

CAP. 10 - Pesquisa com crianças na educação física brasileira: a mídia, os heróis e suas influências nas culturas lúdicas infantis ⁵³

*Evandro Oliveira*⁵⁴ e *António Camilo Cunha*⁵⁵

Introdução

O presente trabalho é fruto de uma pesquisa de doutoramento em Estudos da Criança, articulada à especialidade de Educação Física, Lazer e Recreação, que apresenta um recorte da tese e tem como objeto investigativo a criança, a mídia e a Educação Física Infantil. Minayo (2014) destaca que, dialeticamente, todas as etapas de um projeto de investigação consistem em uma definição e redefinição do objeto. Para tanto, debruçamo-nos em conhecer e compreender o fenómeno estudado para, por conseguinte, construir um problema que forneça condições para alcançar possíveis respostas.

Nesta direção, o objeto de investigação, por sua vez, só pode ser pontualmente definido em todos os seus aspetos ao final de um processo de construção e estudo. Dessa maneira,

⁵³ Oliveira, E. & Cunha, A. C. (2018). Pesquisa com crianças na educação física brasileira: a mídia, os heróis e suas influências nas culturas lúdicas infantis. In F. Azevedo, H. Vieira, N. Fernandes & B. Pereira (Org.), *Estudos da Criança: Diversidade de olhares* (pp. 215-235). Braga: Centro de Investigação em Estudos da Criança / Universidade do Minho.

⁵⁴ Doutorando em Estudos da Criança (Universidade do Minho), Braga - Unifimes, Mineiros, Brasil; E-mail: evandro@fimes.edu.br

⁵⁵ Doutor em Estudos da Criança; membro do Centro de Investigação em Estudos da Criança / Universidade do Minho, Braga; E-mail: camilo@ie.uminho.pt

entendemos que a construção do objeto acontece durante todo o processo investigativo e ele, ao longo da pesquisa, vai se alterando de acordo com a forma e a maneira como é tratado. A busca pela definição do objeto pertence a uma estreita afinidade com ele e imersão num contexto problematizador, como muito bem encontramos na obra *Bússola do Escrever*, organizada por Bianchetti e Machado (2006). Na coletânea dos autores, Severino (2006, p. 74), argumenta que “o pesquisador precisa estar imerso num contexto problematizador”.

Segundo Severino (2006), não basta o pesquisador ter acesso a um certo domínio de técnicas de pesquisa. Como ressalta o autor, “é preciso toda uma imersão num universo teórico e conceitual, onde se encontrem as coordenadas epistemológicas, políticas e antropológicas de toda discussão relevante e crítica da área” (2006, p. 74). Para construir conhecimento e contribuir com a ciência, a partir dessa perspectiva, é importante criar uma proposta provocadora de reflexão e de pesquisa, mediante um processo contínuo de problematização das temáticas, em permanente interação com a produção acumulada da área – conceptual estado da arte.

Nesta perspectiva, vemos, com Severino, que o pesquisador necessita romper com o abismo que o distancia de situações problemas e tensas. Dessa forma, o investigador obtém melhores condições de construir suas questões e formular o problema nuclear do estudo. Ou seja, ao desconstruir alguns paradigmas que nos colocam mais próximos dos problemas que nos circulam, é possível, a partir deles, elaborarmos outros problemas que possam ser perseguidos e explorados no contexto investigativo. Será possível situar-nos em um terreno capaz de ajudar na construção de um problema central e que poderá direcionar uma pesquisa.

Na esteira dessas reflexões, concordamos com o pensamento de Umberto Eco (1999), pois, para ele, toda investigação parte de um problema. Assim, neste trabalho o ponto de partida gira em torno da seguinte problemática: como as crianças entre 4 e 5 anos da Educação Infantil constroem, em contexto educativo, as suas expressões motoras, por meio do brincar, jogar, competir (cultura lúdica), a partir das interações e relações estabelecidas com as personagens que circulam na mídia?

Junto ao problema apresentado, outras indagações e questões norteadoras o acompanha, essas articuladas ao objeto criança, mídia e Educação Física infantil. Na pesquisa com crianças, sob o olhar específico e peculiar neste tipo de tese, além dos caminhos e estratégias metodológicas que serão apresentados, aqui, contamos com uma fundamentação teórica composta por quatro importantes aportes, a saber: a teoria da enunciação, para compreender os processos discursivos que emergem na investigação (criança com criança e criança com pesquisador/adulto), por meio do dialogismo e alteridade; a sociologia da infância, em que a criança é considerada protagonista e ator social, que possui vez e voz; o jogo, brincadeira e cultura lúdica, para compreender o brincar para além das culturas infantis; e as relações entre infância, expressões motoras, imaginação e mídia, que possibilitam ampliar o debate a tomar emprestadas análises críticas sobre as implicações entre estes.

A partir do entrecruzamento entre contributos teóricos e estudos empíricos, perseguimos aos objetivos lançados na investigação por meio de metodologias construídas e delineadas a partir do contato com as crianças no contexto educativo, ou seja, as aulas de Educação Física na escola de Educação Infantil. Temos como pressuposto o movimento existente de personagens

que se destacam na mídia, sobretudo heróis de desenhos animados e filmes de ação, que são tomados como referências para as crianças na cultura contemporânea a partir de interações com objetos e instrumentos tecnológicos presente na cultura virtual e digital, como *smarphones*, *tablets*, *notebooks*, inclusive a televisão.

