

**JOGO NA TEORIA CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA: SISTEMATIZAÇÃO DE JOGOS POPULARES EM UMA ESCOLA NO MUNICÍPIO DE TUCURUÍ – PARÁ****GAME IN CRITICAL-EMANCIPATORY THEORY : SYSTEMATIZATION OF POPULAR GAMES IN A SCHOOL IN THE CITY OF TUCURUÍ – PARÁ**

Nayane Moia de Freitas, Higson Rodrigues Coelho, Marciel Barcelos Lano, Pamella Silva Barbosa e Rogério Gonçalves Freitas

**RESUMO**

O presente relato experimenta possibilidades de sistematização para o conteúdo Jogo dentro da teoria Crítico-Emancipatória. Objetivamos relatar a experiência a partir da relação entre os jogos populares e pressupostos e indicadores pedagógicos que fundamentam a perspectiva Crítico-Emancipatório. O processo metodológico constituiu-se em duas etapas: levantamento bibliográfico e pesquisa de campo através de relato de experiência. Buscou-se uma avaliação aprofundada das ações desenvolvidas em uma escola pública do município de Tucuruí-Pará. Os resultados apontaram para uma real possibilidade sistematizada de aplicação do conhecimento do jogo através dos pressupostos filosóficos e indicadores metodológicos da Teoria Pedagógica Crítico-Emancipatória. Ratificou-se, portanto, a facilidade de desenvolvimento do jogo por meio da transcendência de limite na aula de Educação Física e concluiu-se a necessidade de novas propostas para a prática pedagógica da Educação Física, as quais priorizem o se-movimentar como esperança emancipadora para o conhecimento da Educação Física para além da técnica esportiva e da sobrepujança.

**Palavras-chave:** Crítico-Emancipatória. Se-movimentar. Transcendência de limites. Educação Física Emancipatória.

**ABSTRACT**

This article aims to experience possibilities of systematization for the game content within the Critical-Emancipatory theory. We aim to report the experience from the relationship between popular games and pedagogical assumptions and indicators that underlie the Critical-Emancipatory perspective. The methodological process consisted of two steps: bibliographic survey and field research through an experience report. We sought an in-depth evaluation of the actions developed in a public school in the municipality of Tucuruí-Pará. The results pointed to a real systematized possibility of applying the knowledge of the game through the philosophical assumptions and methodological indicators of the Critical-Emancipatory Pedagogical Theory. Therefore, the ease of development of the game was ratified by transcending the limit in the Physical Education class and concluding the need for new proposals for the pedagogical practice of Physical Education, which prioritize moving as an emancipating hope for the knowledge of Physical Education beyond the sports technique and overcoming.

**Keywords:** Critical-Emancipatory. "Se-Movimentar". Transcendence of limits. Emancipatory Physical Education.

Data de recebimento: 15/02/2023.

Aceito para publicação: 26/05/2023.

**1 INTRODUÇÃO**

Este relato de experiência emerge da investigação realizada no Programa Residência Pedagógica (PRP)<sup>1</sup> vinculada ao curso de Licenciatura em Educação Física, Campus XIII, município de Tucuruí / PA, da Universidade do Estado do Pará, através do Subprojeto "*Práticas Pedagógicas da Educação Física: para além da pedagogia do toma bola*". Com interesse e com a problematização de compreender a

<sup>1</sup> O Programa de Residência Pedagógica (PRP) é uma Organização de intervenção pedagógica que tem por objetivo induzir o aperfeiçoamento da formação prática nos cursos, visando à experimentação de situações concretas da realidade, que servirão de objeto de reflexão e aprofundamento sobre a relação entre teoria e prática.

transcendências de Limites<sup>2</sup> do Jogo a partir da Teoria Pedagógica Crítico-Emancipatória.

O interesse em pesquisar essa temática vincula-se a própria formação no curso de licenciatura em Educação Física (UEPA), quando em atuação no PRP identificou-se uma lacuna referente ao par dialético teoria e prática, principalmente no que concerne aos ideais valores da Educação Física, ou seja, as tarefas pedagógicas educacionais. Observou-se uma ênfase na técnica, não priorizando a formação de sujeitos críticos, situação requerente a necessidade de aprofundamento teórico do conhecimento ligado a Educação Física.

