

## A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO DO CAMPO RIBEIRINHA DE ABAETETUBA-PA

Danilo Nogueira Ribeiro <sup>1</sup>

### RESUMO

A ludicidade tem se consolidado como uma temática relevante no campo educacional, especialmente no processo de alfabetização do Ensino Fundamental, ao reconhecer o brincar como dimensão constitutiva da infância e como estratégia pedagógica capaz de favorecer aprendizagens significativas. No contexto da Educação do Campo, particularmente nas escolas ribeirinhas do município de Abaetetuba-PA, o uso do lúdico assume características próprias, por articular-se aos modos de vida, aos saberes tradicionais e às experiências cotidianas das crianças que vivem às margens dos rios e igarapés. O presente artigo tem como objetivo analisar a contribuição da ludicidade para o processo de alfabetização no Ensino Fundamental, na perspectiva da Educação do Campo, nas ilhas do município de Abaetetuba-PA. A pesquisa possui abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, fundamentada em pesquisa bibliográfica e documental, a partir da análise de produções acadêmicas, legislações educacionais e documentos oficiais relacionados à ludicidade, à alfabetização e à Educação do Campo. Os resultados evidenciam que a ludicidade, quando compreendida como prática pedagógica intencional, planejada e contextualizada, contribui de forma significativa para o desenvolvimento da linguagem, das relações interpessoais, da construção do pensamento e da aprendizagem das crianças. Destaca-se ainda que o cotidiano ribeirinho oferece múltiplas possibilidades para a realização de práticas lúdicas contextualizadas, desde que valorizadas pelo professor e articuladas ao planejamento pedagógico. Conclui-se que a ludicidade constitui um instrumento pedagógico fundamental para a promoção de uma educação contextualizada, humanizadora e comprometida com os princípios da Educação do Campo, fortalecendo o processo de alfabetização nas escolas ribeirinhas de Abaetetuba-PA.

**Palavras-chave:** Ludicidade, Alfabetização, Educação do Campo, Escolas Ribeirinhas.

### INTRODUÇÃO

A ludicidade tem se afirmado como elemento central no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por possibilitar aprendizagens mais significativas e favorecer o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. O brincar, enquanto dimensão constitutiva da infância, quando integrado de forma intencional às práticas pedagógicas, contribui para o reconhecimento dos estudantes como sujeitos ativos do processo de ensino-aprendizagem, conforme destaca Campos (1986).

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Cidades, Territórios, Identidades e Educação (PPGCTIE) da Universidade Federal do Pará -UFPA, [danilonr06@gmail.com](mailto:danilonr06@gmail.com).



No contexto da Educação do Campo na Amazônia, o processo de alfabetização apresenta desafios específicos relacionados às condições geográficas, sociais e culturais das comunidades ribeirinhas, reconhecidas em documentos normativos como a Resolução CNE/CEB nº 1/2002 e o Decreto nº 7.352/2010. No município de Abaetetuba, no estado do Pará, tais especificidades impactam diretamente a organização do trabalho pedagógico, exigindo metodologias contextualizadas que dialoguem com os modos de vida, os saberes tradicionais e as experiências das crianças do campo, em consonância com Hage (2004).

Diante desse cenário, este artigo tem como objetivo analisar a contribuição da ludicidade para o processo de alfabetização no Ensino Fundamental, na perspectiva da Educação do Campo, nas ilhas do município de Abaetetuba-PA. Busca-se compreender de que forma as práticas lúdicas podem favorecer o processo de ensino-aprendizagem, bem como identificar os desafios enfrentados pelos professores em sua efetivação, especialmente no que se refere à formação docente e às condições de trabalho nas escolas do campo.

O município de Abaetetuba caracteriza-se pela expressiva presença de comunidades ribeirinhas distribuídas ao longo de rios, igarapés e ilhas, cujos modos de vida estão diretamente relacionados às dinâmicas das águas, da pesca, do extrativismo e da agricultura familiar. No campo educacional, o município possui 194 unidades escolares ativas, das quais 127 estão localizadas no campo, sendo 80 situadas nas ilhas, evidenciando a relevância da Educação do Campo e os desafios da oferta educacional em contextos ribeirinhos.

