



Entre o conhecimento tradicional e a criatividade da cultura lúdica: uma análise a partir do documentário Território do Brincar

Between Traditional Knowledge and the Creativity of Play Culture: An Analysis Based on the Documentary Território do Brincar

Entre el conocimiento tradicional y la creatividad de la cultura lúdica: un análisis a partir del documental Território do Brincar

Andrey Andrade Ramiro da Silva Santos ¹ Elder Silva Correia ¹

¹ Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, Sergipe, Brasil.

Autor correspondente:

Nome: Elder Silva Correia

E-mail: eldercorreia21@gmail.com

Como citar: Santos, A. A. R. S.; Correia, E. S. (2026). Entre o conhecimento tradicional e a criatividade da cultura lúdica: uma análise a partir do documentário Território do Brincar. *Journal of Research and Knowledge Spreading*, 7(1), e20854. <http://dx.doi.org/10.20952/jrks7120854>

RESUMO

Este artigo analisa como as brincadeiras contemporâneas das crianças expressam simultaneamente elementos do conhecimento tradicional e da criatividade da cultura lúdica atual. Parte-se da problematização da ideia recorrente de que as crianças não brincam mais como antigamente, buscando compreender de que maneira o brincar permanece presente na experiência infantil, ainda que sob formas distintas. O estudo utiliza como objeto empírico o documentário Território do Brincar, que registra práticas lúdicas de crianças em diferentes regiões do Brasil. Metodologicamente, foi realizada uma análise fílmica baseada na proposta de Vanoye e Goliot-Lété, composta pelas etapas de decomposição analítica e recomposição interpretativa. A análise foi organizada em quatro categorias: brincadeiras, habilidades, brinquedos e gesto lúdico. Os resultados indicam que o brincar articula elementos herdados de tradições culturais com processos criativos que emergem das relações entre crianças, objetos e ambientes. Conclui-se que o brincar contemporâneo representa uma continuidade dinâmica da cultura lúdica.

Palavras-chave: Território do brincar. Criatividade. Cultura lúdica. Conhecimento tradicional.

ABSTRACT

This article analyzes how contemporary children's play simultaneously expresses elements of traditional knowledge and the creativity of current play culture. The study begins by problematizing the common idea that children no longer play as they did in the past, seeking to

understand how play remains present in children's experiences, although expressed in different ways. The empirical object of the study is the documentary *Território do Brincar*, which records playful practices of children from different regions of Brazil. Methodologically, a film analysis was conducted based on the proposal of Vanoye and Goliot-Lété, consisting of the stages of analytical decomposition and interpretative recomposition. The analysis was organized into four categories: games and play activities, skills, toys, and playful gesture. The results indicate that play articulates elements inherited from cultural traditions with creative processes that emerge from the relationships between children, objects, and environments. It is concluded that contemporary play represents a dynamic continuity of play culture.

Keywords: Território do Brincar; Creativity; Play culture; Traditional knowledge.

RESUMEN

Este artículo analiza cómo los juegos infantiles contemporáneos expresan simultáneamente elementos del conocimiento tradicional y de la creatividad de la cultura lúdica actual. Se parte de la problematización de la idea recurrente de que los niños ya no juegan como antes, buscando comprender de qué manera el juego continúa presente en la experiencia infantil, aunque se manifieste en formas distintas. El estudio utiliza como objeto empírico el documental *Território do Brincar*, que registra prácticas lúdicas de niños en diferentes regiones de Brasil. Metodológicamente, se realizó un análisis fílmico basado en la propuesta de Vanoye y Goliot-Lété, compuesto por las etapas de descomposición analítica y recomposición interpretativa. El análisis se organizó en cuatro categorías: juegos, habilidades, juguetes y gesto lúdico. Los resultados indican que el juego articula elementos heredados de tradiciones culturales con procesos creativos que emergen de las relaciones entre niños, objetos y entornos. Se concluye que el juego contemporáneo representa una continuidad dinámica de la cultura lúdica.

Palabras clave: Território do Brincar; Creatividad; Cultura lúdica; Conocimiento tradicional.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas tornou-se recorrente afirmar que as crianças não brincam mais como antigamente. Essa percepção aparece em discursos cotidianos, reflexões pedagógicas e debates sobre a infância contemporânea. Mudanças nas dinâmicas familiares, no uso do tempo livre e na presença crescente das tecnologias digitais são frequentemente apontadas como fatores responsáveis por uma suposta diminuição das brincadeiras infantis. Nesse contexto, torna-se comum a ideia de que as formas tradicionais de brincar estariam sendo substituídas por práticas mediadas por dispositivos tecnológicos, o que geraria impactos nas experiências corporais e sociais das crianças.

Entretanto, considerar que o brincar estaria desaparecendo implica assumir a existência de um modelo ideal de brincadeira que teria existido no passado. Essa perspectiva tende a ignorar que as práticas lúdicas sempre estiveram em constante transformação ao longo da história. As formas de brincar variam conforme os contextos sociais, culturais e ambientais nos quais as crianças vivem. Como destaca Brougère (1998), o jogo e as brincadeiras fazem parte de uma cultura lúdica construída socialmente, sendo constantemente recriados nas interações entre indivíduos, objetos e ambientes.

