



JOGOS DE REGRAS COM EMBALAGEM CARTONADA NA PEDAGOGIA

Eliana Maria Magnani, Universidade Estadual do Oeste do Paraná - Unioeste, e.m.magnani@hotmail.com;
Alessandra Sorbara, Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste, a.s.facul@hotmail.com;
Ana Carolina Severo Oselame, Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste, ana.oselame1@unioeste.br;
Luana Wiederkehr, Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste, luanawiederkehr965@gmail

Resumo

Este texto reflete acerca da importância da utilização de embalagens cartonadas para a confecção de material didático como jogos de regras, adaptados a partir de modelos industrializados como o Risk, o Lançando História e o Cachola. O estudo apresenta exemplos de como esses jogos foram explorados com acadêmicos do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste, campus de Cascavel. Os jogos escolhidos apoiaram-se em conteúdo de diversas áreas do Currículo de Educação desse município com temáticas concernentes principalmente, ao meio ambiente, as quais ocorreram por meio da oralidade, da memória e da imaginação de maneira lúdica. Tais jogos servem para a promoção de diversas aprendizagens e para todos os níveis de ensino, auxiliam ainda no diagnóstico de necessidades individuais. A partir do trabalho desenvolvido, é possível afirmar que os acadêmicos que participaram das ações propostas despertaram o interesse pela confecção de materiais lúdicos com embalagens reutilizáveis e mostraram inquietações em relação ao consumismo desenfreado e a outros temas relativos ao meio ambiente. Sendo assim, defende-se a implantação de uma (Eco)brinquedoteca no curso de Pedagogia - ambiente rico em materiais e brincadeiras, que possibilita a educação de qualidade.

Palavras-chave: Jogos de Regras, Embalagens cartonadas, Pedagogia.

1. 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, nas quais identificamos a necessidade da confecção de materiais feitos com embalagens de diferentes produtos. Esse é um tema essencial, pois promove a ludicidade (FERREIRA, 2020), a reflexão em relação ao consumismo desenfreado, ao cuidado com o meio ambiente e estimula a aprendizagem com materiais do cotidiano.

Autores como Cerati e Tiberio (2017), Botta, Royer e Junior (2018), Magnani e Sorbara (2022) destacam a importância desse trabalho ser realizado para promover a reflexão acerca das questões ambientais, especialmente entre (futuros) professores (BRASIL, 1999; 2006). Isso



pode ser desenvolvido por meio de situações-problema provocadas durante a prática de jogos, assim como revela Macedo, Petty e Passos (2000).

Na disciplina de Estágio Supervisionado na Educação Infantil, elaboramos juntamente com os acadêmicos um *Kit* de brinquedos e jogos (MAGNANI, SORBARA, 2022) construídos com materiais descartáveis, que foram relacionados aos objetivos de aprendizagens do Currículo Municipal de Cascavel (2020) e serviram para as instituições que estão implantando brinquedotecas (FELIPE, 2019; MELO, 2007). Já, em outra disciplina, solicitamos que eles organizassem um caderno com imagens de brinquedos e jogos feitos desses materiais e que apresentassem possibilidades de utilização para crianças da Educação Infantil.

Devido ao sucesso do trabalho, confeccionamos três jogos de regras com materiais cartoados e exploramos 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 ainda, 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 acerca do meio ambiente e da importância do jogo de regras (CASCAVEL, 2020; MACEDO, PETTY, PASSOS, 2000).

Os jogos confeccionados foram baseados no Risk, no Lançando Histórias e no Cachola. Após a exploração dos jogos os acadêmicos revelaram 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 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).

2. Fundamentação teórica - Jogos de regras na (Eco)brinquedoteca

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

[...] 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).

Esse autor afirma que, ao começar a se submeter verdadeiramente às regras e a praticá-las conforme 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 diversas aprendizagens e ainda sobre direito e deveres.

