

**Construção de brinquedos e jogos com material reciclável
através de aulas remotas***Construction of toys and games with recyclable material
through remote classes*

Eronildo Ribeiro da SILVA¹
Elthon Ferreira RIBEIRO²

Resumo

Na maioria das cidades brasileiras, o destino dos materiais recicláveis é realizado de forma inadequada, entre as opções para esse tipo de material é a confecção de instrumentos lúdicos. Esse artigo apresenta o Relato de Experiência do projeto “construção de brinquedos e jogos com material reciclável através de aulas remotas”, nas turmas do Fundamental II da Escola Municipal Maria das Vitórias Pires Uchôa Queiroz em Campina Grande, Paraíba. As metodologias utilizadas para esta pesquisa foram: revisão bibliográfica, pesquisa-ação e análise descritiva. Os alunos participantes do projeto através de acompanhamento online confeccionaram os seus próprios jogos e aprenderam as regras para utilizar os mesmos durante o isolamento social, evitando a aglomeração e a disseminação do Coronavírus.

Palavras-chave: Material reciclável. Isolamento social. Confeção. Projeto. Jogos.

Abstract

In most Brazilian cities, the destination of recyclable materials is carried out inappropriately, among the options for this type of material is the making of playful instruments. This article presents the Experience Report of the project “Construction of toys and games with recyclable material through remote classes”, in the classes of Fundamental II of the Municipal School Maria das Vitórias Pires Uchôa Queiroz in Campina Grande, Paraíba. The methodologies used for this research were: literature review, action research and descriptive analysis. The students participating in the project through online monitoring made their own games and learned the rules for using them during social isolation, avoiding the crowding and spread of the Coronavirus.

Keywords: Recyclable material. Social isolation. Production. Project. Games.

¹ Especialista em Educação Psicomotora pela Universidade Estadual da Paraíba. Professor de Educação Física da rede municipal da cidade de Campina Grande - PB e da rede estadual da Paraíba. E-mail: eronildoedfísica13@hotmail.com

² Especialista em Jornalismo pela Faculdade Venda Nova do Imigrante (Faveni). Graduado em Jornalismo pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). E-mail: thon.ferreira@hotmail.com

Introdução

A comunidade do bairro das Cidades em Campina Grande/Paraíba tem um risco social muito elevado, em que alguns familiares dos alunos da Escola Municipal Maria das Vitórias Pires Uchôa Queiroz só possuem como renda: o recolhimento e a venda de material reciclado. Há participação direta ou indiretamente de muitos estudantes nesse tipo de trabalho, colocando a saúde dos mesmos em risco e aumentando a evasão escolar, sem se falar na violência nas proximidades da escola.

Desde o início do decreto de calamidade pública por causa da pandemia do novo Coronavírus pelas autoridades, a Escola Municipal Maria das Vitórias Pires Uchôa Queiroz procurou vários meios de contato com os alunos e seus responsáveis para incentivar a realização do projeto “Construção de brinquedos e jogos de mesa com material reciclável de forma remota” que faz parte de uma proposta de trabalho desenvolvida na escola acima que teve os objetivos de incentivar a permanência em casa; evitar aglomeração e disseminação do Coronavírus; preparar e executar atividades com materiais recicláveis que viabilizem a fabricação de jogos e brinquedos; utilizar os brinquedos como recursos pedagógicos no ensino em casa; estimular os alunos para a produção dos próprios jogos e brinquedos e despertar a prática educativa e a participação ativa dos alunos no processo de construção do conhecimento e retirar os alunos de ambientes com risco social e de saúde trazendo os mesmos para um ambiente saudável (suas residências).

O projeto iniciou no dia 17 de fevereiro de 2020 (ainda presencial), depois a partir do dia 18 de março de 2020 (remoto) sendo concluído no dia 15 de junho do mesmo ano, em que o mesmo veio somar como mais um recurso para favorecer os alunos a ficarem em casa, de forma a evitar aglomeração e a disseminação do novo Coronavírus e com isso os alunos produzirem e construirão brinquedos e jogos de mesa, proporcionando momentos de interação entre aluno, família e educador durante algumas semanas, diminuindo a ociosidade, momentos de ansiedade e medo durante o isolamento social.

