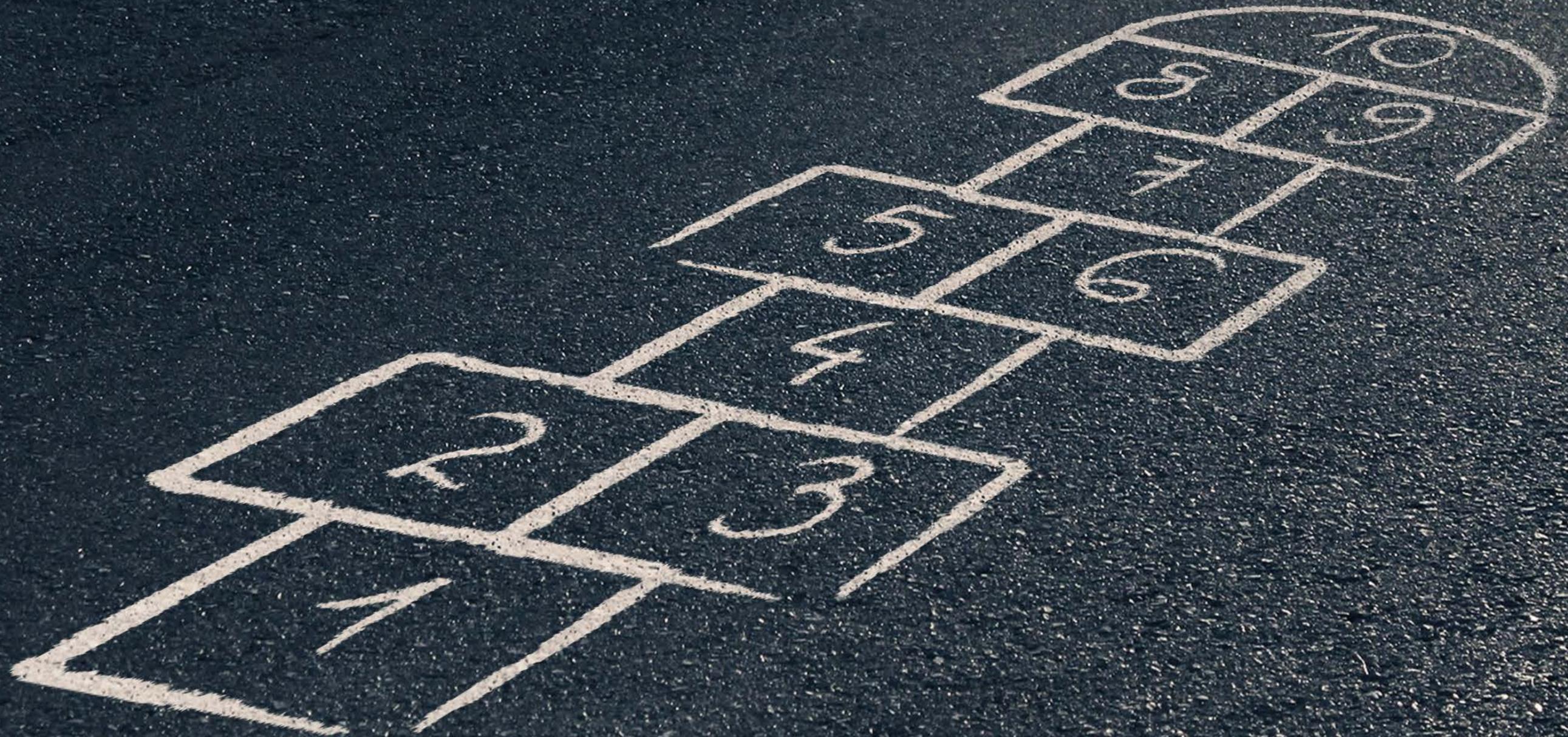


JOGOS E BRINCADEIRAS

Alderenik Antonio de Oliveira



Caros alunos,

Esse ebook é um pdf interativo. Para conseguir acessar todos os seus recursos, é recomendada a utilização do programa Adobe Reader 11.