Um jogo de regras propõe uma situação-problema (objetivo) que o jogador resolve ou não (resultado do jogo). Ocorre uma competição entre os jogadores e um conjunto de regras determinando os limites, dentro dos quais o objetivo e os resultados do jogo são considerados. Na atividade, a criança/jogador tem que pensar em estratégias para alcançar os objetivos, analisar as jogadas (acertos e erros) e planejá-las novamente a cada rodada. Tais jogos também oferecem a oportunidade de trocar opinião, de se confrontar com situação de trapaça, de desacordo, de descentração do pensamento. As ações mencionadas provocam conflito e contribuem para o desenvolvimento do senso de observação, de comparação, de dedução, inclusive de valores, como respeito e justiça. Além disso, propiciam a independência em relação à autoridade do adulto, o que leva ao desenvolvimento da autonomia da criança (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2000).

Para as crianças 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).

Para Macedo, Petty e Passos, (2000), 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” (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” (p. 83). Esse tipo de situação auxilia o aluno a antecipar as suas ações para obter um melhor desempenho e fornece ao professor elementos para replanejar as atividades.

Macedo, Petty e Passos (2000), destacam que trabalhar com jogos requer um bom planejamento, é preciso ter clareza acerca: dos objetivos, o que se pretende - distrair, aprender conteúdo; do público, quem participará do jogo (criança, adolescente, adulto); dos materiais a serem utilizados e do local onde ocorrerá o jogo; das adequações necessárias para atingir os objetivos; tempo, é importante pensar qual é o momento de se iniciar um jogo e quando terminar; espaço físico, local aberto/fechado, em cima da mesa ou no chão; da dinâmica/regra, como será jogado; do papel do adulto durante e após as jogadas. Ademais, é fundamental pensar sobre: a exploração dos materiais, descrição e apresentação das regras, que pode ser feita no quadro; a prática do jogo e construção de estratégias (instigar os alunos a analisar suas ações; a resolução



de situações-problema - intervenção oral, questionamentos ou pedidos de justificativas e situação gráfica.

As situações-problema provocadas pelos jogos utilizados neste texto serviram e servem, especialmente para o despertar de questões relacionadas ao meio ambiente como consumismo e para estimular as funções psicológicas superiores como a memória, que é desenvolvida culturalmente e a partir das percepções.

Garcia (2019) baseado 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 para diversas idades e necessidades, com caixas de suco/leite, material cartonado, que se refere segundo Landim, Bernardo e Martins (2016), as embalagens “[...] produzidas pela combinação de papel cartão, polímero de baixa densidade” (p.88), material “[...] de difícil reciclagem e degradação no ambiente devido à grande agregação dos diferentes materiais com características químicas e físicas bem distintas (p. 88)”. Um dos materiais empregados para a fabricação dessas embalagens é o alumínio, que leva mais de 100 anos para ser degradado. Essas embalagens “[...] 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 [...] (p. 88).

A partir dessas considerações, 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 a guarda dos materiais, conhecido como sucatoteca (CUNHA, 1997). A (re)utilização dos objetos, é uma necessidade por várias razões: é preciso reciclá-los para que não poluam os rios, é preciso aproveitá-los porque não existem recursos suficientes para comprar brinquedos e materiais pedagógicos, mas 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, algumas providências são indispensáveis, e uma boa ideia é a criação de uma sucatoteca. Esse almoxarifado, onde todo o material vai estar guardado, deve ser um lugar arejado, fácil de limpar, que tenha uma boa pia ou tanque e muitas prateleiras, nas quais serão colocadas as caixas contendo o objeto limpo, selecionado e classificado. A sucatoteca pode ser montada na (Eco) brinquedoteca.

Utilizamos o termo (Eco) brinquedoteca para indicar um ambiente com brinquedos, jogos e materiais reutilizáveis, que despertam a ludicidade (VENTURINI, ARAÚJO PINTO, 2014; FELIPE, 2019). Local em que os materiais disponíveis ajudam a projetar novos jogos e objetos, bem como servem para a realização de diversas oficinas.

Há universidades implantando (Eco) brinquedotecas para a formação de professores e para o atendimento de escolas, especialmente para “[...] 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). Entretanto, 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, os autores Botta, Royer e Leão Junior, apresentam dados de uma pesquisa feita com acadêmicos do curso, do quarto ano, sobre a questão da definição de educação ambiental, os futuros professores tinham 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, que podem ser experienciadas na (Eco) Brinquedoteca, laboratório dos cursos de formação de professores de muitas instituições de ensino superior (PETERS, MELO, 2016; SANTOS, VERÍSSIMO, SILVA, 2019; ARAÚJO, BAPTISTA, REIS, 2021).