Historicamente, a hegemonia do esporte privilegiou os mais aptos, uma espécie de darwinismo esportivo. Kunz (2012) explicita que o se-movimentar torna-se algo irrelevante. Isso levou as pessoas a não verem um sentido heurístico na Educação Física. De um lado, o desenvolvimento de uma busca acelerada pelo tecnicismo, de outro e conseqüentemente, a inibição da participação daqueles que não estão dentro dos padrões e técnicas, levando a priorização de gestos técnicos para finalidades educativas (STAVISKI, SURDI, KUNZ, 2013).

Kunz (2012) critica as aulas de Educação Física que exigem interesse único e exclusivamente técnico, e deixam de lado o préstimo crítico e o processo de ação comunicativa. Para poder justificar essas questões, recomenda-se o estabelecimento de prioridades às tarefas educacionais. Isso não significa extinguir os esportes, porém, ressalta-se o desenvolver de sua função social e crítica. Sabe-se que mudanças reais só acontecem quando o sujeito consegue entender a função e o significado de algo por meio das *transcendências*, elemento constitutivo da Perspectiva Crítico-Emancipatória.

Partindo desse pressuposto, acreditamos ser possível desenvolver esperanças para o jogo através das tarefas educacionais, pois se trata de uma abordagem diferente da organização escolar que aponta para uma nova orientação reflexiva e para as mudanças que são propostas pela Perspectiva em questão, problematizando situações práticas partindo de ocorrências já vivenciadas, mas com novas apresentações a partir da sistematização de ensino utilizando o arranjo de materiais (SANTOS; BRITO NETO, 2012).

Nessa perspectiva, Kunz trata pedagogicamente o jogo como elemento que tematize o movimento como função comunicativa, expressiva, explorativa e criativa, aliado a didática comunicativa, compreendendo-os em suas inúmeras situações para que através deste, o individuo possa agir em liberdade e autonomia, levando em conta não somente a capacidade de realizar, mas também de associar as ações sociais (ANELLO, 2009).

Essa ideia se coaduna com a compreensão estabelecida pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ao incorporar a educação física na área de línguas, potencializando suas ações no cotidiano escolar para além das práticas.

A partir do exposto, e na busca de possíveis atualizações e elaborações conceituais vinculadas á perspectiva em questão escolhemos uma Teoria Pedagógica: a *Crítico-Emancipatória*. Esta teoria, na última década, tem sido pauta recorrente no campo da Educação Física com ênfase na área escolar.

Este trabalho buscou responder o seguinte questionamento: Quais as possibilidades (esperanças) de sistematização de uma aula no conteúdo do Jogo com

<sup>2</sup> A transcendência de limites é caracterizada como uma fase de realização prática de aprendizagem, por meio de ressignificações através da auto-descoberta (KUNZ, 2009 p. 145).

ênfase nos jogos populares através das Transcendências de Limites na Perspectiva Crítico-Emancipatória?

Nosso objetivo geral parte da iniciativa de propor sistematizações para o conteúdo Jogo dentro da Perspectiva Crítico-Emancipatória. Com base nos indicadores e pressupostos pedagógicos objetivamos relatar a experiência sistemática a partir das transcendências de limites.

## 2 MATERIAIS E MÉTODOS

A princípio, este trabalho procedeu em um estudo bibliográfico tomando por base o estudo de Gil (2002), que organizou este tipo de pesquisa em fases, as quais adaptamos de acordo com a nossa realidade:

a) **Escolha do tema;**

b) **Levantamento bibliográfico preliminar** da produção do conhecimento foi realizado a partir da busca de (4) artigos, (2) dissertações, (1) tese e (6) livros catalogados pelos seguintes descritores: Crítico-Emancipatória, Se-Movimentar, Transcendência de limites, Educação Física Emancipatória.

c) **Identificação do problema** do trato pedagógico do jogo levando em consideração os pressupostos filosóficos e indicadores pedagógicos da Perspectiva Crítico-Emancipatória;

d) **Elaboração do plano** considerando o impacto do estágio de desenvolvimento da abordagem nos últimos anos;

e) **Fichamento e plano de organização para redação da pesquisa** através da sistematização de um bloco de aulas na Perspectiva Crítico-Emancipatória;

No segundo momento desenvolvemos uma pesquisa de campo através da Implementação de uma proposta de sistematização do conteúdo jogo, segundo a teoria Crítico-Emancipatória e posteriormente, produção do relato da experiência. Para Gil (2002) a pesquisa de campo caracteriza-se por meio da observação e da intervenção dos dados da realidade, buscando uma avaliação aprofundada das ações desenvolvidas em uma escola pública do município de Tucuruí durante as cinco intervenções realizadas.

