

INVENTÁRIO DA REALIDADE: PEDAGOGIA SOCIALISTA, EDUCAÇÃO DO CAMPO E GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICAS TRANSFORMADORAS.

Camila da Rocha[1]
Ehrick Eduardo Martins Melzer[2]
Rosana Aparecida da Cruz[3]

Círculo de Saber: 04: Formação Inicial e Continuada de Professores

Resumo: Este trabalho problematiza como o inventário da realidade, a pedagogia socialista, a educação do campo e a gamificação podem atuar juntos em processos pedagógicos na Educação do Campo. A proposta é que o ensino parta da realidade dos estudantes, valorizando seus saberes, experiências e o contexto onde vivem. O inventário da realidade é usado para entender criticamente o cotidiano e construir conhecimento, porções de realidade, conjuntamente com os alunos. A gamificação aparece como uma estratégia que torna o aprendizado mais interessante e participativo, utilizando elementos de jogos para engajar os estudantes, conectando o conteúdo à cultura local e às questões sociais. A pesquisa é baseada em revisão bibliográfica e experiências práticas em educação do campo, mostrando que essas abordagens podem ajudar a criar uma educação mais crítica, ativa e comprometida com a transformação social.

Palavras-chave: Inventário da realidade; Educação do campo; Gamificação

Introdução

O presente trabalho é uma síntese da minha caminhada que se inicia no Mestrado Profissional em Educação em Ciências e em Matemática e, neste primeiro momento, a proposta deste trabalho é, a partir da minha trajetória acadêmica e profissional, pensar no desenvolvimento do meu futuro produto educacional e da minha proposta de pesquisa para construção de uma dissertação de mestrado.

Primeiramente sou moradora em uma área rural e trabalho em escolas do campo, realidade que influencia diretamente minha prática docente e as reflexões sobre a educação no território onde atuo. Refletir sobre essa trajetória tem me ajudado a identificar os desafios e as possibilidades presentes no contexto da escola

[1] Mestranda em Programa de pós-graduação - Em Formação Cintifica, Educacional e Tecnológica – Universidade UTFPR - Universidade Tecnológica Federal do Paraná.. Professora da rede pública de educação E-mail: camilinha.roch@yahoo.com.br rocha.camila@escola.pr.gov.br
[2] Doutor em Educação e docente permanente do PPGFCET UTFPR. email: ehrickmelzer@utfpr.edu.br
[3] Doutora em Educação pela Universidade Tuiuti do Paraná. Pedagoga no Colégio Estadual do Campo Francisco Manoel de Lima Camargo.E-mail: rosanacruz2007@yahoo.com.br.



do campo. Muitas aprendizagens surgem a partir da vivência com os alunos e da convivência com a comunidade escolar. A proposta inicial para o produto educacional que pretendo desenvolver é trabalhar com o instrumento do Inventário da Realidade, como forma de valorizar o ambiente em que os estudantes estão inseridos e trabalhar os pressupostos da Pedagogia Socialista em escolas do campo.

Este trabalho nasce da vivência concreta com a educação do campo, onde os saberes cultivados no cotidiano da terra, os modos de vida das comunidades e suas lutas históricas compõem um cenário educativo rico e potente. É nesse contexto que construo meu Círculo de Saber, entendendo o conhecimento como fruto do encontro entre sujeitos, histórias e territórios.

Também almejamos com este produto educacional produzir uma alternativa ao Projeto Agrinho que tem introjetado uma perspectiva de Educação Rural nas escolas do campo. Sendo assim, nosso objetivo é produzir um material lúdico, gamificado, que se proponha a ser uma alternativa viável de desenvolvimento na escola ao agrinho e que trabalhe os preceitos da Educação do Campo em perspectiva agroecológica, por meio dos complexos de estudo na escola do campo.

Me apoio nos princípios da pedagogia socialista e freiriana, que reconhece a educação como um ato político e transformador. A escola, nesse sentido, deixa de ser um espaço de reprodução e passa a ser lugar de construção crítica do conhecimento, com base na realidade concreta das pessoas que a habitam, na busca da mudança da realidade concreta, a transformação social.

A gamificação, incorporada aqui não como mero recurso didático, mas como estratégia criativa e crítica, surge como ferramenta que amplia a participação, o engajamento e o protagonismo dos estudantes. Ela é parte do processo de tornar a aprendizagem significativa, articulando elementos da cultura local, da ludicidade e da reflexão política.

