ISSN: 2358-8829

A DUALIDADE DO BRINCAR EM CONTEXTOS EDUCATIVOS DIVERSOS: LUDIFICAÇÃO E/OU FUNÇÃO SOCIAL

Cintya Thaís de Freitas Moura Oliveira[1]

RESUMO

O desenvolvimento humano integra áreas biológicas, físicas, genéticas, educativas e sociais. Essa última acontece intrinsicamente a criança em sua necessidade de interação. O brincar está no cerne desse conhecimento social, e como diz (HALBWACS, 1990) os conhecimentos sociais são aprendidos como uma memória coletiva. Esta pesquisa buscou responder: Qual a função do brincar em contextos educativos diversos na cidade de Pau dos Ferros/RN? Com o objetivo geral: Analisar a função do brincar em contextos educativos diversos na cidade de Pau dos Ferros/RN. Contribuíram nesta pesquisa 4 educadoras nas áreas de atuação: 1 professora da rede básica de ensino em Pau dos Ferros/RN, 1 educadora social, 1 educadora do campo em escola remanescente quilombola no município de Portalegre/RN, e 1 Neuropsicopedagoga clínica. A pesquisa de caráter qualitativa (MINAYO, 2007), bibliográfica (GIL, 2002), de campo com aplicação de questionário com perguntas abertas (LUDKE, 2013), com dados analisados baseados em (GASKELL, 2002). Por apoio teórico (SILVA, 2015) discutindo sobre a diversidade do brincar, (NETO et al, 2015) o estudo da análise da gamificação na aprendizagem, (FERRERO, 1985) com a psicogênese da língua escrita, (FREIRE, 1997), (BACICH, 2015) e o ensino híbrido, e (ARROYO, 2011) contribuindo na educação do campo quilombola. Como resultados as educadoras conhecem a ludificação e usam o brincar no cerne de sua atuação, apresentando características em ambientes diferentes, de modos diversos, sendo o brincar uma condição natural infantil, e uma função de aprendizagens, conhecimentos sociais aprendidos, de manejos comportamentais. Está o brincar como uma das funções mais plásticas em sociedade.

Palavras-chave: Brincar, função social, aprendizagem, desenvolvimento humano.

[1] Professora da rede municipal de ensino na cidade de Pau dos Ferros/RN. Pedagoga, Psicopedagoga e Neuropsicopedagoga clínica, especialista em Metodologias Ativas. E-mail:thaismoura081094@gmail.com.

ISSN: 2358-8829

INTRODUÇÃO

O brincar constitui uma das experiências mais significativas da infância, sendo fundamental para o desenvolvimento integral da criança e para a construção de conhecimentos, identidades e relações sociais. Por meio das brincadeiras, as crianças exploram o mundo, expressam sentimentos, desenvolvem a imaginação, constroem hipóteses, estabelecem vínculos e aprendem a conviver com o outro.

Para além dos espaços escolares, o brincar também se manifesta em contextos familiares, comunitários, culturais e sociais, constituindo uma prática que transmite valores, saberes, tradições e modos de convivência. Nessas experiências, as brincadeiras favorecem a interação entre diferentes gerações, o reconhecimento das identidades culturais, a cooperação, a construção de regras coletivas e a participação social.

Diante dessa perspectiva, surge a necessidade de refletir sobre a dualidade do brincar em contextos educativos diversos: de um lado, sua utilização como estratégia de ludificação dos processos de ensino e aprendizagem; de outro, sua função social, cultural e humana, que se manifesta nas relações e experiências cotidianas. Essa discussão permite compreender que as duas dimensões não são necessariamente opostas, mas podem se complementar, desde que sejam respeitadas a espontaneidade, a criatividade, a participação e as especificidades da infância.

Desse modo, a pesquisa tem como objetivo analisar o brincar em diferentes contextos educativos, discutindo sua utilização como estratégia de ludificação e sua função social na formação integral das crianças. Busca-se compreender de que maneira as experiências lúdicas contribuem para a aprendizagem, a socialização, a construção da identidade e a valorização das práticas culturais, considerando o brincar como um direito da criança e uma dimensão indispensável dos processos educativos.

