvolvendo a consciência dos conteúdos que consome e que ainda irá consumir.

A Professora Soldadinho ainda traz a questão do consumismo atrelada a influência da mídia ao comportamento da criança, “Eu vejo em vários aspectos, desde quando em um anúncio no meio de um desenho induz a criança a querer aqueles novos brinquedos, a reprodução das atitudes dos personagens [...]” o que também dialoga com o que os autores trazem sobre um dos papéis da mídia, “As mensagens midiáticas são exploradas no universo infantil e são refletidas na forma de consumismo, evidenciado nos trajes, objetos pessoais, preferências e comportamento das crianças” (SIQUEIRA; SOUZA; WIGGERS, 2012, p. 323), o que, sem o diálogo com as professoras e com os pais, pode se transformar em uma reafirmação dos comportamentos padrões, sobretudo de gênero, como “meninos valentes” e “meninas delicadas”.

Portanto, as respostas das professoras indicam que as maiores influências das brincadeiras lúdico-agressivas estão nos jogos, nas mídias e nos comportamentos familiares. Salvo a professora Soldadinho, que afirmou que vê “as crianças desde muito pequenas bem opinosas, exigentes, questionadoras, e isso revela um lado crítico que pode ser ótimo”, as outras professoras mantêm uma visão de que a criança não entende o que acontece no mundo e deve ser protegida de determinados assuntos latentes, como a agressividade.

## 5 CONCLUSÃO

A partir dessa pesquisa, que teve como objetivo compreender as percepções das professoras da Educação Infantil sobre as causas das brincadeiras lúdico-agressivas, constatou-se que as professoras pesquisadas, desde as formadas há mais tempo até as mais recentemente, ainda mantêm velhos estigmas em relação a essas brincadeiras, sobretudo em relação aos brinquedos, proibindo as crianças de brincarem com brinquedos relacionados a esse gênero. Percebeu-se também uma certa confusão a respeito do que é considerado uma atitude agressiva

por parte das crianças e o que são as brincadeiras simbólicas típicas dessa idade.

Essa temática de pesquisa, que ainda é considerada um tabu social, por não ocupar um lugar de reflexão nas escolas, pode contribuir com os estudos a respeito da violência e agressividade nas instituições escolares.

As professoras, assim, deixam de lado as problematizações e as reflexões que poderiam ser interessantes para se discutir com as crianças a respeito desse tema tão amplo, controverso e pouco debatido na Educação Infantil. Elas também delegam somente às famílias a função de “combater” esse tipo de brinquedo e por consequência as brincadeiras relativas a eles, o que pode causar também a falta de um debate proveitoso na sala de aula.

A mídia, segundo as professoras pesquisadas, também é um fator determinante para a propagação das brincadeiras lúdico-agressivas, bem como a exposição exacerbada dela para as crianças, com o livre acesso muitas vezes facilitado pelos pais. Esse fator também apareceu nos autores que fundamentaram a pesquisa. Pode-se entender que falta aprofundamento teórico por parte das professoras, pois o referencial aponta que a cultura digital faz parte do desenvolvimento das crianças e mesmo a BNCC traz como uma das competências gerais.

Sobre o contexto sociocultural foi observado que os papéis de gênero ainda estão fortemente presentes nas brincadeiras ao estimularem os meninos às brincadeiras mais voltadas à agressividade e a dominação, e as meninas a brincadeiras mais delicadas, por exemplo que estimule os cuidados da casa e cuidados pessoais. As professoras salientaram que a família tem forte influência nesses padrões pré-estabelecidos.

As brincadeiras lúdico-agressivas são inerentes à infância, fazendo parte do cotidiano infantil, e são influenciadas por vários fatores, como a mídia e os aspectos socioculturais. Constatou-se a sua importância para o desenvolvimento infantil, por conseguir desenvolver tanto o cognitivo, o afetivo, a motricidade, ligados aos contextos em que estão inseridas, apesar de os educadores ainda terem um olhar de recriminação a esse tipo de brincadeira e aos brinquedos utilizados.

