



**Congresso de Pesquisa em Educação 2015**

**Pesquisa em Educação: a  
interdisciplinaridade em questão**

**15/09 a 18/09/2015**

**Rondonópolis - MT**

**ANAIS DO EVENTO**

**Congresso de Pesquisa em Educação 2015**

**Pesquisa em Educação: a  
interdisciplinaridade em questão**

**ANAIS DO EVENTO**

**ORGANIZADORES DOS ANAIS**

Anabela Rute Kohlmann Ferrarini  
Fabiana Rodrigues de Oliveira Queiroz  
Sílvia de Fátima Pilegi Rodrigues  
Pedro Aparecido Barreto de Melo

## REALIZAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Educação PPGEdU/UFMT  
Instituto de Ciências Humanas e Sociais

### **Grupos de Pesquisa:**

Alfabetização e Letramento Escolar (ALFALE)  
Estigmas e Diferenças na Educação (ESTIGMA)  
Grupo de Estudos em Aprendizagem Dialógica (GEAD)  
Grupo de Estudos e Pesquisa Política e Educação  
Infância, Juventude e Cultura Contemporânea (GEIJC)  
Investigação  
Pesquisas em Educação Matemática e Ciências  
Políticas Educacionais e Práticas Pedagógicas

## COORDENAÇÃO GERAL

Coordenadora: Profa. Dra. Sílvia de Fátima Pilegi Rodrigues  
(UFMT/PPGEdu)

Vice-Coordenadora: Cancionila Janzkovski Cardoso  
(UFMT/PPGEdu)

## SECRETARIA GERAL

Anabel Beatriz de Col (UFMT/PPGEdu)  
Anabela Rute Kohlmann Ferrarini (PNAIC/MT-UFMT)

## REALIZAÇÃO E PARCERIAS



**Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.**

C753p CONPEduc 2015, Congresso de Pesquisa em Educação.

Pesquisa em Educação : a interdisciplinaridade em questão / Congresso de Pesquisa em Educação  
CONPEduc 2015. -- 2015

**ISSN 2179-068X**

Coordenadora: Sílvia de Fátima Pilegi Rodrigues.  
Congresso (mestrado) - Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Programa de Pós-Graduação em Educação, Rondonópolis, 2015.

1. Pesquisa em Educação. 2. Congresso. 3. Interdisciplinaridade. I. Título.

**Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.**

**O Comitê Científico e a Comissão Organizadora não se responsabilizam pelos conteúdos dos textos e imagens neles incluídas, visto que são de responsabilidade de cada autor.**

## INFÂNCIA, BRINCAR E CULTURA (LÚDICA): PESQUISA COM CRIANÇAS, MÍDIAS E IDENTIDADES MOTORAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

Evandro Salvador Alves de Oliveira  
Universidade do Minho - Portugal

CIEC – Centro de Investigação em Estudos da Criança (UMinho)

António Camilo Cunha

Universidade do Minho - Portugal

CIEC – Centro de Investigação em Estudos da Criança (UMinho)

### Resumo

Este projeto propõe um aprofundamento científico sobre a temática da infância buscando uma discussão que entrelaça as noções da cultura lúdica e mídias no campo da Educação Física. A ênfase recai em analisar o processo de produção das brincadeiras das crianças a partir de uma perspectiva que se desenvolve em interface com a cultura midiática, em que objetivo principal é conhecer as representações e as práticas motoras das crianças que acontecem na escola a partir das interações estabelecidas com as personagens da mídia. Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, a desenvolver-se com uma turma de crianças, entre 4 e 5 anos, da Educação Infantil, no Brasil. A pesquisa possui um delineamento de cunho etnográfico em razão das circunstâncias que os objetivos exigem. A proposta metodológica, com caráter de intervenção e observação participante, terá como principais recursos oficinas desenvolvidas com as crianças, entrevistas e registros por meio de diário de campo. Pretende-se, com esta investigação, contribuir com as pesquisas no campo das Ciências Humanas e Sociais, no sentido de compreender as transformações que ocorrem nas experiências lúdicas infantis, sobretudo as identidades motoras, que as crianças constroem em meio às referências simbólicas que circulam na cultura midiática.