Assim, meu Círculo de Saber se constitui por uma visão de educação enraizada no campo, voltada para a leitura crítica da realidade e comprometida com a emancipação. É uma proposta que une o saber da terra ao saber da escola, o jogo à reflexão, e o coletivo à transformação social.



Sendo assim, minha pesquisa parte da seguinte questão problematizadora: Como a Pedagogia Socialista, com seus fundamentos teóricos e metodológicos voltados à Educação do Campo e ao inventário da realidade, pode contribuir para a construção de políticas e práticas voltadas à formação de professores e a criação de materiais didático, através de jogos que promovam a construção coletiva do conhecimento nas escolas do campo, especialmente nas áreas de Ciências da Natureza e Matemática?

A partir desta questão neste trabalho busco discutir como a Gamificação pode ser um recursos potencial para tornar o processo de produção do Inventário da Realidade uma atividade lúdica e com objetivo na produção das porções de realidade potenciais para o Ensino de Ciências e Matemática em Escolas do Campo.

Sendo assim, neste trabalho desenvolvemos o conceito de Gamificação no Ensino, as bases da Pedagogia Socialista e a função inventário neste processo e trazendo algumas possibilidades de juntar estes dois universos na produção de processos pedagógicos mais envolventes.

A Pedagogia Socialista

A educação voltada para as áreas de Ciências da Natureza e Matemática nas escolas do campo ainda enfrenta muitos desafios no Brasil. Isso acontece porque o ensino tradicional, em geral, não conversa com o cotidiano das comunidades rurais, seus costumes, saberes e necessidades. Muitos conteúdos são apresentados de forma distante da realidade dos estudantes do campo, o que dificulta a aprendizagem e o interesse. Pensando nisso, a Pedagogia Socialista surge como uma alternativa importante, porque propõe uma educação que integra o que se aprende na teoria com a prática, envolvendo a participação coletiva dos estudantes e da comunidade. Essa forma de educar é especialmente valiosa para as escolas rurais, pois coloca o saber local no centro do processo educativo como uma ferramenta não só para o aprendizado, mas para uma real transformação da realidade.

Para que isso aconteça, é essencial conhecer profundamente a realidade onde se está inserido é aí que entra o conceito de inventário da realidade. Ele consiste em olhar com atenção para as condições sociais, econômicas, culturais e ambientais da comunidade. A partir desse olhar, é possível construir um ensino que respeite e



valorize as tradições e os saberes do campo. A Educação do Campo baseia-se nessa ideia, buscando formar alunos e professores conscientes do contexto em que vivem, capazes de pensar criticamente e agir para melhorar sua realidade.

Pensadores como Viktor Shulgin, Moisey Pistrak e N.K. Krupskaya defende que a educação deve estar muito ligada à vida real dos estudantes. Para eles, o conhecimento não pode ser algo fragmentado, distante, só teórico — deve ser um meio de emancipação social, uma ferramenta para que as pessoas possam transformar o seu meio. Por isso, é fundamental que o ensino combine teoria e prática, especialmente em disciplinas como Ciências e Matemática, que muitas vezes parecem distantes da realidade do campo. Essas disciplinas, quando relacionadas às práticas agrícolas, ao cuidado com a terra e à resolução de problemas reais da comunidade, tornam-se muito mais significativas.

Este trabalho faz parte da minha experiência pessoal e profissional. Como alguém que cresceu no campo e hoje trabalha em escolas rurais, conheço bem os desafios enfrentados por alunos e professores. Além disso, tive a oportunidade de acompanhar outras realidades em municípios diferentes, o que me ajudou a perceber que, embora existam diferenças, muitas das necessidades e potencialidades são semelhantes. Essa vivência reforça a importância de construir uma educação que una a Pedagogia Socialista, o inventário da realidade e a Educação do Campo, de modo que professores sejam formados para atender de fato à realidade local e os materiais didáticos ajudem nesse processo.

As ideias de Shulgin, Pistrak e Krupskaya mostram que Ciências e Matemática não precisam ser conteúdos distantes da realidade concreta dos estudantes. Ao contrário, podem ser ensinados a partir do que já é vivido e conhecido na comunidade, integrando práticas agrícolas, saberes tradicionais e a rotina da vida no campo. Isso não só valoriza o conhecimento local, mas também estimula o trabalho em grupo, a troca de saberes e o aprendizado ativo, em que o estudante participa como protagonista.