Os profissionais da Educação Infantil precisam saber diferenciar a brincadeira lúdico-agressiva, da real intenção da agressão feita por uma criança à outra, uma vez que, dificilmente um fator sozinho consegue gerar um comportamento agressivo, pois são vários fatores somados que podem ocasionar episódios de real violência. É necessário que na Educação Infantil se

comece a discutir e a fazer mais reflexões junto às crianças, professores e pais, sobre esse tipo de brincadeira e os brinquedos que fazem parte do desenvolvimento, e da necessidade de compreensão de elementos culturais da própria sociedade em que vivem. Percebe-se que ainda há muito o que pesquisar, para que se possa compreender o cotidiano das crianças.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Greicy Bonnes de. **Limites na Educação Infantil**: as representações sociais de pais e professores. 2007. 84 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Instituto de Psicologia, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2007. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/11249>. Acesso em: 30 mar. 2022.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães. **Influências brincantes: um estudo sobre a cultura lúdica infantil e o desenho animado**. 2011. 142 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Educação, Cuiabá, 2011. Disponível em: <https://ri.ufmt.br/handle/1/980>. Acesso em: 26 set. 2021.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães. **Hibridismo brincante: um estudo sobre as brincadeiras lúdico-agressivas na educação infantil**. 2018. 326 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação Física, Centro de Educação Física e Desportos, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2018. Disponível em: <http://repositorio.ufes.br/handle/10/7317>. Acesso em: 18 mai. 2022.

BARBOSA, Raquel Firmino Magalhães; MARTINS, Rodrigo Lema del Rio; MELLO, André da Silva. **BRINCADEIRAS LÚDICO-AGRESSIVAS: tensões e possibilidades no cotidiano na educação infantil**. Movimento (Esefid/UFRGS), [S.L.], v. 23, n. 1, p. 159, 29 mar. 2017. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/65259>. Acesso em: 26 set. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 6. ed., São Paulo: Cortez Editora, 2006. 110 p.

DEMO, Pedro. **Avaliação qualitativa**. São Paulo: Cortez, 1991.

\_\_\_\_\_. **Pesquisa e construção de conhecimento**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1996.

FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000. P. 76- 101.

FARIAS, Mayrhon José Abrantes; WIGGERS, Ingrid Dittrich; VIANA, Raimundo Nonato. **O LÚDICO E A VIOLÊNCIA NAS BRINCADEIRAS DE LUTA: UM ESTUDO DO “SE - MOVIMENTAR” DAS CRIANÇAS EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE SÃO LUÍS**,

Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 7, nº1, janeiro/junho 2023.– Curso de Pedagogia– UNESC

MARANHÃO - BRASIL. HOLOS, [S.l.], v. 5, p. 98-111, dez. 2014. ISSN 1807-1600.

Disponível em: <<https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/2543>>. Acesso em: 26 set. 2021. doi: <https://doi.org/10.15628/holos.2014.2543>.

FÁVARO, Zelinda Cardim. Como os professores concebem a influência da mídia na educação infantil. 2001. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Engenharia da Produção, Centro Tecnológico, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2001. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/80409>. Acesso em: 26 set. 2021.

GUIMARÃES, Leonardo Conceição; MENDES, Francisco Dyonisio C. e. VIEIRA, Timoteo Madaleno. Aprendizagem social e comportamentos agressivo e lúdico de meninos pré-escolares. *Psicologia: Reflexão e Crítica* [online]. 2010, v. 23, n. 3 [Acessado 11 maio 2022], pp. 544-553. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0102-79722010000300015>>. Epub 18 Jan 2011. ISSN 1678-7153. <https://doi.org/10.1590/S0102-79722010000300015>. Acesso em: 11 mai. 2022.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). *Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade*. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

RODRIGUES, Josiane. **BRINCADEIRAS VIOLENTAS: um estudo etnográfico das linguagens corporais agressivas**. 2012. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 2012. Disponível em: [https://ri.ufmt.br/bitstream/1/895/1/DISS\\_2012\\_Josiane%20Rodrigues.pdf](https://ri.ufmt.br/bitstream/1/895/1/DISS_2012_Josiane%20Rodrigues.pdf). Acesso em: 26 set. 2021.

SIQUEIRA, Isabelle Borges; WIGGERS, Ingrid Dittrich; SOUZA, Valéria Pereira de. O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, [S.L.], v. 34, n. 2, p. 313-326, jun. 2012. FapUNIFESP (SciELO). <http://dx.doi.org/10.1590/s0101-32892012000200005>. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/28368>. Acesso em: 26 set. 2021.

TIRIBA, Léa. **Educação infantil como direito e alegria: Em busca de Pedagogias ecológicas, populares e libertárias**. 2ª Edição. São Paulo. Editora Paz e Terra. 2021. 308 p.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. 2ª Edição. Criciúma. Annablume Editora. 2017. 232 p.