O presente artigo tem como objetivos apresentar a importância intelectual e social da fabricação de jogos e brinquedos para as crianças, exemplificar os principais jogos que foram construídos com material reciclável e apresentar o Relato de

Experiência do projeto “Construção de brinquedos e jogos com material reciclável através de aulas remotas” , nas turmas do Fundamental II da Escola Municipal Maria das Vitórias Pires Uchôa Queiroz em Campina Grande, Paraíba.

As metodologias utilizadas para esta pesquisa foram: revisão bibliográfica, pesquisa-ação em que o pesquisador atuou como professor e também realizou a coleta de informações através de contato online. Essa técnica de pesquisa foi utilizada, pois como afirma Santos (2000), há interesse coletivo na resolução de um problema ou suprimento de uma necessidade, os pesquisadores e os participantes envolvem-se no trabalho de pesquisa de modo participativo ou cooperativo e por fim análise descritiva do material selecionado.

1 Jogos e brinquedos

Para a criança, a brincadeira é de extrema importância para o seu poder de tomar decisões, expressar sentimentos, conhecer a si, aos outros e o mundo de compartilhar, expressar a sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens conforme a autora Kishimoto (2010).

Bisognin (2015) afirma que a brincadeira é um tipo de comunicação, onde as crianças reproduzem e recriam algo relacionado ao seu cotidiano como: voar, ganhar dinheiro, vencer uma competição, se esconder, casar, namorar. A brincadeira é definida como algo importante em que as crianças despertam todas as agilidades e relacionamentos sociais e intelectuais.

Os jogos são formas tipicamente humanas de brincar envolvendo a sistematização de papéis e a regulação de determinados cenários. Nos jogos as sequências imprevisíveis características das brincadeiras são transformadas em um ciclo com começo, meio e fim. Em conjunção com este processo, a alternância informal de papéis característica da brincadeira é transformada em uma alternância regularizada entre competidores e grupos. Jogos diferem de outras formas de brincar por requererem que ao menos um dos jogadores tenha a concepção do cenário, das regras, de suas sanções, e que o outro jogador tenha a habilidade cognitiva para seguir as regras (Parker citado por PONTES & MAGALHÃES, 2002).

Independentemente do tipo de brincadeira, jogo, brinquedo, se é clássico ou moderno, novo ou velho, todos os indivíduos possuem uma cultura lúdica e ela é

construída a todo tempo desde o contato da mãe com o bebê recém-nascido. Segundo BROUGÈRE (2003), a cultura lúdica está ligada a cultura geral, pois é produto de interação social e se constrói em qualquer local, em casa, na escola, na rua. Seja qual for a época, cultura ou classe social; os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança.

1.1 Jogos populares

Entre os diversos tipos de jogos existentes, temos os jogos populares como por exemplo: pular corda, brincar de macaca (amarelinha), de elástico, jogar peteca e empinar papagaio (pipa, pandorga, arraia, etc.).

Os jogos populares tem sua importância no que diz respeito a cultura regional de um grupo. Pontes e Magalhães (2002) citados por Calegari e Prodócimo (2006) afirmam, com base nos estudos de Friedmann (1990) que os “Jogos tradicionais infantis caracterizam uma cultura local. É interessante observar a existência de certos padrões lúdicos universais, mesmo com diferenças regionais, variações da designação ou na existência ou supressão de regras”.

Esses jogos são muito antigos, tendo sua transmissão de geração em geração essencialmente de forma oral, sendo praticados até hoje. Kishimoto descreve sobre a origem dos jogos populares:

Não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 1992, p.25)

Mesmo diante da situação da pandemia causada pela Covid-19, as crianças dentro de suas casas podem fabricar e brincar com os jogos populares de forma segura (conforme será apresentado posteriormente um exemplo de criança que construiu a sua pipa) e assim, diminuir ociosidade e ansiedade, evitar a aglomeração e disseminação do vírus e incentivar a prática de atividade física.

2 Fabricação de jogos com material reciclável

Diante do consumismo exacerbado em nossa sociedade contemporânea, é necessário adotar novas práticas saudáveis ao meio ambiente e ao financeiro dos pais, entre elas é fabricar jogos e brinquedos a partir de materiais descartados dando origem a outros objetos, isso através da reciclagem, uma das maneiras mais importantes na diminuição da degradação ambiental. O desenvolvimento da tecnologia gera uma excessiva produção, o resultado disso pode ser percebido na forma como esses produtos são descartados e acumulados a céu aberto, em qualquer lugar, em grandes quantidades. Além de poluir, leva a um dilema vivenciado pela sociedade moderna: O que fazer com a produção excessiva dos materiais descartáveis que se tornaram um problema ambiental (BERTOLLETTI, 2009).