Caso não tenha o programa instalado em seu computador, segue o link para download:

<http://get.adobe.com/br/reader/>

Para conseguir acessar os outros materiais como vídeos e sites, é necessário também a conexão com a internet.

O menu interativo leva-os aos diversos capítulos desse ebook, enquanto as setas laterais podem lhe redirecionar ao índice ou às páginas anteriores e posteriores.

Nesse *pdf*, o professor da disciplina, através de textos próprios ou de outros autores, tece comentários, disponibiliza links, vídeos e outros materiais que complementarão o seu estudo.

Para acessar esse material e utilizar o arquivo de maneira completa, explore seus elementos, clicando em botões como flechas, linhas, caixas de texto, círculos, palavras em destaque e descubra, através dessa interação, que o conhecimento está disponível nas mais diversas ferramentas.

Boa leitura!

APRESENTAÇÃO

Caros alunos,

Este material tem como objetivo complementar o conteúdo apresentado no mapa da disciplina. O texto abaixo é um capítulo da minha dissertação de mestrado, na qual investiguei as produções docentes nos cursos de especialização da UNICENTRO, que tinham como tema a ludicidade. Portanto, esta temática é objeto da minha investigação há algum tempo. O texto foi subdividido em itens, que dizem respeito à ludicidade, à escola e à cultura lúdica, como também à diferenciação sexual em relação aos brinquedos. Espero que vocês façam bom proveito desse material e que sirva para ampliar seus conhecimentos sobre o mundo mágico da ludicidade.

TEXTO BASE

A HISTÓRIA DA LUDICIDADE E SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O lúdico existe não apenas como um instrumento de aprendizagem na escola, mas também para toda a vida. Sem o riso, sem o prazer, dificilmente estaríamos inseridos num contexto social. E correríamos o risco de adquirir várias patologias, das quais, a mais recente, o stress. Brincar e jogar também são formas de lazer, fundamentais para tornar a vida das pessoas suportável frente às dificuldades. Sendo atividades vitais para os adultos, para a criança, são sua própria razão de existir.

Por meio dos jogos e brincadeiras, a criança tem a oportunidade de confrontar o seu ponto de vista com os das outras. Nesta interação começa a considerar a existência de outros pontos de vistas, compreendendo que o seu, não é o único possível. Isto favorece a construção da identidade, contribuindo para o processo de socialização.

A ludicidade faz parte da infância, pois o brincar é uma atividade própria da criança, é a porta pela qual ela entra em contato com outras pessoas e com as coisas. A criança necessita brincar para ser ela

mesma, para desenvolver-se, para construir conhecimentos, expressar emoções e entender o mundo que a cerca. Entende-se por ludicidade toda a ação seguida por uma brincadeira, por um jogo ou por meio de um brinquedo, precedido de um movimento e prazer, constantes na vida do ser humano. Mas o que sabemos é que sempre, ao falar em ludicidade, a primeira identificação com a palavra será a criança.

A concepção de criança que se tem hoje é muito diferente dos séculos anteriores. Até o século XII, a criança era tratada como um mini adulto, perdendo a maior parte de sua infância pois tinha que usar roupas, manter a fisionomia e comportamento de adulto, sem o direito de diversão e brincadeiras.

Segundo Ariès (1981, p.52), “[...] por volta do século XIII, surgiram alguns tipos de crianças um pouco mais próximas do sentimento moderno.” Foi quando as crianças ficaram mais expostas, ajudando nas celebrações de missa e ainda como modelos para pinturas retratando a vida de Jesus.

A partir dos séculos XV e XVI, começou a transformar-se o entendimento da vida infantil. Mudou o vestuário e a relação da criança com a família. Surgiu o paparicar, no sentido de cuidar mais da criança. Porque a criança estava sempre com os adultos, conversando, jogando e competindo, criavam-se condições que favoreciam a socialização.

Somente a partir do século XVII, a criança começa a ter um cotidiano diferente. Já podia brincar mais e falar sobre vários assuntos, frequentar escolas e colégios, era tratada por médicos, participava da vida familiar, ou seja, a criança passou a ser mais valorizada, o que, conseqüentemente, melhorou a qualidade de vida infantil. A privação foi deixada de lado, dando-se mais atenção à criança em todos os sentidos: roupas específicas, cuidados especiais entre outros.