METODOLOGIA

Esta pesquisa é de cunho qualitativa, exploratória e descritiva, quando recebe do participante sua vivência, aprendizagem significativa e contribuição para a educação. A pesquisadora buscou se aprofundar na história, na fala, na lembrança, afetando diretamente o ensino quando ouve as vozes do chão da escola, “Os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos buscam explicar o por quê [SIC] das coisas[...]” (GERHARDT e SILVEIRA, 2009, p.32).

Por método utilizou-se o histórico pois segundo (PRODANOV e FREITAS, 2013, p. 36) “No método histórico, o foco está na investigação de acontecimentos ou instituições do passado, para verificar sua influência na sociedade de hoje[...]”. A formação intelectual dos participantes de modo formal, processo de escolarização, como informal e não-formal em sociedade transpassa a historicidade pessoal, trazendo a identidade de cada período educativo para a conversa. O brincar como pauta principal necessita do método histórico tanto bibliográfico como de campo.

Por técnica e instrumentos de coleta de dados seguiu-se as ideias de Severino quando cita Fontana sobre questionários, dizendo “uma sequência estruturada de questões, mas no transcorrer da pesquisa essas podem ser alteradas ou incrementadas pelo próprio pesquisador, com fins de aumentar o conhecimento acerca do fenômeno pesquisado” (SEVERINO 2023, p.195 apud FONTANA, 2018, p.74).

São quatro participantes uma professora da rede municipal de ensino da cidade de Pau dos Ferros/RN, uma assistente social educacional, uma educadora da educação do campo remanescente quilombola e uma Neuropsicopedagoga clínica. O questionaria com pergunta aberta continha uma pergunta da prática educativa de cada participante.

“O mais importante na análise e interpretação de dados no estudo de caso é a preservação da totalidade da unidade social.” (GIL, 2002, p.141), ao construir a pergunta foi levado em consideração a totalidade, possibilidades de respostas abertas da pesquisa em Ciências Sociais. Encontrar uma amostra educacional que vem enriquecer o estudo do brincar como meio de alcançar, ensinar e também transformar as vidas dos educandos. Pensando nisso, o próximo tópico nos explica melhor como o brincar se estruturou e pelo menos quatro formas que podem ser utilizados na atuação docente.

REFERENCIAL TEÓRICO

As concepções de educação se inspiraram no histórico-social, em que cada peça cultural, social, arranjos e conjunturas refletiam e refletem no processo de ensino. Cada período histórico de luta e organização social traz à escola seu processo de mudança. Jesuítas com sua ordem de catequizar e conquistar através da fé, trouxe o pioneirismo da educação tradicional, a formação enrijecida de aprender. Em mesma força e ideias contrárias a formulação de escolas novas, tecnicistas, e libertadoras, logo em seguida.

(GHIRALDELLI, 2008, p. 17) traz a construção de infância desde “Criança sempre existiu, mas infância não.”, o homúnculo como era conhecida a criança, ou pequeno

homem, só foi inteirado no processo natural de maturação na escola, quando havia espaço para ser criança, pensar e agir conforme a idade. Sendo uma fuga da realidade do século XVIII, uma saída rápida da vestimenta e das exigências de adulto.

Em mesma face que a educação se desenvolve socialmente, a medida em que as relações sociais se estabelecem, os conceitos de educação ganham nova forma. Quando se enfatiza o processo de ensino como principal vertente de mudança na educação a relação de importância se equipara entre educador e educando, professor e aluno. A modernização trouxe não só no campo da segurança, economia, mas também a tecnologia para o processo de ensino. A educação híbrida, citado por Bacich reflete as mudanças educativas quando,

> A integração das tecnologias digitais na educação precisa ser feita de modo criativo e crítico, buscando desenvolver a autonomia e a reflexão dos seus envolvidos, para que eles não sejam apenas receptores de informações. [...] O uso de tecnologias digitais no contexto escolar propicia diferentes possibilidades para trabalhos educacionais mais significativos para os seus participantes. (BACICH, NETO, e TREVISANI 2015, p.47).

A criança que era considerada adulto em miniatura, e que tinha o brincar/tempo livre como recompensa de produtividade; com seus sentimentos e sua condição infantil ignorada, passa a receber em sala de aula o que somente a Guerra possuía, acesso a internet.

O conceito de criança, infância e brincar muda até hoje. Mas as possibilidades de respeito ao processo infantil vêm fortalecendo a partir de 1988 a partir da constituição, artigo 227, que visa o direito de crianças e adolescentes se desenvolver enquanto sujeito. A partir daí o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) vem garantindo também o direito à escolarização formal, em sala de aula.