3. Metodologia

Neste estudo apresentamos experiências lúdicas realizadas com acadêmicos do curso de Pedagogia da Unioeste, campus de Cascavel. Para tanto, utilizamos três jogos, Risk, Lançando Histórias e Cachola, eles foram confeccionados com materiais cartonados como caixa 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 estimulam a oralidade, a memória, a criatividade, a escrita e a cooperação. As partidas foram realizadas em grupo, individualmente e coletivamente. A seguir, exemplos das situações exploradas com os jogos.

O jogo Risk é constituído de uma ampulheta e de 13 dados com letras do alfabeto, em um lado de um dos dados tem o 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. A partir disso, 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 mais de 3 vezes. Um dos grupos apresentou as palavras lixo, lute, rato e elaborou 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 outros grupos fizemos uma reflexão em relação ao tema saúde e como o assunto poderia ser desenvolvido com crianças. Abaixo, imagem do jogo Risk confeccionado com caixas de leite.

IV SUSTENTARE & VII WIPIS
WORKSHOP INTERNACIONAL
Sustentabilidade, Indicadores e Gestão de Recursos Hídricos
de 16 a 18 de novembro de 2022

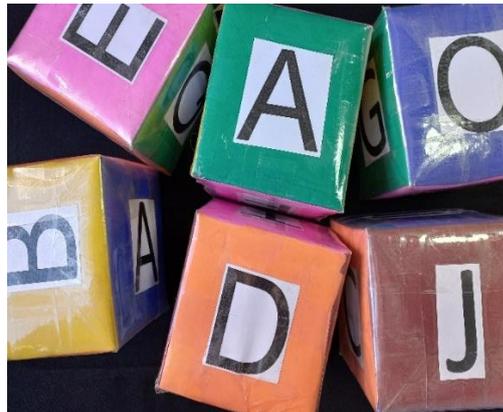
EVENTO GRATUITO TOTALMENTE ONLINE

Realização:
SUSTENTARE FUD CAMPINAS

Apoio:
Agência das Relações PCJ

WIPIS ESCOP

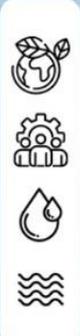
COMITÊS PCJ



Quanto ao jogo Lançando Histórias, é composto por dez dados com diversas imagens, que representam por exemplo, móveis/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, abordando as imagens que aparecem nas faces dos dados e de acordo com uma cor sorteada. Nesse jogo 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 uma da outra.



Realizamos uma partida de forma coletiva com aproximadamente 24 acadêmicos. Temos o exemplo de uma acadêmica que iniciou o jogo com o dado virado para a cor roxa, ela escolheu a figura de uma árvore (no ponto de interrogação) dizendo: Era uma vez, em um lindo campo de flores roxas, onde vivia uma doce menina chamada Cecília, que 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 da invenção da história, disse: Cecília estava tão envolvida com a leitura do livro que não percebeu



IV SUSTENTARE & VII WIPIS

WORKSHOP INTERNACIONAL

Sustentabilidade, Indicadores e Gestão de Recursos Hídricos

de 16 a 18 de novembro de 2022

EVENTO
GRATUITO
TOTALMENTE
ONLINE

Realização:



SUSTENTARE
PUC-CAMPINAS



WIPES

Apoio:



Agência das Ráguas PCJ



COMITÊS PCJ

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 convidados a refletir sobre o tema parques públicos e natureza. Como esses ambientes estão sendo cuidados e frequentados? Qual o espaço para a brincadeira nas escolas?

No tocante ao jogo Cachola, é formado por seis caixinhas coloridas (rosa, marrom, amarela, verde, azul e laranja). O jogo contém um dado, em que cada face corresponde as cores das caixinhas. Ele possui em torno de 44 fichas, cada ficha tem uma imagem e uma cor ao fundo correspondente a uma cor do dado e das caixinhas. Por exemplo, em uma ficha tem um queijo e em outra tem um ratinho, as imagens estão relacionadas e as duas fichas tem a mesma cor nas laterais/fundo, o azul.