O jogo, a brincadeira e o brinquedo, formam uma imagem mental sobre objetos. O pensar sobre eles exercita funções psicológicas como atenção e raciocínio que, com o tempo e a prática, transformam-se em atos concretos, em desenvolvimento intelectual. É a melhor forma de comunicação e expressão da criança. Por meio do jogo, a criança relaciona-se com outras pessoas, o que faz com que aconteça uma troca de informação entre ambas.

Brincando ou jogando ela aprende muito sobre o mundo em que vive e tem a oportunidade de procurar a melhor forma de se integrar a esse meio, fazendo uso de conhecimentos ou habilidades, adquiridos em diferentes momentos de sua vida.

No que diz respeito ao desenvolvimento da linguagem e o desenvolvimento afetivo, Friedmann (1996, p.66) diz o seguinte: a fala é uma maneira de comunicação social entre as pessoas. “Até adquirir a

facilidade da linguagem, o jogo é o canal através do qual os pensamentos e sentimentos são comunicados pela criança.” Com isso a autora afirma que, por meio do jogo, na maioria das vezes, a criança demonstra e expressa o que pensa e o que sente sob determinado assunto.

Já a afetividade, para a autora, é um fator que influi no desenvolvimento infantil e na tomada de atitudes da criança. “No jogo pode ser comprovada a importância dos intercâmbios afetivos da criança entre elas ou com adultos significativos, os pais e ou professores.” FRIEDMANN (1996, p.66). Com isto, deve ser propiciado, pelo adulto à criança, durante o jogo, um ambiente no qual ela expressa sua afetividade, para intervir, quando for necessário.

Em relação ao desenvolvimento físico-motor, a autora diz que a exploração do corpo e do espaço levam a criança a se desenvolver. O jogo nada mais é do que um meio básico para promover o desenvolvimento físico-motor. Movimentar-se é uma necessidade de todo o ser humano. O desenvolvimento integral da criança dar-se-á na medida em que esta relacionar-se com o seu meio e com ações que estimulem os aspectos visuais, táteis, auditivos e motores, tendo em vista que, como afirma a autora, “[...] as crianças estão exercitando-se muito pouco, optando cada vez mais por atividades sedentárias como: jogos sentados na frente da tela do computador e assistir canais televisivos.” FRIEDMANN (1996, p.67).

O desenvolvimento moral, para Friedmann, consiste no entendimento e aprimoramento da criança em relação aos costumes, regras e deveres, impostos pelo grupo social, dentre eles, a família. “Os jogos constituem sistemas complexos de regra, mas regras morais foram recebidas das gerações anteriores de adultos, enquanto os jogos sociais comportam regras elaboradas pelas crianças” FRIEDMANN (1996, p.68).

Assim, a criança constrói conceitos, regras morais na interação com outras pessoas, durante os jogos. Para tanto, é importante um relacionamento e um ambiente em que haja respeito e confiança mútua, pois o jogo constitui um instrumento fundamental na organização e consolidação dos sentimentos de segurança, na tomada de decisões e no desenvolvimento da autonomia.

A importância do brincar

Tizuko Morchida Kishimoto (USP)

FERRAMENTAS DIDÁTICAS

A LUDICIDADE NA ESCOLA E A AÇÃO DO EDUCADOR

Ao tratar de escola, é preciso estar bem certo sobre qual escola é referida. A que ensina conhecimentos científicos ou a que educa simplesmente? Ou, a escola que falamos não existe mais? O jogo educativo realmente existe? Será que os fatores culturais mudaram de endereço? São indagações pertinentes para o discurso, em relação ao lúdico na escola, e como ele participa com a criança neste contexto.

No âmbito escolar, percebe-se, atualmente, que os professores assumem, cada vez mais, funções e responsabilidades. Além de cumprir com suas obrigações de ensinar seus alunos, transmitindo-lhes uma infinidade de conhecimentos, também precisam educá-los, ao mesmo tempo.