Apresentam-se os principais autores que fundamentam esta pesquisa, assim como as ideias centrais que sustentam a análise e reflexão sobre a educação no campo. A Pedagogia Socialista, representada por pensadores como Viktor N.



Shulgin, Moisey M. Pistrak e N.K. Krupskaya, enfatiza a integração entre teoria e prática, considerando a educação um processo coletivo, dialógico e emancipador.

Essa perspectiva destaca a importância de uma aproximação entre o conteúdo escolar e o contexto vivido pelos alunos, tornando o ensino mais relevante e engajante.

Outro conceito fundamental para o desenvolvimento dessa proposta é o inventário da realidade, que está intrinsecamente ligado à Educação do Campo.Essa abordagem busca compreender o contexto social, cultural e ambiental das comunidades rurais, sendo indispensável para a construção de um currículo contextualizado e significativo. Pistrak (2011) afirma que:

O conhecimento fragmentado não atende às necessidades reais dos estudantes do campo, sendo necessária uma abordagem que une teoria e prática e valoriza o saber local (PISTRAK, 2011, p. 45).

A partir dessa fundamentação teórica, argumenta-se que a educação no campo deve ser concebida a partir da realidade dos estudantes, respeitando seus saberes e modos de vida. As disciplinas de Ciências da Natureza e Matemática, frequentemente distantes do cotidiano rural, podem ser repensadas para promover uma aprendizagem ativa, integrada e crítica, que valorize o conhecimento local e as práticas sociais do campo. Nesse sentido, Krupskaya (2017, p.12) reforça que “a educação só se torna emancipadora quando conecta o ensino ao contexto social e econômico do aluno, promovendo sua participação ativa na construção do conhecimento”.

Este entendimento reforça a necessidade de uma formação docente que considere as especificidades do campo, bem como a elaboração de materiais didáticos que incentivem a construção coletiva do saber, alinhando teoria e prática de forma integrada.

Os resultados desta pesquisa, fundamentados na experiência pessoal e na análise de diferentes contextos rurais, indicam que a articulação entre a Pedagogia Socialista, a Educação do Campo e o inventário da realidade contribui significativamente para práticas pedagógicas mais contextualizadas e efetivas. Observou-se que professores formados com essa perspectiva estão mais preparados para atuar nas especificidades das escolas do campo, promovendo um



ensino que articula o conhecimento acadêmico com a realidade local, o que favorece maior engajamento dos alunos e melhor compreensão dos conteúdos.

Além disso, a criação de materiais didáticos alinhados a essa abordagem favorece a valorização dos saberes tradicionais da comunidade rural e estimula a construção coletiva do conhecimento.

Diante disso, é importante ressaltar que a aplicação dessas ideias deve considerar as especificidades de cada localidade, por exemplo, as características sociais, culturais e ambientais influenciam diretamente o processo educativo, reforçando a necessidade de práticas pedagógicas contextualizadas que estejam alinhadas à realidade e aos interesses da comunidade escolar.

Conforme apresentado em seus textos a autora Roseli Salete Caldart, destaca a importância da escola conhecer profundamente o contexto em que está inserida, especialmente no âmbito da educação do campo. Enfatiza a necessidade de compreender as condições de vida, o trabalho, as práticas culturais e as dinâmicas sociais presentes no território escolar. Ainda relata que trabalhar essas vivências poderá ser através do inventário da realidade que constitui, uma metodologia, sobre guia metodológicos para uso nas escolas do campo que visa a escuta ativa e a participação dos alunos e da comunidade na construção de um conhecimento que parte da vivência concreta desses sujeitos. Essa prática fortalece a identidade local e possibilita uma contextualização curricular que valoriza os saberes tradicionais e as especificidades do meio rural. A autora menciona que o inventário da realidade é uma criação colaborativa, uma ferramenta que auxilia escolas do campo a mapear as condições materiais e culturais da comunidade local. Professores e membros da comunidade trabalham juntos para coletar e organizar informações, fortalecendo o vínculo entre a escola e o território. O processo destaca a importância do trabalho coletivo para compreender a realidade rural e orientar práticas pedagógicas contextualizadas. Por fim, mostra que essa prática contribui para uma educação mais conectada e relevante para o contexto do campo.