Ao interagir com tais personagens, sobretudo heróis e heroínas, atrizes de novela e protagonistas de desenhos e filmes de ação, as crianças constroem novas maneiras de brincar e diferentes modos de jogar e competir, tomando como base suas ações, como é possível observar em suas rotinas e cultura de pares – manifestadas na escola. É de Corsaro (2011), em suas reflexões sobre a sociologia da infância, o argumento de que as crianças reproduzem, em suas ações culturais, aquilo que vivenciam e experienciam no contexto social. Nessas reproduções elementos da mídia, discursos e comportamentos, aparecem com veemência – alvo de nossas análises nesta investigação.

Nesse cenário, compreendemos que as culturas infantis e os novos modos de brincar têm sido subsidiadas pela forte presença da mídia, como reforça Brougère (2010). Para o autor, é fato que nossa cultura, e provavelmente mais ainda a das crianças, tem absorvido a mídia e de uma maneira considerável e privilegiada a televisão. Não podemos negar a crescente expansão e evolução dessa importante tecnologia digital de informação e comunicação, a televisão. Nesta investigação com crianças a televisão e o telemóvel foram os objetos que lideraram o ranking em duas categorias: possuir em casa e utilização diária.

A seguir, apresentaremos as estratégias metodológicas adotadas para a recolha de informações, essas transformadas em dados para posteriores análises, aferições, reflexões e intervenções.

Estratégias metodológicas na investigação com crianças: etnografia, observação e intervenção

Alan Prout e Pia Christensen afirmaram, durante uma oficina de Sociologia da Infância realizada em 2015, na Universidade do Minho, não haver metodologias certas ou erradas na investigação com crianças. Para os pesquisadores do Reino Unido, que reforçam a ideia que as crianças são atores sociais e, cada vez mais, têm sido absorvidas no pensamento e estudos das Ciências Humanas e Sociais, não existem metodologias cristalizadas, engessadas e sólidas que engendram os processos investigativos com crianças pequenas.

A partir dessa premissa, que escapa de uma teorização positivista, trazemos para a discussão estratégias metodológicas desenvolvidas com crianças pequenas, entre 4 e 5 anos, que crescem e brincam na era das mídias eletrônicas. Buckingham (2007) explora em sua obra aspectos relacionados ao brincar e à apropriação de mídias eletrônicas na infância. A relação existente hoje entre crianças e mídia, em especial a televisão, nos permitem pensar em novas configurações a partir da fusão entre esses: ser e tecnologia. As crianças de hoje são caracterizadas como nativos digitais. Elas já nascem num mundo recheado e bombardeado de tecnologias digitais de informação e comunicação que crescem vertiginosamente junto a elas.

Diante desse panorama, apresentamos a operacionalização das observações participantes e oficinas (workshop) lúdicas que foram desenvolvidas com as crianças na escola, inspiradas na etnografia, em especial nas aulas de Educação Física. Para tanto, a intervenção com elas ocorreu em formatos diferentes: por meio de oficinas, realizadas propositalmente, em dias distintos, a partir de questões que as próprias crianças trouxeram à tona no contexto da investigação; e a partir de episódios, que foram

registrados detalhadamente, carregados de assuntos articulados à temática cultura midiática e heróis, protagonizados com narrativas e ações de meninos e meninas da turma escolar.

Os encontros com as crianças na escola de Educação Infantil, localizada na região central da cidade, aconteceram uma vez na semana, às terças-feiras, no período da manhã, durante o ano inteiro de 2016, nas aulas de Educação Física. Foram treze participantes, entre quatro e cinco anos, inclusive as docentes da turma: tanto a que trabalhava com as atividades de letramento e alfabetização (educação), quanto a professora de Educação Física. Os participantes aceitaram a participar da pesquisa mediante convite prévio (as crianças junto aos seus responsáveis, concordando com as condições, riscos e benefícios da investigação⁵⁶). A seguir apresentamos as quatro principais oficinas realizadas com os participantes, assim como o inusitado episódio do “dia das crianças”.

A oficina que permitiu a escolha dos pseudônimos: um olhar para a ética na investigação

Inicialmente, por questões éticas na pesquisa com crianças, nos deparamos com a situação em que elas não poderiam ser identificadas no relatório final da tese pelos seus nomes reais. Nesse sentido, elas participaram de uma oficina lúdica, onde puderam escolher livremente e sem interferências seus pseudônimos.

⁵⁶ O projeto de investigação foi submetido ao Comitê Científico da Universidade do Minho, apreciado e aprovado pelo mesmo. Ainda, para atender os preceitos éticos da pesquisa com seres humanos, sobretudo com crianças, o mesmo projeto também foi submetido à Plataforma Brasil, avaliado pelo Comitê de Ética em Pesquisa, e aprovado com parecer consubstanciado emitido pelo CEP – Comitê de Ética em Pesquisa da Plataforma Nacional.

Com a realização desta oficina, que consistiu em um momento em que as crianças foram convidadas a brincar no pátio da escola e, ao mesmo tempo, “imitar” uma personagem que pudesse representá-la na investigação, obtemos os seguintes nomes, alguns advindos da esfera midiática, com as quais se identificaram: Gata, Leão, Onça, Jiraia, Leonardo (Tartaruga Ninja), Tigre, Lupita (atriz de novela), Manuela (atriz de novela), Eliza (atriz de novela), Elsa (Frozen), Tinker Bell, Cavalo e Batman.

