

A INFÂNCIA QUE NARRA SUAS EXPERIÊNCIAS: O BRINCAR EM *BLUEY*

JULIANA MARQUES DE FARIAS¹; ALESSANDRA LONDERO ALMEIDA²;
MAIANE LIANA HATSCHBACH OURIQUE³

¹Universidade Federal de Pelotas – teacherjulianafarias@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – alessandra.londero111@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – maianeho@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

A infância, enquanto categoria social historicamente construída, encontra-se em permanente disputa de sentidos. As produções culturais não apenas refletem concepções vigentes sobre crianças e adultos, mas também criam condições de questionamento e ressignificação dessas imagens. Nesse processo, a dimensão estética assume papel relevante ao provocar reflexões críticas e oferecer aos professores condições de tensionar padrões sociais naturalizados. Ao compartilhar os desafios da infância e reconhecer valores como amor, respeito e solidariedade (Honneth, 2009), os adultos abrem espaço para que a singularidade da criança seja vista e reconhecida. Nesse contexto, animações voltadas ao público infantil, como a série australiana *Bluey*, ganham relevância por mobilizar debates em torno do brincar e da qualidade das relações intergeracionais e educativas.

Com base nessa compreensão, a presente pesquisa realiza uma leitura imagética e hermenêutica das concepções de infância expressas na animação *Bluey*, buscando evidenciar como a obra mobiliza sentidos e valores que atravessam as práticas educativas. A experiência estética, conforme destaca Hermann (2005), articula expectativas normativas ligadas à ética com interpretações de caráter cognitivo próprias do campo científico. Nessa perspectiva, a experiência estética adquire relevância singular por possibilitar o confronto crítico com crenças, pensamentos e intenções, favorecendo a ressignificação das formas como concebemos e nos relacionamos com a infância.

Nesse horizonte, discutimos o brincar como linguagem formativa e dispositivo que desafia visões tradicionais de criança, destacando sua potência na série para inspirar relações mais respeitosas e solidárias com as infâncias. A partir da análise de um episódio da série, este texto tem como objetivo compreender como o brincar, na animação *Bluey*, contribui para tensionar as imagens de criança e ampliar as possibilidades de elaboração de experiências através da narrativa.

2. METODOLOGIA

A animação australiana *Bluey*, lançada em 2018 e criada por Joe Brumm em parceria com a Ludo Studio, apresenta o cotidiano infantil por meio de brincadeiras criativas vividas pela protagonista, sua irmã Bingo e seus pais, Bandit e Chilli. Reconhecida internacionalmente por sua sensibilidade e pelo impacto cultural, a série oferece uma representação potente do brincar e das relações intergeracionais. Neste estudo, selecionamos o episódio “Imitadora” (1ª temporada, episódio 38), por seu potencial de construir sentidos e tensionar imagens de criança, articulando-as a referenciais teóricos que discutem o papel

da experiência e do brincar na formação humana e na construção social da infância.

O estudo adota uma abordagem hermenêutica de leitura imagética, inspirada em Gadamer (2008), compreendendo que a interpretação é sempre resultado da fusão de horizontes entre o texto cultural (neste caso, a animação *Bluey*) e as pré-compreensões dos pesquisadores sobre infância. Tal perspectiva metodológica permite considerar o contexto, a linguagem e a historicidade da obra, evidenciando significados formativos que emergem da narrativa e que dialogam com o campo educacional.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As imagens e representações da infância não são estáticas; pelo contrário, são continuamente reconstruídas e recontextualizadas, influenciando práticas educativas, políticas públicas e processos formativos. Como observa Arroyo (2009, p. 119), “o pensamento pedagógico é levado a rever suas verdades, metáforas e autoimagens a partir das experiências da infância”. Assim, a infância não se apresenta como dado fixo, mas como experiência revisitada e ressignificada pelo olhar adulto, que busca atribuir sentidos ao vívido. Esse movimento torna-se especialmente evidente nas narrativas culturais — presentes em livros, filmes, séries e canções — que reelaboram a infância em diferentes tempos e contextos. Ao circularem socialmente, tais narrativas ajudam a construir e a difundir imagens de criança, ora reforçando estereótipos, ora abrindo possibilidades para novos modos de compreender suas experiências.

Nessa perspectiva, a criança deixa de ser concebida como um “adulto em miniatura” ou um “ser incompleto” e passa a ser reconhecida em sua inteireza, com saberes, linguagens e modos próprios de expressão. Considerar tal perspectiva implica adotar práticas educativas que respeitem sua autonomia, criatividade e potência relacional. Trata-se de um desafio posto aos professores que precisam aprender a sustentar valores éticos e estéticos no cotidiano. É nesse cenário que as produções culturais contemporâneas tornam-se importantes para pensar como o brincar é representado e como ele tensiona as imagens de criança, oferecendo novas possibilidades de elaboração de experiências.

A animação *Bluey* é um exemplo contemporâneo de narrativa cultural que coloca o brincar no centro da vida das crianças, tensionando concepções tradicionais de infância. No episódio “Imitadora”, essa potência se torna visível logo no início, quando a protagonista envolve-se em uma brincadeira de imitação, reproduzindo gestos e falas do pai, Bandit. Enquanto se divertem com essa brincadeira, ambos encontram um periquito ferido na calçada e tentam socorrê-lo, levando-o ao veterinário. Entretanto, o animal não resiste. Na clínica, Bluey ouve, de maneira direta e incomum para desenhos infantis, a notícia da morte: “Eu sinto muito. O passarinho morreu”. Os pais oferecem apoio e acolhimento emocional, permitindo que a filha expresse sua tristeza e o desejo de que o animal tivesse sobrevivido: “Você tem certeza que ele não vai melhorar?”. Bandit, com firmeza e delicadeza, confirma a irreversibilidade da situação, reforçando a ideia de que “nós tentamos”.

