

JOGOS DE REGRAS COM EMBALAGEM CARTONADA NA PEDAGOGIA

Eliana Maria Magnani¹

Alessandra Sorbara²

Ana Carolina Severo Oselame³

Luana Wiederkehr⁴

Resumo: Este texto tem por objetivo refletir acerca da Educação Ambiental, a partir da utilização de jogos educativos feitos com embalagens cartonadas e adaptados de modelos industrializados, tais como o Risk, o Lançando História e o Cachola. No estudo, explicita-se como os materiais foram explorados com acadêmicos do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), *campus* de Cascavel (PR). O trabalho com os jogos apoiou-se em conteúdos da Proposta Curricular desse município, provocando inquietações relacionadas ao consumismo desenfreado e a outros temas relativos ao meio ambiente. Defende-se, desse modo, a implantação de uma (eco)brinquedoteca no curso de Pedagogia - um local lúdico que proporciona educação de qualidade.

Palavras-chave: Jogos de Regras; Embalagens Cartonadas; Pedagogia.

Abstract: In this article, we report on environmental education using educational games made with carton packages and adapted from industrial models, such as *Risk*, *Lançando Histórias* and *Cachola*. The study explains how the materials were explored with students from the Pedagogy course at the University of Western Paraná (Unioeste, abbreviation in Portuguese), Cascavel campus. The work with the games was based on the contents of the Curricular Proposal of that city, provoking inquiries related to unbridled consumerism and other themes related to the environment. Thus, we advocate the implementation of an (eco)toy library in the Pedagogy course - a playful place that provides quality education.

Keywords: Rule Games; Carton Packaging; Pedagogy.

¹ Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Unioeste, E-mail: eliana.magnani@unioeste.br

² Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Unioeste, E-mail: a.s.facul@hotmail.com

³ Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Unioeste, E-mail: ana.oselame1@unioeste.br

⁴ Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Unioeste, E-mail: luanawiederkehr965@gmail.com

Introdução

As ideias apresentadas neste texto tiveram origem em diversas atividades realizadas com acadêmicos do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), *campus* de Cascavel (PR), nas quais identificamos a necessidade da confecção de materiais didático-pedagógicos feitos com embalagens de diferentes produtos. Esse é um tema essencial, pois promove a ludicidade (FERREIRA, 2020), a reflexão sobre o consumismo desenfreado e o cuidado com o meio ambiente, além de estimular a aprendizagem por meio da utilização de materiais do cotidiano.

Autores como Cerati e Tiberio (2017), Botta, Royer e Junior (2018), Magnani e Sorbara (2022) destacam a importância de se realizar um trabalho que fomente discussões acerca das questões ambientais, especialmente entre (futuros) professores (BRASIL, 1999; 2006). Macedo, Petty e Passos (2000) mencionam que isso pode ser feito por meio de situações-problema provocadas durante a prática de jogos.

Na disciplina de Estágio Supervisionado na Educação Infantil, que faz parte do curso de licenciatura em Pedagogia, elaboramos, juntamente com os acadêmicos, um *kit* de brinquedos e jogos (MAGNANI, SORBARA, 2022) construído com materiais descartáveis, em consonância com os objetivos de aprendizagens da Proposta Curricular do município de Cascavel (2020), que serviu às instituições que estão implantando brinquedotecas (FELIPE, 2019; MELO, 2007). Em outra disciplina, solicitamos aos discentes que organizassem um caderno com imagens de brinquedos e jogos feitos desses materiais e que sugerissem possibilidades de utilização desses recursos com crianças da Educação Infantil.

Devido ao sucesso desse trabalho, confeccionamos três jogos de regras com materiais cartonados e exploramos as suas possibilidades de aprendizagem na disciplina de Psicologia da Educação II, durante o estudo de dificuldades de aprendizagem e meios para a intervenção pedagógica, e na disciplina de Fundamentos Metodológicos da Educação Infantil, para a estimulação de conteúdos relativos aos diferentes componentes curriculares dessa fase da vida. Isso aconteceu com o apoio de fundamentação teórica acerca do meio ambiente e da importância do jogo de regras (CASCAVEL, 2020; MACEDO, PETTY, PASSOS, 2000).

