



APRENDIZAGEM LÚDICA EM ARTES VISUAIS: O JOGO COMO ESTRATÉGIA

PLAYFUL LEARNING IN VISUAL ARTS: GAMES AS A STRATEGY

Ana Cláudia De Souza Laudelino¹

Secretaria de Estado de Educação do Amazonas - SEDUC

Gislaine Regina Pozzetti²

Universidade do Estado do Amazonas - UEA

Resumo - Este artigo analisa as potencialidades do jogo *A Maldição da Múmia*, adaptado do *Jogo do Mico*, como estratégia lúdica para o ensino da Arte Egípcia no 7º ano do Ensino Fundamental. Fundamentado em teóricos como Huizinga (2000) e Vigotski (2010), o estudo adotou a pesquisa-ação para investigar como o jogo medeia a aprendizagem significativa. Aplicado em uma escola pública do Amazonas, demonstrou eficácia no engajamento, memorização de conceitos complexos e desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. A análise revelou, contudo, a incorporação acrítica de estereótipos por parte dos alunos, o que suscitou uma reflexão pós-intervenção à luz do pensamento decolonial. Conclui-se que o jogo se consolida como ferramenta pedagógica valiosa, sendo sua potencialização plena alcançada quando associado a uma mediação crítica que problematiza narrativas eurocêntricas, propondo uma releitura do Egito Antigo em seu contexto africano para uma aprendizagem sensível e eticamente fundamentada.

Palavras-chave: Ludicidade. Arte egípcia. Aprendizagem significativa. Jogos educativos. Artes visuais.

Abstract: This article examines the potential of the game *The Mummy's Curse*, adapted from *Jogo do Mico*, as a playful strategy for teaching Egyptian Art to 7th-grade students. Grounded in theorists such as Huizinga (2000) and Vygotsky (2010), the study employed action research to investigate how the game mediates meaningful learning. Implemented in a public school in Amazonas, it proved effective in engaging students, memorizing complex concepts, and developing cognitive and socio-emotional skills. The analysis, however, revealed the students' uncritical incorporation of stereotypes, which prompted a post-intervention reflection guided by decolonial thought. It is concluded that the game establishes itself as a valuable pedagogical tool, and its potential is fully realized when coupled with critical mediation that problematizes Eurocentric narratives and recontextualizes Ancient Egypt within its African milieu, thereby fostering a more sensitive and ethically grounded pedagogy.

¹ Mestranda do Programa - ProfArtes (UFAM/UEA), graduada em Educação Artística pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e especialista em Arte Educação (Uniasselvi). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0981429451413980> Orcid: <https://orcid.org/0009-0009-0136-3413>.

² Doutora em Tecnologias da Inteligência e do Design Digital (PUC-SP), Professora do Curso de Teatro da UEA e Profa Permanente do Mestrado Profissional em Arte - ProfArtes (UFAM/UEA), Coordenadora do Curso de Bacharelado em Produção Audiovisual. Áreas de pesquisa: Teatro Infantojuvenil, Teatro Lambe-lambe. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4028187628948519> Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0657-7228>



Keywords: Playfulness. Egyptian Art. Meaningful learning. Educational games. Visual arts.

1 Introdução

Este artigo relata o desenvolvimento do jogo A Maldição da Múmia como proposta pedagógica para o ensino da Arte Egípcia no Ensino Fundamental II. A temática justifica-se por seu potencial interdisciplinar – dialogando com História, Ciências, Geografia e Ensino Religioso – e por sua riqueza simbólica, que engaja os alunos por meio de narrativas fascinantes. Nas Artes Visuais, destaca-se sua singularidade, com convenções como a lei da frontalidade, que contrasta com outras tradições e enriquece discussões sobre diversidade estética.

Objetiva-se analisar como o jogo contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, perceptivas e sociais, além de avaliar sua eficácia na consolidação de conceitos artísticos. Para isso, adota-se a pesquisa-ação de abordagem qualitativa, a fim de investigar como o jogo medeia a aprendizagem a partir da Arte Egípcia, compreendendo os processos de significação dos alunos (Bondía, 2002) e os impactos da intervenção em contexto real (Thiollent, 1986).

Parte-se do lúdico como elemento educativo, entendendo que jogos como este transcendem o entretenimento e convertem-se em ferramentas de mediação cultural e cognitiva. Como afirma Huizinga (2000, p. 6), “a intensidade do jogo e seu poder de fascinação [...] residem a própria essência e a característica primordial do jogo”.