Percebe-se também, que são poucos os pais dos alunos que se dedicam à educação dos filhos, alguns pela falta de tempo disponível por trabalharem o dia todo fora de casa, outros, por falta de maturidade e desconhecimento de como educar pois, tornaram-se pais muito jovens.

Diante disso, muitas famílias encontram-se desestruturadas, os filhos tornam-se cada vez mais rebeldes, já não existe o mesmo respeito que havia, há alguns anos, pelos pais e professores. Já virou rotina assistir nos noticiários, jovens agredindo, matando professores e colegas de escolas, sem nenhum motivo aparente, se é que há algum motivo para matar. Oh, ser humano, quando você vai começar a ser humano?

Os valores humanos são deixados de lado pela constante busca do ter, de possuir o que há de mais moderno e avançado do mercado, para conseguir uma felicidade momentânea. Vale citar também o elevado número de crianças e adolescentes fumantes, alcoólicos e que utilizam drogas, para os quais a família, em muitos casos, tem sua parcela de culpa, pela falta da responsabilidade, educação e orientação dos pais para com os filhos.

A criança, desde muito pequena, é preparada para a alfabetização e, gradativamente, a necessidade do brincar é substituída pela necessidade do aprender. Apesar de muitos professores deixarem seus alunos brincar, a efetiva brincadeira está ausente na maior parte das escolas. Percebe-se que, à medida que a criança cresce, menos brinquedos, espaço e horário para brincar existem. Quando aparece, é no pátio, no recreio, não sendo considerada uma atividade legitimamente escolar. Isto faz com que crianças apresentem problemas emocionais e rebeldia aos estudos. Por outro lado, as escolas aceleram, cada vez mais os currículos, levando a criança ao cansaço prematuro.

Do mesmo modo, muitos professores sentem-se perdidos e inseguros dentro da sala de aula, pois não conseguem mais atrair a atenção do aluno ao que é exposto e os métodos tradicionais de ensino ficam cada vez menos atraentes, para a criança.

Volpato (2002, p. 116), afirma que “[...] o papel que a escola deve desempenhar diante da realidade, pois além do compromisso de socializar todo o saber, precisa garantir à criança ou adolescente, a satisfação e o prazer de viver a cada momento.” Atualmente, são inúmeras as transformações e inovações tecnológicas que ocorrem na sociedade, assim a criança, de hoje em dia, não pode se comparar mais à de antigamente, ela sofre e passa por várias mudanças. Da mesma forma, faz-se necessário que os métodos de ensino, os educadores e as escolas mudem acompanhando esta evolução e o desenvolvimento da criança e da sociedade, em geral.

Mostra cultural do brincar (E.E.I.Crescendo feliz - MATERNAL 1)

COMENTÁRIO: A criança de hoje é curiosa por si, para aprender coisas novas. É questionadora, não aceita e muito menos assimila os conteúdos repassados para ela sem saber porque e para que, com isso o processo de construção do conhecimento não deve ser uma atividade que cause aborrecimento, mas uma aventura que desperte o prazer. Torna-se frustrante e cansativo, para qualquer pessoa, seja ela adulta ou criança, ficar por várias horas dentro da sala de aula, sentada em uma cadeira, enfileirada, ouvindo uma aula teórica e expositiva, em que não há motivação e dinamismo por parte do professor.

O brincar é considerado uma das atividades mais importantes da infância. É característica universal, pois é natural à criança, durante a realização de uma atividade lúdica, transportar-se para um outro mundo, fora da realidade comum.

Assim, é fundamental o brincar em ambientes escolares, pois o lúdico está constantemente presente no desenvolvimento dos indivíduos, principalmente na fase infantil, na qual as crianças estão sempre dispostas a jogar e a brincar, nas escolas. Isto constitui um fator necessário no uso de práticas pedagógicas, baseadas na ludicidade, porque estas promovem a motivação e geram maior participação e interação entre os alunos e com o professor e com o conteúdo específico.

A criança aprende melhor brincando, “[...] o brinquedo proporciona o aprender fazendo.” (SANTOS, 2000, p. 160). Por meio das atividades lúdicas a criança sente-se desafiada a descobrir coisas novas. Ela inventa, assimila e vivencia várias situações, desenvolve potencialidades, com o aprimoramento da linguagem e do pensamento.