As crianças brincaram livremente na escola, após encerrar a aula de Educação Física – com ações direcionadas pela professora, como circuito recreativo e dança. Registramos suas cenas e expressões no caderno de campo enquanto brincavam e, após alguns minutos, fizemos um círculo com todos sentados ao chão. Naquela ocasião as crianças nos disseram, uma a uma, quem foi a personagem que elas escolheram, manifestando ciência que aquela figura indicada por elas a representariam na pesquisa de doutoramento do investigador.

Dentre os vários encontros realizados ao longo do ano de 2016, que oportunizou registrar momentos no caderno de campo, construído e alimentado com as informações e dados da pesquisa, trazendo detalhamento das ações e fenômenos que aconteceram, entre os grupos de crianças e nas interações que ocorrem com a professora da turma, realizamos, também, outras oficinas/workshops, exploradas a seguir.

A oficina dos desenhos: jogos e brincadeiras que as crianças valoram

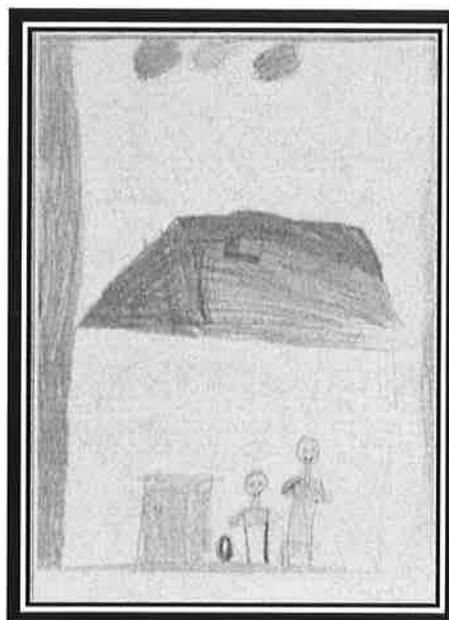
As crianças foram provocadas, durante dois momentos distintos a produzirem desenhos sobre as brincadeiras e jogos que mais gostam de fazer. O objetivo de tal oficina foi identificar elementos advindos da esfera e cultura midiática em suas

brincadeiras e jogos, de modo a detectar como a mídia se faz presente, também, na imaginação infantil. Primeiro elas reproduziram desenhos que expressaram suas brincadeiras prediletas quando estão em suas casas. No outro momento elas foram convidadas a desenhar aquilo que mais gostam de fazer/brincar na escola.

Figuras 1 e 2 – desenhos sobre o que as crianças gostam de fazer em casa



Tigre



Leão

Fonte: Acervo dos pesquisadores

Tigre e Leão, dois meninos da turma de crianças fizeram os desenhos acima, respectivamente. O primeiro nos explicou que o futebol, inspirado pelo jogador profissional Neymar (que representaria o Brasil na Copa do Mundo de Futebol, no Brasil), é a atividade que mais gosta de praticar quando está em sua casa,

no contra-turno da escola. O jogador e personagem midiático Neymar, conhecido mundialmente por suas habilidades no futebol, é uma referência simbólica para a criança, que diz “jogar igual a ele”. Por outro lado, Leão nos esclareceu que seu desenho refere-se a uma brincadeira de “bola” com o pai, pois costumam jogar futebol em casa nos finais de tarde. Quando os meninos jogam futebol o agora, para eles, parece não possuir um fim. O presente se torna interminável, quando brincam, perceptível em suas maneiras de agir e jogar.

A menina que reproduziu o desenho abaixo traduz a ação “andar de bicicleta”. A imagem expressa uma atividade lúdica que a criança vivencia em sua casa e na rua. Segundo a garota, com 5 anos de idade, ela vai para a escola de bicicleta com o pai.

