

Ludoteca: espaço de garantia do direito de brincar

Dieniffer de Souza Silva¹

Rosimara Borges da Silva²

Resumo

O brincar sempre foi uma ação intrínseca do ser humano. Há registros históricos que mostram sua prática desde o período da pré-história. Porém, essa ação nem sempre foi reconhecida por lei como um direito e, ainda nos dias de hoje, a sociedade não reconhece o lúdico como uma prioridade na infância e adolescência. Este artigo pretende explicar a respeito do brincar e seu contexto dentro da sociedade, bem como sua importância para o desenvolvimento do ser humano, apontando a Ludoteca como uma alternativa de inserção do lúdico no cotidiano de crianças e adolescentes. Além disso, será realizado um paralelo com a prática – o reflexo que teve uma Ludoteca para os educandos inseridos no Serviço de Apoio Socioeducativo (SASE) do Centro Social Marista Santa Isabel.

Palavras-chave: O direito de brincar. Ludoteca. Serviço de Apoio Socioeducativo.

1. Acadêmica do curso de licenciatura em Letras. Aux. Adm. do Centro Social Marista Sta. Isabel

2. Licenciada em Pedagogia. Educadora do Centro Social Marista Santa Isabel.

1 Introdução

No Brasil, o ato de brincar está garantido no plano da lei, conforme preconiza o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no seu artigo quarto: “É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do Poder Público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos [...] ao lazer”. A lei explicita que o direito de brincar é tão importante quanto o direito à saúde, à alimentação, à educação, e que fazer com que as crianças e adolescentes tenham pleno exercício deste direito é compromisso de todos.

A concepção do brincar, enquanto direito, é uma conquista social e política muito significativa, pois possibilita que o lazer seja percebido como uma necessidade básica e não como uma atividade impro-

fícua. Culturalmente, o brincar é visto muitas vezes como uma atividade de mera distração, sem fundamentos, e que não proporciona ganhos cognitivos. Sobre isso, a Secretaria Municipal de Educação de Porto Alegre - RS (2002, p. 25), nos diz:

Na sociedade capitalista moderna, o lúdico associado à infância, ainda é considerado uma atitude de não seriedade em relação ao mundo. O lúdico, assim compreendido, remete a uma imagem de inutilidade.

Analisando o modo como nossa sociedade se organiza, evidencia-se que, de fato, não há reconhecimento do quão imprescindível é a representatividade do lúdico na infância e na adolescência, tanto que o brincar é substituído por outras atividades tidas como mais produtivas. Crianças e adolescentes são submetidos a rotinas castradoras e diretivas, que não se ajustam às suas vidas e não lhes proporcionam prazer e alegria. Vanti (2007, p. 75) nos elucida:

Os espaços de lazer nas cidades são cada vez mais reduzidos ou raros, os perigos da rua impedem o encontro das crianças com outras crianças para o brincar nas calçadas e as instituições escolares ou educacionais, por vezes, preocupam-se demasiadamente com a formação do futuro adulto, através de propostas pedagógicas que privilegiam desempenhos e posturas acadêmicas cada vez mais precoces.

O ideal seria que todas as atividades que são propostas a essa faixa etária fossem de caráter lúdico, favorecendo o desenvolvimento integral deles enquanto sujeitos autônomos, gerando um aprendizado natural e prazeroso. O ato de aprender, de conviver, de apropriar-se de conhecimentos, de adquirir experiências, comportamentos e valores, não tem que ser algo penoso, difícil, que exija uma disciplina coagida. É possível tornar qualquer atividade interessante e agradável dependendo da metodologia no qual é aplicada.

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 2003, p. 57)

Crianças e adolescentes não sabem e nem têm recursos cognitivos para, em suas perspectivas, entenderem que algumas atividades devem ser executadas em prol de um futuro remoto; eles vivem seus momentos fundados no agora. Portanto, a forma mais adequada de metodologia para qualquer

atividade é por meio da ludicidade. Através da brincadeira eles se apropriam da realidade e expressam de modo simbólico suas fantasias, desejos, medos, sentimentos, sexualidade e agressividade. Maluf (2003, p. 21) salienta:

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente.