Os jogos elaborados foram baseados no Risk, no Lançando Histórias e no Cachola. Após a exploração dos materiais, os acadêmicos compreenderam a importância de aprender a fazer sem ter que consumir, que tais jogos desenvolvem, por exemplo, a atenção, a memória, a oralidade e a imaginação, que podem ser adaptados para diferentes necessidades, bem como despertam para a Educação Ambiental. A seguir, relatamos uma proposta de como utilizar jogos de regras na promoção de diversas aprendizagens e os benefícios da implantação de uma (eco)brinquedoteca no curso de Pedagogia (PETERS, MELO, 2016; SANTOS, VERÍSSIMO, SILVA, 2019; VENTURINI, ARAÚJO, 2014).

Revbea, São Paulo, V. 18, Nº 2: 277-287, 2023.

Jogos de regras na (Eco)brinquedoteca

Para Piaget (2010), os jogos de regras iniciam em torno dos 4 anos de idade e atingem o seu apogeu aproximadamente aos 7 anos, permanecendo por toda a vida. O autor revela que esses jogos supõem relações sociais ou interindividuais, haja vista que há a obrigação do cumprimento de regras impostas pelo grupo e que a sua violação ocasiona o fim dessa atividade. Os jogos são, em sua concepção,

[...] combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez etc.), com competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentadas quer por um código transmitido de gerações a gerações, quer por acordos momentâneos (PIAGET, 2010, p. 162).

O teórico afirma que, ao se submeterem verdadeiramente às regras e ao praticá-las a partir de uma cooperação real, as crianças adquirem nova concepção da regra: “[...] *pode-se mudá-las, com a condição de haver entendimento, porque a verdade da regra não está na tradição, mas no acordo mútuo e na reciprocidade*” (PIAGET, 2010, p. 82). Isso indica que os jogos podem ensinar sobre direitos e deveres.

Um jogo de regras propõe uma situação-problema (objetivo) que o jogador resolve ou não (resultado do jogo). Para organizar a competição entre os jogadores, existe um conjunto de normas que determina os limites, o objetivo e os possíveis resultados. Na atividade, a criança/jogador precisa elaborar estratégias para alcançar os objetivos, analisar as jogadas (acertos e erros) e planejá-las novamente a cada rodada. Jogos dessa natureza oportunizam a troca de opinião, a confrontação em situações de trapaça, de desacordo e de descontração do pensamento. Essas ações provocam conflitos e contribuem para o desenvolvimento do senso de observação, de comparação, de dedução e até mesmo de valores, como respeito e justiça. Além disso, propiciam a independência em relação à autoridade do adulto, permitindo que a criança desenvolva autonomia (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000). Para os discentes do Ensino Fundamental, por exemplo, os jogos têm

[...] o objetivo de coletar informações sobre como o sujeito pensa, para ir simultaneamente transformando o momento de jogo em um meio favorável à criação de situações que apresentam problemas a serem solucionados. A ideia central do trabalho consiste em fazer com que o jogador tenha uma atuação o mais consciente e intencional possível, de modo que possa produzir um resultado favorável ou, se isso não ocorre, que aprenda a analisar os diferentes aspectos do processo que o impediram de atingi-lo. Com isso, frequentemente o aluno é levado – por si próprio ou por meio de intervenções de um

profissional – a rever sua produção e atitudes. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000, p. 13).

Os autores asseveram que criar situações-problema é uma atividade que pode ser realizada “[...] a partir de algum registro ou no decorrer do jogo, em que uma partida é interrompida e alguns perguntas são feitas” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000, p. 75), a fim de identificar se o jogador está compreendendo o objetivo do jogo e como funciona o seu raciocínio. Além disso, o registro é importante “[...] para o jogador poder fazer uma análise crítica de suas ações, podendo modificá-las sempre que considerar necessário” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000, p. 83). Esse tipo de situação auxilia o aluno a antecipar as suas ações para obter um melhor desempenho, assim como fornece ao professor elementos para replanejar as atividades.

Macedo, Petty e Passos (2002) pontuam que, para se trabalhar com jogos, é preciso de um bom planejamento e de clareza acerca quanto aos seguintes aspectos: objetivos - o que se pretende com os jogos, distrair, aprender conteúdo; público - quem participará do jogo (criança, adolescente, adulto); materiais a serem utilizados e o local onde o jogo ocorrerá; adequações necessárias para se atingir os objetivos; tempo - quando iniciar um jogo e quando terminar; espaço físico - local aberto/fechado, em cima da mesa ou no chão; dinâmica/regra - como será jogado; e papel do adulto durante e após as jogadas. Acrescenta-se a essa lista a necessidade de se pensar sobre: a exploração dos materiais; a descrição e a apresentação das regras (o que pode ser feito no quadro); a prática do jogo e a construção de estratégias (instigar os alunos a analisar as suas ações); e a resolução de problema (intervenção oral, questionamentos ou pedidos de justificativas e situação gráfica).