Para efeito de análise utilizamos os aportes teóricos de Franco (2008) e Triviños (1987) através da “análise de conteúdo”. Esta técnica caracteriza-se pela organização, sistematização e codificação do conteúdo das mensagens, sejam elas verbais (oral e escrita), sejam subjacentes e/ou conotativas, entre outras, sendo estas claras (explícitas) ou nebulosas (implícitas) (FRANCO, 2008; TRIVIÑOS, 1987).

## 3 SISTEMATIZAÇÃO ÁULICA DA TEORIA CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA

Para a tematização dos Jogos Populares na Perspectiva Crítico-Emancipatória elaborou-se 5 planos de aulas, que foram aplicados em uma escola de ensino Infantil no município de Tucuruí/PA, para uma turma de faixa etária de 5 anos, com 11 meninos e 9 meninas, totalizando 20 alunos.

Apontamos, de antemão, aspectos utilizados como tarefas de situações de ensino dos jogos populares na perspectiva Crítico-emancipatória. Salientamos que consideramos as contribuições dos professores que atuam na educação infantil para a aplicação dos Jogos Populares. O professor da turma selecionada acompanhou as aulas, onde tivemos a oportunidade de mostra-lhe as diferentes possibilidades de apresentação dos conteúdos através de desenhos ilustrativos. Evidenciou-se, ainda,

as modificações sobre o se-movimentar e seus aspectos encenação, problematização e transcendência de limites nas diversas situações de ensino.

Vale ressaltar, que no ensino dos Jogos Populares visou à busca do seu resgate sociocultural, para além da desmistificação de imagens impostas pelos diversos meios de comunicação que por vezes, encenam falsas ilusões e o adestramento dos jogos tradicionais pelo esporte. É sobre estes aspectos que se apresenta no quadro a seguir, o bloco de aulas sobre jogos populares na perspectiva crítico-emancipatória desenvolvida na escola.

No quadro 1, está o bloco de aulas aplicados a partir da perspectiva Crítico-Emancipatória. Pretende-se deixar em evidências as transcendências de limites proposta pela perspectiva crítico-emancipatória, em seus devidos momentos e a evolução do desenvolvimento das atividades de acordo com as situações de ensino, idealizada por Kunz (1994). Convém frisar que foi elaborado para cada momento áulico as situações de arranjo de materiais. Estes arranjos visam à construção da aprendizagem pela prática (saber fazer) das experiências vivenciadas, instigando a criatividade através dos instrumentos a serem utilizados. Na seção posterior, trataremos do relato de experiência da sistematização de ensino do jogo na escola.

**Quadro 1 – Situações de ensino segundo a teoria Crítico-Emancipatória**

SITUAÇÕES DE ENSINO						
PLANOS DE AULAS	OBJETIVOS	ARRANJOS DE MATERIAIS	TRANSCENDÊNCIA DE LIMITES PELA EXPERIMENTAÇÃO	TRANSCENDÊNCIA DE LIMITES PELA APRENDIZAGEM	TRANSCENDÊNCIA DE LIMITES CRIANDO/ INVENTANDO	AVALIAÇÃO
<b>SITUAÇÃO DE ENSINO 1</b>	O aluno deverá vivenciar as possibilidades de jogos populares no máximo possíveis, de forma lúdica, sem objetivo de comparação e competição (Exemplo: coloração das diversas atividades).	Desenvolvido a partir de folhas sulfites, lápis de cor, giz de cera, anel.	Com a diversidade de jogos populares, os alunos receberam figuras ilustrativas onde puderam colorir e observar os jogos representados.	Identificado que o mais atrativo nessa experimentação foi à brincadeira passa-anel, procurou-se desenvolver formas de realizar a atividade de maneira prática e bem sucedida.	A partir do apresentado os alunos puderam encenar novas possibilidades problematizando novas situações para a aplicação da brincadeira.	Reflexão e discussão das experiências.
<b>SITUAÇÃO DE ENSINO 2</b>	Desenvolvimento de alguns Jogos Populares a partir de atividades representativas (Exemplo: Guerra de Papel).	Papel sulfite, revistas, jornais, barbantes, ou outro tipo de material que possa ser usado na construção de bolas.	Os alunos realizarão a atividade de guerra de papel, experimentando a atividade com diversos companheiros, a distância de arremesso e a forma do arremesso.	De acordo com as possibilidades e limites, aprender a executar diferentes tipos de arremessos da bolinha para a equipe adversária.	E proposto aos alunos á criação de novas possibilidades de aplicação.	Roda de conversa onde serão encenados comentários e reflexões a cerca da realização da aula.
<b>SITUAÇÃO DE ENSINO 3</b>	O professor aplicará a bandeirinha como prática para a vivência de mudanças e modificações nos jogos populares de forma lúdica.	Através de TNT, EVA, cones, palitos de churrasco, tesoura sem ponta, cola.	Os alunos receberão alguns materiais para a criação da bandeirinha como forma de participação do seu processo de ensino e aprendizagem criando seus próprios materiais.	Após a criação de seus materiais, ocorreu a manipulação do movimento. Tendo como objetivo capturar a bandeirinha adversária.	Os alunos foram desafiados a desenvolverem novas propostas para a aplicação da atividade.	Roda de conversa analisando e discutindo as experiências obtidas durante a atividade.