**Palavras-chave:** Crianças e Mídias. Educação Física. Identidades Motoras.

### Introdução

As crianças, artífices da cultura contemporânea, quando brincam, apropriam-se da imaginação principalmente quando interagem com desenho e programas animados da TV. Essas interações permitem que suas brincadeiras sejam permeadas pelas experiências e maneiras das personagens e heróis midiáticos que povoam suas histórias. No campo da educação, sobretudo nos momentos lúdicos de contextos educativos, como a escola, bem como nas aulas de Educação Física, as crianças se relacionam com a cultura e com o outro de modo a apresentar o rompimento de uma fronteira que antes existia entre as novas tecnologias e o universo infantil.

As crianças têm reivindicado, no entanto, cada vez mais espaço para estar e pertencer ao mundo midiático, de modo a permitir que se apropriem dos aparelhos eletrônicos, internet, redes sociais etc... Elas têm construído relações dialógicas num contexto atravessado por ideologia política, capitalista e pela natureza tecnológica que tem se expandido de forma expressiva e abrangente. As interações das crianças com o outro acontecem nos ambientes permeados por jovens, adultos e velhos, onde todos convivem e constroem afinidades, sobretudo na pré-escola.

A infância, em conexão com esses tempos de vida distintos, encontra-se em constantes sinapses com a cultura, marcada, notadamente, pela presença das mídias. Distorcer as imagens que simbolizam uma criança ingênua, pura e inocente é o que elas fazem constantemente, desafiando a família, professores e sociedade, de modo geral, a compreender como essas modificações acontecem, principalmente, em suas brincadeiras e modos de ser.

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

Este trabalho é fruto de um projeto de pesquisa de Doutorado em Estudos da Criança, desenvolvido na Universidade do Minho (UMinho), em Braga - Portugal, na especialidade de Educação Física, Lazer e Recreação. Trata-se de uma proposta de investigação com crianças que ainda encontra-se em processo de construção.

Sob o ponto de vista da pesquisa, principalmente na área da Educação Física, e com crianças, uma corrente de questionamentos e inquietações são construídas, ao ponto de conduzir essa investigação por um fluxo de provocações. A arte de fazer pesquisa com crianças impulsiona, e convida, a adentrar nesse campo de construção do conhecimento que ocorre a partir das percepções da criança, desdobrando-se na vertente investigativa, a infância contemporânea, o brincar e suas identidades motoras, a imaginação e as mídias eletrônicas.

Este projeto de tese, no entanto, refere-se a uma pesquisa *com* pessoas, crianças pequeninas (entre 4 e 5 anos), e não *sobre* pessoas/crianças. Pesquisar a infância, com a criança, observá-las e estabelecer diálogos com elas em suas

interações, é um fenômeno que permite analisar as vozes que ecoam e aquelas que ressoam em seus discursos, além de suas ações. Isso possibilita, assim, um aprofundamento científico ao analisar o que é vivido no processo de intervenção e observação participante, no qual a palavra da criança também expressa o valor que a pesquisa apresenta.

Pesquisar com as crianças e analisar como tem se constituído suas relações com o brincar (novas identidades motoras), reflexo das interações com as personagens e heróis, e verificar como acontecem as interações que estabelecem entre si, a partir dos produtos, objetos e discursos de mídia dos quais elas se apropriam, implica em assumir a abordagem dialógica, também, como importante postura metodológica.

A fundamentação teórica para a construção deste trabalho compreende alguns aportes: a teoria da enunciação de Bakhtin (1992; 1995; 1998); a sociologia da infância com Belloni (2009), Corsaro (2001), Prout (2010) e Sarmento (1997; 2005; 2009); o jogo, brincar e cultura lúdica em Brougère (2002; 2010); Kishimoto (2011); Neto (1997), Camilo Cunha (2011; 2013) e Pereira & Neto (1997); as relações entre infância, imaginação e mídias, com Salgado (2005), Pereira (2012), Silva (2015), Santaella (2003), Buckingham (2007), entre outros.