Durante a construção dos brinquedos, as crianças exploram dentro de si a criatividade, transformando um objeto em outro, dando forma e vida a um material descartado na natureza. Murasaki (2010, p. 99), retrata em um dos seus trabalhos que “O ato criativo é um caminho para a saúde física e mental. Ele evoca o encontro consigo próprio, mas também com o outro, por isso é social, promove trocas entre os indivíduos, o que enriquece a vida subjetiva e coletiva”.

Diante das recomendações impostas pelas autoridades sanitárias locais, estaduais e nacionais por causa da pandemia do novo Coronavírus, o processo de produção dos jogos e brinquedos e depois a sua utilização para a brincadeira e o jogo em si garantiram as crianças e adolescentes, além da segurança, proteção, diminuição da ansiedade e medo; o desenvolvimento da criatividade das crianças como também autonomia, socialização virtual, dentre outros. “Este trabalho envolve a utilização de materiais recicláveis, transformando-os em brinquedos educativos, difundindo uma participação e responsabilidade social sobre reciclar, reaproveitar, reduzir e repensar a geração de lixo” (SANTANA, 2011, p.103).

No próximo tópico, apresentaremos exemplos de jogos e brinquedos que podem ser produzidos com pouco custo, material acessível e usando a criatividade.

3 Jogos e brincadeiras confeccionados pelos próprios alunos

Na maioria das cidades brasileiras, o destino dos materiais recicláveis é depositado em locais inadequados e utilizados de forma errada, provocando sérios prejuízos e uma das suas possíveis utilizações desses materiais seria a construção de jogos e brinquedos.

A importância ecológica da reutilização deve ser transmitida desde a infância, tanto no ambiente escolar quanto no ambiente caseiro. Uma boa maneira de ensinar a valorização do ato de reutilizar materiais de difícil deterioração, como o plástico e o isopor, é a montagem de brinquedos e jogos reciclados, com a supervisão constante do(a) educador(a) e/ou do responsável.

Os brinquedos recicláveis são capazes de proporcionar diversão às crianças e contribuírem com a preservação do meio ambiente (SILVA, 2011). Os materiais utilizados para a confecção podem ser diversos: garrafas pet, potes de comidas enlatados, tampinhas de garrafas, papelão, jornal, dentre outros.

Vamos exemplificar aqui alguns dos jogos e brinquedos que foram confeccionados pelos alunos da Escola Municipal Maria das Vitórias Uchôa Queiroz, dentro de suas casas e com supervisão online do professor-pesquisador Eronildo Ribeiro e presencial pelos responsáveis e/ou pais dos estudantes.

Na imagem³ a seguir, o aluno utilizou vinte e quatro tampinhas (plástico) de refrigerante representando as peças do jogo de damas e para confeccionar o tabuleiro em si, utilizou um pedaço de papelão que foi cortado e depois colado um papel na sua superfície. Nele desenhou-se os espaços do tabuleiro onde foram colocadas as tampinhas de refrigerante. O tabuleiro ficou pronto e será utilizado para muitos momentos de diversão e aprendizado.

Além do papelão pode-se utilizar E.V.A, papel colorido, peças em madeira para a construção do tabuleiro. Para as peças, pode-se utilizar botões, pedrinhas, moedas, grãos (dê preferência aos maiores), ou fazer as peças em qualquer outro material, com formato de círculos ou outro.

Figura 1 – Jogo de tabuleiro com tampinhas de refrigerante

Fonte: Os autores

Outro exemplo de brinquedo com material reciclável produzido pelos alunos da escola foi o foguete. O aluno precisou apenas de duas garrafas de refrigerante vazias, papel, tesoura, cola para fazer seu brinquedo. Pode usar a sua imaginação e fazer o foguete decolar para infinitos lugares.

Figura 2 – Produção de foguete com plástico

Fonte: Os autores

Por fim, trazemos o exemplo de uma aluna que confeccionou o jogo da velha com papel, caneta, pedaço de cartolina e papel. O brinquedo tem recomendação para duas pessoas a partir de 5 anos de idade, ajuda no raciocínio lógico, atenção e pode-se brincar em qualquer lugar.