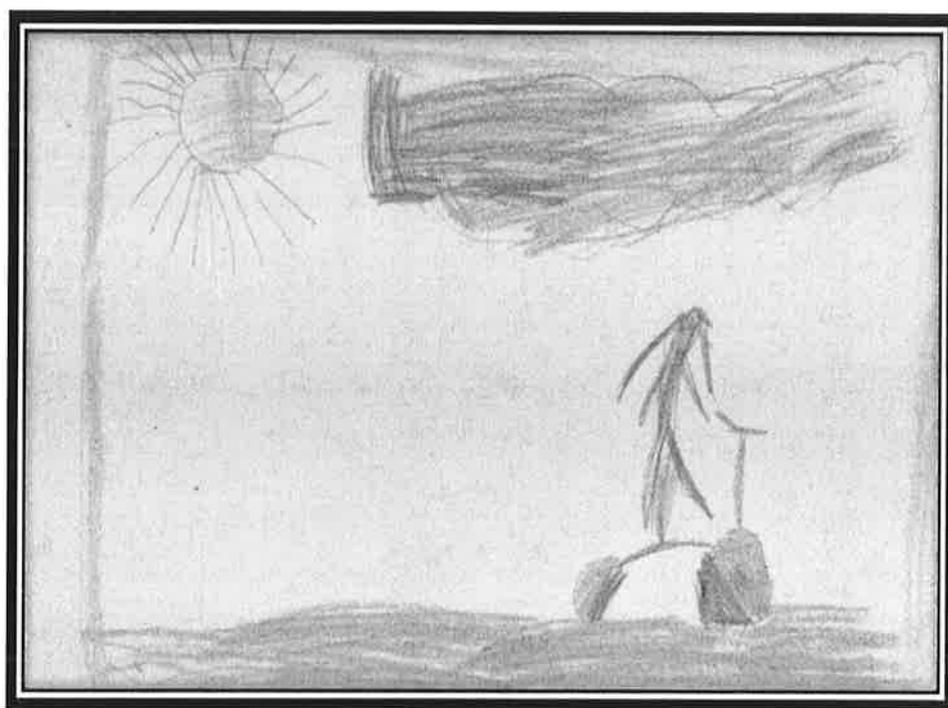


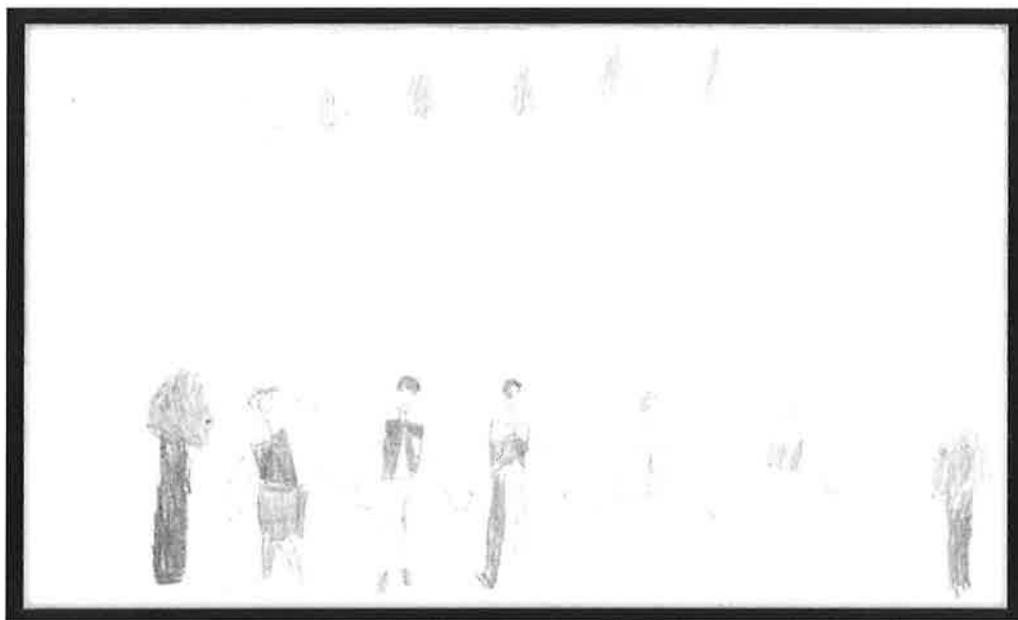
Figura 2 - desenho sobre o que a criança gosta de fazer em casa

Gata

Fonte: Acervo dos pesquisadores

Além dos desenhos que as crianças fizeram sobre suas preferências de jogos e brincadeiras quando estão em casa, elas nos disseram, por meio de contornos no papel com lápis de cor, bem como com explicações discursivas, o que preferem fazer na escola. Na figura 3 Jiraiya nos diz que gosta de correr e lutar com seus amigos super-heróis. Os heróis, como observamos em muitas rotinas das crianças, tanto na sala de aula como na aula de Educação Física, geralmente realizada em ambientes externos à sala, povoam suas imaginações, discursos e brincadeiras.

Figura 3 - desenho sobre o que a criança gosta de fazer na escola



Jiraiya

Fonte: Acervo dos pesquisadores

Além dessas imagens expostas acima, temos várias outras que revelam aspectos muito interessantes a serem analisados e

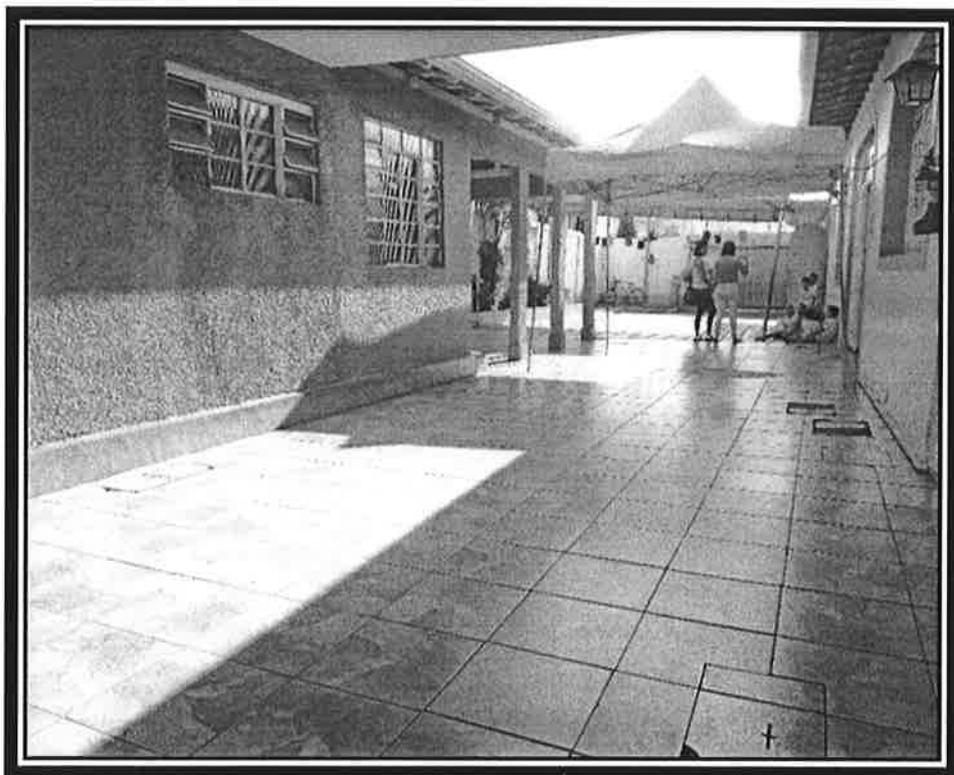
explorados, relativos à fama, beleza, poder, afetividade, entre outros valores e questões.

