

# VALE DAS ÁGUAS: UM JOGO DE NARRATIVAS CULTURAIS E RESISTÊNCIA AMBIENTAL NA LINGUAGEM DOS SABERES POPULARES

*A game of cultural narratives and environmental resistance in the language of popular knowledge*

Antônio Dharllan Matias Eugênio<sup>1</sup>  
Maria Heloísa França Marcelino<sup>2</sup>  
Camila Maria Rodrigues Gonçalves Farias<sup>3</sup>

## Resumo:

Este trabalho propõe a criação de um jogo educativo intitulado "Vale das Águas: Um jogo de narrativas culturais e resistência ambiental na linguagem dos saberes populares", desenvolvido por estudantes da E.E.M.T.I. Sinhá Sabóia, localizada no bairro Dom Expedito, em Sobral- CE. A proposta articula os componentes curriculares de Língua Portuguesa, Sociologia, Geografia e História, com foco na Educação Ambiental, na valorização da cultura afro-brasileira e na memória local. Por meio da construção colaborativa de histórias, mapas simbólicos e desafios cooperativos, o jogo busca estimular a consciência socioambiental e o protagonismo juvenil diante das questões climáticas, promovendo o diálogo entre conhecimentos científicos, experiências comunitárias e saberes populares. O título "Vale das Águas" faz referência simbólica e territorial ao Rio Acaraú, cuja margem direita abriga o bairro. Historicamente, o rio contribuiu para a constituição da identidade local, configurando-se como espaço de convivência, trabalho e cultura para lavadeiras, pescadores, canoieiros e banhistas. A trajetória da Yalorixá Osmarina, liderança religiosa vinculada à preservação de práticas culturais e

## Abstract:

*This work proposes the creation of an educational game entitled "Valley of Waters: A game of cultural narratives and environmental resistance in the language of popular knowledge," developed by students of the E.E.M.T.I. Sinhá Sabóia school, located in the Dom Expedito neighborhood, in Sobral-CE. The proposal articulates the curricular components of Portuguese Language, Sociology, Geography, and History, focusing on Environmental Education, the appreciation of Afro-Brazilian culture, and local memory. Through the collaborative construction of stories, symbolic maps, and cooperative challenges, the game seeks to stimulate socio-environmental awareness and youth protagonism in the face of climate issues, promoting dialogue between scientific knowledge, community experiences, and popular knowledge. The title "Valley of Waters" makes symbolic and territorial reference to the Acaraú River, whose right bank shelters the neighborhood. Historically, the river contributed to the constitution of local identity, configuring itself as a space of coexistence, work, and culture for washerwomen, fishermen, canoeists, and bathers. The story of Yalorixá Osmarina, a religious leader to the*

1. Estudante da 2ª série da E.E.M.T.I Sinhá Sabóia, CREDE 6, Sobral/ce.

2. Estudante da 2ª série da E.E.M.T.I Sinhá Sabóia, CREDE 6, Sobral/ce.

3. Mestranda em Sociologia. Professora da E.E.M.T.I Sinhá Sabóia CREDE 6, Sobral/ce. [camilamrgf@gmail.com](mailto:camilamrgf@gmail.com), <https://lattes.cnpq.br/1760008606322467>.

memórias comunitárias, inspira o enredo do jogo, que aborda temas como preservação das águas, racismo ambiental e sustentabilidade. O trabalho promoveu práticas pedagógicas contextualizadas, reconhecendo a cultura afro-brasileira como dimensão relevante para a reflexão socioambiental e para a construção de aprendizagens significativas.

**Palavras-chave:** Educação ambiental. Saberes populares. Jogo narrativo. Rio Acaraú. Memória local.

*preservation of cultural practices and community memories, inspires the plot of the game, which addresses themes such as water conservation, environmental racism, and sustainability. The work promoted contextualized pedagogical practices, recognizing Afro-Brazilian culture as a relevant dimension for socio-environmental reflection and for the construction of meaningful learning.*

**Keywords:** Environmental education. Popular knowledge. Board game. Acaraú river. Local memory.

## 1 INTRODUÇÃO

A emergência climática global tem intensificado discussões acerca dos modos de vida, consumo e produção que impactam diretamente o meio ambiente e, de forma mais acentuada, as populações em situação de vulnerabilidade. No contexto escolar, torna-se necessário propor ações que não apenas informem, mas mobilizem os estudantes à reflexão crítica e à atuação coletiva diante dos desafios socioambientais. Nesse cenário, emerge a seguinte problemática: como promover o engajamento estudantil por meio de práticas pedagógicas que articulem conhecimentos escolares e experiências comunitárias, especialmente em territórios marcados por desigualdades socioambientais?