Busca-se, com isso, refletir sobre metodologias ativas que promovam a experiência sensível e o protagonismo discente, em um cenário em que, segundo Modesto e Rubio (2014, p. 4), “a infância vem perdendo seu espaço com um processo de renúncia às brincadeiras”. Dois fatores ampliam essa urgência: a proibição do uso de celulares em sala de aula (Lei nº 15.100/2025) e o contexto sociocultural dos alunos do 7º ano da Escola Estadual Paula Ângela Frassinetti, localizada no Morro da Liberdade (Manaus/AM).

A pesquisa foi realizada com aproximadamente 65 alunos do 7º ano, em três turmas do turno matutino. O Projeto Político Pedagógico da escola (2024) aponta um perfil socioeconômico desafiador: 60% dos estudantes são sustentados apenas pela



mãe, 35% vivem com avós ou outros familiares, e apenas 25% têm apoio financeiro de ambos os pais. Apesar disso, a escola mantém indicadores positivos, como 95,2% de aprovação (2021) e IDEB 5,0 (2023).

Nesse contexto, o jogo *A Maldição da Múmia* surge como estratégia para contextualizar a Arte Egípcia, partindo de referências midiáticas conhecidas pelos alunos – como hieróglifos em emojis, *Tomb Raider* e *Free Fire* –, superando barreiras socioeconômicas com materiais acessíveis e promovendo interdisciplinaridade.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 O LÚDICO COMO ELEMENTO EDUCATIVO

Para os estudantes do Morro da Liberdade, com acesso limitado a bens culturais, o lúdico assume um duplo papel: o de estratégia pedagógica e o de mediador cultural. Huizinga (2000, p. 17) reforça essa concepção ao definir o jogo como fenômeno antropológico fundamental, "[...] existente antes da própria cultura [...]", destacando sua capacidade de estruturar experiências educativas significativas quando mobiliza a dimensão simbólica (Huizinga, 2000, p. 39).

No contexto escolar, essa potencialidade se materializa no desenvolvimento das "funções psicológicas superiores (atenção, memória, abstração etc.)" (Marques; Lelis, 2022, p. 12), especialmente quando o lúdico é integrado intencionalmente à prática docente.

Essa perspectiva é corroborada por Modesto e Rubio (2014, p. 3–4) quando afirmam que "brincadeira ou jogo em sala de aula são importantes para o desenvolvimento social", especialmente na promoção da cooperação e resolução colaborativa de problemas.

Nessa direção, Pinker (2004, p. 546) destaca que "a arte está na nossa natureza [...] Em todas as sociedades as pessoas dançam, cantam, ornamentam superfícies, contam e representam histórias". Assim, temos em Cruz e Santana (2021, p. 2) um complemento dessa visão, defendendo que "experiências lúdicas no contexto escolar [...] devem estar embasadas na proposta de oferecer aos alunos um convívio



por igual", alinhando-se à perspectiva vigotskiana de que "o brincar é uma via para a compreensão do mundo" (Vigotski; Luria; Leontiev, 2010, p. 17).

Essas abordagens se materializam no jogo *A Maldição da Múmia*, que transforma conceitos complexos da Arte Egípcia em elementos interativos, promovendo uma aprendizagem sensível e colaborativa.

2.2 A ARTE EGÍPCIA COMO EIXO TEMÁTICO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

A criação do jogo *A Maldição da Múmia* surge como resposta a uma necessidade pedagógica identificada junto aos alunos, combinando sua preferência por jogos de cartas com as dificuldades observadas na assimilação dos conceitos da Arte Egípcia. Assim, a concepção do jogo *A Maldição da Múmia* revela-se como estratégia de engajamento lúdico e reforço mnêmico dos conteúdos artísticos; inspirado no *Jogo do Mico*, ele propõe uma abordagem interativa, onde os participantes formam pares com elementos icônicos da cultura egípcia (sarcófagos, deuses, hieróglifos), evitando a "múmia amaldiçoada"; a proposta se desenvolve, também, como alternativa à passividade do uso excessivo de celulares.