Para romper o paradigma que brincar tem apenas valor recreativo é necessário disseminar a seriedade que o lazer possui na vida de crianças e adolescentes, inculcando na sociedade a consciência que violar este direito ocasiona prejuízos irreparáveis que poderão até mesmo ser percebidos na fase adulta. Vygotsky (1988, p. 134) enfatiza que “o brincar fornece às crianças um importante sistema de suporte mental, que lhes permite pensar e agir de diferentes maneiras”. Sobre a importância do lúdico, Negrine (2011, p. 83) nos elucida:

[...] uma possibilidade e necessidade humana, que se deve desenvolver em todas as idades e diversidades, que tem muita relevância no desenvolvimento cultural da humanidade – cultural lúdica – e que no momento atual tem a missão de divertir, a de facilitar a aprendizagem e com isto o desenvolvimento pessoal e social.

Trabalhar para que uma mudança se efetive e transforme a realidade do brincar na sociedade, significa inserir jogos e brincadeiras no cotidiano da criança e do adolescente, de modo que seja garantido que o lúdico tenha espaço e tempo determinado. Como alternativa, surge a Ludoteca – espaço planejado e organizado para favorecer possibilidades de interação lúdica e assim “garantir à criança a vivência de sua infância, criando um tempo para que ela possa experimentar o lúdico através do jogo e da imaginação” (Vanti, 2007, p. 75).

2 Estrutura, funcionamento e organização de uma Ludoteca

A Ludoteca é um acervo de brinquedos, jogos, fantasias, instrumentos musicais ou qualquer material que remeta ao lúdico, num espaço definido e organizado, cujo objetivo principal é proporcionar que o brincar ocorra de forma livre, pelo simples prazer de brincar, ou seja, sem cobranças de desempenho.

Não há regras e especificações quanto ao modo de configurar esse ambiente lúdico, nem mesmo existe mínimo ou máximo de espaço físico para sua instalação. Evidente que esse fator influencia pos-

teriormente na quantidade de pessoas que poderão ser atendidas, pois a ideia é que se tenha espaço de movimento e expressão. Além disso, pode ser implantada em qualquer ambiente de acesso às crianças e adolescentes, como escolas, centros comunitários, hospitais, parques, bibliotecas, etc.

A brinquedoteca é sempre um lugar prazeroso, onde jogos, brinquedos e brincadeiras fazem a magia do ambiente. Todas elas têm como objetivo comum o desenvolvimento das atividades lúdicas e valorização do ato de brincar, independente do tipo de brinquedoteca e do lugar onde está instalada, seja num bairro, numa escola, num hospital, numa clínica ou numa universidade, cada um destes ambientes tem sua função definida e usam jogos e brinquedos como estratégia para atingir seus fins, portanto cada brinquedoteca apresenta o perfil da comunidade que lhe dá origem. (SANTOS, 2011, p. 99)

O ideal é que a Ludoteca seja constituída por uma sala ampla, arejada, iluminada e que transmita uma apresentação visual alegre e criativa, provocando naqueles que a frequentam vontade de interagir e despertando o interesse para as atividades ali dispostas. A diversidade de brinquedos e atividades lúdicas oferecidas é muito importante, pois quanto maior a variedade, aumentam as possibilidades de escolha de quem irá brincar. Dentre as possibilidades, poderá haver: brinquedos simbólicos (bonecas, bonecos, ursos, casinhas, utensílios domésticos, carrinhos); material para dramatização (fantasias, máscaras, maquiagem, fantoches, livros de histórias infantis); material para expressão criativa (papel, tesoura, cola, tintas, argila, sucatas, lápis coloridos, giz, massa de modelar); brinquedos de manipulação e encaixe (peças de lego, quebra-cabeças); material lógico-matemático (jogos com números, blocos lógicos, material para contagem); material para desenvolvimento do letramento (alfabeto móvel, jogos com palavras e letras); jogos que trabalham a motricidade (pingue-pongue, futebol de botão, elástico, amarelinha).