Imagens que falam: o olhar das crianças a respeito dos espaços (lúdicos) na escola

Além das oficinas por ora apresentadas, foi realizada outra atividade de intervenção que teve como objetivo registrar os espaços, no interior da escola, que as crianças mais gostam de realizar práticas lúdicas e brincadeiras, seja sozinhas ou acompanhadas dos colegas de classe. O momento aconteceu com a utilização de um telemóvel digital, especificamente do recurso da câmara fotográfica, em que as crianças registraram imagens apontando os ambientes que mais gostam de brincar na escola.

Cada uma das crianças, individualmente, tiveram a oportunidade de percorrer os espaços do Jardim de Infância, sob posse do objeto eletrônico, e registrar as imagens que julgassem relevantes. Elas foram orientadas a captar imagens fotográficas dos espaços que mais gostam de brincar. Além disso, foram convidadas a nos explicar as razões pelas quais escolheram tais lugares, ao passo que realizaram as capturas das cenas.

Figura 4 – imagem do espaço preferido da criança na escola



Fonte: Acervo dos pesquisadores

Um dos meninos, o Onça, registrou a fotografia exposta na figura quatro e nos explicou que o pátio da escola é o local que ele mais gosta de brincar. Ao ser indagado para dizer o porque de tal escolha, a criança relatou: “eu gosto daqui porque é onde a gente faz brincadeiras e Educação Física com a tia”.

Uma das meninas investigadas registrou duas fotografias: a primeira referente ao parque de areia e a segunda relativa ao escorregador junto com a piscina. Como é possível notar na imagem a piscina é coberta por uma lona e cercada (interditada) por uma extensa tela de arame e madeiras. As crianças não têm acesso à piscina, para desenvolver nenhum tipo de atividade, mesmo com o clima quente e tropical, típico da região sudoeste goiana, centro oeste brasileira. Elas costumam utilizar o parque

de areia para brincar em momentos livres que são destinados em alguns dias da semana e no pátio.

Vale ressaltar que a escola em questão não foi construída, projetada e planejada para receber crianças e trabalhar com a educação. O local é uma casa alugada pela prefeitura que sofreu adaptações para ser utilizada como Unidade de Educação Infantil que atende crianças de 3 a 5 anos. Os quartos da casa se transformaram em salas de aula, a sala em recepção e secretaria, a área dos fundos e de lazer ficou destinado às práticas de Educação Física.