Esses fundamentos, somados a outros quatro critérios pedagógicos, justificam a adoção da estratégia lúdica que surgem como potencialidades pedagógicas: 1. Potencial Interdisciplinar: A temática conecta-se organicamente a múltiplas áreas do conhecimento; 2. Riqueza de Símbolos Visuais: Hieróglifos, deuses antropozoomórficos e pirâmides são icônicos e facilitam a associação lúdica e; 3. Engajamento através do Mistério: Elementos como múmias e maldições cativam os alunos; 4. Contraste com a Arte Ocidental: A rigidez da arte egípcia (ex.: frontalidade) contrasta com o naturalismo renascentista, estimulando debates sobre liberdade artística. Observados os critérios, depreendemos que o jogo articula teoria e prática, interligando conceitos abstratos em experiência concreta, mediando cultura e cognição com rigor metodológico.

2.3 MATERIAIS E MÉTODOS



Bondía (2002, p. 21) estabelece uma distinção crucial entre "informação" e "experiência", afirmando que "a informação não deixa lugar para a experiência, ela é quase o contrário da experiência", essa perspectiva fundamentou a adoção da pesquisa-ação como método, permitindo capturar não apenas a construção colaborativa de significados, mas também as nuances subjetivas da aprendizagem aspectos que seriam dificilmente mensuráveis por meio de abordagens quantitativas.

Além de permitir a captura das nuances subjetivas da aprendizagem, a pesquisa-ação ancora-se em Vigotski, Luria e Leontiev (2010, p. 27), para quem “os processos inicialmente partilhados com adultos internalizam-se nas crianças”. Esse princípio justificou a observação das interações sociais durante a aplicação do jogo, rastreando a internalização de conceitos artísticos da mediação docente à apropriação discente.

Essa escolha metodológica, no entanto, vai além da intervenção prática, assumindo um caráter intrinsecamente reflexivo e cíclico. Como afirmam Prodanov e Freitas (2013, p. 66), a pesquisa-ação visa 'aumentar o conhecimento dos pesquisadores e o conhecimento ou o 'nível de consciência' das pessoas e dos grupos considerados'. Nesse sentido, a análise dos dados coletados – como a incorporação acrítica do estereótipo da “maldição” pelos alunos – revelou a necessidade de um olhar mais aprofundado sobre a prática. Dessa forma, o estudo cumpre seu papel metodológico ao organizar-se, “do ponto de vista científico, [...] no nível da observação, do processamento de dados, da experimentação” (Prodanov; Freitas, 2013, p. 67), etapa que inclui a reflexão crítica sobre os limites e os desdobramentos éticos da intervenção. Foi esse processo que permitiu identificar a potência de se incorporar uma perspectiva decolonial em futuras aplicações.

Dada essa conjuntura, elencou-se o Jogo do Mico como recurso a ser adaptado para o desenvolvimento do conteúdo de Arte Egípcia, sistematizando a metodologia em três etapas principais: 1) Aulas expositivas, 2) Confeção do jogo e 3) Aplicação prática. Implementado em três turmas do 7º ano, o jogo adaptou regras do *Jogo do Mico*: os alunos vocalizavam "Papiro!" ao formar pares, enquanto a "múmia amaldiçoada" introduzia um elemento simbólico que, segundo Huizinga (2000), transforma ações físicas em experiências culturais significativas. Contudo, a análise



dos dados coletados não se limitou à eficácia lúdica, mas se abriu a uma crítica sobre os significados culturais que a atividade mobilizou. A percepção de que os alunos incorporaram narrativas estereotipadas demandou um olhar para teorias que, longe de um modismo passageiro, como pondera Gonçalves da Cruz (2020), se comprometem a dar visibilidade a epistemologias silenciadas. Foi esse movimento reflexivo, intrínseco à pesquisa-ação, que direcionou a análise para uma perspectiva decolonial.

2.4 O JOGO

O jogo *A Maldição da Múmia* foi desenvolvido como um recurso pedagógico lúdico para o ensino da Arte Egípcia, combinando elementos visuais atraentes, regras adaptáveis e dinâmicas interativas. Esta seção descreve detalhadamente seus componentes físicos, mecanismos de jogo e a aplicação em sala de aula, ilustrados por meio de registros fotográficos que documentam tanto o material quanto a experiência dos alunos.

Para garantir durabilidade e apelo visual, o jogo foi impresso em folha *off-set* A4, gramatura 180g, com acabamento especial: laminado com BOPP holográfico em um dos lados (para realçar as cores e símbolos egípcios) e plastificado no verso (para resistência ao manuseio frequente).