<p><b>SITUAÇÃO DE ENSINO 4</b></p>	<p>Demonstrar por meio das atividades do pega-pega vivências relacionadas aos jogos populares e suas aplicações no contexto social</p>	<p>Como recursos para o arranjo de materiais foram usados Papel Sulfite, lápis de cor, Giz de cera.</p>	<p>Inicialmente os alunos irão colorir a atividades referentes ao pega-pega, praticando encenações das atividades propostas.</p>	<p>Os alunos realizaram as diversas possibilidades em diferentes níveis de aplicação, reafirmando as experimentações das variadas formas da aprendizagem.</p>	<p>Incentivo a criatividade dos alunos, a partir de suas sugestões, que sejam desenvolvidas novas opções.</p>	<p>Por meio de uma reflexão, e de critérios utilizados pelos professores, através da técnica de observação e aplicação das aulas.</p>
<p><b>SITUAÇÃO DE ENSINO 5</b></p>	<p>Propor um diálogo sobre a importância do se movimentar, através da encenação de diferentes atividades (Exemplo: Corrida do saco e corrida saci) relacionadas aos jogos populares.</p>	<p>Para o arranjo de materiais serão necessários TNT, tesoura sem ponta, cola, grampeador, Fita Crepe.</p>	<p>Início, dialogando sobre a importância do movimento para o corpo humano, e logo se acrescenta a necessidade de movimento por meio da atividade corrida do saco e saci, realizando experimentação por meio do saber fazer.</p>	<p>Vivenciar as diferentes formas das atividades, utilizando a linguagem de movimento como inspiração no processo de saber fazer para os alunos, individualmente ou em grupos as proposições.</p>	<p>Reafirmar a reconstrução e a criação de novas proposições por parte dos alunos, através do exposto pelo professor.</p>	<p>Síntese reflexiva da prática, desencadeando os aspectos positivos e negativos.</p>

Fonte: Autoria Própria

#### **4 RELATO DE EXPERIÊNCIA DO JOGO NA PERSPECTIVA CRÍTICO-EMANCIPATÓRIA**

Os momentos áulicos ofereceram aos alunos a vivência dos jogos populares com elementos da Cultura de movimento. Assim, todo o processo foi desenvolvido através de transcendências de limites, problematizando através do mundo vivido situações problemas a partir de criação de novas situações de ensino. Dessa forma, a experiência ocorreu como relatada a seguir.

Na primeira aula, utilizou-se a sequência metodológica exposta no quadro 3. Inicialmente, notamos que a maioria das crianças não tinham conhecimentos sobre os jogos populares e que estavam familiarizadas com os jogos eletrônicos. Considerando a idade dos alunos, achamos relevante propor algumas formas de brincadeiras e jogos e que poderiam estar presentes em vários momentos do seu cotidiano.