Figura 3 – O jogo da velha com material reciclável

Fonte: Os autores

Outros jogos de tabuleiro podem ser fabricados e depois serem usados são: o dominó, o xadrez, a trilha e pega-varetas, entre outros. São atividades que podem ser sempre realizadas pelos alunos, pois favorece o desenvolvimento mental, aumenta as suas capacidades de cálculo, raciocínio e, também de concentração.

4 Relato de experiência do projeto

A Secretaria de Educação do Município de Campina Grande disponibilizou uma plataforma chamada Google Classroom para todas as escolas e ofereceu cursos de formação para os professores.

A Escola Municipal Maria das Vitórias Pires Uchôa Queiroz, no município de Campina Grande começou a utilizar esse novo modelo de ensino, enviando atividades, usando vários recursos remotos. Iniciou com WhatsApp, através de grupos formados em todas as salas de aula para facilitar o processo pedagógico com alunos, família e escola.

As aulas foram desenvolvidas na plataforma, além das redes sociais WhatsApp, Facebook. Os responsáveis que não tinham recursos remotos, a escola ofereceu as atividades impressas semanalmente em que o responsável recolhia na secretaria da escola.

Sabendo da facilidade de adquirir material reciclável no dia a dia, o professor-pesquisador Eronildo Ribeiro utilizou as aulas remotas para o projeto durante as aulas de Educação Física, solicitando aos alunos produzir jogos e brinquedos com ajuda da família, observando que todo o processo de construção já teria sido enviado anteriormente através de slides, material teórico e acompanhamento online.

De acordo com as Diretrizes Curriculares de Educação Física, as crianças e os jovens devem ter oportunidade de produzirem as suas formas de jogar e brincar, isto é, ter condições de produzirem suas próprias culturas, pois os trabalhos com os jogos e as brincadeiras são de relevância para o desenvolvimento do ser humano, pois atuam como maneiras de representação do real através de situações imaginárias, cabendo, por um lado, aos pais e, por outro, à escola fomentar e criar as condições apropriadas para as brincadeiras e jogos (PARANÁ, 2008, p.66).

Nesta perspectiva, é importante que as crianças cooperativamente tenham a oportunidade de vivenciar a construção ou adaptação de seu próprio brinquedo, enquanto ocorre o momento da confecção acontece o instante do convívio social e resolução dos conflitos observados na execução destas simples atividades.

Tendo como referências, os autores Klisys e Fonseca (2008, p.63) “é importante fazer as crianças e os adolescentes aprenderem que podem fabricar os próprios jogos”. Dessa forma, ao idealizar e construir o seu próprio brinquedo, a criança está observando conceitos básicos que serão levados para todo o sempre em sua memória.

Durante o desenvolvimento do projeto foram produzidos pelos alunos os brinquedos, jogos de mesa/ tabuleiro, onde cada aluno teve posse de todos os jogos feitos por eles mesmos com material reciclável e aqueles que não conheciam as regras de determinados jogos de tabuleiro como: xadrez, dama, dominó e outros, foram orientados pelo professor-pesquisador a adquirirem o aprendizado.

As regras do jogo têm por fim regular os comportamentos dos brincantes limitando suas possibilidades de ação e/ ou determinando estratégias possíveis de desenvolvimento e do desenrolar da brincadeira (PONTES & MAGALHÃES, 2002, p.214).

Os alunos ainda tinham plantão pedagógico com o professor-pesquisador todos os dias no período da tarde para solucionar dúvidas online ou as entregavam na secretaria através de textos que seriam respondidos no dia seguinte. O importante era não deixar o aluno sem assistência pedagógica nesse novo modelo de ensino.

Para concluir as atividades pedagógicas escolares da construção de jogos e brinquedos, os alunos devolviam as produções através de fotos, vídeos ou deixavam o projeto individual na escola.

Após o fim da pandemia e com autorização das autoridades governamentais, o professor-pesquisador irá realizar um encontro presencial com os alunos, pais,

supervisão e gestão escolar, professores e comunidade para trocarem conhecimentos e exporem as suas produções durante o isolamento social.