Visando apresentar o jogo de forma impactante, foi produzida uma caixinha personalizada (única para fins de apresentação) seguindo os mesmos critérios de qualidade: impressão em *off-set* e laminação BOPP. Essa caixa continha: o baralho completo (41 cartas temáticas) com uma folha de instruções impressa em *off-set* 90g, frente e verso, sendo a frente: Regras do *Jogo da Múmia* (modo principal, adaptado do *Jogo do Mico*) e no verso: Regras do *Jogo da Memória* (modo alternativo). (Ver Figuras de 1 e 2).

Para uso em sala de aula, foram confeccionados sete baralhos adicionais, idênticos em material e qualidade, mas embalados individualmente em plástico transparente (sem a caixa personalizada), otimizando custos sem comprometer a funcionalidade.


Figura 1- Caixa personalizada e cartas do baralho

Fonte: A autora.

Figura 2 Cartas do baralho (frente e verso)

Fonte: A autora.

O baralho temático inclui imagens de sarcófagos, divindades (Anúbis, Ísis), hieróglifos e símbolos culturais (Olho de Hórus, escaravelho). Como mostra a Figura 3, a versão principal (*Jogo da Múmia*) desafia os participantes a formar pares de cartas enquanto evitam a "múmia amaldiçoada" (carta sem par). A Figura 4 detalha a versão alternativa (*Jogo da Memória*), que elimina a carta da múmia e prioriza o reconhecimento visual de pares idênticos.

Figura 3: Regras do Jogo (modo principal).

Fonte: A autora.

Figura 4: Jogo da Memória (modo alternativo)

Fonte: A autora.

A dinâmica em sala de aula, registrada na Figura 5, revelou aspectos significativos da interação dos alunos com o jogo *A Maldição da Múmia*. Na primeira imagem (Figura 5a), observa-se o engajamento colaborativo dos estudantes durante



a partida, organizados em pequenos grupos que demonstram atenção às regras e entusiasmo na troca de cartas.

A segunda imagem (Figura 5b) apresenta um *close* do manuseio cuidadoso das cartas laminadas, com destaque para os símbolos egípcios como hieróglifos e representações de divindades. A qualidade do material, com sua plastificação e acabamento em BOPP holográfico, permite o manuseio frequente sem comprometer a durabilidade das cartas.

A terceira perspectiva (Figura 5c) oferece um ângulo alternativo que evidencia o verso das cartas, cuidadosamente projetado com uma identidade visual temática que complementa o design do jogo. Este detalhe mostra o cuidado especial dado a todos os elementos do material, criando uma experiência imersiva e coerente com o tema da arte egípcia. O verso das cartas, assim como a frente, foi produzido com alta qualidade gráfica para manter a durabilidade e o apelo visual durante toda a utilização, reforçando o apelo lúdico do material.

SEQ Figuras 5, 6, 7: Aplicação do jogo em sala de aula: (5) Alunos jogando em grupos; (6) Detalhe das cartas sendo manuseadas; (7) Visão alternativa das cartas durante a dinâmica.



Fonte: A autora.

Os registros fotográficos documentam o impacto pedagógico da atividade, evidenciando o trabalho em equipe e a apropriação tátil e visual dos conceitos artísticos. As imagens comprovam a eficácia do recurso ao combinar engajamento lúdico com aprendizagem significativa, demonstrando como elementos visuais e dinâmicas do jogo operaram como mediadores pedagógicos.



A análise revelou uma significativa apropriação dos conceitos de arte egípcia, com os estudantes estabelecendo conexões simbólicas entre as cartas e os conteúdos estudados. Essa internalização manifestou-se através de três processos: memorização contextualizada, capacidade de articular conhecimentos em linguagem própria e associação eficaz entre imagens lúdicas e conteúdos pedagógicos. Contudo, observou-se também a incorporação acrítica de estereótipos, como nas expressões "Tocou em mim, morreu, trouxa!" sugeridas pelos alunos para a múmia.