A E.E.M.T.I. Sinhá Sabóia, localizada no bairro Dom Expedito, em Sobral, insere-se nesse contexto por atender majoritariamente estudantes oriundos de comunidades populares. Atualmente, a instituição conta com aproximadamente 216 estudantes matriculados e funciona em regime de tempo integral, dispendo de espaços pedagógicos que favorecem o desenvolvimento de atividades colaborativas. Além disso, mantém diálogo com a realidade discente por meio de projetos voltados à valorização da identidade, da cultura e das experiências comunitárias como dimensões constitutivas do processo educativo.

Partindo desse contexto, realizou-se a criação de um jogo de tabuleiro narrativo inspirado na trajetória da Yalorixá Osmarina, liderança religiosa de matriz africana reconhecida por sua atuação comunitária e pela preservação de práticas culturais locais. Sua escolha como referência para o jogo justifica-se por sua relevância simbólica no território, associada à resistência cultural, à valorização das tradições afro-brasileiras e à defesa dos vínculos comunitários.

Intitulada *Vale das Águas*, a proposta articula ficção, memória local, oralidade e conhecimentos científicos, constituindo-se como estratégia pedagógica voltada à reflexão crítica sobre questões socioambientais. O título do jogo remete ao Rio Acaraú, elemento central na constituição histórica e simbólica do bairro Santo Expedito no município de Sobral. Segundo Fontenelle Filho (2015), a dinâmica social da região esteve historicamente vinculada às águas do rio, envolvendo práticas cotidianas de lavadeiras, pescadores, canoeiros e banhistas.

Com o avanço da urbanização, entretanto, transformações estruturais alteraram significativamente essa relação. Como aponta Fontenelle Filho (2016), tais mudanças contribuíram para o aprofundamento da

segregação socioespacial. Nessa mesma direção, Costa e Lopes (2020) destacam que, embora a região tenha experimentado crescimento econômico, os benefícios desse processo não foram distribuídos de forma equitativa, intensificando desigualdades territoriais e fragilizando vínculos entre os sujeitos e seus espaços de pertencimento.

Nesse cenário, o uso do jogo enquanto ferramenta pedagógica fundamenta-se na compreensão do lúdico como estratégia de aprendizagem. Conforme Kishimoto (1998), quando articulado ao contexto sociocultural dos educandos, o jogo favorece a construção ativa e significativa do conhecimento, estimulando interação, criatividade e engajamento.

Este trabalho, caracteriza-se como um relato de experiência educativa desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, ancorada na pesquisa-ação. Segundo Thiollent (1986), esse tipo de investigação articula produção de conhecimento e intervenção prática, envolvendo pesquisadores e participantes na construção cooperativa de soluções para problemas coletivos.

Diante disso, o objetivo geral deste estudo consistiu em desenvolver um jogo narrativo educativo voltado à articulação entre conhecimentos escolares e experiências socioculturais do território, abordando questões socioambientais a partir da valorização da memória local e da promoção da consciência crítica entre estudantes da E.E.M.T.I. Sinhá Sabóia. Como objetivos específicos, buscou-se investigar questões socioambientais presentes no território a partir de observações do espaço vivido, relatos dos estudantes e dados obtidos em fontes institucionais; valorizar a cultura, as memórias e os saberes locais por meio da criação coletiva de personagens, enredos e narrativas vinculadas à realidade da comunidade; e desenvolver competências de leitura, escrita, oralidade, análise crítica e interpretação da realidade, além de estimular a colaboração e o protagonismo estudantil por meio da construção do jogo e de seus desafios.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A proposta deste estudo nasce de uma compreensão de que a crise climática não se limita a aspectos naturais, mas se inscreve em dimensões sociais, políticas e culturais que atravessam de forma desigual os diferentes territórios. Nesse sentido, fundamenta-se nos princípios da educação ambiental, que compreende o meio ambiente como uma construção histórica e social, superando uma abordagem meramente conservacionista (LOUREIRO, 2006). Mais do que preservar a natureza, trata-se de compreender as relações que produzem desigualdades e impactos ambientais na vida das populações.