Todos os brinquedos devem estar organizados por suas propriedades educativas, ou seja, distribuídos por subgrupos dentro da sala, a fim de facilitar a decisão de quem irá brincar por sua atividade de preferência. É importante que a criança sinta-se à vontade para selecionar a brincadeira que bem entender, conforme sua vontade e interesse, para que o brincar ocorra de maneira livre e espontânea. Para Vanti (2007, p. 85) a brincadeira obedece ao ritmo da criança e apresenta aspecto aleatório e incerto, não há como prever o que ela irá escolher, mas que certamente irá evitar aquilo que lhe desagrada, sendo a liberdade um pressuposto básico para que o brincar ocorra verdadeiramente.

Uma Ludoteca traz diversos benefícios, seu ambiente é favorável para desenvolver a capacidade de concentração, propiciar o equilíbrio emocional, oportunizar a expressão de potencialidades, enriquecer

as relações sociais por meio da interação, possibilitar o aprendizado de valores, como cooperação e solidariedade, promover o desenvolvimento intelectual, emocional e social. Além de ser um ambiente inclusivo – qualquer pessoa poderá nele sentir-se participante, pois seu objetivo e a forma como é organizada difere de ambientes discriminadores. Segundo Vanti (2007, p. 85) durante o brincar a criança tem experiências bem originais, porque o comportamento fica dissociado e protegido de censuras encontradas na sociedade, essa flexibilidade permite que a criança tente condutas de comportamento, que sob pressões funcionais, não teria tido a chance de experimentar, salientando que nesse universo, a criança pode sem riscos, inventar, criar e tentar.

Para otimizar o processo educativo que ocorre durante o brincar, é necessário que se tenha uma intervenção adequada através de um profissional preparado para lidar com diferentes tipos de reações e comportamentos que podem ocorrer na Ludoteca. Situações como: emprestar ou pegar um brinquedo, dar e receber ordens, esperar sua vez de brincar, fazer amigos, tolerar, ganhar e perder, respeitar - são processos inerentes à brincadeira que exigirão desenvoltura do profissional.

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (ALMEIDA, 2003, p. 63)

O profissional deverá estimular o brincar, mediando de forma harmoniosa quando necessário e estabelecendo regras em conjunto com aqueles que utilizam o espaço, para que todos tenham respeitadas suas escolhas, suas expressões e suas características individuais. Cunha (1997, p. 13) salienta que para uma pessoa trabalhar na Ludoteca o pressuposto básico é a formação profissional.

Ao valorizar as atividades lúdicas como um meio a mais na alavancagem dos processos de desenvolvimento e aprendizagem, requer concomitantemente pensar a preparação daqueles que se dispõem a atuar neste campo emergente, qualificando os instrutores (pedagogos em geral) que deverão atuar com os atores (crianças e jovens). (NEGRINE, 2011, p. 83)

Conforme Cunha (1997, p. 13), a Ludoteca é capaz de despertar pais e educadores para uma nova forma de ver a atividade lúdica, ocasionando reflexão e alterações em escala de valores. Pelo simples fato de existir ela é um testemunho da valorização e do reconhecimento do lúdico enquanto atividade fundamental. Moyles (2002, p. 178) compartilha da mesma opinião afirmando que “mostrar que o brincar tem direção, progressão e resultados educacionais sólidos deveria convencer todos os adultos, incluindo os pais, de que ele é uma atividade valiosa corretamente associada à aprendizagem”.

A Ludoteca se caracteriza por ser um espaço de regaste da infância, proporcionando a quem nela brinca o acesso ao mundo mágico da fantasia e imaginação. Cunha (2011, p. 22) nos explica o porquê de sua importância:

[...] porque pode ajudar as crianças a formarem um bom conceito de mundo, um mundo onde a afetividade é acolhida, a criatividade é estimulada e os direitos das crianças respeitados. Um espaço tão pleno, tão cheio de oportunidades pode ser a terra fértil para a germinação de um novo homem capaz de construir uma nova humanidade.