COMENTÁRIO: Portanto, se a ludicidade consiste numa atividade divertida e prazerosa e se a criança aprende melhor brincando, é necessário ensiná-la do mesmo modo como ela aprende melhor.

As atividades lúdicas são consideradas alternativas de resgatar a alegria e o prazer de aprender na sala de aula. É um meio que a educação usa para desenvolver a criatividade e o raciocínio crítico dos educandos. No entanto, a utilização do lúdico na educação é algo muito discutido. Enquanto para alguns educadores a ludicidade serve apenas para descontrair as crianças, fazendo com que cheguem calmas na sala de aula, para receberem os conteúdos, para outros professores, a utilização do lúdico leva à atitudes de indisciplina. E há, ainda, aqueles que restringem o lúdico somente às aulas de recreação e educação física, mostrando, com isso, um certo desconhecimento de todo o processo.

Neste sentido, o professor não pode mais sustentar-se em pressupostos antigos de transmissão unidirecional do saber, pois “[...] a escola atual recebe um novo público e acumula uma nova função.” (NEIRA, 2004, p. 83).

Assim, cabe ao educador utilizar novas metodologias e maneiras de ensinar, refletindo sobre a prática pedagógica para, de tal maneira, avaliar e questionar suas ações em sala de aula. A escola é um ambiente enriquecedor, cheio de experiências e vivências, por meio de atividades que despertam o interesse dos alunos, levando-os a brincar e aprender, mesmo sem perceber.

O educador é um dos principais responsáveis pela formação da criança quando essa relação de ensino e aprendizagem transforma-se em um compromisso pedagógico. O papel da escola é fundamental pois é aí que a criança passa maior tempo de sua vida. Cabe à escola refletir sobre os jogos e brincadeiras e planejar uma ação pedagógica que respeite o universo infantil proporcionando a aprendizagem e desenvolvimento integral da criança. Ao resgatar a ludicidade, nas aulas, os professores aperfeiçoam sua atenção, no sentido de garantir uma aplicação de criativas experiências de construção de conhecimentos.

Desta maneira, é imprescindível, nas atividades lúdicas, que os educadores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos de jogos e brincadeiras, fazendo com que seja uma atividade enriquecedora, para a criança.

COMENTÁRIO: O professor é o mediador do processo ensino/aprendizagem. Compete-lhe levar o aluno a interagir com o conteúdo, de forma dinâmica, prazerosa, e lúdica pois, conhecimento e alegria constituem-se em necessidades humanas e preenchem a grande lacuna aberta nas famílias, informando e formando os alunos. Formam-nos no sentido de transmitir conceitos sobre ética, religião, cidadania e valores humanos, para que haja melhor convivência entre as pessoas, em sociedade.

A importância das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças
Ana Maria Beriof (psicóloga)

Jogos lúdicos no desenvolvimento da criança.

AS CULTURAS LÚDICAS E A SEXUALIDADE

Quem observa meninos e meninas brincando juntos pode imaginar que é estranho. Normalmente eles não brincam juntos, pois a maneira é diferente e os objetos são outros. E isso acontece desde a escola maternal pois seus comportamentos lúdicos são diferentes. Para a indústria do brinquedo, que também inventou brinquedos mistos, isso pode acontecer

A própria apresentação comercial dos brinquedos é amplamente separada, diferenciando brinquedos para meninos e meninas. Na verdade, o que socorre é que a maioria dos brinquedos são profundamente marcados e pré-determinados, o que choca educadores que militam por uma educação

indiferenciada. Não estão incluídos, nesse rol de brinquedos, os educativos. Essa observação refere-se mais para o divertimento, quando não há o investimento pedagógico.

A diferença sexual é desenvolvida, especialmente, mas não de uma maneira exclusiva, nas brincadeiras em que há grande iniciativa da criança. Ela faz parte de todo o processo de construção da brincadeira. A primeira diferença entre meninos e meninas, como experiência lúdica, vem desde o nascimento. Os presentes destinados às meninas, raramente são os mesmos brinquedos destinados aos meninos.