A escolha do município abaetetubense, com ênfase nas comunidades ribeirinhas, justifica-se pela relevância desse território no contexto da Educação do Campo, considerando suas especificidades geográficas, sociais e culturais, bem como a centralidade dos rios e das ilhas na organização dos modos de vida locais, conforme aponta Hage (2005). Essas características impactam diretamente a organização das práticas educativas e do trabalho pedagógico, tornando o município um lócus significativo para a análise das contribuições da ludicidade no processo de alfabetização.

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, ancorada em pesquisa bibliográfica e documental. A investigação fundamenta-se na análise de produções acadêmicas e de documentos oficiais relacionados à ludicidade, à alfabetização e à Educação do Campo, como legislações educacionais e dados institucionais. A análise dos dados foi organizada a partir de categorias temáticas relacionadas ao objeto de estudo, possibilitando a reflexão crítica sobre as contribuições da ludicidade no processo de alfabetização em contextos do campo e seus desdobramentos para a prática pedagógica.



## 2. METODOLOGIA

Este artigo fundamenta-se em uma abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo, tendo como principal procedimento metodológico a pesquisa bibliográfica e documental. A pesquisa bibliográfica foi realizada a partir do levantamento e análise de produções acadêmicas, como livros, artigos científicos, dissertações e teses, conforme orienta Severino (2007). Tal abordagem permitiu refletir sobre a ludicidade, processo de alfabetização e Educação do Campo, com destaque para estudos relacionados ao contexto amazônico.

A pesquisa documental compreendeu a análise de documentos oficiais que normatizam e orientam a Educação do Campo no Brasil, tais como a Resolução CNE/CEB nº 1/2002, o Decreto nº 7.352/2010, além de dados institucionais e educacionais do município de Abaetetuba-PA, incluindo informações do Censo Escolar e documentos disponibilizados por órgãos oficiais. Severino (2007) compreende a pesquisa documental, como

Fonte documentos no sentido amplo, ou seja, não só de documentos impressos, mas sobretudo de outros tipos de documentos impressos, tais como jornais, fotos, filmes, gravações, documentos legais. Nestes casos, os conteúdos dos textos ainda não tiveram nenhum tratamento analítico, são ainda matéria-prima, a partir da qual o pesquisador vai desenvolver sua investigação e análise.

Como técnica de análise dos dados, utilizou-se a análise de conteúdo, organizada a partir de categorias temáticas relacionadas ao objeto de estudo, possibilitando a interpretação crítica das contribuições da ludicidade para o processo de alfabetização em contextos da Educação do Campo, bem como a identificação de desafios pedagógicos e estruturais enfrentados pelas escolas ribeirinhas, fundamentada por Severino (2007).

## 3. REFERENCIAL TEÓRICO

### 3.1. A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A ludicidade constitui-se como um elemento fundamental no processo de alfabetização, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por estar diretamente relacionada ao desenvolvimento integral da criança. O termo lúdico deriva do latim *ludus*, que significa brincar ou jogo, remetendo às ideias de diversão, lazer e entretenimento. Contudo, ao longo do tempo, esse conceito passou por uma ampliação semântica, deixando de ser



compreendido apenas como atividade recreativa para assumir um caráter pedagógico e formativo, vinculado aos processos de ensino e aprendizagem (Almeida, 1997).

Nessa perspectiva, a ludicidade é compreendida como uma dimensão constitutiva do ser humano, manifestando-se de forma espontânea desde a infância e podendo ser desenvolvida ao longo de toda a vida. Tristão (2010) associa o lúdico à relação do sujeito com o mundo, destacando-o como uma forma natural de interação, descoberta e construção de significados. Dessa forma, o brincar ultrapassa o campo do entretenimento e passa a ser entendido como um meio privilegiado de aprendizagem e de leitura da realidade. Para Andrade (2013, p. 17), a ludicidade constitui um mundo pequeno, “mas é eminentemente coerente, uma vez que o lúdico caracteriza a própria cultura, a cultura é a educação, e a educação representa a sobrevivência”.