Caldart (2016) também relata que o inventário da realidade contribui para o desenvolvimento de uma educação crítica e transformadora, na qual os estudantes não apenas assimilam conteúdos, mas também refletem sobre a sua realidade e sobre os desafios que enfrentam. Essa prática pedagógica visa romper com a

alienação de conteúdos escolares que pouco dialogam com o cotidiano do campo, promovendo, em contrapartida, um processo educativo engajado com a construção da cidadania e com a valorização da cultura local. Desse modo, trabalhar sobre o inventário da realidade torna-se um instrumento fundamental para a formulação de propostas pedagógicas que atendam às necessidades específicas da escola do campo, ampliando o potencial educativo e social da instituição.

Gamificação

Dentro do campo das atividades lúdicas há diversos debates sobre brincadeiras, jogos e a gamificação. Porém, muitas vezes há confusões conceituais entre estes três polos de estudo que tem mobilizado diversos pesquisadores a compreender cada uma de suas características e as diferenças entre estas três expressões.

Sutton-Smith (2017) discute o que pode ser compreendido como ambiguidade da brincadeira. Para o pesquisador a brincadeira é uma atividade cultural que tem historicamente moldado culturas e sociedades com sua gênese indefinida, uma vez que na natureza os animais, de diversas espécies, também brincam. Nesta perspectiva desenvolve as diversas retóricas (ambiguidades) do brincar chegando a conclusão que há diversos tipos de brincadeiras e que elas diferem entre si na questão da complexidade.

Ou seja, existem brincadeiras de baixa complexidade e aquelas de alta complexidade que são chamadas de Jogos, pois, para Sutton-Smith (2017) possuem uma estrutura bastante complexa com os elementos das regras, objetos lúdicos e mecânicas que envolvem os jogadores e exigem um certo grau de elaboração intelectual.

Nesta perspectiva Huizinga (1960) e Caillois (2017) compreendem que os jogos têm certas características que de certa forma torna-os incomparáveis com qualquer outra atividade lúdica conhecida. Por outro lado, Huizinga (1960) defende a tese de que o jogo não tem uma origem definida, assim como Sutton-Smith (2017) para as brincadeiras, simplesmente é uma atividade presente em diversas sociedades e culturas, compreendendo que a esfera lúdica transporta o jogador para outra realidade, desprendimento da realidade concreta, o que é descrito como o Círculo Mágico (*Magic Circle*).



Já Caillois (2017) a partir da compreensão de Huizinga (1960) compreende que o jogo tem certas características que podem ser corrompidas. Na sua compreensão os jogos são compreendidos como atividades:

> 1º) *livre*: à qual o jogador não pode ser obrigado, pois o jogo perderia imediatamente sua natureza de divertimento atraente e alegre; 2º) *separada*: circunscrito em limites de espaço e de tempo previamente definidos; 3º) *incerta*: cujo desenrolamento não pode ser determinado nem o resultado obtido de antemão, pois uma certa liberdade na necessidade de inventar é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador; 4º) *improdutiva*: pois não cria nem bens, nem riqueza, nem qualquer tipo de elemento novo; salvo deslocamento de propriedade no interior do círculo dos jogadores, resulta em uma situação idêntica àquela do início da partida; 5º) *regrada*: submetida às convenções que suspendem as leis ordinárias e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta; 6º) *fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade diferente ou de franca irrealidade em relação à vida cotidiana (p.35).

Ou seja, para Caillois (2017) se alguma destas características não forem respeitadas, a atividade lúdica não pode ser considerada um jogo em sua natureza mais profunda que é a construção da esfera lúdica (ludosfera).

Nesta perspectiva surge um campo denominado de Gamificação que é denominado por Katrin Becker (2021) como a utilização dos elementos de jogos em contextos de não jogo. Sendo assim, a gamificação sempre existiu com o objetivo de trazer elementos lúdicos a estruturas pedagógicas na docência com o objetivo de tornar o processo de ensino aprendizagem mais divertido e envolvente. Inclusive o sistema capitalista se apropria desta abordagem para favorecer o maior engajamento e produtividade do trabalhador na extração da mais-valia.

Para Becker e Nicholson (2016) compreendem que uma atividade gamificada bem organizada deve desenvolver as seguintes características:

> 1. Reflexão: Ofereça aos alunos oportunidades de refletir sobre o que foram expostos e como podem conectar isso às suas experiências passadas. 2. Exposição: Use narrativas, geradas pelo designer de gamificação ou pelo participante, para ajudar os alunos a encontrar conexões entre o contexto e suas vidas. 3. Escolha: Forneça aos alunos decisões sobre como explorar o conteúdo. 4. Informação: Forneça aos alunos contexto e informações sobre suas decisões e ações para ajudá-los a estabelecer uma conexão mais forte com o mundo real. 5. Brincadeira: Crie espaços onde os alunos possam tentar, falhar e tentar novamente como forma de exploração. 6. Engajamento: Desenvolva conexões entre os usuários para ajudá-los a entender por que outros alunos consideram o contexto envolvente, aumentando assim a probabilidade de eles fazerem suas próprias conexões (p. 67, tradução nossa).