Essa perspectiva se aproxima da concepção freireana de educação como prática da liberdade, na qual o ato de ensinar e aprender se constitui como um processo dialógico e emancipador. Para Freire (1987), o estudante não é um receptor passivo, mas um sujeito que lê o mundo e, ao lê-lo, pode transformá-lo. Assim, a educação se ancora na realidade concreta dos sujeitos, valorizando suas experiências e seus contextos de vida como ponto de partida do conhecimento.

É nesse movimento de aproximação com a experiência que o lúdico se apresenta como uma dimensão fundamental. Luckesi (2002) destaca que as atividades lúdicas possibilitam experiências profundas e integradoras, capazes de mobilizar sentimentos, criatividade e forças subjetivas que favorecem processos significativos de aprendizagem. O jogo, nesse sentido, não é apenas recurso metodológico, mas espaço de encontro, expressão e elaboração simbólica do mundo vivido.

Quando se observa o território em que esta pesquisa se insere, especialmente o bairro Dom Expedito, evidencia-se como questões sociais, culturais e ambientais se articulam de forma complexa na experiência cotidiana da comunidade. Como aponta Acselrad (2008), populações periféricas tendem a ser mais diretamente afetadas pelos impactos da degradação ambiental e pelas desigualdades no acesso aos recursos urbanos. No contexto investigado, essa realidade se expressa na precarização das infraestruturas urbanas, na redução dos espaços de convivência comunitária e nas transformações decorrentes de processos históricos de urbanização que intensificaram a segregação socioespacial.

Diante desse cenário, a proposta desenvolvida buscou estabelecer aproximações entre os saberes escolares e as experiências vividas pelos estudantes, tomando o território como espaço de produção de conhecimento, memória e reflexão crítica sobre as questões socioambientais que atravessam a comunidade. Essa compreensão dialoga com bell hooks (2013), ao reconhecer a sala de aula como espaço de transformação, no qual o conhecimento se constrói de forma integrada à experiência, ao afeto e à ação:

[...] a sala de aula continua sendo um local de possibilidade. Nesse campo de possibilidades, temos a oportunidade de trabalhar pelo pensamento e pela ação, pelo engajamento mútuo e pelo cuidado. Quando nos comprometemos com a educação como prática da liberdade, reconhecemos que o conhecimento não pode ser separado do afeto, da emoção, da experiência. Educar, nesse sentido, é uma forma de reivindicar a inteireza de quem ensina e de quem aprende, subvertendo a lógica da fragmentação que sustenta a dominação. Assim, insurgimos contra as formas tradicionais de ensino que promovem o distanciamento e a negação do sujeito (hooks, 2013, p. 214).

Com base nessas reflexões, a proposta desenvolvida neste estudo insere-se em uma perspectiva pedagógica que compreende a educação como prática situada, sensível e socialmente referenciada, na qual diferentes dimensões do conhecimento, científicas, culturais e comunitárias, são mobilizadas de forma integrada. Ao articular educação ambiental, ludicidade e valorização das memórias e experiências do território, busca-se construir experiências educativas voltadas à ampliação da consciência socioambiental e ao fortalecimento do protagonismo estudantil, reconhecendo, em diálogo com Freire (1996), os sujeitos como agentes ativos na leitura crítica e na ressignificação de seus territórios.

### 3 METODOLOGIA

A experiência relatada caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa, de natureza aplicada, desenvolvida na perspectiva da pesquisa-ação, conforme Thiollent (2011) e Barbier (2007), articulando investigação e intervenção pedagógica em um mesmo movimento formativo. A proposta foi realizada na E.E.M.T.I. Sinhá Sabóia, localizada no bairro Dom Expedito, envolvendo uma turma de 1º ano do Ensino Médio composta por aproximadamente 25 estudantes, com participação direta de quatro docentes das áreas de Linguagens e Ciências Humanas.