Esse jogo pode ser jogado como qualquer jogo da memória, mas fazendo associações como: queijo/rato, criança cabelo comprido/curto, pão/ioiô, tênis/meia e assim por diante. O jogo apresenta outra possibilidade, onde 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 fichas sobre elas, como mostra a imagem acima. 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 jogar 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 jogador acerte, ele 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 são utilizadas, vence aquele que no final obtiver a maior quantidade de fichas. Por exemplo, um acadêmico jogou 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 acima era a criança de cabelo comprido. Esse jogo explora a atenção, se o jogador estivesse desatento provavelmente associaria o fundo da imagem a cor da caixinha verde - escova de dentes. Nesse



jogo exploramos a memória por meio de produtos alimentícios, de higiene, de lazer etc. Em seguida, discutimos sobre o tema consumismo.

4. Resultados

A partir das atividades realizadas identificamos que foi despertado nos acadêmicos a importância de se utilizar jogos feitos de materiais recicláveis na escola para a promoção da (re)aprendizagem de diversos temas relacionados a educação ambiental 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 possibilidades de atividades.

5. Conclusões

Este artigo apresentou uma proposta de utilização de jogos de regras para acadêmicos do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Oeste do Paraná – Unioeste, campus de Cascavel em disciplinas como Estágio Supervisionado na Educação Infantil, Psicologia da Educação, Fundamentos Metodológicos da Educação Infantil e em outras atividades, as quais serviriam para a promoção da ludicidade e da (re)aprendizagem de diversos conceitos por meio de jogos feitos com materiais recicláveis. Além disso, despertou o entendimento dos acadêmicos de que somos o meio ambiente, isso significa que esse assunto necessita ser mais bem explorado em todas as áreas do conhecimento e deve estar atrelado a nossa vida. Por isso, novos estudos relacionados a esse trabalho precisam ser realizados.

O excesso de lixo é somente um dos grandes problemas ambientais, que há anos vem sendo discutido; sabemos, que a tendência é aumentar o volume de embalagens e dejetos que são jogados ao meio ambiente. O desperdício inconsciente e o descarte de forma incorreta do lixo fazem com que um acúmulo seja criado. Torna-se necessário, 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 acerca dos problemas ambientais ocorre a partir da educação. Sendo assim, defendemos a implantação de (Eco) brinquedotecas em escolas e parques públicos para que as pessoas aprendam de maneira lúdica a utilizar o ambiente em que vivemos com qualidade.

6. Referências bibliográficas

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/articulos/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 n.º.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. Disponível em: <https://revistaensinoeducacao.pgsskroton.com.br/article/view/3702>. Acesso em: 12 jan. 2022.

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. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/remea/article/view/5334>. Acesso em: 20 dez. 2021.

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

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. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade - REED**. v. 1, n. 2, p. 410-431, 2020. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/reed/article/view/7901>. Acesso em: 23 jun. 2022.

GARCIA, D. I. B. As funções psicológicas superiores no desenvolvimento do psiquismo infantil. **Revista Cocar**, v.13. N. 26 mai./ago./ 2019. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/cocar/article/view/2527>. Acesso em: 18 mai. 2022.

LANDIM, A. P. M; BERNARDO, C. O.; MARTINS, I. B. A. *et. al.* **Sustentabilidade quanto às embalagens de alimentos no Brasil**. *Polímeros*, 26 (número especial), 82-92, 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/po/a/Mnh695j5cVys99xsSSx54WM/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 20 jun. 2022.

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

MAGNANI, E. M.; SORBARA, A. KIT Brinquedoteca para o Infantil III. In: XIX SEMANA DE EDUCAÇÃO, II CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO, II ENCONTRO DE EGRESSOS DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO, 2022, Londrina. **Anais eletrônicos... 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. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/psoc/a/Y5mzPwV64JSGM6bgJNz3MZy/?lang=pt>. Acesso em: 22 ago. 2022.

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.

SANTOS, A. M. dos; VERÍSSIMO, A, C, B; SILVA, R. S. da. A brinquedoteca como possibilidade de *engagement* na educação superior. **Repositório PUCRS**, 2019. 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 Eco brinquedoteca**. 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.