As orientações mencionadas fornecem ao adulto meios para planejar as atividades e auxiliam os alunos na resolução dos problemas que serão apresentados. Quanto aos jogos utilizados, direcionam para questões relacionadas ao meio ambiente, a exemplo do consumismo, e estimulam as funções psicológicas superiores como a memória, que é desenvolvida culturalmente e a partir das percepções. Garcia (2019), baseando-se nas ideias de Vygotsky, destaca que,

[...] na infância, a memória é muito forte; no entanto, com o processo de desenvolvimento, ela pode se debilitar. O tecido neurocerebral provavelmente não se desenvolve tão substancialmente ao longo de toda a vida do indivíduo. Quando o sistema nervoso passa por tensões, por esgotamento, pode chegar a regredir e até a se enfraquecer. (GARCIA, 2019, p. 11).

Sendo assim, defendemos a utilização dos jogos de regras elaborados com caixas de suco/leite, embalagens “[...] produzidas pela combinação de papel cartão, polímero de baixa densidade” (LANDIM; BERNARDO; MARTINS, 2016,

Revbea, São Paulo, V. 18, Nº 2: 277-287, 2023.

p. 88), materiais “[...] de difícil reciclagem e degradação no ambiente devido à grande agregação dos diferentes materiais com características químicas e físicas bem distintas” (LANDIM; BERNARDO; MARTINS, 2016, p. 88). Um dos componentes presentes na fabricação dessas embalagens é o alumínio, que leva mais de 100 anos para ser degradado. As embalagens de material cartonado “[...] passaram a ser utilizadas para o reaproveitamento na produção de papel ondulado, papel kraft, embalagens para ovos, produção de móveis... canetas, capas de caderno, pastas, pisos desmontáveis [...]” (LANDIM; BERNARDO; MARTINS, 2016, p. 88).

Diante disso, compreendemos que trabalhar com jogos de regras feitos de embalagem cartonada no curso de Pedagogia é um processo que demanda a organização de um local adequado para o armazenamento dos materiais, conhecido como sucatoteca (CUNHA, 1997). A (re)utilização dos objetos é uma necessidade por várias razões: para que não poluam os rios; não há recursos suficientes para comprar brinquedos e materiais pedagógicos; e principalmente porque precisamos criar o hábito de recriar, de enxergar possibilidades ao nosso redor, de buscar o novo e de transformar.

Entretanto, para acumular essa matéria-prima, que pode ter chegado até nós em forma de lixo, certas providências são indispensáveis. Uma boa ideia é a criação de uma sucatoteca - um almoxarifado com diversas prateleiras onde as embalagens limpas, selecionadas e classificadas são alojadas. Esse local deve ser arejado, fácil de limpar e ter uma boa pia ou tanque. A sucatoteca pode ser montada na (eco)brinquedoteca.

Utilizamos o termo (eco)brinquedoteca para indicar um ambiente com brinquedos, jogos e materiais reutilizáveis, que incentivam a ludicidade (VENTURINI, ARAÚJO PINTO, 2014; FELIPE, 2019). Nesse espaço, os materiais disponíveis podem ajudar na projeção de novos jogos e objetos, bem como servem para a realização de diversas oficinas.

Muitas universidades têm implantado (eco)brinquedotecas para formação de professores e atendimento de escolas, de modo a “[...] estimular a reflexão, sobre as questões ambientais” (CERATI; TIBERIO, 2017, p. 88). Ademais, a Lei de Educação Ambiental, em seu Art. 11º, revela que “[...] a dimensão ambiental deve constar nos currículos de formação de professores, em todos os níveis e, em todas as disciplinas” (BRASIL, 1999, p.3). Todavia, estudos revelam que isso tem sido ignorado (BOTTA, ROYER E LEÃO JUNIOR, 2018).