Nesse sentido, compreender o brincar contemporâneo exige deslocar o olhar de uma perspectiva nostálgica para uma análise das condições concretas nas quais as crianças produzem suas experiências lúdicas. Em vez de perguntar se as crianças brincam menos, torna-se mais produtivo investigar de que maneira elas brincam e quais elementos estruturam essas práticas. Como argumentam Costa e Kunz (2013), o brincar constitui uma forma profunda de

relação da criança com o mundo, possibilitando experiências corporais, sociais e simbólicas fundamentais para o desenvolvimento humano.

Além disso, a brincadeira não pode ser compreendida apenas como uma atividade frívola ou meramente recreativa. Diversos estudos indicam que o brincar desempenha um papel essencial no desenvolvimento infantil, contribuindo para processos de aprendizagem, socialização e construção de significados acerca do mundo (Santos & Mafra, 2013). Nessa perspectiva, a brincadeira constitui um espaço de experimentação no qual as crianças produzem cultura e reinterpretem elementos presentes em seu contexto social.

Partindo dessa problemática, o objetivo deste artigo é analisar como as brincadeiras contemporâneas expressam simultaneamente elementos do conhecimento tradicional e da criatividade da cultura lúdica atual. Para enfrentar essa questão foi selecionado como objeto empírico o documentário Território do Brincar, que registra diversas práticas lúdicas realizadas por crianças em diferentes regiões do Brasil. O documentário apresenta um amplo panorama das formas de brincar presentes no país, reunindo experiências de crianças em contextos urbanos, rurais, indígenas e comunidades tradicionais.

A escolha desse material justifica-se pelo fato de o documentário apresentar um conjunto significativo de registros audiovisuais que evidenciam a diversidade das experiências lúdicas infantis. A variedade de contextos sociais e ambientais presentes na obra permite observar como o brincar se manifesta em diferentes realidades, evidenciando a relação entre práticas culturais, criatividade infantil e interação com o ambiente. Nesse sentido, o documentário constitui um material relevante para refletir sobre as formas pelas quais as crianças produzem cultura lúdica na contemporaneidade.

Para discutir essa problemática, o artigo está organizado em quatro seções além desta introdução. Na primeira seção é apresentada a relação entre cultura lúdica e conhecimento tradicional, estabelecendo um diálogo entre as contribuições de Brougère (1998) acerca da cultura lúdica e as reflexões de Ingold e Kurttila (2018) sobre conhecimento tradicional e experiência situada. Na segunda seção discute-se a participação da experiência corporal no ato de brincar a partir do conceito de gesto lúdico, tomando como referência as reflexões de Massumi (2017). Na terceira seção é realizada a análise fílmica do documentário Território do Brincar, com base na metodologia proposta por Vanoye e Goliot-Lété (1994). Por fim, são apresentadas as considerações finais, nas quais são retomados os principais resultados da análise e suas implicações para o debate acerca do brincar na contemporaneidade.

PERCURSO METODOLÓGICO

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo de natureza qualitativa fundamentado na análise fílmica do documentário "Território do Brincar". A análise fílmica constitui um procedimento metodológico voltado para a investigação de obras audiovisuais, permitindo compreender os significados produzidos por meio da articulação entre elementos narrativos, visuais e simbólicos que compõem a construção cinematográfica. Esse tipo de abordagem busca examinar como determinados fenômenos são representados e organizados em uma narrativa audiovisual, considerando aspectos como imagens, gestos, objetos, personagens, cenários e relações estabelecidas entre os sujeitos retratados.

O objeto empírico deste estudo é o documentário Território do Brincar, dirigido por Renata Meirelles e David Reeks e lançado em 2014. A obra apresenta registros audiovisuais de crianças brincando em diferentes regiões do Brasil, incluindo contextos urbanos, rurais, indígenas, quilombolas e comunidades tradicionais. O projeto que deu origem ao documentário foi desenvolvido entre os anos de 2012 e 2013, período no qual os realizadores percorreram diversas localidades do país registrando diferentes formas de brincar presentes nas experiências infantis. O material resultante desse processo constitui um conjunto significativo

de registros audiovisuais que evidenciam a diversidade das práticas lúdicas no território brasileiro.

A escolha do documentário como objeto de análise justifica-se pelo fato de que ele apresenta uma ampla variedade de situações nas quais as crianças são observadas em momentos de brincadeira, interagindo entre si, com objetos e com os ambientes nos quais estão inseridas. Dessa forma, o material audiovisual possibilita observar como as práticas lúdicas se manifestam em diferentes contextos sociais e ambientais, constituindo um recorte relevante para refletir sobre as relações entre cultura lúdica, conhecimento tradicional e criatividade infantil.