Nesta perspectiva, a nossa leitura é que a Gamificação bem desenvolvida tem de desenvolver estas seis característica se utilizando de mecânicas e objetos



lúdicos de jogos para promover sequências didáticas e propostas de ações pedagógicas que criem um maior envolvimento educacional tanto de educadores quanto de estudantes.

Nesta perspectiva, nosso ideal é se apropriar desse conceito com vistas a produção de uma proposta de material que trabalhe a construção dos complexos por meio do inventário da realidade para escolas do campo como meio de trazer a tona a realidade concreta ao redor do ambiente educacional e proporcionar o desenvolvimento de um aprendizado alinhado à perspectiva da Educação do Campo.

Pensando o Inventário da Realidade por meio da Gamificação

Este produto didático propõe o desenvolvimento de uma atividade gamificada que promova, de forma crítica e participativa, os fundamentos da Pedagogia Socialista, a partir do Inventário da Realidade. A proposta parte da concepção de que o processo de ensino-aprendizagem deve ser construído coletivamente, valorizando os saberes locais e possibilitando o protagonismo dos alunos na produção do conhecimento. Baseamos a proposta na metodologia do Inventário da Realidade, estimulando os estudantes a observarem, registrar e analisar aspectos da sua comunidade, como cultura, meio ambiente, economia e relações sociais.

A intenção é que o desenvolvimento da proposta ocorra ao longo de várias aulas, nas quais o professor poderá trabalhar o material por meio de atividades teóricas e práticas, permitindo que o aprendizado aconteça de forma contínua e aprofundada. Assim, os alunos terão a oportunidade de conhecer melhor sua origem, sua realidade, seu local e seu espaço, construindo uma relação mais profunda com sua comunidade.

A atividade será gamificada, com desafios e missões interativas, e contará também com uma versão física (com cadernos) para aplicação em sala de aula, tornando a experiência acessível a diferentes contextos escolares. O objetivo é que a proposta possa ser aplicada em diferentes contexto escolares do campo, respeitando as particularidades regionais e fortalecendo o vínculo entre educação e realidade local.

A proposta valoriza o processo de síntese e a construção coletiva de um material didático, envolvendo professores, estudantes e comunidade no



desenvolvimento do conteúdo e da dinâmica do jogo. A autoria coletiva será um eixo central, permitindo que cada escola adapte e contribua com suas próprias experiências e narrativas. Dessa forma, o produto educacional plasmado torna-se um instrumento para despertar a consciência crítica, estimular a pesquisa e fortalecer a identidade cultural das comunidades escolares.

Será organizado em quatro cadernos temáticos que orientam o processo de investigação e registro dos estudantes. O primeiro é o caderno de cartografias, onde os alunos irão mapear e organizar informações divididas por temas relacionados ao território, como recursos naturais, cultura e economia local. O segundo caderno de paisagens permitirá que os estudantes representem visualmente as paisagens do seu território, por meio de desenhos, fotos ou colagens, promovendo uma aproximação sensível com o ambiente. O terceiro, caderno de relatos de campo, será o espaço destinado ao registro dos saberes e experiências coletadas em vivências e conversas, que servirão de base para os futuros complexos de estudo.

Por fim, o quarto caderno de síntese de debates reunirá as reflexões e conclusões construídas coletivamente, estimulando o diálogo e o pensamento crítico. Além dos cadernos, a atividade contará com cartas que trarão dados e provocações, orientando as etapas da aventura educativa e as missões que deverão ser feitas pelos estudantes de forma cooperativa.

Essa estrutura gamificada busca engajar os estudantes no processo de aprendizagem, tornando o inventário da realidade uma experiência dinâmica, colaborativa e significativa para o contexto da educação do campo. Essa atividade contribui para o desenvolvimento dos educandos ao promover o protagonismo e a participação ativa na construção do conhecimento, valorizando suas vivências e saberes locais.