Por meio do artigo publicado na revista “Ensino, Educação e Ciências Humanas” (v. 19, n. 2, p. 122-129, 2018), intitulado *Concepção de Educação Ambiental Presente nos Cursos de Pedagogia*, Botta, Royer e Leão Junior apresentam dados de uma pesquisa feita com acadêmicos do quarto ano do curso sobre a definição de Educação Ambiental. Os futuros professores revelaram uma “[...] visão ecológica, retratando um olhar restrito em relação às questões sociais, emergindo a necessidade de mudanças efetivas neste cenário” (p.125). Os autores afirmam que “[...] a Educação Ambiental necessita de uma

devida contextualização histórica, interdisciplinar, transversal e política” (p. 126). Isso precisa ser feito em conjunto com todas as disciplinas do curso de Pedagogia e com atividades práticas, as quais podem ser experienciadas na (eco)brinquedoteca ou em laboratórios dos cursos de formação de professores de muitas instituições de ensino superior (PETERS, MELO, 2016; SANTOS, VERÍSSIMO, SILVA, 2019; ARAÚJO, BAPTISTA, REIS, 2021).

A prática com jogos

Neste estudo, apresentamos experiências lúdicas realizadas com acadêmicos do curso de Pedagogia da Unioeste, *campus* de Cascavel (PR). Para tanto, utilizamos três jogos – Risk, Lançando Histórias e Cachola –, que receberam novas denominações: Dados do Alfabeto, Narrativas e Cachimônia. Eles foram confeccionados com materiais cartonados, como caixas de leite, e escolhidos porque podem ser jogados a partir do nível de desenvolvimento de cada pessoa, por todas as idades e coletivamente. Tais jogos exploram questões ambientais, estimulam a oralidade, a memória, a criatividade, a escrita e a cooperação. As partidas foram realizadas em grupo, individualmente e coletivamente. A seguir, destacamos algumas das situações exploradas com os jogos.

O jogo Risk, denominado de Dados do Alfabeto, é constituído de uma ampulheta e 13 dados com diversas letras. Em uma das facetas de um dos dados existe um ponto de interrogação, que serve como um coringa (pode ser utilizado para representar qualquer letra). O jogo tem como objetivo formar o maior número de palavras no tempo da ampulheta.



Figura 1: Dados do Alfabeto.

A partir do objetivo proposto no jogo Dados do Alfabeto, lançamos mais dois desafios: formar palavras com o tema saúde e elaborar uma frase com as palavras encontradas. Isso deveria ser feito em torno de 20 minutos, tempo em que a ampulheta poderia ser virada por diversas vezes. Um dos grupos formulou as palavras lixo, lute, rato e a seguinte frase: “O lixo jogado em qualquer lugar traz ratos e doenças. Por isso, lute para que o lixo seja separado e depositado

em lugar adequado”. Após a apresentação dos demais outros grupos, refletimos sobre o tema saúde e poderia ser desenvolvido com crianças.

O jogo Lançando Histórias, renomeado para Narrativas, é composto por 10 dados com diferentes imagens, as quais contêm, por exemplo, móveis e animais, e um dado contendo seis cores (rosa, verde, amarela, marrom, azul e laranja). O jogo tem como principal objetivo formular uma história com começo, meio e fim a partir das imagens que aparecem nas faces dos dados e de acordo com uma cor sorteada. No jogo Narrativas, acrescentamos um ponto de interrogação para se pensar em qualquer imagem para facilitar a elaboração da história. Em nosso jogo, cada dado tem três duplas de imagens, dispostas de modo que fiquem do lado oposto umas das outras.



Figura 2: Narrativas.

Realizamos uma jogada de forma coletiva com aproximadamente 24 acadêmicos. Uma acadêmica, por exemplo, iniciou a partida com o dado virado para a cor roxa; ela escolheu a figura de uma árvore (para o ponto de interrogação), dizendo: “Era uma vez, em um lindo campo de flores roxas, onde vivia uma doce menina chamada Cecília, ela adorava se deitar embaixo de sua árvore favorita, principalmente nos dias que as folhas faziam uma sombra maravilhosa para se ler um bom livro”. O segundo participante escolheu a imagem da lua e na sequência elaborou sua história: “Cecília estava tão envolvida com a leitura do livro que não percebeu o tempo passar, e quando se deu conta viu que era noite, no céu aparecia meia lua e estava carregado de estrelas”. O outro jogador falou: “Nossa! Começou a ventar, acho que vai chover, mas estou sem sombrinha”. A partir dessas situações, os acadêmicos foram indagados sobre o tema parques públicos e natureza: Como esses ambientes estão sendo cuidados e frequentados? Qual o espaço para a brincadeira nas escolas?