Autores como Santos (2000) afirmam que o lúdico engloba brincadeiras, brinquedos e jogos, configurando-se como uma atividade prazerosa que pode ocorrer em diferentes tempos e espaços. Para a criança, o brincar representa uma forma de expressar sentimentos, elaborar emoções, afirmar-se enquanto sujeito e aprender a lidar com a realidade social. Nesse sentido, Teles (1997) destaca que a criança brinca para se preparar para a vida, ampliar suas potencialidades e compreender o mundo que a cerca.

Feijó (1992) define o lúdico como uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, integrando as atividades essenciais da dinâmica humana, o que evidencia seu caráter nato e espontâneo. Nessa perspectiva, a ludicidade pode assumir a função de ponte facilitadora da aprendizagem, configurando-se como um importante recurso pedagógico. Contudo, para que essa potencialidade se efetive no contexto escolar, é fundamental que o professor reflita criticamente sobre sua prática pedagógica, relacionando o uso do lúdico à intencionalidade educativa e ao seu papel como elemento motivador do processo de ensino-aprendizagem (Campos, 1986).

No contexto educacional, o lúdico não se restringe às brincadeiras e aos jogos, mas abrange um conjunto mais amplo de atividades que favorecem o envolvimento, a participação e a motivação dos estudantes. Para Pedreira (2018), a ludicidade, quando orientada por uma intencionalidade pedagógica clara, torna-se uma importante aliada do processo de ensino-aprendizagem, pois se articula às experiências cotidianas do educando e potencializa a construção do conhecimento. Por se tratar de uma prática comum e significativa no universo infantil, o lúdico configura-se, assim, como um recurso propício à mediação pedagógica, especialmente no processo de alfabetização.



A observação do cotidiano infantil revela que ações como correr, pular, imaginar histórias, criar personagens e dialogar consigo mesma fazem parte do universo lúdico e contribuem para a construção da subjetividade e do pensamento simbólico. O brincar constitui-se, portanto, como uma forma de (re)construção da realidade, na medida em que a criança imita, ressignifica e recria o mundo adulto a partir de suas experiências. Andrade (2013) enfatiza que, nesse processo, corpo, cultura, infância e meio social articulam-se em uma totalidade coerente, evidenciando o lúdico como expressão cultural e educativa.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reforça essa compreensão ao destacar a ludicidade como um dos direitos de aprendizagem da criança, reconhecendo o brincar como essencial para o desenvolvimento integral, o equilíbrio emocional e a construção de aprendizagens significativas. Nesse sentido, o brincar é compreendido como um exercício de preparação para a vida em sociedade.

No âmbito da alfabetização, a ludicidade assume um papel ainda mais relevante ao funcionar como uma ponte facilitadora da aprendizagem. Campos (1986) ressalta que o lúdico pode constituir-se em um poderoso recurso pedagógico, desde que compreendido como uma prática intencional e planejada, orientada por objetivos claros de ensino. Assim, o lúdico não deve ser entendido como brincar por brincar, mas como uma estratégia pedagógica que contribui para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, linguísticas e sociais das crianças.

Dessa forma, compreende-se que a ludicidade possibilita a articulação entre diferentes saberes e práticas pedagógicas, contribuindo para a construção de aprendizagens significativas no processo de alfabetização. Ao integrar o brincar às práticas educativas, o professor amplia as possibilidades de interação, expressão e desenvolvimento infantil, reconhecendo as crianças como sujeitos ativos do processo de ensino-aprendizagem.