O procedimento metodológico adotado neste estudo baseia-se na proposta de análise fílmica apresentada por Vanoye e Goliot-Lété (1994). Segundo os autores, a análise de um filme envolve um processo de decomposição e recomposição interpretativa da obra. A análise consiste, inicialmente, na fragmentação do filme em diferentes elementos constitutivos, como cenas, sequências, planos, gestos, objetos e personagens. Posteriormente, esses elementos são reorganizados em um processo interpretativo que busca compreender os significados produzidos pela narrativa audiovisual.

De acordo com Vanoye e Goliot-Lété (1994), a análise fílmica pode ser compreendida em duas etapas principais. A primeira etapa consiste na decomposição analítica da obra, caracterizada pela identificação e descrição detalhada dos elementos que compõem o filme. Nessa fase são observados aspectos como a estrutura narrativa, os personagens presentes nas cenas, os espaços onde se desenvolvem as ações, os objetos utilizados pelas crianças durante as brincadeiras, bem como os gestos e movimentos que compõem as experiências lúdicas apresentadas.

A segunda etapa corresponde à recomposição interpretativa. Após a descrição dos elementos presentes no material audiovisual, realiza-se um processo de reorganização desses fragmentos com o objetivo de produzir uma interpretação mais ampla do conjunto da obra. Essa etapa permite estabelecer relações entre as diferentes cenas analisadas, identificando padrões, recorrências e significados que emergem da narrativa fílmica.

No presente estudo, esse processo analítico foi orientado por categorias interpretativas elaboradas a partir do referencial teórico adotado e das características observadas no documentário. A definição dessas categorias teve como objetivo organizar a análise de modo a evidenciar como as práticas lúdicas apresentadas no filme expressam relações entre tradição cultural, criatividade infantil e interação com o ambiente. Foram estabelecidas quatro categorias principais de análise.

A categoria brincadeiras foi utilizada para identificar e descrever as diferentes práticas lúdicas apresentadas no documentário, considerando suas regras, dinâmicas e contextos de realização. Essa categoria permitiu observar a diversidade das formas de brincar presentes nas diferentes regiões retratadas na obra.

A categoria habilidades foi elaborada a partir das reflexões de Ingold e Kurttila (2018) acerca da noção de skills, compreendida não como uma propriedade individual isolada, mas como uma capacidade que emerge das relações entre indivíduo e ambiente. Nesse sentido, a análise buscou compreender como as habilidades desenvolvidas pelas crianças durante o brincar estão relacionadas às interações estabelecidas com os elementos presentes em seus contextos de vida.

A categoria brinquedos foi utilizada para examinar os objetos presentes nas brincadeiras e as formas pelas quais as crianças os produzem, manipulam e ressignificam durante suas atividades lúdicas. Essa categoria permitiu observar como diferentes materiais disponíveis no ambiente são transformados em instrumentos de brincadeira.

Por fim, a categoria gesto lúdico foi elaborada a partir das contribuições teóricas de Massumi (2017), permitindo compreender a dimensão corporal e expressiva presente nas experiências de brincar. A análise dessa categoria buscou identificar como os gestos realizados

pelas crianças durante as brincadeiras expressam criatividade, improvisação e experimentação.

A utilização dessas categorias possibilitou organizar a análise do material audiovisual de forma sistemática, permitindo compreender como as práticas lúdicas observadas no documentário articulam elementos do conhecimento tradicional com processos criativos produzidos nas interações entre crianças, objetos e ambientes.

CULTURA LÚDICA E CONHECIMENTO TRADICIONAL

Para compreender o fenômeno do brincar é necessário, inicialmente, considerar o conceito de cultura lúdica. Esse conceito foi desenvolvido por Gilles Brougère e refere-se ao conjunto de referências culturais que tornam possível reconhecer determinadas atividades como jogos ou brincadeiras. De acordo com o autor, o jogo não pode ser compreendido apenas como um comportamento individual ou como uma atividade natural da criança, mas deve ser entendido como um fenômeno cultural produzido e interpretado socialmente.

Brougère (1998) argumenta que uma das características fundamentais do jogo consiste justamente no fato de não possuir um comportamento específico que permita distingui-lo, de maneira imediata, de outras atividades humanas. Em outras palavras, o jogo não pode ser definido apenas pela forma externa das ações realizadas, mas pelo modo como essas ações são interpretadas pelos participantes. Para que uma atividade seja reconhecida como jogo ou brincadeira, é necessário que os indivíduos envolvidos compartilhem determinadas referências culturais que lhes permitam compreender aquela atividade como pertencente ao universo do lúdico.

Nesse sentido, o jogo existe dentro de um sistema de interpretação das ações humanas. Como afirma Brougère (1998), uma atividade somente é considerada lúdica quando é tomada como tal pelos atores sociais que dela participam, em função da imagem cultural que possuem acerca do jogo. Essa perspectiva desloca a compreensão do brincar de uma dimensão puramente individual para uma dimensão cultural e socialmente construída.

A partir dessa concepção, Brougère (1998) propõe o conceito de cultura lúdica, entendido como o conjunto de procedimentos, regras e referências culturais que tornam possível a prática do jogo. Dispor de uma cultura lúdica significa possuir um repertório de conhecimentos e experiências que permitem reconhecer determinadas situações como atividades lúdicas. Esse repertório inclui conhecimentos acerca das regras dos jogos, das formas de interação entre os participantes e das significações simbólicas que estruturam as brincadeiras.