### **A mídia, o brincar na Educação Física e a ludicidade das crianças**

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

Na escola, ao seguir uma nova rotina, as crianças passam a perceber que existe uma organização em que o tempo da cronologia é o que demarca suas ações, tem a hora do lanche, do recreio, das atividades e de brincar. Nos segmentos da Educação Infantil, o tempo livre é muito utilizado na escola, ocasião em que as crianças brincam ao mesmo tempo em que aprendem. Educação Física, como ela acontece nessas fases do desenvolvimento infantil na escola?

É uma disciplina que existe para também ser trabalhada na pré-escola, e que permite trabalhar atividades rítmicas, corporais e expressivas. Faz parte da grade

curricular da escola, sendo que a educação física, na educação infantil, tem como foco trabalhar, de forma lúdica, os aspectos psicomotores da criança, conhecida como psicomotricidade.

Pereira & Neto (1997) já nos chamavam a atenção para prestar atenção ao estudar o lazer na infância, tomando como viés a atividade lúdica (brincar) e a televisão. Como as crianças pequenas brincam bastante na escola, vemos que o jogo é uma prática fundamental para o desenvolvimento da criança, desde as primeiras idades. Já as mídias em geral, em especial a televisão, por exemplo, é uma atividade em que a criança adere por longos períodos e que permite a construção de infinitos diálogos com os personagens e heróis que se destacam nela.

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

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

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

É a partir dessa perspectiva que meu olhar pretende seguir, tomando como base as interações entre crianças, imaginação, cultura midiática e seus personagens que aparecem na escola durante as brincadeiras infantis. Ao observar o imaginário, percebemos que as crianças incorporam personagens e reproduzem suas ações. Elas, por meio dos diálogos que estabelecem, constroem novos modos de ser e de brincar, constituindo, também, diferentes identidades que “flutuam no ar”, como destaca Bauman (2005).

A respeito da imaginação, Silva (2015) assinala que as brincadeiras, retratadas pelas experiências imaginativas, são capazes de adquirir uma função significativa na



vida das crianças. Portanto, o jogo e o contexto lúdico que o envolve deve fazer parte do cotidiano escolar.

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

Criança, brincar, cultura lúdica, identidades motoras, Educação Física e escola, são as palavras-chave elegidas para direcionar esta investigação. Pode-se dizer que não há como deixar de considerar a brincadeira como arte na infância. Com as reflexões de Cunha (2011) em seu texto, “a criança e o brincar como obra de arte: o sentido de um esclarecimento”, as crianças e as suas brincadeiras, sendo uma obra de arte, não escapam de uma sensibilidade original, uma “coisa extra” (substrato, suporte), pré-reflexão, energia iniciática.

As razões que movem uma pesquisa são frutos de algumas inquietações e, por conseguinte, dos problemas que, em princípio, deixam em suspenso respostas impalpáveis. É fato que pesquisamos aquilo que “não sabemos” ou que ainda representa lacunas não compreendidas em nosso contexto de vida, seja no aspecto pessoal, profissional e acadêmico. Portanto, minha preocupação central (problema) é compreender *como as crianças constroem, em contexto educativo, as suas (novas) identidades motoras, por meio do brincar, jogar, competir (lúdico), a partir das interações estabelecidas com as personagens da mídia*. Isto posto, outras questões também aparecem nesse contexto de problemas, tais como: *Por que e como isso acontece? Como o educador poderá trabalhar a dimensão da Ed. Física em interface com a cultura midiática e articular sua prática com os componentes curriculares do campo da educação?*

A partir dessas provocações, e com intuito de traçar os objetivos que norteiam o processo de investigação, apresentam-se outras questões que também orientam esta pesquisa a ser desenvolvida com crianças, como: quais conhecimentos podem ser construídos a partir das configurações que se processam no universo infantil, subsidiada pela mídia e dos personagens (heróis) que a compõem? Considerando a

criança como sujeito brincante, que produz cultura e estabelece relações com o outro em contextos educativos, como ocorre essas repercussões (entre os discursos da mídia e as crianças) na escola, principalmente nas aulas de Educação Física? Como ocorre a troca de saberes, experiências, compartilhamento de ideias e a produção da cultura lúdica a partir do processo instaurado nas relações que as crianças estabelecem com o outro, auxiliada pela presença da mídia? Como se configuram, na contemporaneidade, os jogos e atividades lúdicas das crianças, bem como as agregações da cultura midiática que se faz presente no contexto educativo (escola) desses sujeitos? A ênfase recai em analisar como as crianças dialogam e interagem com os personagens e heróis da mídia, de modo a repercutir em suas identidades motoras.