A ação pedagógica orientou-se por uma perspectiva participativa centrada na valorização das experiências estudantis e na relação entre escola e território. Inspirada na concepção freireana de educação como prática da liberdade (FREIRE, 1996), a proposta partiu da experiência concreta dos estudantes enquanto moradores da comunidade, tomando o território como espaço socialmente produzido e atravessado por sentidos, relações de poder e disputas simbólicas, em diálogo com Bourdieu (1989).

A investigação foi desenvolvida entre os meses de abril e junho de 2025, articulando momentos de problematização, pesquisa de campo, sistematização e produção colaborativa. Os estudantes atuaram como pesquisadores de seu próprio território, realizando entrevistas semiestruturadas com moradores, observações do espaço vivido, registros fotográficos e levantamento bibliográfico sobre a história local e as transformações urbanas da comunidade.

As entrevistas abordaram memórias coletivas, experiências de pertencimento, mudanças urbanas e percepções acerca dos desafios socioambientais presentes no bairro. As narrativas orais foram reconhecidas como fontes legítimas de conhecimento, em consonância com Thompson (1992), permitindo o reconhecimento de experiências historicamente pouco visibilizadas.

A proposta incorporou, ainda, referências culturais do território, tomando a trajetória de Mãe Osmarina como elemento simbólico para o desenvolvimento das atividades pedagógicas. Reconhecida como importante liderança comunitária e religiosa de matriz afro-brasileira, sua atuação favoreceu reflexões sobre memória coletiva, diversidade cultural e relações entre território e identidade.

As ações foram organizadas em uma sequência didática interdisciplinar envolvendo os componentes curriculares de Língua Portuguesa, Sociologia, Geografia e História. A organização das etapas da sequência didática, com os respectivos componentes curriculares, cargas horárias, conteúdos e atividades desenvolvidas, encontram-se sistematizadas no Quadro 1.

**Quadro 1 – Sequência didática interdisciplinar desenvolvida (abril a junho)**

Meses/Etapas	Componentes Curriculares	Carga Horária	Conteúdos Trabalhados	Atividades Desenvolvidas
Abril - Problematização e investigação inicial	Língua Portuguesa, Sociologia, Geografia e História	4h/a	Leitura crítica da realidade, interpretação textual, território, memória coletiva, identidade e questões socioambientais	Rodas de conversa, levantamento de conhecimentos prévios, debates orientados e problematização do território escolar
Abril e maio - Pesquisa de campo	Língua Portuguesa, Geografia e História	4h/a	Produção de perguntas para entrevistas, oralidade, escuta sensível, observação do território e memória social	Elaboração de roteiro investigativo, entrevistas com moradores, registros no caderno de campo e observação do bairro
Maio - Sistematização das informações	Língua Portuguesa e Sociologia	8h/a	Produção textual, organização de narrativas, análise de relatos, identidade, pertencimento e relações de poder	Socialização dos registros, análise coletiva, escrita colaborativa e construção inicial de personagens e enredos
Maio e junho - Oficinas de criação	Língua Portuguesa e Eletiva de gêneros textuais	6h/a	Escrita criativa, elaboração de desafios narrativos, construção simbólica do território	Oficinas temáticas, produção colaborativa, criação de cartas, tabuleiro, personagens e regras do jogo educativo
Junho - Socialização e avaliação	Todos os componentes envolvidos	4h/a	Reflexão crítica, síntese das aprendizagens e avaliação coletiva	Apresentação oral, aplicação do jogo, roda avaliativa e discussão sobre pertencimento, território e aprendizagens construídas

Fonte: Elaboração própria (2026)

Essa organização possibilitou articular investigação, produção colaborativa e reflexão crítica, favorecendo a construção progressiva do jogo educativo como síntese do percurso formativo desenvolvido.

Como produto pedagógico da experiência, desenvolveu-se colaborativamente o jogo narrativo *Vale das Águas*, construído a partir das aprendizagens produzidas ao longo do percurso investigativo. O tabuleiro foi elaborado com representações simbólicas do bairro, incorporando desafios, cartas narrativas e situações-problema relacionadas a questões como saneamento, preservação ambiental e desigualdades socioespaciais.

A construção do jogo mobilizou competências de leitura, oralidade, escrita, interpretação crítica e produção narrativa, articuladas à reflexão sobre memória social, identidade territorial e problemáticas socioambientais locais. A trajetória de Mãe Osmarina foi incorporada como referência simbólica para a elaboração das narrativas, favorecendo discussões acerca da memória e da valorização de experiências comunitárias historicamente invisibilizadas, conforme evidências encontradas em Russo e Almeida (2016).