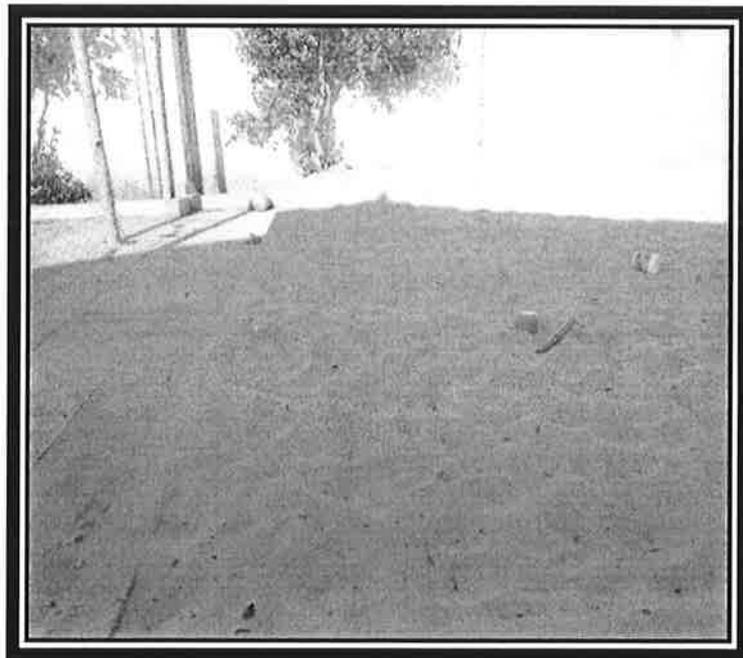
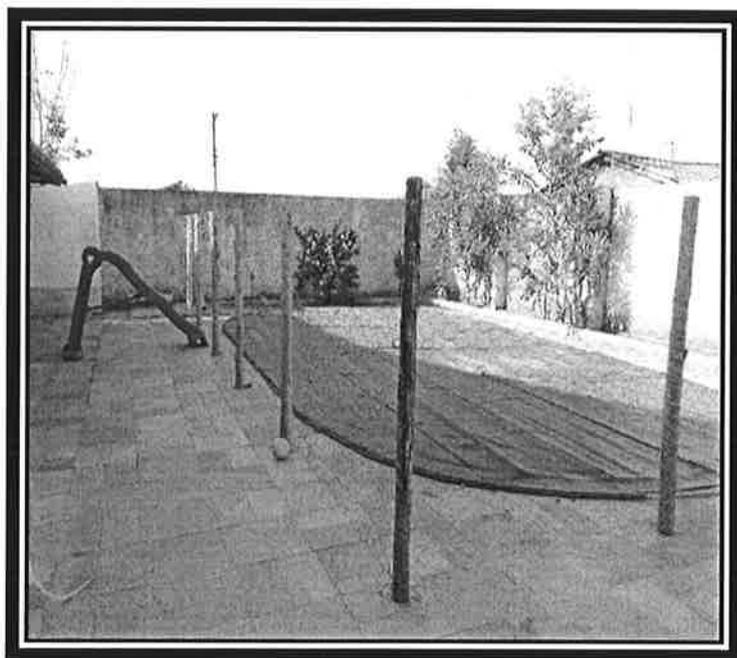
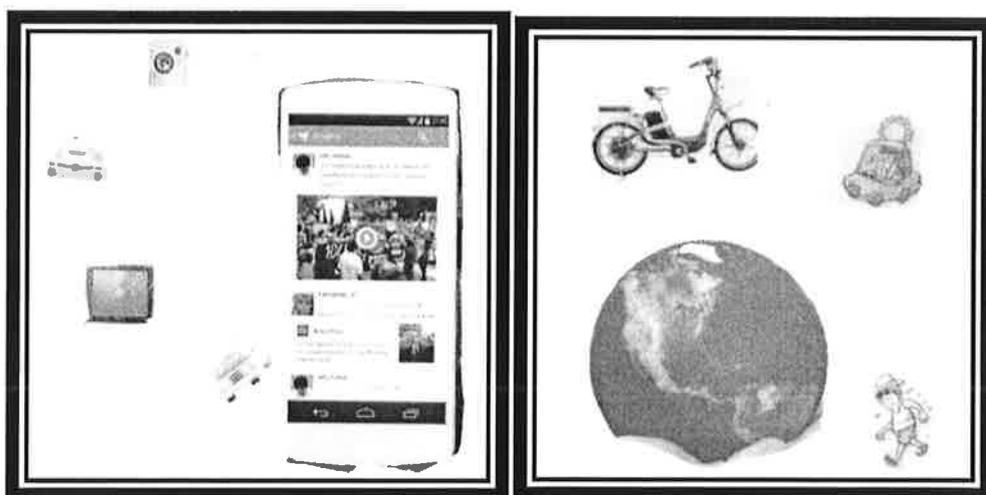


Figura 5 - imagens dos espaços preferidos das crianças na escola



Fonte: Acervo dos pesquisadores

Recortes e colagens, um jogo de poder: oficina com jornais, revistas e panfletos



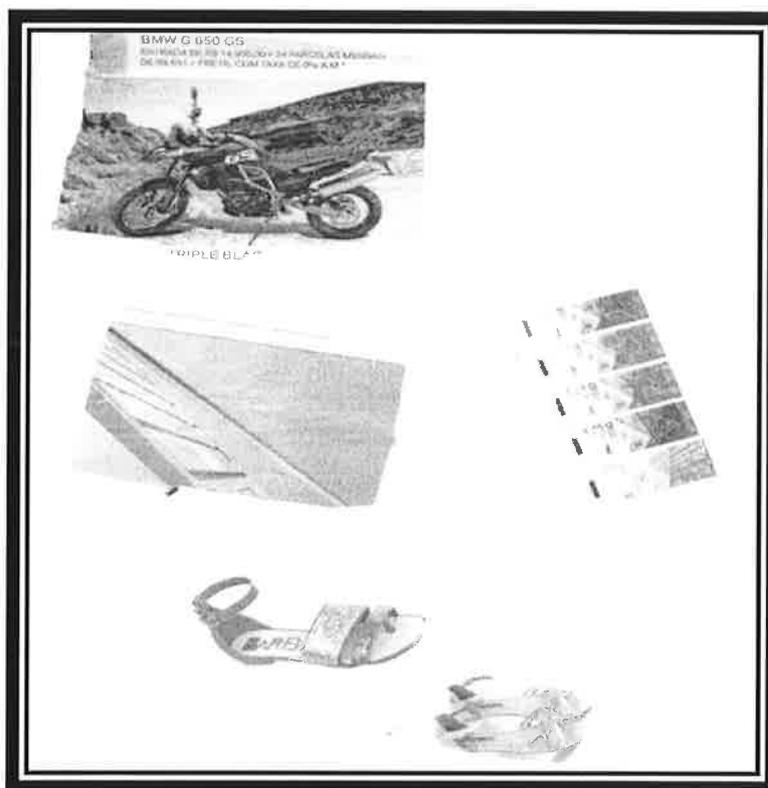
Leão

Lupita

Fonte: Acervo dos pesquisadores

Figura 6 – Oficina recorte e cole

Com o objetivo de construir um trabalho capaz de extrair informações que respondessem algumas questões levantadas na pesquisa, realizamos a oficina recorte e cole com as crianças na escola. Elas escolheram em panfletos, revistas e jornais, imagens que trazem os brinquedos e objetos que mais gostam de brincar na instituição de ensino e em suas casas. A escolha foi livre, a partir dos materiais disponíveis na sala de aula.