5 Avaliação e resultados

A avaliação do projeto foi do tipo qualitativa dando ênfase a participação dos alunos e família nesse novo modelo de ensino e aprendizagem. O professor-pesquisador Eronildo Ribeiro da Silva relatou que os alunos enviaram as atividades de construção de jogos de tabuleiro e brinquedos com materiais recicláveis através de recursos remotos ou deixavam os projetos individuais na escola que foram avaliados como atividade concluída e os demais ausentes por causa da pandemia do Coronavírus ficaram com o diagnóstico que estão em desenvolvimento e no direito de concluir as atividades enquanto durar o ano letivo 2020.

Figura 4 – Aluno no momento da produção do brinquedo com auxílio da sua mãe



Fonte: Os autores

O projeto foi considerado positivo já que iniciou com 10% dos 300 alunos da escola (30 alunos) e chegou ao percentual de 30% (90 alunos), aumentando gradativamente a participação dos alunos.

Figura 5 – Crescimento da participação dos alunos no projeto⁴

Fonte: Os autores

Para Kishimoto (2010), as práticas pedagógicas devem garantir experiências diversas, com destaque para o aprendizado do corpo humano, promovendo a interação, cuidado, preservação e sustentabilidade e não do desperdício dos recursos naturais. Ao solicitar os materiais de sucata, foi abordada a responsabilidade de reutilizar materiais para a fabricação de brinquedos, mas apenas aqueles que não são perigosos de serem reutilizados. Percebeu-se a animação das crianças, que participaram e se envolveram ativamente na atividade.

O professor-pesquisador, Eronildo Ribeiro relatou que os educandos e família adotaram o projeto com muito entusiasmo e felicidade já que executariam as aulas com segurança e saúde. Observou-se que os resultados foram positivos em manter os alunos no novo processo de ensino- aprendizagem essenciais no desenvolvimento cognitivo, criativo e fazer com que eles junto com a família ficassem em casa evitando aglomeração e disseminação do novo Coronavírus 19.

Portanto, diante das circunstâncias da pandemia estar em curso é sugestivo manter o projeto de construção de jogos e brinquedos pedagógicos com materiais recicláveis no próximo ano letivo e quando possível, de forma presencial, fortalecendo ainda mais a socialização de ideias, conhecimentos e produções entre os alunos.

⁴ Na primeira semana, só havia 30 alunos envolvidos no projeto e na última (19ª semana) chegou a 90, um crescimento exitoso, visto que além do projeto, os alunos têm as atividades de outras disciplinas, incluindo Educação Física (produção própria).

Figura 6- O aluno realizou a construção da pipa dentro de casa seguindo as normas de segurança



Fonte: Os autores

Considerações finais

De acordo com o presente estudo, constatou-se que o processo de fabricação de jogos/brinquedos e sua utilização pelos próprios alunos através do projeto “Construção de brinquedos e jogos com material reciclável através de aulas remotas” foi uma experiência satisfatória, mas temos que considerar que esse trabalho foi realizado com um grupo restrito, ou seja, um grupo pequeno, de forma online, não podendo assim generalizar os resultados.

O projeto pode ser aperfeiçoado e expandido para outras escolas através de parcerias com empresas privadas e instituições públicas, como forma de proliferar os conhecimentos para outras regiões e escolas que detêm situação semelhante de vulnerabilidade social.

Consideramos que os alunos começaram a se interessar cada vez mais em participar do projeto com o passar do tempo. Após as orientações do professor-pesquisador, eles escolhiam quais brinquedos ou jogos que iriam fabricar com material reciclável que detinham em casa, faziam sugestões ou críticas e aprendiam as regras para transmitir o conhecimento para outros amigos e os próprios familiares, fazendo

surgir uma maior integração entre os envolvidos de forma online, evitando assim aglomerações e a disseminação do vírus.

Não há como negar que a aplicação dos jogos possibilitou de uma certa forma realizar um resgate cultural desses jogos populares, assim como Daolio (2004) enfatiza, que como temos visto no cotidiano tem sido abandonada pelos indivíduos em detrimento das novas tecnologias (tablets, notebooks, vídeo games etc.), e enriquecendo o repertório cultural das crianças não no sentido de aprender novas brincadeiras, pois se verificou que as crianças já conhecem muitos jogos, mas no sentido de aproveitar essas que já são conhecidas mostrando que podem ser modificadas ou adaptadas em qualquer situação.

Destarte, os resultados obtidos através deste relato de experiência, objetivou aprimorar o conhecimento sobre o jogar e/ou brincar em casa utilizando material reciclável e contribuir para o desenvolvimento intelectual e social dos alunos, além de ajudar ao meio ambiente.