Os participantes assumiram personagens inspirados em referências culturais locais, mobilizadas como recursos narrativos para problematizar questões socioambientais e ampliar as discussões sobre diversidade cultural, memória social e pertencimento no ambiente escolar.

As Figuras 1 e 2 apresentam registros da construção colaborativa e dos elementos gráficos que compõem o jogo *Vale das Águas*.

**Figura 1** - Versão final do tabuleiro do jogo "Vale das Águas" em situação de uso.



**Fonte:** Acervo fotográfico da E. E. M. T. I Sinhá Sabóia (2026).

Figura 2 - Exemplos de elementos gráficos e narrativos do jogo pedagógico Vale das Águas.



Fonte: Acervo da pesquisa (2026)

Os registros produzidos durante as atividades, relatos escritos, observações, produções narrativas e rodas avaliativas, constituíram o corpus analítico da experiência, possibilitando uma análise descritivo-reflexiva acerca das aprendizagens construídas e dos sentidos atribuídos pelos estudantes ao território e à proposta pedagógica desenvolvida.

#### 4 DISCUSSÃO E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Os resultados sugerem que a articulação entre ludicidade, território e referências culturais favoreceu o engajamento dos estudantes e a construção de aprendizagens significativas. A participação nas rodas de conversa, nas atividades investigativas e nos processos de criação de personagens e narrativas evidenciou o potencial de práticas pedagógicas fundamentadas no diálogo e na experiência para ampliar o protagonismo juvenil e estimular a participação ativa na construção do conhecimento.

Do ponto de vista interdisciplinar, as produções elaboradas pelos estudantes revelaram a mobilização integrada de aprendizagens oriundas dos diferentes componentes curriculares envolvidos. No campo da Língua Portuguesa, observou-se o desenvolvimento da oralidade, da produção textual e da elaboração narrativa; em Sociologia, a apropriação de reflexões relacionadas à identidade, pertencimento e desigualdades sociais; em Geografia, a leitura crítica das dinâmicas socioambientais e das transformações espaciais do bairro; e, em História, a incorporação de memórias coletivas e referências culturais afro-brasileiras como elementos constitutivos das narrativas construídas.

A construção do jogo evidenciou, assim, a articulação entre diferentes aprendizagens desenvolvidas ao longo da sequência didática, constituindo-se uma síntese formativa das experiências investigativas e reflexivas vivenciadas pelos estudantes. A elaboração colaborativa possibilitou que conteúdos escolares fossem ressignificados a partir de situações concretas do território, favorecendo conexões entre conhecimento sistematizado e realidade vivida.

As narrativas produzidas a partir de memórias e vivências comunitárias, evidenciaram questões relacionadas às desigualdades socioambientais, às transformações urbanas e aos desafios enfrentados pela comunidade, sinalizando indícios de uma compreensão crítica das relações entre espaço, poder e pertencimento, em diálogo com os pressupostos da educação ambiental. Observou-se, ainda, a incorporação de referências culturais locais na construção dos personagens, aspecto que sugere movimentos de valorização da memória social e de reconhecimento de experiências historicamente invisibilizadas no contexto escolar.

Nesse processo, o jogo *Vale das Águas* atuou como elemento integrador ao articular imaginação, experiência e reflexão crítica sobre o contexto vivido. Sua construção mobilizou, de forma colaborativa, a produção de narrativas, a elaboração simbólica do território e a problematização de questões socioambientais locais.

Essa compreensão dialoga com Huizinga (2004), para quem o jogo constitui uma função cultural carregada de sentido. Nessa perspectiva, o lúdico não se configura como fuga da realidade, mas como possibilidade de elaboração simbólica e interpretação crítica do mundo vivido.

Ao assumir essa dimensão, a experiência possibilitou aos estudantes reinterpretar o bairro Dom Expedito por meio da elaboração de narrativas ficcionais inspiradas em problemáticas discutidas ao longo das atividades investigativas, mobilizando reflexões sobre vínculos comunitários, desigualdades socioespaciais e memória coletiva.

Em diálogo com Stuart Hall (1997), compreende-se que tais produções evidenciam a identidade como construção histórica e relacional, produzida no entrelaçamento entre experiências individuais, narrativas coletivas e representações simbólicas do território.