Enquanto isso, os alunos pintavam desenhos ilustrativos, e nesse momento, houve o despertar das crianças em realizar a brincadeira do passa anel, com a escolha concretizamos a brincadeira, sendo observado o interesse e a curiosidade das crianças. No desenrolar da brincadeira, respeitando o momento do plano de aula. Destaca-se uma situação que chamou nossa atenção, na transcendência de limites criando/inventando, em que uma aluna mostrou uma nova possibilidade para a atividade, esta seria sentada, porém o recebimento do anel seria pelos pés. Achamos a atividade proposta muito interessante, pois com ela obtivemos um ótimo aproveitamento durante o desenvolvimento das atividades.

No final da aula conversamos com os alunos e percebemos que o conteúdo se apresentou como elemento significativo, onde as crianças acharam muito interessante e comentaram em levar a atividade para brincar em casa com os amigos, irmãos ou com outras pessoas próximas.

A segunda aula já mais dinâmica iniciou com alguns comentários sobre a aula do dia anterior, tiveram relatos de satisfação e aproveitamento, levando em consideração a realidade e a aceitação dos educandos. Iniciamos as atividades com as crianças com os arranjos de materiais que consistiam na confecção de bolinhas de papel, nesse momento foi observado as dificuldades das crianças para o desenvolvimento da tarefa proposta, porém executaram-na com os comandos dos professores.

O momento posterior foi à transcendência de limites pela experimentação que foi a realização da atividade guerra de papel. Finalizando a criação, fomos à aplicação na qual os alunos se divertiram muito e não queriam parar com a brincadeira. Porém, quando chegou o momento de criação, estas não demonstraram nem um interesse em refazer a atividade de outra forma, pois alegaram que esta seria a melhor possibilidade e não queriam mudar.

A terceira aula desenvolveu-se a partir da brincadeira “bandeirinha” que já tinha sido vivenciada pela maioria dos meninos e meninas, iniciamos produzindo os materiais com a criação da bandeirinha para a atividade, confeccionada a partir de tecido não tecido (TNT) e palitos de madeiras. Após a feitura dos materiais, passou-se a transcendência de limites pela experimentação e criação, sendo desenvolvida no espaço gramado da escola.

A surpresa foi novamente no momento da criação, um aluno propôs que a brincadeira fosse executada de costas, o que causou mais curiosidade. Em seu relato o mesmo comentou já ter praticado a atividade e que daria certo, dessa forma, tentamos realizar a atividade, porém as crianças não souberam realizar, por mais que os professores ensinassem o que acabou gerando um transtorno na aula. Após, essa tentativa, sentados em rodas, discutimos o porquê de não ter dado certo a brincadeira proposta pelo colega,

muitos responderam que era por medo de cair e se machucar ou de machucar o colega e consequentemente ficaram com medo de correr de costas para alcançar a bandeirinha.

A quarta aula pelas observações realizadas já envolvia mais a realidade dos alunos uma vez que se tratava da Brincadeira do “pega-pega”, inicialmente quando apresentou a temática em ilustrações, os alunos começaram a exclamar e escolher os predadores e após serem escolhidos começaram a dizer que eram personagem de desenhos animados como, por exemplo, o do desenho animado do “Tom e Jerry” e as escolhas não paravam por aí.

Passado o momento inicial de euforia, iniciamos as atividades de arranjos de materiais de colorir as imagens. No entanto, teve muita recusa em desenvolver as atividades, pois estavam ansiosos para a realização das atividades práticas (transcendências de limites). Passaram-se, então, as novas situações de ensino no pátio da escola e lá desenvolvemos as atividades com bastante energia e motivação por parte dos alunos. No momento da criação, os alunos comentaram que a atividade poderia ser realizada em duplas de mãos dadas, ou de cócoras ou em grupos maiores e assim experimentamos as várias ressignificações e problematizações propostas pelos alunos.

Na quinta e última aula, os alunos tiveram a vivência da corrida do saco, que em relatos alguns alunos já teriam participando em gincanas da escola, havendo já um conhecimento por parte dos mesmos. Mas algumas alunas não quiseram participar, pois haviam se machucado anteriormente na brincadeira, por mais que os professores tentassem ensinar, conversar e até mesmo realizar a atividade não quiseram estes participar.

Assim, a aula prosseguiu e os que participavam da transcendência de limites pela aprendizagem comentaram a possibilidade da atividade ser realizada de costas, em duplas e mesmo de uma perna só. Neste momento de criação as outras crianças não quiseram aceitar as outras formas, o que gerou uma roda de conversa na qual, houve relatos que a atividade não era boa e que alguns não sabiam perder, foi neste momento que os professores conversaram e explicaram as dificuldades, as formas de aplicação, para que os alunos possam apropriar-se destas reflexões e passem a gostar mais da atividade sem críticas e competições.