Um espaço simples de ser criado e tão imprescindível para o desenvolvimento humano. Pertence a todos o compromisso de estimular e fomentar que mais espaços lúdicos sejam difundidos na sociedade, para que se efetivem ações “qualitativas de ser criança no mundo, o que não pode ser adiado, pois desse modo estaríamos excluindo um dos direitos de condição plena e de cidadania da humanidade: o de ser criança” (VANTI, 2007, p. 78).

3 A Ludoteca no contexto do serviço de apoio socioeducativo (SASE)

O brincar é direito de qualquer criança e adolescente, independente de sua classe econômica, sua cultura e sua situação social. Porém, quando uma criança ou adolescente dimana de uma realidade em que teve seus direitos ameaçados ou violados por questões de vulnerabilidades sociais, o brincar torna-se ainda mais necessário.

Conforme Dorneles (2011), o público das classes populares menos favorecidas buscam no espaço lúdico o que não encontram na rua ou instituições formais, que é, além da diversidade de brinquedos, a oportunidade de convívio harmônico e respeito mútuo com outras pessoas. Neste público específico, observa-se um nítido desenvolvimento ao serem expostos à ludicidade, pois, em geral, possuem alto grau de agressividade, de rejeição, de falta de iniciativa e timidez, e a partir desse convívio com o lúdico, com orientação e carinho do educador, superam tais dificuldades e resgatam da sua essência a espontaneidade infantil.

Tavares (2011, p. 131) nos explana sobre a importância de utilizar o lúdico como amparo nas práticas pedagógicas:

Musicistas, pedagogos, psicólogos, recreacionistas, terapeutas ocupacionais, sociólogos, antropólogos, e outros tantos, em algum momento de suas vidas profissionais, entraram por esse universo lúdico em busca de respostas para suas inquietações ou de apoio para suas atividades educacionais.

Através da implantação de uma Ludoteca no Centro Social Marista Santa Isabel, foi possível vivenciar os reflexos que o brincar trouxe para este público. Todas as crianças e adolescentes atendidos advêm de um cotidiano bastante antagônico, que as conduziu às precárias condições de vida, ao trabalho infantil, ao abuso e à exploração por parte de adultos. Por essas razões, a maioria não tem familiarização com o universo lúdico e precisam, portanto, serem oportunizadas e estimuladas para a prática do brincar.

É possível observar durante o brincar dessas crianças diversos fatores relacionados às suas realidades nos seus comportamentos, por exemplo: ao colocar a boneca para dormir, falam palavras de xingamento, batem e jogam a boneca na cama. Certamente essa representação é um reflexo do que acontece com a própria criança, ocorrendo com maior frequência entre aquelas com maior grau de hiperatividade, certamente porque possuem dificuldade para dormir e nem sempre a família lida com essa situação de forma correta.

Ao brincar com bonecas ou utensílios domésticos em miniatura, uma criança exercita a manipulação dos objetos, compondo-os e recompondo-os, designando-lhes um espaço e uma função, dramatizando suas próprias relações e eventualmente conflitos. Grita com as bonecas, usando as mesmas palavras da mãe, para descarregar sentimentos de culpa; acaricia e afaga-as para exprimir suas necessidades de culpa; acaricia e afaga-as para exprimir suas necessidades de afeto. Pode escolher uma delas para amar ou odiar de modo especial, caso a boneca lembre o irmãozinho amado, ou do qual tem ciúme. Faz do brinquedo a representação, constituindo uma autêntica atividade do pensamento. (ALMEIDA, 2003, p. 38)

No ato de brincar, a criança transmite seu entendimento por fatos vivenciados nos grupos sociais a que pertence. Crianças que costumam brincar em casa e são tratadas com carinho, brincam e interagem com maior facilidade. Já aqueles que estiverem passando por conflitos ou estiverem sendo vítimas de agressividade, terão grande dificuldade para brincar, sendo agressivos com as outras crianças e/ou com o brinquedo que utilizar. Silva (2006, p. 156) explica:

As crianças necessitam representar, em seu jogo simbólico, o que vivenciam para que as ideias a respeito do que é vivido se tornem mais claras, assim, os desejos e conflitos são elaborados e expressos de forma simbólica e elas conseguem ajustar-se ao mundo real, pondo em equilíbrio o princípio do prazer e a sua leitura da realidade.

