

RECREAÇÃO ESCOLAR: RESGATANDO JOGOS E BRINCADEIRAS POR MEIO DAS POLÍTICAS DOS 5R'S COM ALUNOS DOS ANOS INICIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Cássia Caroline de Arruda Andrade¹
Antonia Brito Machado²
Rose Mary Soares Ribeiro³
Regiane Oliveira Rodrigues⁴

RESUMO

A presente pesquisa enfatiza como o educador dos anos iniciais do ensino fundamental precisa ter consciência de que a recreação escolar não é somente mera diversão, ou somente um horário para deixar a criança dispersa na escola, a recreação escolar precisa ser bem aproveitada pelo aluno, onde faz-se necessária a busca de estratégias que englobem atividades lúdicas com jogos e brincadeiras, mesmo que seja livre e optativa a participação. Quando se pensa em recreação e criança, a palavra-chave é criatividade, sabe-se que o mundo a cada dia vai sofrendo com a degradação ambiental e uma maneira que o professor pode incentivar para colaboração das crianças para um planeta mais sustentável, é fazer os jogos e as brincadeiras utilizando políticas dos 5R's (reciclar, reduzir reutilizar, repensar e recusar). A pesquisa tem como objetivo compreender as atividades lúdicas durante a recreação escolar, por meio de jogos e brincadeiras. O estudo parte da revisão bibliográfica e qualitativa, apoiada pelo aporte teórico: Broto (2001), Brougère (1995), Cavallari (2001), Friedman (1996), Gil (2002), Goldenberg (2004), Kishimoto (1995, 2002), Marconi e Lakatos (2003), dentre outros. Como resultados verificou-se que os jogos e brincadeiras são relevantes na vida das crianças durante a recreação escolar, porque desenvolve aprendizagem, linguagem, inteligência, concentração, e a sociabilidade, além dos aspectos cognitivos físicos e motores, que são primordiais na formação integral da criança.

Palavras-chave: Recreação escolar; Jogos; Brincadeiras; Reciclagem; Ensino fundamental.

INTRODUÇÃO

A infância sem dúvidas, é a fase de maiores descobertas na vida de qualquer ser humano. Quando a criança passa a frequentar a escola, este espaço torna-se um lugar de novas vivências e aprendizados, onde as pessoas que nele estão inseridas devem ser grandes estimuladoras na

¹ Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA. E-mail: caahline16@gmail.com;

² Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA. E-mail: antoniabrito1102@gmail.com;

³ Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA. E-mail: rosemaryjovita@hotmail.com;

⁴ Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA. E-mail: regyanejc@hotmail.com.



proposição de novas experiências.

A proporção de novas experiências, estimuladas no ambiente escolar, não implica na exclusão da bagagem de experiências que as crianças já possuem. Em contrapartida, o educador deve ter a ciência de que existem características inerentes à infância e devem ser respeitadas, valorizadas e estimuladas no contexto escolar, que é o ato de brincar.

Assim, a presente pesquisa surgiu com o intuito de mostrar a relevância que a recreação escolar tem na vida da criança, onde o horário destinado a esse momento deve ser bem aproveitado, demonstrando que ao mesmo tempo em que se brinca, aprende, visto que toda criança tem direito ao seu pleno desenvolvimento, sobretudo a diversão. A pesquisa também visa inserir a criança como um sujeito transformador do próprio espaço onde vive, pois enquanto brinca e socializa com os demais, aprende a cuidar do meio ambiente utilizando como meio de diversão brinquedos produzidos a partir da reciclagem.

À vista disso, tem-se como objetivo geral; compreender as atividades lúdicas durante a recreação escolar, por meio de jogos e brincadeiras, com a finalidade de assistir os objetivos específicos; destacar o potencial lúdico das crianças através de jogos e brincadeiras incentivando a construção de brinquedos com materiais recicláveis.

Referente a metodologia adotada, optou-se por uma revisão bibliográfica de abordagem qualitativa, apoiada no aporte teórico Broto (2001), Brougère (1995), Cavallari (2001), Friedman (1996), Gil (2002), Goldenberg (2004), Kishimoto (1995, 2002), Marconi e Lakatos (2003), além das contribuições de outros autores que abordam a referida temática.

Diante disso, fazer com que as crianças aproveitem o momento da recreação jogando e brincando torna-se muito relevante, pois tal ato proporciona grandes benefícios para as mesmas, tendo em vista a estimulação do potencial criativo e imaginário que contribui nos aspectos físicos e motores, considerando que ao movimentar-se, a criança favorece o emocional pelo fato de haver socialização e colaboração mútua. E quando se dá à criança a oportunidade de fabricar seus próprios brinquedos, os aspectos acima citados, são muito mais desenvolvidos.

METODOLOGIA

A pesquisa deu-se por meio de revisão bibliográfica de caráter exploratório utilizando-se da abordagem qualitativa. No que concerne à revisão bibliográfica, esta é fundamental em qualquer estudo, pelo fato de dar maior ênfase ao mesmo por estarem apoiadas em teorias científicas.

Conforme Marconi e Lakatos, a pesquisa bibliográfica:

[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, etc.[...] e sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto[...] (2003, p.183)

Assim, o instrumento da pesquisa compõe-se de aporte teórico de artigos, teses e dissertações extraídos principalmente do google acadêmico, consultas em sites, periódicos, pdfs, dentre outros materiais disponíveis que tratam da temática abordada.