Desde os primeiros meses as brincadeiras das meninas são diferentes das brincadeiras dos meninos. A justificativa para esse fenômeno pode ser biológica ou motora, como por exemplo a tonicidade muscular. Mas essa influência biológica pode desaparecer ou até passar despercebida no contexto social, devido ao grande número de brinquedos produzidos, que traduzem essa diferenciação.

Brougère (2004), diz que “[...] as partes biológicas e social não importam, a consequência é que os meninos, desde a mais tenra idade, têm uma experiência lúdica diferente.” BROUGÈRE (2004. p. 291).

COMENTÁRIO: O que acontece é que essa diferenciação não está apenas em alguns momentos da infância dos meninos e meninas e sim em toda ela. Os meninos procuram jogos ou brincadeiras mais violentos e as meninas objetos lúdicos mais delicados.

Observamos na contemporaneidade que as diferenciações, ou até por que não dizer preconceitos de gêneros em relação aos brinquedos e ao ato de brincar com os mesmos, está diminuindo, pois hoje, meninos brincam de casinha, ou seja, fazer comida, mostrando talvez uma aptidão culinária, como um futuro “cheff” de cozinha.

Conclui-se que o preconceito “tatuado” pela sociedade, ao entender que tanto o menino ou a menina devem brincar com brinquedos de acordo o seu sexo está com seus dias contados. O mundo mágico do faz-de-conta agradece!!!

Brincadeiras dos nossos avós

Esta é uma cultura passada de geração para geração. Basta observar um jogo de videogame. A menina dificilmente procura, para se divertir, um jogo que apresente momentos de lutas ou agressividade. Já esse tipo de jogo é preferido pelos meninos. Portanto, é um processo cultural, sob a forma da construção de uma cultura lúdica, diferenciando, de acordo com o sexo e variando conforme a idade. Essas diferenças são trazidas, no brinquedo, como uma cultura material, tornando-as visíveis.

Existe uma influência muito grande da indústria do brinquedo, nesta questão cultural. Existe mais uma exploração comercial. Para reforçar, Brougère (2004) indaga sobre o peso real do brinquedo na construção dos papéis sexuais estereotipados, questiona a indústria, ao desempenhar um papel de reforço dos estereótipos, por intermédio do brinquedo, e pergunta se as empresas têm interesse em vender duas vezes mais, os mesmos brinquedos para meninas e meninos.

O autor explica que, por meio do desenvolvimento do marketing, neste caso a adaptação da oferta ao mercado e à própria lógica de consideração, cada vez mais com seu destinatário específico, leva a propor vários brinquedos num ambiente muito sexuado (embalagem, cor, propaganda), que elimina qualquer igualdade sobre o destinatário.

Com isso as empresas que pretendem produzir brinquedos, os chamados mistos, preferem produzir brinquedos específicos, para meninas, percebendo que os objetos lúdicos eram mais procurados pelos meninos. Isso foi feito na esperança de um aumento nas vendas, pelas próprias embalagens, cores e publicidade.

O mundo do faz-de-conta conseguiu fazer com que os brinquedos, para meninas, tivessem uma grande procura, principalmente deixada pela cultura dos pais, mais precisamente das mães, quando meninas brincam de construir suas casas imaginárias e, conseqüentemente, junto com os afazeres domésticos na observação feita quando as mães exercitam tais afazeres.

A diferenciação a que nos referimos anteriormente é em virtude de tais fatos culturais, ou seja, dificilmente encontra-se um menino brincando de casinha com suas miniaturas esparramadas no chão, para que depois de uma maneira criteriosa seja organizado e arrumado. Como também, dificilmente uma menina brinca de bang-bang, com rifles e revólveres automáticos, com tiros intermináveis, tudo graças à grande mercantilização e o prazer de brincar.

Entende-se, então, que o brinquedo não é um elemento destinado exclusivamente para a sociedade mas direcionado para a criança. Não se considera o brinquedo como um efeito do mundo social, mas simplesmente ligado à uma lógica, que é a brincadeira. A universalidade do brinquedo,

juntamente com sua imagem, é sempre pensada em relação à sua manipulação, permitindo à criança produzir e desenvolver elementos lúdicos.