Por meio da observação durante o processo do brincar, o educador deverá estar atento para as eventuais reações que os educandos poderão ter na Ludoteca, pois a criança que estiver tendo o comportamento agressivo tende a ser excluída pelos demais colegas, o que a torna ainda mais agressiva. Ou ainda, pode ocorrer de a criança ser agressiva (seja verbal ou fisicamente) com o próprio profissional, que terá que ter claro que a criança está exteriorizando sentimentos de dor, raiva e humilhação pelos quais, em algum momento, alguém a fez passar. E será através da brincadeira e da reinserção no grupo, que o profissional poderá trabalhar as dificuldades dessa criança.

Pode ser constatado também que há situações de crianças e adolescentes que possuem dificuldade de relacionamento com o grupo, sendo resistentes quanto às atividades coletivas e constantemente agressivos com os colegas, porém, no espaço da Ludoteca têm esse comportamento neutralizado. Além disso, há crianças e adolescentes que tiveram muitas perdas no decorrer de suas vidas e por meio do jogo (a exemplo do jogo de tabuleiro, que tem ciclos) conseguem ter um melhor entendimento dos fatos e, conseqüentemente, lidar de maneira mais positiva com relação a essas perdas. Vanti (2007, p. 79) enfatiza: “a brincadeira é um espaço em que a criança faz construções imaginárias para solucionar seus conflitos”.

Por ser uma atividade flexível, o brincar permite que seus participantes sejam autores das próprias regras, sendo assim, pode-se propor que seja realizado em duplas atividades tipicamente individuais, pode ser substituído o sistema de contagem de pontos por tempo de participação (assim o participante terá um determinado tempo para realizar aquela ação, sem preocupar-se com seu desempenho, não havendo competitividade). O profissional deverá procurar de forma criativa, utilizando o lúdico como instrumento, buscar alternativas amigáveis para mediação de conflitos, sugerindo novas possibilidades, dando informações, apoiando ideias, incentivando discussões para a promoção do bem-estar de todos: assim o objetivo principal da Ludoteca se cumprirá.

A definição de regras em conjunto com a turma é de grande valia para a convivência harmoniosa. Com o intento de manter a organização e dividir a responsabilidade com relação à conservação e cuidado com os brinquedos, poderá existir o consenso de que cada um ou o grupo (depende se a brincadeira é individual ou coletiva) ser responsável pelo brinquedo que está utilizando para, no final do tempo previsto, organizar e colocar de volta no lugar. Esse método é um ótimo exercício de preparo para a vida adulta, já que ao organizar o brinquedo, aprende-se a organizar a própria vida.

Com os adolescentes a experiência da Ludoteca superou as expectativas – geralmente nessa fase eles tentam provar o tempo todo o quanto são adultos, fase marcada por muitos confrontos. Porém, ao entrar em contato com o ambiente lúdico, esses jovens deixaram de lado a inibição e permitiram-se usar brinquedos destinados a uma faixa etária inferior. Não se importaram se havia adultos em torno e nem mesmo se estes poderiam julgá-los ou rir deles. Ao observá-los brincando de casinha, blocos

lógicos, carrinhos e pecinhas, foi possível ver neles a inocência de uma criança que está em processo de formação de conceitos. Talvez por terem sido privados desses momentos no passado, eles possam então aproveitar com tanto entusiasmo do ato de brincar. Já que muitos deles tiveram que assumir precocemente responsabilidades que são assumidas somente na fase adulta, logo, não tiveram a chance de acesso à ludicidade, o que pode tê-los prejudicado inclusive no preparo necessário para a adolescência.