A cultura lúdica, entretanto, não é algo fixo ou estático. Trata-se de um conjunto dinâmico de práticas e referências que se transformam conforme os contextos sociais e culturais nos quais as brincadeiras ocorrem. As formas de brincar variam de acordo com fatores como ambiente, costumes locais, condições materiais e relações sociais estabelecidas entre os indivíduos. Dessa forma, crianças que vivem em contextos culturais distintos desenvolvem culturas lúdicas diferentes, embora possam compartilhar algumas características comuns do brincar.

Nesse processo, a aprendizagem da cultura lúdica ocorre principalmente por meio da participação nas interações sociais. As crianças aprendem a brincar ao observar outras crianças, ao participar de jogos coletivos e ao interagir com brinquedos e objetos presentes em seu ambiente. Como destaca Brougère (1998), essa aprendizagem não ocorre por meio de uma transmissão mecânica de regras ou conhecimentos, mas através de processos de participação e interpretação das experiências lúdicas.

Assim, a criança não é apenas receptora de práticas culturais previamente estabelecidas, mas participa ativamente da construção da cultura lúdica. Ao brincar, ela interpreta situações, experimenta novas possibilidades de ação e produz significações próprias para os objetos e

atividades presentes em seu contexto. Nesse sentido, a cultura lúdica é continuamente recriada nas interações entre crianças, objetos e ambientes.

Entretanto, embora Brougère reconheça o caráter dinâmico da cultura lúdica, sua abordagem enfatiza fortemente a dimensão simbólica e interpretativa do jogo. Ao atribuir grande importância às interpretações que os indivíduos fazem das atividades lúdicas, o autor acaba privilegiando a dimensão simbólica da experiência do brincar. Dessa forma, o conhecimento necessário para reconhecer e participar das brincadeiras tende a ser compreendido principalmente como um conjunto de significações culturalmente compartilhadas.

Para ampliar essa discussão, torna-se relevante dialogar com a perspectiva antropológica desenvolvida por Tim Ingold. Em seus estudos sobre conhecimento tradicional, Ingold propõe uma abordagem ecológica do conhecimento humano, enfatizando a importância das relações entre indivíduos e ambiente na produção das práticas culturais.

Ingold e Kurttila (2018) distinguem dois modos distintos de compreender o conhecimento tradicional. O primeiro deles é denominado pelos autores de conhecimento tradicional produzido pelo discurso da modernidade (CTM). Nessa perspectiva, o conhecimento é entendido como um conjunto de conteúdos que são transmitidos entre gerações de maneira relativamente estável. Essa concepção aproxima-se de um modelo genealógico de transmissão cultural, no qual o conhecimento é concebido como algo que passa de uma geração para outra, de forma semelhante a um patrimônio cultural herdado.

Nesse modelo, a tradição é concebida como uma espécie de substância que pode ser transmitida ao longo das gerações. O conhecimento tradicional seria composto por regras, representações e saberes acumulados no passado e preservados ao longo do tempo por meio de mecanismos de transmissão cultural. Assim, o conhecimento aparece como algo relativamente independente das experiências concretas vividas pelos indivíduos.

Em contraste com essa concepção, Ingold e Kurttila (2018) apresentam uma segunda perspectiva, denominada conhecimento tradicional produzido a partir das práticas locais (CTL). Nessa abordagem, o conhecimento não é entendido como um conjunto de informações transmitidas entre gerações, mas como um processo que emerge das relações entre indivíduos e ambiente.

Segundo os autores, o conhecimento tradicional está profundamente enraizado nas práticas cotidianas das pessoas que habitam determinado território. Ele é produzido e transformado continuamente por meio da participação dos indivíduos nas atividades que compõem sua vida social. Dessa forma, o conhecimento não existe previamente às experiências dos sujeitos, mas é produzido no próprio processo de interação com o ambiente.

A distinção entre CTM e CTL está relacionada, portanto, a duas formas diferentes de compreender a tradição. No primeiro caso, a tradição é concebida como algo fixo e transmissível. No segundo caso, ela é entendida como um processo contínuo de aprendizagem e transformação. Conforme destacam Ingold e Kurttila (2018), a tradição pode ser contínua sem necessariamente assumir uma forma fixa, pois as práticas culturais estão sempre em processo de transformação.

Essa perspectiva permite compreender que o conhecimento tradicional não se mantém inalterado ao longo do tempo, mas se desenvolve a partir das experiências vividas pelos indivíduos em seus contextos específicos. O conhecimento emerge das relações entre percepção, ação e ambiente, sendo continuamente reconstruído nas práticas sociais.

Nesse sentido, Ingold e Kurttila (2018) propõem compreender o conhecimento tradicional a partir do conceito de skills. Diferentemente de uma habilidade entendida como um conjunto de movimentos padronizados ou previamente definidos, o conceito de skills refere-se à capacidade de agir e perceber o ambiente de maneira sensível e adaptativa. Trata-se de uma competência que emerge das relações entre o indivíduo e o mundo em que ele vive.