Alguns estudos, segundo Brougère (2004), foram realizados em laboratórios com o objetivo de detectar a preferência de brinquedos por separação sexual. Por meio de grupos de amostragem, entre adultos e crianças, mostram uma ideia, no que diz respeito a brinquedos para meninos, meninas e mistos.

O primeiro passo é fazer com que as crianças reconheçam os brinquedos para, em seguida, observar as preferências e o desejo de posse sobre eles. De acordo com esses estudos, surgiram diferenças bem interessantes, como a que afirma que, quanto mais avançados na idade, aumentam as diferenças e rejeições do outro sexo. E observa-se ainda que os meninos têm menos tendência em se apropriar dos brinquedos do outro sexo. Nessa concepção, é mais fácil para uma menina, ser uma menina com traços de um menino, do que o contrário, analisando o fato como uma evidência social.

Para entrar bem no foco da questão no que diz respeito às diferenças e preferências dos brinquedos em relação ao sexo do sujeito, verifica-se que os meninos, ao escolher um brinquedo ou uma brincadeira, dão preferência ao poder, ao prestígio, ao controle das situações do objeto, (neste caso, a mecanização dos brinquedos). Já as meninas valorizam a imagem do corpo, a questão física, juntamente com a maneira de vestir. A beleza dos seres e das coisas é relevante, mostrando atitudes que de uma maneira regressiva, lembra a família, principalmente a relação mãe/filha.

Uma menina pode até convidar um menino para participar na brincadeira de casinha. A participação desse menino será representando o pai, o menino pode, até, manusear a boneca como filha, mas nunca fará a elaboração da história pois, se o fizer, ficará tatuado como afeminado, pois tais atitudes vão contra padrões de comportamento impostos pela sociedade. Atividades como o brincar de casinha são chamadas de cultura doméstica, passada de mãe para filha, reforçando que elas são só desempenhadas pelas mulheres.

Conclui-se que a escolha do brinquedo e sua diferenciação pelo sexo, tem uma grande influência biológica, por meio da tonicidade como também pela motricidade. Mas também fica evidente a participação dos pais nessa escolha, caracterizando assim uma influência cultural.

Projeto brincadeiras tradicionais

REFERÊNCIAS:

ARIÈS, P. História social da criança e da família. 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BERIOFFI, Ana Maria. A importância das brincadeiras para o desenvolvimento das crianças. Tv Bandeirantes, Brasília. Apresentação Renata Dourado. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZQ-i4hu6h7Q>. Acesso em 25 de janeiro de 2017.

Brincadeira dos nossos avós. Projeto Boa Vista. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=FoXVfkZso08>. Acesso em 31 de janeiro de 2017.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. Petrópolis: Vozes, 2004

E.E.I. CRESCENDO FELIZ. Mostra Cultural do Brincar. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jZ0uW_R1CXw. Acesso em 25 de janeiro de 2017.

FRIEDMAN, Adriana. Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2002.

JOGOS LÚDICOS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA. UsitalMDF. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RhR6lxv9iO8>. Acesso em 30 de janeiro de 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. A importância do brincar. Univesp tv. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HpiqpDvJ7-8>. Acesso em 25 de janeiro de 2017.

NEIRA, Marcos Garcia. Repensando a prática pedagógica. São Paulo: Mackenzie, 2004.

OLIVEIRA, A.A. Ludicidade: o que revela a produção discente nos cursos de especialização em Educação na UNICENTRO (1990-2004). Dissertação de Mestrado. Maringá, 2009.

PROJETO BRINCADEIRAS TRADICIONAIS. Projeto realizado pelos 1ºs Anos do Fundamental I de 2016 da EE Caetano de Campos - Aclimação, DE Centro Sul. Proposta do material Ler e Escrever da SEE/SP. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=IOt3IC0Bfps>. Acesso em 31 de janeiro de 2017

SANTOS, Santa Marli Pires. Brinquedo e infância. Petrópolis: Vozes, 2000.

VOLPATO, Gildo. Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.