Elsa - Frozen

Fonte: Acervo dos pesquisadores

As próprias crianças fizeram os recortes e posteriormente realizaram o trabalho de colar as imagens selecionadas em uma folha de papel em branco (A4). Após esse primeiro momento elas apresentaram suas produções, que foram feitas num contexto

lúdico e descontraído, ao som de músicas. Foram vários os recortes escolhidos por elas. Cada criança trouxe uma história diferente para explicar o trabalho que fez.

As crianças atribuíam significados diferentes a cada tipo de trabalho realizado na sala, inclusive observaram as atividades feitas pelos outros colegas. Elas conversam enquanto selecionam as imagens e quando colavam no papel, as vezes com auxílio do adulto, professora e pesquisador, também dialogavam e diziam as razões que motivaram escolherem as figuras que representavam suas preferências.

Dentre os vários objetos analisados e escolhidos por elas, entre eles o telemóvel, máquina fotográfica digital, televisão, avião, motocicleta e notebook, encontramos os calçados (sandálias) da Barbie. Para Elsa, a garota que recortou da revista esses objetos, a “Barbie é uma boneca dos sonhos de qualquer menina”. Ela afirmou não possuir os calçados iguais aos que ela visualizou na televisão, mas que iria ganhar de presente em seu aniversário da sua mãe.

Percebemos, nesse contexto, como a cultura midiática, por meio de suas propagandas comerciais e até mesmo programas de televisão, como desenhos, entre outros, seduz as crianças desde pequenas para conhecer o universo do consumo e da busca pelo ter. Cada trabalho de recorte e cole produzido pelas crianças traz como pano de fundo algum elemento da mídia que se faz presente de alguma maneira na vida das crianças.

O episódio do dia das crianças: do desfile ao banho de piscina

Na véspera do dia das crianças, que no Brasil é comemorada no dia 12 de outubro – feriado nacional junto à comemoração ao dia da Padroeira do Brasil, Nossa Senhora

Aparecida – as crianças foram para a escola para desfrutarem de um dia de lazer. Todas as outras turmas também participaram de atividades recreativas, num dia com práticas pedagógicas diferentes.

A turma de crianças investigada nesta pesquisa foi caracterizada com várias fantasias de heróis e heroínas. No pátio da escola, todas as crianças brincavam juntas, com músicas, jogos, estafetas e dinâmicas. No meio da manhã, antes do lanche rotineiro, elas participaram de um desfile em que foi possível cada criança exibir sua vestimenta, num clima bem descontraído e alegre.

Figura 7 – Episódio do dia das crianças



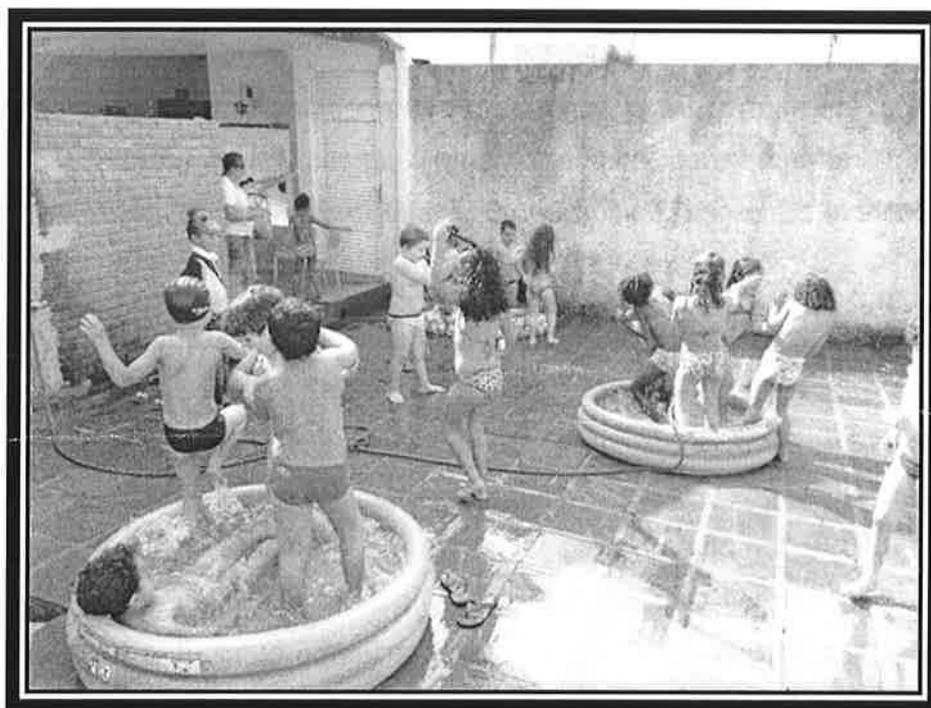
Fonte: Acervo dos pesquisadores

Na figura sete, acima, um menino desfila com sua fantasia de super-herói, Batman, reproduzindo os poderes da personagem,

correndo veloz e saltando bem alto. As outras crianças assistem e aplaudem, enquanto a criança realiza suas exhibições.