A Ludoteca é um espaço muito rico para a prática educativa – através dela, pode-se construir um lugar representativo de vida, onde há convívio com os outros, trocas, construção de aprendizagens afetivas e cognitivas, sendo assim, é uma ótima oportunidade para que o educador consiga trabalhar que o educando desenvolva sua cidadania, como agente participativo e transformador da história individual e coletiva.

4 Considerações Finais

Há ainda um longo caminho a percorrer. Mudar um conceito impregnado numa sociedade é uma tarefa árdua e os resultados são lentos. Porém continuaremos buscando, por meio da nossa prática, possibilitar o acesso ao mundo mágico do brincar, acreditando que as crianças e adolescentes que têm a oportunidade, tempo e espaço adequado para o lúdico apresentam respostas mais rápidas do que aqueles que são privadas deste direito, tanto na aprendizagem quanto no decorrer da vida.

O brincar influi diretamente na vida do educando: quem brinca se destaca no grupo de que faz parte, melhora suas interações com o meio e com o próximo devido à motricidade bem trabalhada, além de desenvolver valores de solidariedade e amizade. Através das brincadeiras e jogos, os educandos ficam preparados para lidar com dificuldades, resolvendo suas questões da vida pessoal de forma criativa, transformando-se em seres humanos bem estruturados e equilibrados.

Possivelmente tornar-se-ão cidadãos autônomos, capazes de conduzir com clareza e dignidade suas vidas e as daqueles que os cercam. Ficamos na esperança que o brincar atinja de tal forma os educandos a ponto de tornarem-se adultos que farão a diferença no futuro, contribuindo na transformação da nossa sociedade, para que um dia ela se torne mais justa e igualitária e, principalmente, que respeite os direitos das crianças e adolescentes.

Aos educadores engajados nessa missão fica o nosso encorajamento para que continuem comprometidos no seu papel de incentivadores do lúdico, proporcionando momentos de interação, explorando ao máximo as habilidades e potencialidades dos educandos. Nunca esquecer que o pressuposto básico para educar uma criança ou um adolescente é o amor, sem ele a prática educativa não terá significação.

Ressaltamos o trabalho desenvolvido pelo Centro Social Marista Santa Isabel e sua iniciativa de implantar uma Ludoteca, num ambiente acolhedor e propício, para que o brincar aconteça de forma livre e espontânea, atingindo assim o seu papel enquanto instituição social – que busca a promoção dos direitos das crianças e dos adolescentes. Almejamos que, a exemplo dessa instituição, o brincar ultrapasse as paredes da Ludoteca e consiga influenciar mais educadores e instituições para que tenham essa consciência e assumam uma postura a favor do lúdico.

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

BRASIL. Lei 8.069, de 1990. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União. Brasília, 1990.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. A brinquedoteca brasileira. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 2011.

DORNELES, Judete Fernandes. Brinquedoteca Comunitária. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 2011.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

MOYLES, Janete R. **Só brincar: o papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
NEGRINE, Airton. **Brinquedoteca: teoria e prática**. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 2011.

TOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca de Universidade. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 2011.

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Proposta Pedagógica da Educação Infantil**. Porto Alegre: Cadernos Pedagógicos da Secretaria Municipal de Educação, 2002.

SILVA, Maria Julieta Ferreira da. Brinquedoteca Cantinho da Alegria: na escola também se brinca. In: ROSS, Maria Salete. **Conexões Educativas**: Ensinar e Aprender para Além do que se Vê. Porto Alegre: Secretaria Municipal de Educação, 2006.

TAVARES, Regina Márcia Moura. Brinquedos e brincadeiras: um programa de ação cultural latino-americano. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org). **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 2011.

VANTI, Elisa dos Santos. **Projetos Interdisciplinares**. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2007.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins, 1988.