### **3.2. LUDICIDADE E APRENDIZAGEM NO CONTEXTO RIBEIRINHO DE ABAETETUBA-PA**

A ludicidade, no campo da Educação, configura-se como uma estratégia pedagógica capaz de favorecer o desenvolvimento da linguagem, das relações interpessoais e da construção do pensamento crítico. No âmbito da Educação do Campo, especialmente nas comunidades ribeirinhas do município de Abaetetuba-PA, o lúdico assume um papel singular, uma vez que se articula diretamente aos modos de vida, às práticas socioculturais e às experiências cotidianas das populações que vivem nas ilhas, às margens dos rios e igarapés.



Desde o final do século XIX, o jogo e o brincar passaram a ser objeto de estudo de psicólogos, psicanalistas e pedagogos, originando diversas teorias que buscaram compreender seus significados no desenvolvimento humano (Negrine, 2000). Contudo, ao tratar da ludicidade no contexto amazônico ribeirinho, torna-se imprescindível compreendê-la de forma situada, reconhecendo que as brincadeiras, os jogos e as práticas lúdicas constituem construções sociais profundamente marcadas pelo território, pela relação com o rio e a floresta, pelo trabalho familiar e pela organização comunitária.

Nas comunidades ribeirinhas de Abaetetuba, o brincar ocorre, em grande medida, nos espaços naturais e comunitários, tendo o rio como lugar de convivência, aprendizagem e sociabilidade. Brincadeiras tradicionais, jogos coletivos, narrativas orais, festas religiosas e culturais, bem como práticas ligadas à pesca, à agricultura familiar e à vida comunitária, constituem-se como importantes experiências formativas das crianças. Dessa forma, a ludicidade revela-se como expressão da cultura local e como um potente recurso pedagógico para a construção de aprendizagens significativas.

Diante desse entendimento da ludicidade como expressão cultural e prática educativa situada no contexto ribeirinho de Abaetetuba, torna-se necessário analisar como essa concepção se materializa no trabalho docente. Para isso, faz-se fundamental refletir sobre a formação do professor que atua nas escolas ribeirinhas, suas trajetórias de vida e infância, bem como os desafios enfrentados no uso do lúdico nas práticas pedagógicas cotidianas. Assim, as subseções a seguir buscam compreender a formação docente na realidade ribeirinha, a influência das experiências infantis do professor e os limites e possibilidades do lúdico como prática pedagógica comprometida com uma educação contextualizada e emancipatória.

### **3.2.1. A formação do professor na realidade ribeirinha de Abaetetuba**

Em uma sociedade marcada pela intensificação dos fluxos de informação e pelo avanço das tecnologias da informação e da comunicação, a formação docente assume caráter permanente, conforme previsto por Chimentão (2009). No entanto, no contexto das escolas ribeirinhas de Abaetetuba, essa formação precisa considerar as especificidades territoriais, sociais e culturais que atravessam o cotidiano escolar, tais como o acesso limitado a recursos pedagógicos, a organização multiano das turmas, o deslocamento fluvial e as condições estruturais das escolas do campo, conforme disposto na Resolução CNE/CEB nº 1/2002, que dispõe Diretrizes Operacionais para a Educação Básica nas Escolas do Campo. Autores como Hage (2005) comenta sobre essas especificidades das escolas do campo amazônidas.



Segundo Menze (1980), a formação não se limita a um campo profissional específico, mas abrange múltiplas dimensões da vida social e cultural. Essa concepção dialoga diretamente com a Educação do Campo, que compreende a escola como espaço de formação humana integral e de fortalecimento da identidade dos povos do campo. Honoré (1980) reforça que a formação está sempre associada a uma finalidade, que, nesse contexto, relaciona-se à construção de uma prática pedagógica comprometida com a realidade local.

Nesse sentido, Ferry (1991) e Garcia (1999) destacam que a formação docente envolve tanto dimensões institucionais quanto processos pessoais de desenvolvimento. No caso dos professores que atuam nas escolas ribeirinhas de Abaetetuba, essa formação deve possibilitar a articulação entre os conhecimentos científicos e pedagógicos e os saberes da experiência, construídos no cotidiano das comunidades e das práticas educativas desenvolvidas nas ilhas.