O jogo Cachola, batizado de Cachimônia, é formado por seis pequenas caixas coloridas (rosa, marrom, amarela, verde, azul e laranja). Há também um dado em que cada face corresponde às cores das caixinhas e em torno de 44 fichas com uma imagem e uma cor ao fundo correspondente a uma cor do dado

e das caixinhas. Por exemplo, em uma ficha, existe a imagem de um queijo e em outra a de um ratinho; as imagens estão relacionadas e as duas fichas têm a mesma cor nas laterais, o azul.



Figura 3: Cachimônia.

O jogo pode ser praticado como qualquer jogo da memória, mas fazendo associações tais como: queijo/rato, pião/oiô, tênis/meia e assim por diante. Há ainda apresenta outra possibilidade: as fichas são embaralhadas e colocadas em dois montinhos com as imagens viradas para baixo, enquanto as seis caixinhas coloridas são dispostas em cima da mesa com as fichas sobre elas, como mostra a Figura 3. Após o tempo de memorização das imagens, deve-se escondê-las embaixo de cada caixinha com a cor de fundo diferente. O primeiro jogador deverá lançar o dado e observar a cor que ficou virada para cima, depois tentará adivinhar a imagem que está embaixo da caixinha da cor correspondente a do dado. Caso o participante acerte, pegará a ficha que estava embaixo da caixinha e a guardará para si, colocando no lugar outra ficha que estava em um dos montes. O jogo termina quando todas as fichas forem utilizadas e vence aquele que, ao final, possuir a maior quantidade de fichas. Por exemplo, um acadêmico lançou o dado, que caiu com a parte de cima amarela; uma pessoa teve que adivinhar qual a imagem que estava embaixo da caixinha amarela, no caso da Figura 3, era a criança de cabelo comprido. Esse jogo explora a atenção/memória, se o jogador estivesse desatento, provavelmente associaria o fundo da imagem à cor da caixinha verde - escova de dentes. Nessa atividade, exploramos a memória por meio de produtos alimentícios, de higiene, de lazer etc. Em seguida, discutimos sobre o tema consumismo.

A partir das atividades realizadas, identificamos que foi despertada nos acadêmicos a importância de se utilizar jogos feitos de materiais recicláveis na escola para a promoção da (re)aprendizagem de diversos temas relacionados à Educação Ambiental, tais como saúde, natureza, consumismo etc. Ademais, os acadêmicos entenderam que, por meio de situações-problema ocasionadas durante as intervenções com os jogos, é possível identificar o raciocínio dos jogadores e pensar em novas atividades.

Conclusões

Este artigo apresentou uma proposta de utilização de jogos de regras feitos de materiais reutilizáveis com e para acadêmicos do curso de Pedagogia da Unioeste, *campus* de Cascavel (PR) em disciplinas como Estágio Supervisionado na Educação Infantil, Psicologia da Educação II, Fundamentos Metodológicos da Educação Infantil e em outras atividades, as quais serviram para a promoção da ludicidade e da (re)aprendizagem de diversos conhecimentos. Além disso, despertou-se o entendimento de que somos o meio ambiente, por isso, o assunto necessita ser mais bem explorado em todas as áreas do conhecimento, pois está atrelado à nossa vida. Diante disso, compreendemos que novos estudos relacionados aos temas trabalhos precisam ser realizados.

O excesso de lixo é somente um dos grandes problemas ambientais que há anos vem sendo discutido. A tendência é aumentar o volume de embalagens e dejetos lançados no meio ambiente. O desperdício inconsciente e o descarte incorreto do lixo fazem com que um acúmulo seja criado. Tornam-se necessários, portanto, políticas públicas de maior alcance, divulgação de projetos sociais, minicursos para crianças sobre a temática e o descarte de forma correta, assim como a reutilização de materiais para evitar o desperdício desenfreado, que tanto assola a sociedade contemporânea. A conscientização quanto aos problemas ambientais ocorre a partir da educação. Nessa perspectiva, defendemos a implantação de (eco)brinquedotecas em escolas e parques públicos para que as pessoas aprendam de maneira lúdica a utilizar com responsabilidade o ambiente em que vivemos.

Agradecimentos

Ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Oeste do Paraná (Unioeste), *campus* Cascavel (PR), por incentivar o desenvolvimento de nossas atividades lúdicas em diversas situações.

Referências

ARAÚJO, P. S. C.; BAPTISTA, T. J. R.; REIS, F. S.; **Brinquedoteca universitária enquanto laboratório de formação de professores/as**: Quais os limites e as possibilidades desse espaço acadêmico? 2021. Disponível em: <<https://downloads.editoracientifica.org/articles/210404103.pdf>>. Acesso em: 02 abr. 2022.