Assim com a historicidade do processo educativo, o processo infantil também ganhou direitos, e com a modernização intrínseca na sociedade, receber a facilidade de acesso à informação na escola também é direito.

O ensino híbrido permite a inovação da ensinagem, o comprometimento do educador em alcançar de forma facetada a assimilação do que se aprende, em contexto formal e direto e informal e não formal (LIBÂNEO, 2007).

"[...] eu gostaria de voltar a questão do "que fazer" como educador enquanto a transformação radical não ocorre, e ela não ocorrerá se não fizermos alguma coisa nessa direção. [..] É preciso aprender a ler." (GADOTI, FREIRE e GUIMARÃES, 2015, p. 107). Mesmo que um recorte de um diálogo dos educadores, pensar o que fazer na ensinagem, usar a criticidade como primeira ferramenta de mudar a educação. O pensar infantil, educativo e metodológico utiliza o híbrido: professor mediador enquanto aluno participante como maneira de aprendizagem significativa. Como os autores citam acima a escola está inserida em sociedades diversas, então a educação é diversa e o ensino exige uma postura híbrida, onde o brincar assume papel fundamental.

Essa dinâmica do brincar e jogar no chão escolar do campo, em especial quilombola, não apenas um ato de aprendizagem, mas também de identidade e resistência. Quando a criança recebe o brincar na aprendizagem não formal, social, inconsciente; ela faz uso de seus recursos ancestrais (pais, avós, bisavós) como forma de luta diária, do crescer, do ser, de se tornar e resistir (LAURA, 2012). A ludificação como brincadeira do campo está arraigada em suas vivências, desde o reconhecimento de seu espaço até a importância de sua história na educação da comunidade.

Em outra nuance do processo formal de aprendizagem está o atendimento clínico Neuropsicopedagógico, que assim como o processo de ensinagem da sala regular, busca a aprendizagem significativa partindo do processo individual do educando. Em consonância com a escola e família, o trabalho clínico necessita despertar potencialidades e reorganizá-las. O trabalho clínico não é isolado ainda que individual com o paciente. Quando (ACAMPORA, 2013, p. 157) diz que "aprender é um prazer e não uma obrigação" ela nos traz o poder da ludicidade, afetividade e ludificação em mesmo cenário. Quando inserido em dinâmicas/brincadeiras com objetivo educativo a criança se desenvolve, a curto ou longo prazo. Quando a ludificação envolve a imaginação da criança e a faz buscar por interação no brincar, há de forma direta função no ensino, e de forma indireta aprendizagem (ALMEIDA, 2016).

Em todos os contextos educativos trazidos por esta pesquisa a educação é destacada como principal resultado de todo processo de ensino através da ludificação, ou

seja, a participação direta, Ativa com resultados rápidos e curtos de recompensas, estimulando e efetivando a aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esse capítulo traz a contextualização sobre o ato de brincar e ludificar com as referentes participantes e suas memórias. Vamos chamá-las de Sala Regular, para a educadora da rede municipal de ensino. Educadora Social para a assistente social educacional. Campo para a educadora do campo quilombola, e Neuropp para a Neuropsicopedagoga clínica. Mas antes de conhecê-las deve-se relembrar com sensibilidade seu lugar de fala, dificuldades pessoais, sociais e aprendizagens formais e não formais. Halbwachs traz significado às memórias e colocações das participantes, quando diz,

> É difícil encontrar lembranças que nos levem a um momento em que nossas sensações fossem apenas o reflexo dos objetos exteriores, no qual não misturávamos nenhuma das imagens, nenhum dos pensamentos que nos prendiam aos homens e aos grupos que nos rodeavam. (HALBWACHS, 1990, p.25)

Em concordância com Halbwachs Paulo Freire traz a participação do sujeito como profissional e participante do fazer pedagógico, restaura a memória como educando, e também como educador, em uma troca infinita de conhecimento ressaltando "O fato dele necessitar da ajuda do educador, como ocorre em qualquer relação pedagógica, não significa dever a ajuda do educador anular a sua criatividade e a sua responsabilidade na construção da sua linguagem escrita e na leitura desta linguagem." (FREIRE, 2021, p. 49).