Assim, as habilidades não pertencem exclusivamente ao corpo individual, mas ao sistema de relações estabelecido entre o sujeito e o ambiente. Elas se desenvolvem por meio da participação ativa nas práticas sociais, envolvendo processos de observação, imitação, experimentação e improvisação. Dessa forma, aprender uma habilidade significa tornar-se progressivamente capaz de perceber e responder às variações presentes em uma determinada atividade.

Essa abordagem ecológica do conhecimento oferece uma perspectiva particularmente relevante para compreender o fenômeno do brincar. As brincadeiras infantis não podem ser entendidas apenas como reproduções de práticas culturais transmitidas entre gerações. Ao contrário, elas emergem das relações estabelecidas entre crianças, objetos e ambientes.

Quando uma criança brinca, ela não está simplesmente reproduzindo uma tradição previamente estabelecida. Ela está explorando possibilidades de ação, experimentando movimentos e produzindo novas formas de interação com o mundo ao seu redor. As brincadeiras, nesse sentido, constituem espaços de aprendizagem situados, nos quais as crianças desenvolvem habilidades a partir de sua participação nas atividades lúdicas.

Desse modo, é possível compreender a cultura lúdica não apenas como um sistema de significações simbólicas, mas também como um conjunto de práticas corporais e relacionais que se desenvolvem nas interações entre indivíduos e ambientes. A cultura lúdica emerge, portanto, de um processo contínuo de aprendizagem situado, no qual tradição e criatividade se articulam de forma dinâmica.

Essa compreensão permite deslocar o olhar de uma concepção de cultura lúdica baseada exclusivamente na transmissão de regras e significados para uma perspectiva que enfatiza a participação ativa das crianças na produção de suas próprias experiências lúdicas. As brincadeiras tornam-se, assim, espaços privilegiados de produção cultural, nos quais as crianças criam, reinterpretam e transformam práticas herdadas de gerações anteriores.

Dessa forma, ao articular as contribuições de Brougère (1998) com a perspectiva ecológica proposta por Ingold e Kurttila (2018), torna-se possível compreender o brincar como um fenômeno cultural dinâmico, no qual tradição e criatividade coexistem. As brincadeiras infantis não representam apenas a continuidade de práticas culturais do passado, mas também a invenção constante de novas formas de relação com o mundo.

O CORPO E O GESTO LÚDICO NO BRINCAR

Outro aspecto fundamental para compreender o fenômeno do brincar refere-se à participação do corpo nas experiências lúdicas. O brincar envolve movimentos, gestos e interações físicas que permitem às crianças explorar suas capacidades corporais e desenvolver formas criativas de ação no mundo. Nesse sentido, a experiência lúdica não pode ser compreendida apenas como um processo simbólico ou cognitivo, pois ela envolve também uma dimensão corporal que se manifesta nas ações realizadas pelas crianças durante as brincadeiras.

Diversos estudos apontam que o brincar constitui uma forma de engajamento corporal com o ambiente e com outras pessoas. Ao brincar, as crianças entram em contato com diferentes objetos, espaços e parceiros de interação, produzindo experiências que articulam percepção, movimento e imaginação (Costa & Kunz, 2013). Dessa forma, o brincar não se reduz a uma atividade recreativa, mas constitui uma experiência complexa na qual o corpo participa ativamente da produção de significados e da construção de relações com o mundo.

Nesse contexto, o conceito de gesto lúdico, discutido por Brian Massumi (2017), contribui para compreender a dimensão expressiva do brincar. Segundo o autor, o gesto lúdico refere-se à maneira pela qual determinadas ações são realizadas dentro de uma situação de brincadeira.

O gesto lúdico não corresponde apenas ao movimento realizado pelo corpo, mas ao modo como esse movimento adquire significado no interior de uma situação lúdica.

Durante o brincar, muitos gestos podem ser semelhantes àqueles realizados em situações da vida cotidiana. Entretanto, quando inseridos no contexto lúdico, esses gestos adquirem novos sentidos. Uma ação que em outro contexto poderia representar conflito ou perigo pode, dentro da brincadeira, ser interpretada como parte de um jogo. Isso ocorre porque o brincar envolve um enquadramento específico da ação, no qual os participantes reconhecem que os gestos realizados pertencem ao universo do faz-de-conta e da experimentação.

Massumi (2017) exemplifica essa ideia ao analisar situações de brincadeiras entre animais, particularmente entre filhotes de lobos que simulam lutas. Nessas situações, os animais realizam gestos semelhantes aos de ataque ou defesa presentes em um combate real, como morder ou empurrar. No entanto, dentro do contexto da brincadeira esses gestos assumem um significado diferente. O que ocorre não é um ataque real, mas uma espécie de “mordida lúdica”, um gesto que mantém semelhança com o combate, mas que é interpretado pelos participantes como parte de uma interação brincante.