Dessa forma, apresenta-se o *objetivo nuclear* da investigação, que é conhecer as representações e as práticas motoras das crianças que acontecem na escola a partir das interações/influências estabelecidas com as personagens da mídia. Quanto aos outros *objetivos*, pretende-se:

- a) Conhecer quais são os heróis que se destacam nos discursos das crianças (construção das suas representações)
- b) Saber quais as características (qualidades e não qualidades) desses heróis midiáticos;
- c) Evidenciar os atributos dos personagens mais valorizados pelas crianças;
- d) Identificar as práticas motoras (brincar, jogar, competir) das crianças que ocorrem em função dos heróis referidos;
- e) Conhecer novas formas de práticas motoras na infância;
- f) Verificar como as personagens e os heróis que circulam na mídia se fazem presentes nas brincadeiras das crianças na escola, como isto acontece e os modos como elas se apropriam desta;
- g) Tentar compreender a influência dos heróis e personagens de mídia na imaginação das crianças;
- h) Contribuir com um novo olhar para o movimento das crianças na escola e na Educação Física.

### Questões teórico-metodológicas

O desdobramento desta investigação segue os princípios da abordagem qualitativa porque são os fenômenos (brincadeiras, diálogos) que serão trabalhados e analisados. A pesquisa terá estratégia metodológica pautada na imersão do cotidiano das crianças, na escola. Trata-se de uma pesquisa de cunho etnográfico, a desenvolver-se com crianças da Educação Infantil (Pré-escola), na rede escolar brasileira, mais especificamente em Rondonópolis, Estado de Mato Grosso. A pesquisa será realizada com uma turma de crianças, entre 4 e 5 anos. A turma é composta por aproximadamente 20 crianças. A Intervenção Ação será uma das estratégias metodológicas utilizada.

A grandeza dos diálogos infantis, marcados por frequentes encontros e conflitos, bem como suas ações (brincantes), é o que caracteriza uma das principais questões que mobilizam a construção desta pesquisa, sobretudo do trabalho metodológico que a constitui. Desde então, cabe ressaltar dois pontos importantes que pretendo assumir aqui a partir do pressuposto metodológico: a pesquisa como lugar propício de mediação para as relações pedagógicas entre professor da turma/pesquisador e crianças; e a docência como espaço de mediação para a pesquisa.

Entende-se, aqui, que a pesquisa possibilita tomar uma dimensão rica e favorável na intervenção das relações estabelecidas nos contextos educativos por abrir janelas oportunas, possibilitando explorar as questões trazidas pelas próprias crianças, de modo a problematizar e, ao mesmo tempo, construir conhecimento junto a elas. Por outro lado, a docência adquire papel relevante por representar a abertura para a pesquisa, permitindo fazer uma investigação mais profunda, se debruçar sobre os processos discursivos vividos entre e com as crianças no espaço da sala de aula, ou em outros espaços de lazer situados na escola, nos quais os meninos e as meninas também interagem.

A proposta metodológica, também com caráter de intervenção ação e observação participante, terá como principais recursos oficinas desenvolvidas com as crianças, entrevistas semiestruturadas, registros por meio de diário de campo e a própria observação. As oficinas serão desenvolvidas a partir dos elementos que as crianças reportam por meio dos diálogos e de suas brincadeiras.

É por meio da relação estabelecida entre pesquisador e criança que ambos contribuem para a construção da própria experiência da criança, tornando-se esse o alvo do processo de pesquisar a infância. Não há como o pesquisador neutralizar-se e se posicionar como ator que não afeta o processo da pesquisa, mas entender-se como aquele de quem depende a continuação do processo, que é marcado por sua presença e por sua ação (Castro, 2008).