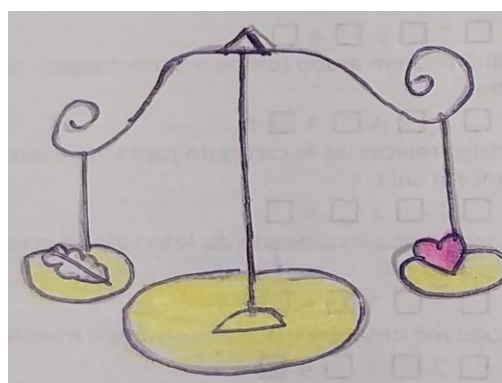
Essa dupla dimensão - a apropriação criativa e a reprodução de estereótipos - revela a potência do jogo como ferramenta de engajamento, ao mesmo tempo que demanda uma mediação pedagógica mais aprofundada. O jogo mostrou-se ferramenta eficaz para trabalhar com "o tema da memória e dos usos do passado", que, segundo Sagredo (2023, p. 257), "abre um leque de possibilidades [...] percebendo a complexidade e as relações de poder nas formas como o passado foi e é interpretado". As propostas criativas dos alunos, como os desenhos de Bastet e a Balança de Anúbis (Figuras 8 e 9), funcionaram como "atividades reflexivas" que permitem aos estudantes "perceber que a memória pode ser individual, coletiva" (SAGREDO, 2023, p. 258-259), evidenciando que a potencialidade crítica do recurso necessita ser explicitamente mediada pelo educador.

Figura 8 - Proposta criativa da Deusa Bastet de A. V. (7º 3)



Fonte: A autora.

Figura 9 - "Balança de Anúbis" proposta por A.P. (7º 1)



Fonte: A autora.

Essas produções criativas, materializadas tanto em desenhos quanto em narrativas, revelam diferentes níveis de apropriação do conteúdo. M. A. (7º1), ao justificar sua preferência por Anúbis "porque ele guia os mortos", demonstrou



compreensão da função mitológica da divindade, enquanto a abordagem de A. V. (7º3) para Bastet evidenciou uma conexão mais estética com o tema. As Figuras 5 (Bastet) e 6 (Balança de Anúbis) exemplificam concretamente como o jogo estimulou que os alunos expressassem suas compreensões através de múltiplas linguagens - verbal, visual e simbólica.

Assim, confirma-se que a experimentação prática e a consideração pelos interesses dos estudantes são fundamentais para reelaborações criativas. A reflexão decolonial, portanto, não retira o mérito da proposta, mas consolida as conquistas da atividade – o desenvolvimento da percepção artística, a assimilação de conceitos e a socialização –, acrescentando-lhes uma camada essencial de criticidade.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo desenvolvido demonstrou que o jogo A Maldição da Múmia consolidou-se como uma ferramenta pedagógica eficaz para o engajamento e a assimilação de conceitos da Arte Egípcia no 7º ano do Ensino Fundamental. Os resultados evidenciaram um envolvimento genuíno dos alunos, a retenção de conteúdos complexos e o desenvolvimento de habilidades sociais e criativas, alinhando-se plenamente aos princípios da aprendizagem significativa.

Contudo, a análise do percurso realizado – em especial a observação de que os estudantes incorporaram de forma acrítica o estereótipo da "maldição", presente no próprio título do jogo – revelou os limites da intervenção e abriu espaço para uma reflexão fundamental. A prática mostrou que o sucesso na motivação lúdica precisa ser acompanhado por uma intencionalidade pedagógica que problematize as narrativas hegemônicas. Foi a partir dessa constatação a posteriori que o pensamento decolonial emergiu como um horizonte necessário para futuros desdobramentos.

Como aponta Sagredo (2023), o convite desafiador é que "docentes e estudantes possam perceber que o Egito representado em filmes, desenhos e no próprio imaginário, tem relação direta com conjunturas históricas específicas" (p. 254).

Assim, propõe-se que, em uma próxima aplicação, o jogo seja reposicionado como o ponto de partida para uma investigação crítica. A atividade seria enriquecida com uma etapa de desconstrução dos estereótipos, discutindo a origem colonial da



narrativa da "maldição" e reinserindo o Egito Antigo em seu contexto africano, longe das visões estereotipadas e distorcidas.

Este trabalho reforça, portanto, a importância de metodologias ativas que, ao mesmo tempo que engajam, não recuam da sua responsabilidade de formar cidadãos críticos. A experiência com o jogo comprova que é possível conciliar rigor acadêmico com prazer de aprender, e aponta que o potencial educativo do lúdico será ainda mais potente quando for capaz de promover, simultaneamente, a aquisição de conhecimento e a descolonização do imaginário.