Para explicar esse fenômeno, Massumi (2017) propõe que o gesto lúdico envolve uma tensão entre duas dimensões afetivas presentes na ação: o afeto categórico e o afeto de vitalidade. O afeto categórico corresponde ao reconhecimento da situação análoga à qual o gesto se refere, como por exemplo o combate, o medo ou a fuga. Já o afeto de vitalidade diz respeito à maneira como o gesto é executado, isto é, ao estilo, à intensidade e à expressividade presentes na ação. Dessa forma, o gesto lúdico articula simultaneamente uma referência a uma situação real e uma modulação expressiva que transforma o sentido dessa ação.

Essa característica evidencia que o brincar envolve um espaço de experimentação corporal no qual os gestos não se reduzem a funções utilitárias. Ao contrário, eles expressam uma capacidade de variação e improvisação que caracteriza o caráter inventivo da brincadeira. Como argumenta Massumi (2017), a brincadeira possui um “excedente expressivo”, isto é, uma dimensão criativa que ultrapassa a função prática das ações realizadas.

No caso das crianças, o gesto lúdico manifesta-se em diferentes formas de interação corporal com o ambiente. Ao correr, saltar, construir objetos, manipular brinquedos ou simular determinadas situações, as crianças produzem gestos que combinam movimento, imaginação e criatividade. Esses gestos não são apenas reproduções de ações aprendidas socialmente, mas experimentações corporais que permitem às crianças explorar novas possibilidades de relação com o mundo.

Essa dimensão corporal do brincar reforça a ideia de que o conhecimento produzido nas experiências lúdicas está profundamente relacionado às interações entre corpo, ambiente e cultura. Ao brincar, as crianças desenvolvem habilidades que emergem de sua participação ativa nas atividades lúdicas e nas relações que estabelecem com os elementos presentes em seu contexto de vida. Dessa forma, o gesto lúdico evidencia que o brincar constitui não apenas um espaço de diversão, mas também um campo de aprendizagem e criação cultural.

ANÁLISE DO DOCUMENTÁRIO TERRITÓRIO DO BRINCAR

Retomando o objetivo desse texto, que foi o de verificar de que modo o tema “cultura negra e educação” está sendo abordado no campo empírico o “IBICT OASIS BR – Portal brasileiro de publicações científicas em acesso aberto”, foi possível constatar que a temática vem ganhando espaço, ainda que de forma tímida. Foram encontrados nove pesquisas que, na sequência, foram analisadas a partir de dois eixos temáticos: 1) Valorização da Cultura Negra através da Lei 10.639/2003; e, 2) Cultura negra, arte e resistência.

O documentário Território do Brincar apresenta uma ampla diversidade de práticas lúdicas realizadas por crianças em diferentes regiões do Brasil. As imagens registradas

mostram crianças brincando em ruas, quintais, rios, praias, aldeias e espaços comunitários, evidenciando a riqueza das experiências lúdicas presentes na infância em distintos contextos sociais e culturais. A obra foi construída a partir de registros realizados entre os anos de 2012 e 2013 em diferentes localidades do país, reunindo cenas que revelam modos variados de brincar presentes em contextos urbanos, rurais e tradicionais.

A análise do documentário foi organizada a partir das quatro categorias metodológicas apresentadas anteriormente: brincadeiras, habilidades, brinquedos e gesto lúdico. Essas categorias permitem compreender como as práticas lúdicas observadas no filme articulam elementos do conhecimento tradicional com processos criativos produzidos nas interações entre crianças, objetos e ambientes.

Brincadeiras

O documentário apresenta uma grande diversidade de brincadeiras realizadas por crianças em diferentes contextos culturais. Entre as práticas registradas encontram-se brincadeiras coletivas com regras definidas, como corridas, disputas simbólicas e jogos tradicionais, além de atividades mais abertas, nas quais as crianças inventam formas próprias de interação.

Um exemplo apresentado no documentário é a corrida de toras realizada por crianças indígenas da etnia Panará, na qual os participantes carregam toras de madeira em uma espécie de corrida de revezamento entre membros do mesmo grupo. Essa brincadeira evidencia como determinadas práticas lúdicas estão relacionadas a tradições culturais específicas, ao mesmo tempo em que são apropriadas pelas crianças como forma de diversão e interação social.

Entre o conhecimento tradiciona...

Outras brincadeiras observadas incluem jogos com bolinhas de gude, brincadeiras de palmas, corridas com carrinhos artesanais e simulações de atividades cotidianas, como a laçada de um touro mecânico improvisado por crianças que vivem em contextos rurais. Essas práticas demonstram que o brincar assume formas variadas dependendo do contexto social e ambiental no qual as crianças estão inseridas.

A diversidade de brincadeiras observada no documentário confirma a perspectiva apresentada por Brougère (1998), segundo a qual o jogo deve ser compreendido como parte de uma cultura lúdica, isto é, um conjunto de práticas e referências culturais que permitem reconhecer determinadas atividades como brincadeiras. Nesse sentido, as brincadeiras registradas no documentário não são apenas atividades espontâneas das crianças, mas práticas inseridas em contextos culturais específicos que influenciam suas formas de realização.