A pergunta geradora dessa pesquisa consiste em: Conhece o termo ludificação? Já fez ou faz uso dessa ferramenta no processo educativo? Foi percebido que as educadoras conhecem o termo e todas conseguem utilizar desde os princípios de jogos à recompensas e resultados verificados, como por exemplo a educadora da sala regular,

> Sim, também pode ser chamado de gamificação, é uma proposta que chama a atenção dos alunos, pois promove desafios, disputas,

> concentração, interesse e motivação. Na minha prática, tento inserir sempre quizzes de perguntas e respostas, ou desafios de alfabetização. Mas confesso, que ainda preciso inserir mais elementos dessa ferramenta, porque compreendo que ajudam muito no processo de alfabetização. (Participante sala regular).

Há uma discussão acirrada acerca da alfabetização e letramento nas últimas quatro décadas que deixam pesquisadores da educação inquietos (MAGDA SOARES, 2025). Seria uma "crise" teórica e metodológica em duas vertentes, a primeira delas é o conceito de alfabetização, o que se ensina; e a segunda são os métodos que funcionam, como se ensina. A relação de métodos tradicionais, libertadores e sociointeracionistas vem afunilando o trabalho docente, e demonstrando que não existe um método específico para ensinagem, mas há possibilidades híbridas de desenvolver a educação.

Acompanhando os índices de alfabetismo a educação brasileira se mostra esperançosa diante do avanço, sucesso escolar. Segundo o (INEP, 2025), o Índice de Desenvolvimento da Educação básica (IDEB) subiu de 6,0 para 6,3 nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, estando o Ceará com a segunda maior nota.

"As tecnologias aproximam mundos, pessoas, redesenham o mundo do trabalho e as relações entre o homem e as máquinas, entre o ambiente real e o virtual." (DINIZ, 2020, p.75). Nessa vertente a utilização de Metodologias que colocam os educandos no cerne da aprendizagem mantendo o educador como orientador, sustentando a criticidade que há décadas discute na educação, o oque fazer e como fazer aproxima dos resultados esperados, focando no sucesso escolar, sempre.

A educadora social pontua que, em resposta ao questionamento apresentado que,

> Sim. Utilizo princípios da ludificação em atividades socioeducativas, em especial com temas socioemocionais (respeito, empatia, convivência), com incentivo a frequência e permanência escolar, e engajamento das famílias em ações educativas. (Participante educadora social).

"[...] o conjunto de processos delineados para alcançar a participação de indivíduos e de grupos em áreas denominadas extensão rural, animação comunitária, treinamento vocacional ou técnico, educação básica, planejamento familiar etc."

(GOHN, 2011, p. 100). Glória Gohn traz de forma genérica o que seria a educação não formal, ou seja, sem a estrutura formal da sala regular. É a aprendizagem inconsciente, social, pelo convívio e inerente ao ser humano.

Quando a educadora social destaca o engajamento e a permanência escola ela discute questões sociais de políticas educativas, de direitos sociais, de desenvolvimento. Quando Gohn cita extensão, se refere a permanência das habilidades sociais diárias que chega ao grupo; sendo a mesma relação socioemocional que a participante insere em suas atividades.

O mesmo grupo em diversidade, outro exemplo é a educação do Campo, em específico nesta pesquisa, campo quilombola. Sobre a questão da pesquisa Campo diz,

> Sim, conheço o termo ludificação primeiro conheci como gamificação, na especialização de Metodologias Ativas e utilizo em minha prática, principalmente nas aulas de educação Física e Matemática, realizando jogos com desafios, pontuações e graduação de níveis. Desse modo as atividades ficam mais envolventes. Frequentemente trago para a sala brincadeiras da cultura local, a partir do diálogo com os próprios alunos como: pular corda, amarelinha, queimada, pega-pega, tica-cola e rodas cantadas. Muitas dessas brincadeiras são aprendidas nas interações com os colegas na rua, na escola e familiares. Ao incorporá-las, valorizamos os saberes da comunidade e fortalecemos a identidade cultural das crianças, promovendo um diálogo entre escola e território. (Participante Campo).

É característica do pedagogo a plasticidade de atuação, a agilidade em responder as necessidades educativas “Um pedagogo da terra atua em diferentes espaços, circunstâncias e tipos de processos educativos.” (ANTUNES-ROCHA, 2012, p. 125). A Educação do Campo traz a educação não formal e formal em uma unidade educativa. Quando a comunidade inserida participa de forma Ativa no processo escolar, sendo os mesmos sujeitos políticos que buscam direitos sociais e lutam por suas garantias. A educação do campo, neste caso quilombola, incorpora as raízes ancestrais, valorando os objetivos sociais que se fundem com os escolares.