BRASIL. **Lei 9.795, de 27.04.1999**. Dispõe sobre Educação Ambiental e institui a Política Nacional de Educação Ambiental, e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9795.htm>. Acesso em: 18 dez. 2021.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação, Conselho Pleno. **Resolução CNE/CP nº.1, de 15 de maio de 2006**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/pcp05_05.pdf>. Acesso em: 03 jan. 2022.

BOTTA, F. S.; ROYER, M. R.; JUNIOR, C. M. L. Concepção de Educação Ambiental Presente nos Cursos de Pedagogia. **Rev. Ens. Educ. Cienc. Human.**, v. 19, n.2, p. 122-129, 2018.

CASCAVEL. Secretaria Municipal de Educação. **Currículo para a Rede Pública Municipal de Ensino de Cascavel**: volume I: Educação Infantil. Cascavel-PR: SEMED, 2020.

CERATI, T. M.; TIBERIO, C. K. Brinquedo sucata: uma estratégia para repensar o consumo. **REMEA – Revista Eletrônica do Mestrado em Educação Ambiental**. Volume Especial, p. 85-101, São Paulo: 2017.

CUNHA, N. H. S. **Brincar, pensar e conhecer** – brinquedos, jogos e atividades. São Paulo: Maltese, 1997. 184p.

FELIPE, L. F. C. A brinquedoteca como espaço de reflexão dialógica sobre ciência e tecnologia na educação infantil. **UNISUL**, 2019. Disponível em: <https://repositorio.animaeducacao.com.br/bitstream/ANIMA/10108/1/AD7_artigo_Pós%20defesa.pdf>. Acesso em: 20 dez. 2021.

FERREIRA, L. G. Formação de professores e ludicidade: reflexões contemporâneas num contexto de mudanças. **REED - Revista de Estudos em Educação e Diversidade**. v. 1, n. 2, p. 410-431, 2020.

GARCIA, D. I. B. As funções psicológicas superiores no desenvolvimento do psiquismo infantil. **Revista Cocar**, v.13. N. 26 mai./ago./ 2019.

LANDIM, A. P. M; BERNARDO, C. O.; MARTINS, I. B. A. *et. al.* Sustentabilidade quanto às embalagens de alimentos no Brasil. **Polímeros**, v.26 (número especial), 82-92, 2016.

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. 116p.

MAGNANI, E. M.; SORBARA, A. KIT Brinquedoteca para o Infantil III. **Anais do In: XIX Semana De Educação, li Congresso Internacional De Educação, li Encontro De Egressos Do Programa De Pós-Graduação Em Educação**, 2022, Londrina. Campinas, Galoá, 2022. Disponível em: <<https://proceedings.science/sedu-2022/papers/kit-brinquedoteca-para-o-infantil-iii->>. Acesso em: 29 ago. 2022.

MELO, M. F. Q. *et al.* Materiais recicláveis vira brinquedos: tradução a partir de restos. **Psicologia & Sociedade**, 19 (2): 114-121, 2007.

PETERS, L. L.; MELO, C. K. de. **Brinquedoteca na universidade**: a proposta do LABRINCA para a formação de educadores. Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2016. Disponível em: <<https://labrinca.paginas.ufsc.br/files/2016/05/Brinquedoteca-na-Universidade-A-proposta-do-labrinca-para-a-forma%C3%A7%C3%A3o-de-educadores.pdf>>. Acesso: 18 dez. 2020.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2010. 331p.

Revbea, São Paulo, V. 18, Nº 2: 277-287, 2023.

SANTOS, A. M. dos; VERÍSSIMO, A, C, B; SILVA, R. S. da. A brinquedoteca como possibilidade de *engagement* na educação superior. **Repositório** PUCRS, 2019. Disponível em: <https://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/14472/2/A_Brinquedoteca_como_possibilidade_de_engagement_na_Educacao_Superior.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2022.

VENTURINI, B.; ARAÚJO PINTO, R. H. **Orientação para implantação de Ecobrinquedoteca**. Governo do Estado de São Paulo, Secretaria do Meio Ambiente. São Paulo: SMA, 2014. Disponível em: <<https://www.infraestruturameioambiente.sp.gov.br/educacaoambiental/prateleira-ambiental/orientacao-para-implantacao-de-ecobrinquedoteca-2/>>. Acesso em: 12 out. 2021.