Ao mesmo tempo, as cenas evidenciam que essas práticas não são simplesmente reproduzidas de maneira idêntica entre diferentes contextos. As crianças frequentemente adaptam regras, modificam materiais e reinventam as formas de brincar. Isso demonstra que a cultura lúdica possui um caráter dinâmico, sendo continuamente recriada nas interações entre crianças e ambientes.

Habilidades e aprendizagem

A análise das cenas do documentário também permite observar como as brincadeiras envolvem o desenvolvimento de diferentes habilidades. Durante as atividades lúdicas, as crianças demonstram capacidades relacionadas ao equilíbrio, coordenação motora, percepção espacial, manipulação de objetos e interação social.

Entretanto, tais habilidades não devem ser compreendidas apenas como competências individuais previamente adquiridas. Conforme argumenta Ingold (2010), o conhecimento e as habilidades emergem das relações estabelecidas entre indivíduos e ambiente. Nesse sentido, aprender uma habilidade significa desenvolver uma capacidade de responder às variações presentes nas atividades realizadas.

No documentário, esse processo pode ser observado em diversas situações nas quais as crianças exploram elementos presentes no ambiente ao seu redor. Ao brincar em rios, ruas, terrenos irregulares ou áreas naturais, as crianças precisam ajustar continuamente seus movimentos e estratégias de ação. Dessa forma, as habilidades desenvolvidas durante o brincar são resultado de um processo de interação direta com o ambiente.

Essa perspectiva aproxima-se da noção de skills apresentada por Ingold e Kurttila (2018), segundo a qual as habilidades não pertencem exclusivamente ao indivíduo, mas emergem de um sistema de relações que envolve corpo, ambiente e prática social. Assim, as brincadeiras observadas no documentário podem ser compreendidas como contextos nos quais as crianças desenvolvem habilidades situadas, produzidas no próprio processo de participação nas atividades lúdicas.

Brinquedos

Outro aspecto importante evidenciado no documentário refere-se aos brinquedos utilizados pelas crianças. Em diversas cenas, observa-se que os brinquedos são confeccionados pelas próprias crianças a partir de materiais disponíveis em seu ambiente, como madeira, latas, pedaços de metal, tecidos ou objetos descartados.

Um exemplo recorrente é a construção de carrinhos artesanais, feitos com pedaços de madeira e rodas improvisadas. Após a construção dos carrinhos, as crianças utilizam esses objetos em corridas e descidas de ladeiras, transformando materiais simples em instrumentos de brincadeira.

Essa prática evidencia que o brincar não depende necessariamente de brinquedos industrializados. Ao contrário, as crianças demonstram grande capacidade de ressignificar objetos cotidianos, transformando materiais disponíveis em instrumentos de brincadeira.

De acordo com Brougère (1998), os brinquedos não devem ser compreendidos apenas como objetos materiais, mas como elementos que participam da construção da cultura lúdica. O significado de um brinquedo depende das formas pelas quais ele é utilizado nas brincadeiras. Assim, um mesmo objeto pode assumir diferentes funções e significados dependendo do contexto em que é inserido.

Nesse sentido, o documentário evidencia que os brinquedos são parte de um processo criativo no qual as crianças reinterpretem e transformam objetos presentes em seu ambiente. Esse processo demonstra a capacidade inventiva do brincar e sua relação direta com os contextos sociais e materiais nos quais as crianças vivem.

O gesto lúdico

A análise das cenas presentes no documentário também evidencia a importância do corpo nas experiências lúdicas. As brincadeiras envolvem uma ampla variedade de movimentos corporais, como correr, saltar, equilibrar-se, manipular objetos e interagir fisicamente com outras crianças.

Essa dimensão corporal pode ser compreendida a partir do conceito de gesto lúdico, desenvolvido por Massumi (2017). Segundo o autor, o gesto lúdico refere-se à maneira pela qual determinadas ações são realizadas dentro do contexto da brincadeira. Muitas vezes, os gestos presentes no brincar são semelhantes àqueles realizados em situações da vida cotidiana, mas assumem significados diferentes quando inseridos no contexto lúdico.

Nas cenas do documentário, por exemplo, crianças simulam atividades como laçar animais, disputar corridas ou realizar pequenas competições. Embora essas ações possam se assemelhar a atividades da vida adulta, no contexto da brincadeira elas adquirem um caráter experimental e expressivo.

De acordo com Massumi (2017), o gesto lúdico envolve uma tensão entre dois aspectos da experiência: o afeto categórico, relacionado ao reconhecimento da situação representada, e o afeto de vitalidade, que corresponde à maneira como o gesto é executado. No brincar, essas

duas dimensões se articulam, permitindo que uma ação semelhante a uma atividade real seja reinterpretada como parte de uma brincadeira.

Assim, os gestos observados no documentário não se limitam à execução mecânica de movimentos. Eles expressam processos de experimentação, improvisação e criatividade corporal. Ao brincar, as crianças exploram diferentes possibilidades de ação, ajustando continuamente seus gestos às situações que emergem durante as atividades lúdicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise desenvolvida neste estudo teve como objetivo compreender de que maneira as brincadeiras contemporâneas das crianças expressam simultaneamente elementos do conhecimento tradicional e da criatividade da cultura lúdica atual. A partir da análise fílmica do documentário *Território do Brincar*, foi possível observar que as práticas lúdicas presentes em diferentes contextos sociais e culturais evidenciam a continuidade do brincar como dimensão fundamental da experiência infantil.