Em seguida, os meninos e as meninas tomaram um pequeno almoço, retiraram suas fantasias e partiram para a última atividade da manhã – o banho de piscina. Mas não utilizaram a piscina da escola, e sim as que elas próprias trouxeram de suas casas para o dia de lazer, como observamos abaixo na figura oito.

Figura 8 – Episódio do dia das crianças



Fonte: Acervo dos pesquisadores

Nesses episódios, em que as crianças expressaram modos de ser e de brincar diferentes e com novas configurações, advindas da esfera mediática, quando utilizam objetos ou fantasias dos heróis, percebemos como as personagens mediáticas se fazem presentes, por um lado, nas vestimentas, e por outro, em

seus comportamentos e atitudes, inclusive nas brincadeiras e culturas lúdicas que as crianças produzem. O momento de brincadeiras com a água foi o mais esperado pelas crianças. Por um lado, vemos a carência de mais experiências com atividades aquáticas e, por outro, verificamos as dificuldades que a escola enfrenta de não possuir apoio e prestação de serviços suficientes que possam atender a real demanda na educação – que reflete no trabalho com a cultura corporal na infância.

Discussão sobre as propostas metodológicas: algumas considerações

Embasamo-nos no método qualitativo e utilizamos a observação participante, apropriando-se da abordagem etnográfica, como importante técnica de recolha, assim como a intervenção. 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. Para Castro (2008), não há como o pesquisador neutralizar-se e se posicionar como um sujeito que não afeta e interfere no 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.

Como a pesquisa possui um delineamento do tipo etnográfico em razão das circunstâncias que os objetivos exigem, ou seja, tempo maior de inserção a campo com os participantes protagonistas da investigação, inauguramos um caderno que foi capaz de captar preciosidades nos dados e construir um diário de campo enriquecido com detalhes.

Amado e Silva (2014), ao se debruçarem sobre os estudos etnográficos em contextos educativos, em um manual de investigação qualitativa em educação, afirmam que “na

investigação etnográfica, para além das diversas técnicas de recolha de dados utilizadas, é obrigatória a elaboração de um diário de campo onde sejam registradas as observações e outros aspectos, com as impressões e sentimentos do investigador, as primeiras interpretações e hipóteses progressivas, expressões e palavras recorrentes, etc.” (p. 160).

Como se trata, também, de uma investigação em que buscamos permanecer um considerável período em campo, a etnografia forneceu condições para que o fenómeno pudesse ser bem mais observado e construída uma relação num contexto problematizador, como muito bem nos explicou Bianchetti e Machado (2006). Portanto, adotamos também à escolha da perspectiva etnográfica por compreendermos com Geertz (2008), 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.

Por fim, os discursos produzidos pelas crianças - as linguagens - são analisados no capítulo destinado ao tratamento e análise dos dados, sob a ótica da teoria bakhtiana (Mikhail Bakhtin, 1992, 1995, 1998), tendo como base os conceitos de dialogismo e alteridade – nosso próximo foco dos estudos e análises.

Referências

- Amado, J.; Silva, L. C. da. (2014). Os estudos etnográficos em contextos educativos. In J. Amado (2014). *Manual de investigação qualitativa em educação*. 2ª edição. Coimbra: NSG – Novas Soluções Gráficas.
- Bakhtin, M. (1995). *Marxismo e filosofia da linguagem*. São Paulo: Hucitec.

- Bakhtin, M. (1992). *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes.
- Bakhtin, M. (1998). *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. 4ª ed. São Paulo: Editora UNESP/Hucitec.
- Biachetti, L., Machado, A. M. N. (orgs.). (2006). *A bússola do escrever: desafios e estratégias na orientação e escrita de teses e dissertações*. 2ª ed. Florianópolis: Ed. da UFSC; São Paulo: Cortez.
- Brougère, G. (2010). *Brinquedo e cultura*. 8. ed. São Paulo: Cortez.
- Buckingham, D. (2007). *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Edições Loyola.
- Castro, L. R. (2008). Conhecer, transformar(-se) e aprender: pesquisando com crianças e jovens. In L. R. Castro & V. L. Besset (Eds.). *Pesquisa-intervenção na infância e juventude* (pp. 21-42). Rio de Janeiro: Trarepa/FAPERJ.
- Christensen, P.; James, A. (2005). *Investigação com crianças: perspectivas e práticas*. Porto: Escola Superior de Educação de Paula Frassinetti.
- Corsaro, W. A. (2011). *Sociologia da infância*. Porto Alegre: Artmed.
- Eco, U. (1999). *Como se faz uma tese em Ciências Humanas*. Lisboa: Editorial Presença.
- Geertz, C. (2008). *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC.
- Minayo, M. C. S. (2014). *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. 14ª edição, São Paulo: Hucitec.
- Severino, A. J. (2006). Pós-Graduação e pesquisa: o processo de produção e de sistematização do conhecimento no campo educacional. In L. Biachetti, A. M. N. Machado (orgs.). (2006). *A bússola do escrever: desafios e estratégias na*

orientação e escrita de teses e dissertações. 2ª ed.
Florianópolis: Ed. da UFSC; São Paulo: Cortez.