Pelas avaliações realizadas verificou-se o pouco conhecimento por parte dos alunos referente aos jogos populares e que este vem sendo esquecido pelas gerações, ocorrendo a fácil aceitação da realização das atividades. O interessante foi a proposição de alguns alunos para a execução de novas criações contribuindo para o agir comunicativo, a socialização, a relação entre sexos e a libertação da padronização e das falsas ilusões.

Essa fácil aceitação, demonstra que as aulas de Educação Física podem usar a ferramenta do regaste dos jogos populares como um conteúdo que privilegia todos os aspectos do desenvolvimento humano através da valorização das aulas práticas. Em suma Kunz (2016), considera os jogos populares como uma possibilidade de um movimentar-se melhor, pois envolve uma educação pautada nas relações sociais e de mundo vivido levando ao caráter reflexivo. Em geral, o pensar, o sentir e o agir são aspectos envolventes nos jogos populares que de forma subjetiva apresentam o se-movimentar como objetivo de vivência para a aprendizagem através das Transcendências de Limites.

## **5 CONCLUSÃO**

As considerações presentes instigam a reflexão sobre a Educação Física escolar, principalmente no sentido de buscar a superação constante da técnica esportiva e a sobrepujança por uma esperança do agir comunicativo, considerando sujeito e ambiente interligados. Delimitou-se, como se viu, a perspectiva Crítico-Emancipatória e por este motivo, evidenciou-se a necessidade de pesquisas acadêmicas para o crescimento do acervo científico que conduz uma diversidade prática no campo da Educação Física.

Embora a participação dos alunos não tenha sido exaustiva, todos os processos pedagógicos propostos neste relato foram observados no se-movimentar dos alunos, no espaço da esperança e do aprendizado. Propomos, finalmente, com base nos objetivos do texto mostrar que a perspectiva em tela se estabeleceu no processo de ensino e aprendizagem como esperança de emancipação, porém, é basilar novas catalogações das produções, sobretudo de relatos de experiências educacionais, nos 27 estados do Brasil, correlacionando perspectivas críticas da educação física e os saberes dos jogos populares nacionais.

## REFERÊNCIAS

- ANELLO, J. L. S. de; **O Ensino Dos Jogos: Encontros e Desencontros**. 134 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Educação Física, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.
- FRANCO, M. L. P. B. **Análise de conteúdo**. 3. ed. Brasília: Laber Livro, 2008.
- GIL, A. C.; **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª. ed. Editora Atlas SA, 2002.
- KUNZ, E. ; **Educação física: Ensino e Mudanças**. 3ª.ed.- Ijuí: Ed. Unijuí, 2012. 264p.
- KUNZ, E. ; **Didática da Educação física 4: Educação Física e esporte na escola**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2016. 200p.
- KUNZ, E. ; **Transformação Didático-Pedagógica do Esporte**. 7 ed.—Ijuí: Ed. Unijuí, 2009. 160 p.
- SANTOS, V. G. dos; BRITO NETO, A. C.; **Parâmetros Teóricos e Metodológicos para o Ensino da Técnica Esportiva no Âmbito da Teoria Pedagógica Crítico-Emancipatória**. 20 f. TCC (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade do Estado do Pará, Belém, 2012 Disponível em:  
[https://paginas.uepa.br/ccbs/edfísica/files/VALERIA\\_SANTOS.pdf](https://paginas.uepa.br/ccbs/edfísica/files/VALERIA_SANTOS.pdf)
- STAVISKI, G.; SURDI, A.; KUNZ, E.; Sem tempo de ser criança: a pressa no contexto da educação de crianças e implicações nas aulas de educação física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 1, n. 35, p.113-128, jan. 2013.
- TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à Pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Prefeitura Municipal de Tucuruí e Secretaria Municipal de Educação (SEMEC) pela parceria para a realização desta pesquisa, junto a Universidade do Estado do Pará (UEPA), e ao Programa Residência Pedagógica que fomentou a pesquisa.

## FINANCIAMENTO

Este estudo teve apoio financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES), por meio do Programa Residência Pedagógica.