Coutinho et al (2009) diz que a observação participante é uma estratégia muito utilizada pelos professores e investigadores, pois consiste na técnica da observação direta e que se aplica nos casos em que o investigador está implicado na participação e pretende compreender determinado fenômeno em profundidade.

A pesquisa terá um delineamento do tipo etnográfico em razão das circunstâncias que os objetivos exigem - tempo maior de inserção a campo com os sujeitos para captar preciosidades nos dados e construir um diário de campo enriquecido com detalhes. Os discursos produzidos pelas crianças - as linguagens - serão analisados sob a ótica da teoria bakhtiana (Mikhail Bakhtin), tendo como base os conceitos de dialogismo e alteridade.

Como se trata, também, de uma investigação em que se busca permanecer um considerável período em campo, a etnografia fornece condições para que o fenômeno seja mais bem observado. Portanto, quanto à escolha da perspectiva etnográfica, Geertz (2008) explica que praticar a etnografia é o mesmo que estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos, manter um diário, e assim por diante.

As crianças serão observadas, de modo especial, durante as aulas de Educação Física que acontecem na escola, na Educação Infantil. O recreio e a hora do lanche também serão momentos a serem observados para registrar alguns fenômenos que possam nos interessar por ter relações com o tema estudado.

A respeito da escolha da abordagem de intervenção, ao tratar desse tipo de pesquisa, Castro (2008, p. 21) afirma que “a pesquisa com crianças e jovens está determinada pela concepção que se faz desses sujeitos, que não somente define nossa relação com eles, como também funda o saber científico”. Nesse sentido, a criança é provocada em assumir algumas consequências do ponto de vista da pesquisa, ou seja, articular teoria (quem é a criança?) com metodologia (como pesquisar com crianças?).

A observação participante, uma das estratégias metodológicas, ao longo do processo investigativo e do contato com os sujeitos, permitirá que o pesquisador deixe de ocupar a posição de “hóspede”, adquirida no início da inserção a campo, e se torne um “anfitrião”<sup>67</sup>. Este último é aquele que consegue dominar o contexto em seu entorno e, de certo modo, conduzir as relações envolvendo as crianças num jogo de perguntas e respostas, ou seja, por meio da dialogicidade. Conforme Amorim (2001, p. 26) argumenta, “para que alguma coisa possa se tornar objeto de pesquisa, é preciso torná-la estranha de início para poder retraduzi-la no final: do familiar ao estranho e vice-versa, sucessivamente”.

É por meio desse desenho, apresentado até então, que se pretende caminhar. A seguir encontram-se algumas referências bibliográficas elencadas com intuito de apresentar o campo teórico que dê aporte ao tema em questão. As obras e os autores citados servem como referência por possuir afinidades com o objeto da pesquisa proposto. Desse modo, destaca-se parte do caminho a ser trilhado na investigação, bem como os trabalhos teóricos utilizados na construção desta investigação.

### Considerações Finais

Os impactos e os efeitos que a intervenção possibilitará, nesta investigação, miram-se em novas formas e possibilidades de educar e dialogar com crianças, considerando a expansão das novas tecnologias que adentram a vida dos seres humanos, sobretudo no universo infantil.

Essa investigação contribuirá, portanto, com as pesquisas no campo das Ciências Humanas e Sociais, sobretudo na área da Educação Física e nos estudos da criança, no sentido de compreender as experiências e transformações que ocorrem nas identidades motoras infantis, as relações com o jogo (lúdico) e os significados que as crianças constroem em meio às referências simbólicas que circulam na cultura midiática e que estão presentes em suas vidas, principalmente na educação.

---

<sup>67</sup> “Hóspede” e “Anfitrião” são termos utilizados por Marília Amorim, em AMORIM, M. **O pesquisador e seu outro: Bakhtin nas Ciências Humanas**. São Paulo: Musa Editora, 2001. De acordo com essa perspectiva, depois de ocupar uma posição de pesquisador/hóspede, no decorrer do processo de investigação, de repente é possível se ver como anfitrião no mesmo território em que se encontram os sujeitos. Dessa maneira, o sujeito tido como hóspede, que, a princípio, representava um elemento a mais no contexto, torna-se um aliado e participa das mesmas atividades que os investigados realizam.