A formação do professor que atua na Educação do Campo ribeirinha precisa prepará-lo para compreender a ludicidade como prática pedagógica contextualizada, que dialogue com o universo simbólico das crianças ribeirinhas, respeitando seus tempos, suas formas de aprender e sua relação com o território.

Dessa forma, compreender a formação docente na realidade ribeirinha de Abaetetuba exige articular os processos formativos institucionais às trajetórias pessoais dos professores e às práticas pedagógicas efetivamente desenvolvidas nas escolas do campo. A formação permanente, quando desvinculada das experiências de vida, das memórias da infância e dos saberes construídos no cotidiano ribeirinho, tende a reforçar práticas pedagógicas descontextualizadas e pouco sensíveis às especificidades culturais das comunidades.

Nesse sentido, portanto, a ludicidade emerge como elemento mediador entre a formação do professor, sua história de vida e os desafios concretos da sala de aula, constituindo-se como possibilidade pedagógica capaz de integrar saberes científicos e tradicionais, fortalecer identidades e promover processos de ensino e aprendizagem mais significativos para as crianças ribeirinhas.

### **3.2.2. A infância do professor e as experiências ribeirinhas**

Ao ingressar na docência, o professor carrega consigo um conjunto de experiências construídas ao longo de sua trajetória de vida, especialmente aquelas vivenciadas na infância e na escolarização. No contexto de Abaetetuba, muitos docentes tiveram sua infância marcada por brincadeiras ao ar livre, pelo contato cotidiano com o rio, pela convivência comunitária e pelas atividades tradicionais da região.



Essas memórias, que envolvem brincadeiras nas margens do rio, jogos coletivos, festas comunitárias, histórias narradas pelos mais velhos e aprendizagens compartilhadas no cotidiano familiar, constituem-se como importantes referências para a prática pedagógica. A memória, nesse sentido, atua como elemento orientador da ludicidade, possibilitando ao professor ressignificar suas experiências e transformá-las em recursos pedagógicos.

Freud (1914/1988) contribui para essa compreensão ao destacar que as experiências da infância deixam marcas duradouras na constituição do sujeito. No contexto ribeirinho, as brincadeiras não se configuram apenas como momentos de lazer, mas como espaços de aprendizagem social, de fortalecimento da identidade cultural e de preparação simbólica para a vida adulta.

Dessa forma, a ludicidade vivenciada na infância influencia o estilo didático do professor, especialmente quando este reconhece o brincar como prática legítima de aprendizagem. Conforme Antunes (2002), o jogo constitui uma ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento cognitivo e social, sendo essencial para uma educação que valorize o sujeito em sua totalidade.

### **3.2.3. O desafio do uso do lúdico nas práticas pedagógicas das escolas ribeirinhas de Abaetetuba**

Apesar das evidências sobre os benefícios da ludicidade para o processo de ensino e aprendizagem, ainda predominam, em muitas escolas ribeirinhas de Abaetetuba, práticas pedagógicas tradicionais, descontextualizadas e centradas na reprodução de conteúdos. Em diversos casos, o brincar é compreendido como atividade secundária ou desvinculada dos objetivos pedagógicos.

Essa realidade está relacionada à ausência de formação continuada específica para os professores da Educação do Campo, à sobrecarga de trabalho docente, à limitação de recursos pedagógicos e à imposição de currículos urbano cêntricos, que pouco dialogam com a realidade ribeirinha. Saliba (apud Fortuna, 2004) aponta que a oposição histórica entre brincar e estudar contribuiu para a desvalorização do lúdico no espaço escolar.

Santos (1997) e Tardif (2002) destacam a necessidade de aproximar a formação docente da realidade das escolas, valorizando os saberes construídos na prática. No contexto ribeirinho de Abaetetuba, isso implica reconhecer a ludicidade como prática cultural e pedagógica, vinculada ao cotidiano das crianças, aos saberes tradicionais e às experiências comunitárias.