Sabendo que os jogos populares existem desde a antiguidade e são repassados de geração em geração, e ainda mais em tempos de isolamento social, podemos verificar que além de ser usado como recurso de aprendizagem, ele também é utilizado para um melhor desenvolvimento em todos os aspectos do educando. Sendo um tema para ser aprofundado em futuras pesquisas acadêmicas na área da Comunicação, Educação Física e áreas afins.

Referências

BERTOLLETI, V. A. **A arte de construir brinquedos com materiais reutilizáveis.**

In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 9.; ENCONTRO SUL

BRASILEIRO DE PSICOPEDAGOGIA, 3., 2006. Curitiba Anais... Curitiba: PUCPR,

2006. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4184244/mod_resource/content/1/texto%20construindo%20brinquedos%20com%20sucata.pdf. Acesso em: 12 nov. 2020.

BISOGNIN, N. C. Aprendendo e ensinando através do uso de materiais recicláveis na educação infantil. **Revista Monografias Ambientais Santa Maria**, Santa Maria, RS, p. 208-214, 2015. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/remoa/article/view/18752>. Acesso em: 11 nov. 2020.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003.

BRUNELLO, M. I. B; MURASAKI, A. K; NÓBREGA, J. B. G. **Oficina de construção de jogos e brinquedos de sucata: ampliando espaços de aprendizado, criação e convivência para pessoas em situação de vulnerabilidade social.** Revista Terapia Ocupacional Universidade de São Paulo. V. 21, n. 1, p. 98-103. 2010.

CALEGARI, Roger Luiz & PRODÓCIMO, Elaine. Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática. **Revista Matriz.** Rio Claro, v. 12, n.2, p.133-141. 2006.

DAÓLIO, J. **Educação física e o conceito de cultura.** Campinas: Autores Associados, 2004.

G1 Paraíba. **Prefeitura de Campina Grande suspende aulas devido ao novo coronavírus.** Disponível em:

<https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2020/03/17/prefeitura-de-campina-grande-suspende-aulas-devido-ao-novo-coronavirus.ghtml>. Acesso em:06/11/2020.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1992.

KLISYS, Adriana; FONSECA, Edi. **Brincar e ler para viver: um guia para estruturação de espaços educativos e incentivo ao lúdico e à leitura.** –São Paulo: Instituto Hedging-Griffo, 2008.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação, departamento de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares de Educação Física.** 2008.

PARKER, S.T. (1984). **Playing for keeps: an evolutionary perspective on human games.** Em P.K. Smith (Org.). Play in animals and humans (pp. 271-293). Oxford, UK: Basil Blackwell.

PONTES, F. A. R.; MAGALHÃES, C. M. C. **A estrutura da brincadeira e a regulação das relações. Psic.: Teor. e Pesq.** Brasília, v.18, n.2, p.213-219, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ptp/v18n2/a11v18n2.pdf>. >. Acesso em: 28 nov. 2020.

SANTANA, P. M. et al. **Brinquedoteca reciclável na escola municipal saul bennesby - zona sul de porto velho-ro, proporcionando educação ambiental e inclusão social.** Saber Científico, Porto Velho, v. 3, n. 1, p. 99-111, jul./dez. 2011. Disponível em: http://revista.saolucas.edu.br/index.php/resc/article/view/202/pdf_13. Acesso em: 12 nov. 2020.

SANTOS, A. R. **Metodologia científica: a construção do conhecimento.** 5. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

SILVA, Claudiana Maria. **Importância da confecção de brinquedos a partir de materiais recicláveis na educação física escolar do ensino infantil.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)- Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória de Santo Antão. 2017. Disponível em:

<https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/20773/1/SILVA%2C%20Claudiana%20Maria%20da.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2020.

SILVA, T. S; SOUZA, J. R. **Experiência prática no projeto de educação ambiental: a construção de brinquedos com materiais recicláveis na escola estadual Sergio de Freitas Pacheco- será que é lixo?** Observatório: Revista Eletrônica de Geografia, Uberlândia, v.3, n.8, p.164-172, dez. 2011. Disponível em: <http://www.observatorium.ig.ufu.br/pdfs/3edicao/n8/8.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2020.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Coronavírus**. Disponível em: <https://www.gov.br/saude/pt-br>. Acesso em 06/11/2020.