## Referências

- AMORIM, M. **O pesquisador e seu outro: Bakhtin nas Ciências Humanas**. São Paulo: Musa Editora, 2001.
- BAKHTIN, M. (VOLOCHINOV). **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 1995. p. 31 – 38.
- \_\_\_\_\_. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- \_\_\_\_\_. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance**. 4ª ed. São Paulo: Editora UNESP/Hucitec, 1998.
- BAUMAN, Z. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010. (Coleções questões da nossa época; v. 20).
- BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- CASTRO, L. R.; BESSET, V. L. Pesquisa-intervenção na infância e juventude: construindo caminhos. In: CASTRO, L. R.; BESSET, V. L. (orgs.). **Pesquisa-intervenção na infância e juventude**. Rio de Janeiro: Trarepa/FAPERJ, 2008.
- CASTRO, L. R. Conhecer, transformar (-se) e aprender: pesquisando com crianças e jovens. In: CASTRO, L. R.; BESSET, V. L. (orgs.). **Pesquisa-intervenção na infância e juventude**. Rio de Janeiro: Trarepa/FAPERJ, 2008.
- CORSARO, W. A. **Sociologia da infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- CUNHA, A. C. **A Criança e o Brincar como Obra de Arte: O Sentido de um esclarecimento**. In: A17 Atas VII Seminário EF Lazer Saúde, 2011.
- CUNHA, A.C. **O Brincar e a Criança como Obra de Arte. Uma tomada de consciência**. In L.V. Dornelles & N. Fernandes (ed). **Perspetivas sociológicas e educacionais em estudos da criança: as marcas das dialogicidades luso-brasileiras** (262-269). Braga: Universidade do Minho, 2013.
- FLICK, U. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. 2. ed. – Porto Alegre: Bookman, 2004.
- JOBIM E SOUZA, S.; SALGADO, R. G. Mikhail Bakhtin e a ética das imagens nos estudos da infância: uma proposta de pesquisa intervenção. In: CASTRO, L. R.; BESSET, V. L. (orgs.) **Pesquisa-intervenção na infância e juventude**. Rio de Janeiro: Trarepa/FAPERJ, 2008.

JOBIM E SOUZA, SALGADO. A criança na idade média: reflexões sobre cultura lúdica, capitalismo e educação. In: SARMENTO, M. J.; GOUVEA, M. C. S. (orgs.). **Estudos da infância: educação e práticas sociais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009. p. 207 – 221.

KISHIMOTO, T. M. O Jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

\_\_\_\_\_. Froebel e concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

NETO, C. **Jogo & Desenvolvimento da Criança**. Lisboa: @Faculdade de Motricidade Humana, Lisboa Codex, 1997.

OLIVEIRA, E. S. A. **Infância e cultura contemporânea: os diálogos das crianças com a mídia em contextos educativos**. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Mato Grosso, Instituto de Ciências Humanas e Sociais, Programa de Pós-Graduação em Educação, Rondonópolis, 2014.

PEREIRA, R. M. R. Pesquisa com crianças. In: PEREIRA, R. M. R.; MACEDO, N. M. R. (orgs.). **Infância em Pesquisa**. Rio de Janeiro: Nau, 2012.

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

SALGADO, R. G. **Ser criança e herói no jogo e na vida: A infância contemporânea, o brincar e os desenhos animados**. Tese de doutorado – Programa de Pós Graduação em Psicologia Clínica, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

SANTAELLA, L. Formas de socialização na cultura digital. In: SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SARLO, B. **Cenas da vida pós-moderna: intelectuais, arte e videocultura na Argentina**. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006.

SARMENTO, M.; GOUVEA, M. C. S. (orgs.). **Estudos da infância: educação e práticas sociais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

SARMENTO, M. **Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância**. Educ. Soc., Campinas, vol. 26, n. 91, p. 361-378, Maio/Agosto 2005.

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