Brougère (1998) afirma que o valor pedagógico do jogo está relacionado à intencionalidade do educador. Assim, cabe ao professor selecionar e organizar atividades lúdicas que dialoguem com a cultura local, como jogos tradicionais, brincadeiras relacionadas ao rio, à pesca, às festas culturais e às narrativas orais da comunidade.

Para Vygotsky (1989), o jogo favorece o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e das relações interpessoais, constituindo-se como instrumento potente para uma educação emancipatória. Utilizar o lúdico nas escolas ribeirinhas de Abaetetuba não se configura apenas como uma escolha metodológica, mas como um compromisso político-pedagógico com uma educação contextualizada, crítica e comprometida com a valorização dos sujeitos do campo.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir da revisão bibliográfica realizada, conclui-se que a ludicidade constitui um campo amplo de estudo e um relevante recurso pedagógico para o cotidiano das salas de aula do Ensino Fundamental, assumindo especial importância no contexto da Educação do Campo e, de modo particular, nas escolas ribeirinhas do município de Abaetetuba, no Pará. Nesse território, marcado pela presença dos rios como vias de circulação, pela organização comunitária e pela forte relação entre escola, natureza e cultura local, o lúdico apresenta-se como uma estratégia pedagógica capaz de dialogar com a realidade vivida pelas crianças.

A ludicidade desempenha papel significativo no processo educativo ao contribuir para o desenvolvimento da aprendizagem, especialmente nos aspectos relacionados à linguagem, às relações interpessoais e à construção do pensamento. Nas escolas ribeirinhas de Abaetetuba, essa prática possibilita que o processo de ensino-aprendizagem esteja vinculado às experiências cotidianas dos educandos, como a vida nas ilhas, o deslocamento fluvial, o contato com o rio, a pesca, o trabalho familiar e as manifestações culturais próprias das comunidades ribeirinhas.

Entretanto, observa-se que a utilização da ludicidade como prática pedagógica ainda constitui um desafio para parte dos professores, inclusive no contexto da Educação do Campo, muitas vezes em decorrência da compreensão restrita do lúdico como simples atividade recreativa, desvinculada de intencionalidade pedagógica. O lúdico, enquanto função educativa, deve ser compreendido como uma ação planejada e propositiva, orientada por objetivos de ensino, capaz de promover a aprendizagem significativa e a leitura crítica da realidade local.



No contexto das escolas ribeirinhas de Abaetetuba, o próprio cotidiano comunitário oferece múltiplas possibilidades para o desenvolvimento de práticas lúdicas, a partir dos saberes tradicionais, das narrativas orais, das brincadeiras populares, da relação com o meio ambiente e das práticas culturais transmitidas entre gerações. Ao valorizar esses elementos, o educador contribui para o fortalecimento da identidade dos sujeitos do campo e para a construção de uma educação comprometida com o território e com a cultura ribeirinha.

Apesar dos desafios estruturais, como a organização multisseriada das turmas, o acesso limitado a recursos pedagógicos e as dificuldades de deslocamento fluvial, a experiência profissional como educador e pesquisador evidencia que o trabalho com a ludicidade torna as aulas mais atrativas, participativas e dinâmicas, promovendo maior envolvimento dos educandos e valorizando seus conhecimentos prévios e seu protagonismo no processo de aprendizagem.

Como possibilidade de continuidade desta pesquisa, sugere-se a realização de estudos de caráter empírico nas escolas ribeirinhas do município de Abaetetuba-PA, visando analisar como as práticas lúdicas se materializam no cotidiano escolar e contribuem para o processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Pesquisas futuras poderão envolver observações em sala de aula e entrevistas com professores, de modo a aprofundar a compreensão sobre o uso da ludicidade na prática pedagógica e os desafios enfrentados pelos docentes da Educação do Campo.