Posteriormente, Bluey recria a experiência no faz de conta, envolvendo a irmã Bingo e a mãe, Chilli, como personagens da cena, reproduzindo-a nos detalhes. Ela atribui o papel de veterinária à sua mãe, Chilli, que, imaginando o desejo de Bluey de alterar o desfecho da história, decide, no momento de dar a má notícia, dizer que o periquito está bem e será salvo. Contudo, Bluey, a corrigie-

“Não, não mãe, você tem que fingir que é uma má notícia, que o passarinho morreu”, reafirmando a importância de manter a experiência em sua inteireza. Ao final, Bingo imagina uma reviravolta, trazendo o periquito de volta à vida. A mãe percebe que o resultado da brincadeira não seguiu o roteiro desejado pela filha, mas Bluey reafirma a lição do pai: “Não dá para fazer mais nada. Mas nós tentamos!”. O episódio não utiliza eufemismos, comunicando a morte de forma clara e direta, o que tensiona imagens tradicionais de infância que associam a criança à fragilidade ou à incapacidade de lidar com experiências de dor. Ao contrário, Bluey é representada como sujeito capaz de narrar e elaborar a perda, sustentada pelo brincar e pela coexperiência. Por meio do faz de conta, Bluey revê os acontecimentos, incorpora-se à ação do resgate e gradualmente lida com o luto. Assim, a animação não apenas mostra a criança como ativa na construção de sentidos, mas também evidencia que a infância pode ser vivida em sua inteireza, incluindo experiências de dor, frustração e luto.

Esse movimento remete à imagem de brincar em Benjamin (1987; 2002), que, ao recordar sua infância, descreve como, mesmo acamado, criava jogos com objetos, utensílios e até com o próprio corpo. Para ele, a criança mergulha nas coisas, envolta em uma espécie de nuvem que transforma o cotidiano: “Ela adentra um palco onde vive o conto maravilhoso” (Benjamin, 2002, p. 69). Cada brincadeira deixa vestígios que acompanham a criança, como marcas que escorrem para outras experiências. O brincar, segundo Benjamin (1987; 2002), não é uma mera atividade: trata-se de uma maneira singular de conhecer e de se relacionar com o mundo, de modo que a criança não se limita a manipular objetos; ela os reinventa, atribuindo-lhes significados inéditos que escapam ao horizonte da utilidade. Nessa perspectiva, as experiências — mesmo as dolorosas ou frustrantes — podem ser revisitadas e transformadas em narrativas dotadas de sentido. O brincar, portanto, constitui uma forma de experiência que permite integrar fragmentos do vivido e ressignificá-los, favorecendo a elaboração subjetiva. Ao mesmo tempo, esse modo de ser e estar no mundo se apresenta como resistência à temporalidade do mundo adulto, instaurando uma dinâmica própria.

Essa potência do brincar, que possibilitou a Benjamin enfrentar o confinamento, a doença e o tédio, revela-se também em *Bluey*. Diante da morte do animal, a protagonista encontra no faz de conta não apenas uma forma de compreender a realidade, mas também de afirmar-se como sujeito capaz de narrar a própria experiência. Tanto o menino Benjamin quanto a filhote Bluey demonstram como a brincadeira atua como linguagem formativa: integra experiências dolorosas, promove reflexões sobre a vida e a morte e permite lidar, de maneira criativa, com a finitude.

4. CONCLUSÕES

Tínhamos como objetivo neste recorte compreender como o brincar, na animação *Bluey*, contribui para tensionar as imagens de criança e ampliar as possibilidades de elaboração de experiências através da narrativa. A análise do episódio Imitadora evidenciou que o faz de conta não elimina a dor, mas a torna narrável, permitindo que a criança construa sentidos para o vivido. Nesse movimento, o brincar se revela como linguagem capaz de integrar experiências complexas e dolorosas, constituindo-se em espaço de elaboração subjetiva. Ao comunicar a morte de forma direta, mas envolta em acolhimento, a narrativa tensiona imagens que reduzem a criança à fragilidade e a reconhece como sujeito

capaz de lidar com experiências intensas. Assim, Bluey não apenas reforça a importância do brincar, mas também convida adultos e professores a revisitar suas imagens de infância, inspirando práticas mais solidárias e éticas.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARROYO, M. A infância interroga a pedagogia. In: SARMENTO, Manuel Jacinto; GOUVÉA, Maria Cristina Soares de (Org.). **Estudos da infância: educação e práticas sociais**. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 118-119

BENJAMIN, W. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Duas Cidades, 2002.

BENJAMIN, W. **Rua de mão única**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

GADAMER, H. **Verdade e método**. Petrópolis: Vozes, 2008.

HERMANN, N. **Ética e estética: a relação quase esquecida**. Porto Alegre: Edipucrs, 2005.

HONNETH, A. **Luta por reconhecimento: a gramática moral dos conflitos sociais**. São Paulo: Ed. 34, 2009.

IMITADORA. In: Bluey. Criação de: Joe Brumm. Sidney: ABC, 2019. 7 min, Temporada 1, episódio 38. Série exibida pela Disney Plus e ABC. Acesso em: 23 jan. 2025.