Desse modo, os resultados apontam que a experiência desenvolvida favoreceu processos formativos voltados à articulação entre reflexão crítica, memória social e intervenção pedagógica. Ao integrar conhecimentos científicos, culturais e comunitários possibilitou-se a construção de práticas educativas contextualizadas, comprometidas com a leitura crítica da realidade e com a produção coletiva de sentidos no espaço escolar.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso desenvolvido ao longo deste trabalho permitiu compreender o Vale das Águas como uma experiência construída no entrelaçamento entre território, memória e prática pedagógica. Inserida no contexto do bairro Dom Expedito e da E.E.M.T.I. Sinhá Sabóia, a proposta dialogou com as vivências dos estudantes, reconhecendo o espaço vivido não apenas como cenário, mas como elemento constitutivo do processo educativo.

O jogo configurou-se como uma linguagem pedagógica capaz de aproximar diferentes formas de conhecimento e mobilizar narrativas, experiências e referências culturais presentes no cotidiano estudantil. Ao longo desse processo, constituiu-se como espaço de expressão, escuta e elaboração simbólica, as questões socioambientais, as memórias coletivas e as referências culturais afro-brasileiras que foram problematizadas.

A experiência desenvolvida entre abril e junho de 2025, evidenciou possibilidades formativas associadas as práticas pedagógicas construídas em diálogo com o território e com os sujeitos que o constituem. As interações, narrativas e produções elaboradas pelos estudantes sugerem movimentos de aproximação com suas próprias histórias, bem como maior sensibilidade às questões sociais e socioambientais presentes em seu contexto de vida.

Nesse sentido, o trabalho apontou para a relevância de propostas educativas que integrem dimensões cognitivas, afetivas e culturais, reconhecendo a escola como espaço de produção de sentidos e construção coletiva do conhecimento. Ao valorizar a memória, a oralidade e as experiências comunitárias, a proposta insere-se em um movimento de construção de práticas pedagógicas comprometidas com a diversidade e com a leitura crítica da realidade vivenciada pelos estudantes.

Considerando os resultados observados, a continuidade da proposta poderá contemplar as demais turmas da própria escola, ampliando as aprendizagens significativas e as práticas educativas contextualizadas. Além disso, a experiência sinaliza diálogos com outras realidades escolares marcadas por desafios socioambientais semelhantes e contribui para reflexões acerca de práticas pedagógicas sensíveis às especificidades dos territórios e às experiências concretas dos sujeitos.

---

REFERÊNCIAS

ACSELRAD, Henri. **O que é justiça ambiental**. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Brasília: Plano Editora, 2007.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

COSTA, Paula Mirelle Chaves; LOPES, Francisco Clébio Rodrigues. As metamorfoses do bairro Dom Expedito, Sobral-CE: contribuição à consciência socioespacial no ensino de Geografia. **Revista HISTEDBR On-line**, 2020. Disponível em: <https://rhet.uvanet.br/index.php/rhet/article/view/483/312>. Acesso em: 13 abr. 2025.

FONTENELLE FILHO, J. **As transformações socioespaciais no bairro Dom Expedito em Sobral-CE**. 2015. 158 f. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Universidade Estadual Vale do Acaraú, Sobral, 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 35. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

hooks, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LOUREIRO, Carlos Frederico B. **Educação ambiental crítica: contribuições para a formação de educadoras(es) ambientais**. São Paulo: Cortez, 2006.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (org.). **Educação e ludicidade – ensaios 02**. Salvador: GEPEL/FACED/UFBA, 2002. p. 22–60. Disponível em: <https://luckesi.blogspot.com/>. Acesso em: 20 nov. 2025.

RUSSO, Kelly; ALMEIDA, Alessandra. Yalorixás e educação: discutindo o ensino religioso nas escolas. **Cadernos de Pesquisa**, v. 46, n. 160, abr./jun. 2016. DOI: <https://doi.org/10.1590/198053143305>.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 2011.

THOMPSON, Paul. **A voz do passado**. São Paulo: Paz e Terra, 1992. Disponível em: <https://arquivo.sepq.org.br/II-SIPEQ/Anais/pdf/gt5/09.pdf>. Acesso em: 21 out. 2025.