Os resultados indicam que as brincadeiras observadas no documentário não podem ser compreendidas apenas como reprodução de práticas culturais herdadas de gerações anteriores. Embora diversas brincadeiras apresentem elementos que remetem a tradições culturais reconhecíveis ao longo do tempo, elas são constantemente recriadas nas interações entre crianças, objetos e ambientes. Essa dinâmica evidencia que a cultura lúdica constitui um processo em permanente transformação, no qual tradição e criatividade se articulam de forma simultânea.

A análise das categorias utilizadas na pesquisa – brincadeiras, habilidades, brinquedos e gesto lúdico – permitiu identificar diferentes dimensões desse processo. As brincadeiras observadas revelam a diversidade de formas pelas quais as crianças organizam suas interações lúdicas, adaptando regras, inventando desafios e explorando diferentes possibilidades de ação. As habilidades desenvolvidas nas experiências de brincar demonstram que o conhecimento não se limita à transmissão de conteúdos culturais previamente definidos, mas emerge das relações entre percepção, ação e ambiente. Da mesma forma, os brinquedos utilizados nas brincadeiras evidenciam a capacidade inventiva das crianças, que transformam materiais simples disponíveis em seu contexto em instrumentos de brincadeira.

Nesse sentido, a perspectiva ecológica do conhecimento proposta por Ingold contribui para compreender o brincar como um processo de aprendizagem situado, no qual as habilidades se desenvolvem a partir da participação ativa das crianças em suas práticas cotidianas. O brincar aparece, assim, como um espaço no qual as crianças constroem conhecimentos por meio da interação com os elementos que compõem seus ambientes de vida.

Além disso, a discussão acerca do gesto lúdico, inspirada nas reflexões de Massumi, permite compreender a dimensão expressiva e corporal presente nas experiências de brincar. Os gestos realizados pelas crianças durante as brincadeiras não se reduzem à execução mecânica de movimentos, mas constituem formas de experimentação e variação que evidenciam o caráter inventivo do brincar. Dessa forma, o gesto lúdico revela-se como uma expressão da criatividade corporal das crianças, permitindo que ações semelhantes às da vida cotidiana sejam reinterpretadas dentro do contexto da brincadeira.

Diante desses elementos, os resultados deste estudo indicam que o brincar contemporâneo não representa uma ruptura com o passado, mas uma continuidade dinâmica das práticas culturais. As brincadeiras se transformam à medida que as condições sociais, ambientais e culturais se modificam, mas continuam constituindo um espaço privilegiado de produção cultural na infância.

Assim, em vez de interpretar as transformações nas formas de brincar como sinal de desaparecimento do brincar infantil, torna-se mais produtivo compreender essas mudanças como parte do próprio processo de desenvolvimento da cultura lúdica. As crianças continuam

produzindo cultura por meio de suas brincadeiras, demonstrando criatividade, inventividade e capacidade de adaptação aos contextos em que vivem.

AGRADECIMENTOS: “Não se aplica”.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES: Santos, A. A. R. S.: concepção e desenho, aquisição de dados, análise e interpretação dos dados, redação do artigo. Correia, E, S.: concepção e desenho do texto, redação do artigo.

CONFLITOS DE INTERESSE: “Os autores declaram que não há conflitos de interesse”.

REFERÊNCIAS

- Brougère, G. (1998). A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação*, 24(2), 103–116.
- Costa, A. R., & Kunz, E. (2013). O brincar e o se-movimentar como experiência de relação com o mundo. In J. F. Hermida & S. J. Barreto (Orgs.), *Educação infantil: temas em debate* (pp. 51–74). Editora Universitária da UFPB.
- Ingold, T. (2010). Da transmissão de representações à educação da atenção. *Educação*, 33(1), 6–25.
- Ingold, T., & Kurttila, T. (2018). Percebendo o ambiente na Lapônia finlandesa. *Campos – Revista de Antropologia*, 19(1), 169–182.
- Massumi, B. (2017). O que os animais nos ensinam sobre política (F. Trento & F. Mello, Trads.). N-1 Edições.
- Meirelles, R., & Reeks, D. (Diretores). (2015). *Território do brincar* [Filme]. Maria Farinha Filmes.
- Santos, S. M. P., & Mafra, S. C. T. (2013). O brincar e suas implicações no desenvolvimento infantil. In J. F. Hermida & S. J. Barreto (Orgs.), *Educação infantil: temas em debate* (pp. 225–236). Editora Universitária da UFPB.
- Vanoye, F., & Goliot-Lété, A. (1994). *Ensaio sobre a análise fílmica*. Papyrus.

Recebido: 20 de março de 2026 | **Aceito:** 23 de março de 2026 | **Publicado:** 30 de março de 2026



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.