ISSN: 2358-8829

Com o decreto nº 7.352, de 4 de novembro de 2010, assegura a educação de qualidade, respeitando o espaço social, cultural, os saberes, calendário letivo adequado. E decreto nº 4.887, de 20 de novembro de 2003 que assegura o direito a terra dos remanescentes quilombolas como um lugar de diretos.

A participante Neuropp explicita sua prática clínica Neuropsicopedagógica dizendo assim,

> Sim, conheço o termo ludificação (gamificação) e utilizo essa estratégia na prática clínica. Trata-se do uso de elementos de jogos, como desafios, pontuação e recompensas, em atividades terapêuticas. Essa abordagem contribui para aumentar o interesse e o envolvimento da criança durante as sessões, facilitando o desenvolvimento de habilidades importantes para a aprendizagem. Além disso, torna o atendimento mais dinâmico e motivador. (Participante Neuropp).

O desenvolvimento humano constitui um processo contínuo e dinâmico, diretamente relacionado à aquisição e ao aprimoramento de diferentes habilidades e competências ao longo da vida. Esse processo envolve aspectos cognitivos, motores, linguísticos, sociais e emocionais, que se desenvolvem por meio das experiências, das interações sociais e das oportunidades de aprendizagem proporcionadas pelo ambiente. Nessa perspectiva, cada indivíduo apresenta características e ritmos próprios de desenvolvimento, sendo fundamental reconhecer suas potencialidades, respeitar suas particularidades e oferecer estímulos adequados que favoreçam a construção da autonomia, da aprendizagem e da participação ativa na sociedade.

O brincar constitui uma importante ferramenta no processo de desenvolvimento e aprendizagem humana, pois possibilita à criança explorar o ambiente, construir conhecimentos, expressar sentimentos e estabelecer relações sociais (LA TAILLE). Por meio das brincadeiras, dos jogos e das experiências lúdicas, são estimuladas habilidades cognitivas, motoras, linguísticas, afetivas e socioemocionais, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, da imaginação, da autonomia e da capacidade de resolver problemas. Além de favorecer a aprendizagem, o brincar representa uma forma de expressão cultural e social, por meio da qual a criança compartilha experiências,

apropria-se de valores e constrói sua identidade. Dessa forma, não deve ser compreendido apenas como recurso pedagógico ou instrumento de ludificação, mas como uma experiência essencial à formação integral da criança e ao exercício de seu direito de aprender, interagir e participar do mundo.

Na prática clínica, o brincar constitui uma importante ferramenta de intervenção e mediação no processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil, especialmente no contexto da Neuropsicopedagogia. Por meio de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, o profissional pode observar como a criança se comunica, interage, expressa emoções, resolve problemas e enfrenta desafios, identificando potencialidades e possíveis dificuldades relacionadas à aprendizagem (MARCELINO). Além disso, as experiências lúdicas favorecem a estimulação de habilidades cognitivas, como atenção, memória, percepção, raciocínio e funções executivas, bem como aspectos motores, linguísticos e socioemocionais. Nesse contexto, o brincar não se limita ao entretenimento, mas funciona como um recurso de aproximação, expressão e intervenção, tornando o atendimento mais acolhedor, significativo e adequado às necessidades individuais da criança. Assim, a ludicidade contribui para a construção de vínculos entre profissional e paciente, respeitando o ritmo de desenvolvimento e as particularidades de cada indivíduo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A reflexão desenvolvida ao longo desta pesquisa permite compreender que o brincar ocupa um lugar indispensável nos diferentes contextos educativos, ultrapassando a compreensão limitada de que sua finalidade está apenas no entretenimento ou na ocupação do tempo infantil. Trata-se de uma experiência que envolve dimensões cognitivas, afetivas, sociais, culturais e emocionais, contribuindo significativamente para o desenvolvimento integral da criança e para sua participação na sociedade.

A discussão sobre a ludificação evidencia que os jogos e as brincadeiras podem constituir importantes estratégias pedagógicas, capazes de favorecer o interesse, a motivação, a criatividade e o envolvimento das crianças nos processos de ensino e aprendizagem. Entretanto, sua utilização no ambiente escolar exige intencionalidade pedagógica e sensibilidade por parte dos educadores, para que o brincar não seja transformado exclusivamente em instrumento de cobrança, competição ou alcance de resultados, perdendo sua essência de liberdade, expressão e descoberta.