Referências

- BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. Revista Brasileira de Educação, [S. l.], n. 19, 2002. DOI: 10.1590/s1413-24782002000100003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/Ycc5QDzZKcYVspCNspZVDxC/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 12 abr. 2025.
- CRUZ, Tânia Regina de Oliveira Da; SANTANA, Vera Alves do Sacramento De. O Lúdico Na Prática Pedagógica. Minerva Magazine of Science, [S.l.], v. 1, 2021. DOI: <https://doi.org/10.31070/RM2021TROC01>. Disponível em: https://www.academia.edu/125356108/O_L%C3%BAdico_Na_Pr%C3%A1tica_Pedag%C3%B3gica?nav_from=73afb74b-5156-4a81-bc94-c1f9703106ef. Acesso em: 30 jun. 2025.
- ESCOLA ESTADUAL PAULA ÂNGELA FRASSINETTI. Projeto Político Pedagógico (PPP): 2024. Secretaria de Estado de Educação e Desporto Escolar do Amazonas, Manaus, 2024.
- GONÇALVES DA CRUZ, Denise. O pensamento decolonial e suas contribuições para o debate racial no campo da educação. 2020. XI COPENE 2020, [S. l.], 2020. Disponível em: <https://www.copene2020.abpn.org.br/arquivo/downloadpublic?q=YToyOntzOjY6InBhcmFtcyl7czozNToiYT0xOntzOjEwOiJJRF9BUIFVSZPIjtzOjQ6IjY5ODIiO30iO3M6MT0iaCI7czozMjoiNzc2MTA3NmYzYTc2ZmZIMGM5NzQ4YTNmYWVRhOTUxZmliO30%3D>. Acesso em: 21 jun. 2025.
- HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. 4a ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf. Acesso em: 24 maio. 2025.
- MARQUES, Ronualdo; LELIS, Diego Andrade de Jesus. Lúdico Como Recurso Didático-Pedagógico e Metodológico No Desenvolvimento Da Criança e Na



Educação Infantil. RECIMA21 - Revista Científica Multidisciplinar - ISSN 2675-6218, [S. l.], v. 3, n. 3, p. e331288, 2022. DOI: 10.47820/recima21.v3i3.1288. Disponível em:

https://www.academia.edu/96065234/L%C3%BAdico_Como_Recurso_Did%C3%A1tico_Pedag%C3%B3gico_e_Metodol%C3%B3gico_No_Desenvolvimento_Da_Crian%C3%A7a_e_Na_Educa%C3%A7%C3%A3o_Infantil?nav_from=8f4cac1b-0836-46e3-ae0c-60355d179131. Acesso em: 29 jun. 2025.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. Revista Eletrônica Saberes da Educação, [S. l.], v. 5, 2014. Disponível em:

https://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/Monica.pdf. Acesso em: 2 jun. 2025.

PINKER, Steven. Tabula Rasa: a negação contemporânea da natureza humana. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

PRODANOV, Cleber Cristiano.; FREITAS, Ernani Cesar De. Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2a ed. Novo Hamburgo: FEEVALE, 2013. Disponível em:

<https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2025.

SAGREDO, Raisa. (Re)pensando o Egito antigo em sala de aula: estratégias e metodologias decoloniais. Revista História Hoje, São Paulo, v. 12, n. 24, p. 253–273, 2023. DOI: 10.20949/rhhj.v12i24.995. Disponível em:

<https://rhhj.anpuh.org/RHHJ/article/download/995/493/3888>. Acesso em: 5 out. 2025.

THIOLLENT, Michel. METODOLOGIA DA PESQUISA-AÇÃO. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1986. Disponível em: <https://marcosfabionuva.com/wp-content/uploads/2018/08/7-metodologia-da-pesquisa-ac3a7c3a3o.pdf>. Acesso em: 29 jun. 2025.

VIGOTSKI, Lev Semenovitch; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem. 11. ed. São Paulo: Ícone, 2010.

Disponível em: <https://www.unifal-mg.edu.br/humanizacao/wp-content/uploads/sites/14/2017/04/VIGOTSKI-Lev-Semenovitch-Linguagem-Desenvolvimento-e-Aprendizagem.pdf>. Acesso em: 28 maio. 2025.