Dessa forma, ao analisar a ludicidade enquanto prática pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental nas escolas ribeirinhas de Abaetetuba, compreende-se que o educador do campo deve buscar continuamente o aprimoramento de sua prática docente, articulando o lúdico aos princípios da Educação do Campo, que defendem uma escola vinculada à vida, ao território e à realidade dos povos ribeirinhos. Conclui-se, portanto, que a ludicidade constitui um instrumento pedagógico fundamental para a construção de uma educação contextualizada, humanizadora e transformadora, reafirmando o aprender brincando como parte essencial do processo educativo no contexto ribeirinho abaetetubense.

## 5. REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Anne. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em 13 de março de 2021.
- ANDRADE, S. S. O lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos. Curitiba: Appris, 2013.
- ANTUNES, C. 2002. Vygotsky, quem diria?! Em minha sala de aula. Rio de Janeiro: Vozes.



- BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Conselho Pleno. Resolução CNE/CP nº 1, de 18 de fevereiro de 2002. Institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação de Professores da Educação Básica, em nível superior, curso de licenciatura, de graduação plena. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 9 abr. 2002.
- 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. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 5 nov. 2010.
- BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Artes Médicas. Porto Alegre 1998.
- CAMPOS, Dinah Martins de Souza. Psicologia da aprendizagem. Petrópolis, RJ: Vozes, 1986.
- CHIMENTÃO, Lilian K. O significado da formação continuada docente. Disponível em: <<http://www.uel.br/eventos/conpef/conpef4/trabalhos/comunicacaooralartigo/artigocomoral2.pdf>>. Acesso em: 26 Jan. 2022.
- FEIJÓ, Ana Maria. O lúdico na educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.
- FERRY, Georges. Pedagogia da formação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1991.
- FREUD, S. (1914/1988). Recortes, repetir e elaborar. Novas recomendações sobre a técnica da Psicanálise II. In Freud, Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, v. XVII. Rio de Janeiro: Imago.
- GARCIA, Carlos Marcelo. Formação de professores: para uma mudança educativa. Porto: Porto Editora 1999.
- HAGE, Salomão Mufarrej. Educação do campo: transgressora e (re)existente. In: HAGE, Salomão Mufarrej; MARINHO, Márcio Nascimento (org.). Educação do campo na Amazônia: saberes, práticas e resistência. Belém: Editora da UFPA, 2004. p. 15-40.
- HONORÉ, Bernard. Para uma teoria da formação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1980.
- MENZE, Clemens. Formação e educação. *Educação & Sociedade*, Campinas, n. 5, p. 5-18, 1980.
- NEGRINE, A. 2000. A ludicidade como ciência. In: S. Santos ed. A Ludicidade como Ciência Petrópolis: Vozes. p. 23-44.
- PEDREIRA, A. P. de A. Ludicidade e alfabetização: práticas pedagógicas. Curitiba: Appris, 2018.
- SANTOS, S.M.P. dos (Org.). O lúdico na formação do educador. Petrópolis: Vozes, 1997.
- SANTOS, Santa Marli Pires. A ludicidade como ciência. Petrópolis: Vozes, 2000.
- SAVIANI, Dermeval. História das Ideias Pedagógicas no Brasil. 2. ed. Campinas: Autores Associados, 2008.
- SALIBA, E. B. Importância do brincar na educação infantil. 2012. Disponível em: <[http://ceianaperezdasilva.blogspot.com.br/2012/12/artigo-cientifico-importancia-do-brincar\\_3.html](http://ceianaperezdasilva.blogspot.com.br/2012/12/artigo-cientifico-importancia-do-brincar_3.html)>. Acessado em 13 de março de 2021.
- SEVERINO, A. J. 1941- Metodologia do Trabalho Científico. 23 ed. rev. e atual. SP: Cortez, 2007.
- TELES, Maria Luiza. O brincar e a criança. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.
- TRISTÃO, Martha. A educação ambiental na formação de professores: redes de saberes. 2. ed. São Paulo: Annablume, 2010.
- TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Ed. Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2002.
- VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: A formação social da mente. Martins Fontes. São Paulo, 1989.