Por outro lado, reconhecer a função social do brincar significa compreender que as experiências lúdicas também são construídas nas relações familiares, comunitárias e culturais. É por meio delas que as crianças aprendem a compartilhar, negociar, respeitar diferenças, construir regras, resolver conflitos e reconhecer elementos de sua identidade e pertencimento. Dessa forma, o brincar representa uma importante manifestação da cultura infantil e um espaço de produção e transmissão de conhecimentos, valores e experiências sociais.

Nesse cenário, torna-se necessário superar a ideia de que a ludificação e a função social do brincar são dimensões excludentes. Ao contrário, ambas podem estabelecer relações complementares, promovendo práticas educativas que articulem aprendizagem, convivência, cultura e desenvolvimento humano. Para isso, é fundamental que a escola, a família e os demais espaços educativos reconheçam a importância das experiências lúdicas, garantindo oportunidades para que as crianças brinquem, criem, experimentem e participem ativamente de seu processo de formação.

REFERÊNCIAS

ACAMPORA, Bianca. **Psicopedagogia clínica: o despertar das potencialidades**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2013.

ALMEIDA, Marcela Alves de. **A teoria da ludificação e os ambientes responsivos**. Buenos Aires: Sigradi, 2016. Disponível em: https://papers.cumincad.org/data/works/att/sigradi2016_803.pdf. Acesso em: 9 set. 2026.

ANTUNES-ROCHA, Maria Isabel. **Territórios Educativos na Educação do Campo: Escola, Comunidade e Movimentos Sociais**. Belo Horizonte: Editora Gutenberg, 2012.

BACICH, Lilian. NETO, Adolfo Tanzi. TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino Híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em: 8 set. 2026.

BRASIL. **Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP)**. Brasília, DF: INEP. Disponível em: https://www.gov.br/inep/pt-br. Acesso em: 7 ago. 2026.

BRASIL. Decreto nº 4.887, de 20 de novembro de 2003. **Regulamenta o procedimento para identificação, reconhecimento, delimitação, demarcação e**

titulação das terras ocupadas por remanescentes das comunidades dos quilombos de que trata o art. 68 do Ato das Disposições Constitucionais Transitórias. Brasília, DF: Presidência da República, 2003. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/2003/d4887.htm. Acesso em: 2 set. 2026.

BRASIL. Decreto nº 7.352, de 4 de novembro de 2010. **Dispõe sobre a política de educação do campo e o Programa Nacional de Educação na Reforma Agrária – PRONERA**. Brasília, DF: Presidência da República, 2010. Disponível em: https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/2010/decreto-7352-4-novembro-2010-609343-norma-pe.html. Acesso em: 2 set. 2026.

DINIZ, Andréa Morais. **Sucesso escolar: boas práticas e reflexões**. Natal: Pirâmide gráfica & Editora, 2020.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. São Paulo: Cortez, 2021.

GADOTTI, Moacir. **Pedagogia: diálogo e conflito / Moacir Gadotti, Paulo Freire, Sérgio Guimarães**. São Paulo: Cortez, 2015.

GERHARDT, Tatiana Engele. SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

GHIRALDELLI. Paulo Junior. **História da educação brasileira**. São Paulo: Cortez, 2008.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice, 1990.

PRODANOV, Cleber Cristiano. FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

JÚNIOR, Carlos Alberto de Oliveira Magalhães. BATISTA, Michel Corci. **Metodologia da pesquisa em educação e ensino de ciências**. Ponta Grossa - PR: Atena, 2023.

LIBÂNEO, José Carlos. **Pedagogia e pedagogos, para quê?** São Paulo: Cortez, 2007.

LA TAILLE, Yves de**. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

MARCELINO, Denise. **Caminhos para a inclusão: a importância da formação continuada para professores do AEE na rede regular de ensino**. JASPER, Marjorie (org). Além do diagnóstico: ferramentas e reflexões para uma sociedade mais inclusiva. São Paulo: Literare Books International, 2026.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. São Paulo: Contexto, 2025.

SOUZA, Laura Olivieri Carneiro de. **Quilombos: identidade e história**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2012.