Ao interagirem com os cadernos e as cartas, os alunos podem ser estimulados a refletir sobre sua realidade, aprimorar a capacidade de observação e análise crítica. Além disso, o trabalho coletivo pode favorecer a troca de experiências e a construção de um senso de pertencimento e responsabilidade pelo território em que vivem. Dessa forma, a atividade também fortalece a identidade cultural e social dos estudantes, contribuindo para sua formação.



Conclusão

Este trabalho buscou refletir sobre a pedagogia socialista como uma proposta de educação comprometida com a formação de sujeitos críticos, conscientes de sua realidade e preparados para transformá-la. Diferente do ensino tradicional, educação bancária, que muitas vezes ignora o contexto dos alunos, essa abordagem valoriza os saberes populares, o diálogo e a vivência concreta de cada estudante. O professor, nesse modelo, deixa de ser o único transmissor de conhecimento e passa a atuar como mediador na construção coletiva do saber.

O inventário da realidade é um norte de pesquisa pedagógica central nesse processo. Ele permite que os professores conheçam mais profundamente as experiências, desafios e saberes presentes nas comunidades dos alunos, utilizando essas informações como base para desenvolver conteúdos, projetos e atividades realmente conectados à vida dos estudantes.

Pensando em estratégias mais atrativas, especialmente para os jovens, propôs-se a gamificação como metodologia inovadora. Os elementos de jogos, quando usados com intencionalidade pedagógica, conforme afirma Becker e Nicholson (2016), ajudam a tornar o aprendizado mais dinâmico, participativo e significativo. Através deles, os alunos aprendem de forma lúdica, mas também crítica, investigando e agindo sobre os problemas que enfrentam em seu dia a dia de forma coletiva.

Dentro dessa lógica, propôs-se a criação de atividades interativas que promovam o diálogo entre diferentes realidades escolares. Ao incentivar o contato entre estudantes de diversas localidades, é possível construir espaços de troca, onde experiências, saberes e soluções locais são compartilhados. Essa integração amplia a visão de mundo dos alunos, fortalece valores como solidariedade e respeito às diferenças e contribui para a valorização da diversidade social e cultural das comunidades do campo. Dessa forma, mostra-se possível substituir práticas pedagógicas tradicionais por metodologias mais envolventes, críticas e transformadoras. A combinação entre pedagogia socialista, inventário da realidade e gamificação pode fortalecer o vínculo entre escola e comunidade, tornando o processo educativo mais significativo e conectado com a vida real dos alunos.



Referências bibliográficas

BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som:** um manual prático. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

BECKER, K. What's the difference between gamification, serious games, educational games, and game-based learning? **Academia Letters**, Janeiro, 2021.

BECKER, K; NICHOLSON, S. Gamification in the Classroom: Old Wine in New Badges. In: SCHRIER, K (org.). **Learning, Education and Games: Volume Two: Bringing Games into Educational Contexts**. Pittsburg: ETC Press, 2016.

CALDART, Roseli Salete et al. **Inventário da Realidade: guia metodológico para uso nas escolas do campo.** Veranópolis: Instituto de Educação Josué de Castro, 2016 .

CAILLOIS, R. **O jogo e os homens: a máscara e a vertigem.** Petrópolis: Vozes, 2017.

DESLANDES, S. F. O projeto de pesquisa como exercício científico e artesanato intelectual. In: MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 33. ed. Petrópolis: Vozes, 2013. p. 31-60.

HUIZINGA, j. **Homo ludens**. Boston: Beacon Press, 1960.

MINAYO, M. C. S. (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 33. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

OLIVEIRA, A. S. et al. **Introdução ao pensamento filosófico**. 7. ed. São Paulo: Loyola, 2005.

RIBEIRO. M. Trabalho cooperativo no MST e ensino fundamental rural: desafios à educação básica. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 2, n.17, maio/ago. 2001. Disponível em: http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n17/n17a02.pdf. Acesso em: 30 set. 2018.

SANTOS, M. **Por uma outra globalização**: do pensamento único à consciência universal. 19. ed. Rio de Janeiro: Record, 2010.

SUTTON-SMITH, B. **A ambiguidade da brincadeira.** Petrópolis: Vozes, 2017.

PISTRAK, M. M. **Fundamentos da Escola do Trabalho.** Tradução de Daniel Aarão Reis Filho. 3. ed. São Paulo: Expressão Popular, 2011.

KRUPSKAYA, N. K. ***A construção da pedagogia socialista*.** São Paulo: Expressão Popular, 2017.