A pesquisa de caráter exploratório, tem por finalidade desenvolver, esclarecer e modificar conceitos ou ideias de um determinado assunto, proporcionando ao pesquisador uma maior familiaridade com o problema em questão. Dão uma visão geral acerca de determinado fato, sendo realizada quando o tema é pouco explorado e o pesquisador tem dificuldade de formular hipóteses precisas e possíveis de serem operadas (GIL, 2002. p.46).

Para Goldenberg (2004, p.14) "na pesquisa qualitativa a preocupação do pesquisador não é com a representatividade numérica do grupo pesquisado, mas com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, de uma trajetória etc". Logo, nota-se que a pesquisa qualitativa objetiva a compreensão com maior profundidade sobre os fenômenos sociais, mesclando diferentes fontes, buscando observar o objeto estudado, em grande período de tempo, a fim de ressaltar suas particularidades para compreender melhor os indivíduos.

RECREAÇÃO ESCOLAR

Geralmente o momento de recreação nas escolas são realizados no dia de sexta-feira, no último horário do cronograma escolar, onde alguns professores deixam as crianças dispersas e/ou livre para fazer qualquer coisa dentro ou fora da sala de aula. Uns pintam, alguns descansam, outros até levam brinquedo... Mas o educador precisa dar sentido para essas ações, mostrar a eles que não é apenas diversão, que estão brincando e aprendendo também, e para isso, precisa-se levar atividades que envolvam, estimulem, provoquem e desafiem, tornando uma simples brincadeira em algo surpreendente e educativo.

Conforme Carvallari (2001, p.15) recreação: é o fato, ou o momento, ou acircunstância que o indivíduo escolhe espontânea ou deliberadamente através do qual satisfaz (sacia) seus anseios voltados para seu lazer. Portanto, cada pessoa possui o livre arbítrio para escolher se quer participar da recreação ou não, pois atende ao prazer e a satisfação pessoal. O interessante

é que se busque estratégias para cativar o interesse, mas devendo respeitar a decisão final.

O autor Haetinger aborda a definição de recreação escolar, diferindo-se de recreação quando explica que:

O cotidiano escolar não é tão rígido como as palavras e os conceitos. A recreação escolar poderia então ser definida como as atividades e brincadeiras desenvolvidas dentro de um ambiente escolar, mediadas por professores ou recreacionistas, tendo como objetivo a expressão humana com prazer e alegria e o desenvolvimento de habilidades motoras e afetivas. (2012, p. 17)

A recreação escolar engloba atividades lúdicas, podendo ser livre e optativa como já mencionada, porém também consegue ser dirigida pelo educador, fazendo parte do seu planejamento. Deve sempre promover o prazer de maneira alegre, motivando ao jogos e brincadeira, pois podem ajudar não somente nessa fase da vida, como nas outras no processo educativo.

Para Pereira, a definição de recrear:

significa usar um espaço de tempo para repouso, distração, para brincar, para se envolver com atividade que dê prazer. Em se tratando de tratamento de Educação Infantil, devido às características da faixa etária, o "repouso" com certeza será "ativo". A "distração" será com atrativos, ou seja, a criança passará seu tempo fazendo "coisas". (2011, p. 36)

E nos anos iniciais do ensino fundamental não é muito diferente, na recreação a criança estará mais apta para brincar do que para descansar, devido o seu repouso ser imediato. Sendo no seu tempo, pois na maioria das vezes não escolhe o lugar e o tempo. E a recreação, favorece justamente a espontaneidade, mesmo que as atividades propostas sejam pré-determinadas pelo educador.

De acordo com as autoras Marins; Costa (2016, p. 11) cabe ao professor:

oferecer um espaço que mescle brincadeira com aulas cotidianas, possibilitando um ambiente favorável à aprendizagem escolar e que contenha alegria, prazer, movimento e solidariedade no ato de brincar. É importante que as crianças se sintam desafiadas e estimuladas a cada vez aprender mais.

Na recreação o ambiente tem sua crucial importância porque desperta interesse, envolve, articula, cria vínculos afetivos, cativa, atrai e respeita, oferecendo oportunidade de expressão e interação a todos, atendendo a condição humana da vida, pois estará sendo uma local rico em possibilidades em criação em participação e em descobertas.

BRINCADEIRAS E JOGOS NA RECREAÇÃO

Mesmo que as brincadeiras e jogos estejam presentes durante o dia-a-dia das crianças, percebe-se que está havendo uma considerável diminuição de fluxos de brincar. Isso se deve por alguns fatores, em específico o avanço tecnológico, onde elas optam pelo entretenimento em aparelhos tecnológicos, deixando assim as brincadeiras de lado. Como boa parte do tempo do aluno é na escola, o professor precisa enfatizar a importância dessas brincadeiras e jogos para o seu desenvolvimento, levando recursos lúdicos que motivam a brincar mais.

Bressan aponta:

A brincadeira constitui-se em um momento de aprendizagem em que a criança tem a possibilidade de viver papéis, de elaborar conceito e ao mesmo tempo exteriorizar o que pensa da realidade. Assim brincar é uma atividade humana e social, produzida a partir de seus elementos culturais, deixar de ser encarada com uma atividade inata da criança. (1998, p. 46-59)

O ato de brincar é a essência da infância. Faz parte do desenvolvimento comportamental e ocorre de forma natural. Logo, sem que as crianças percebam, exige um desafio mental, movimentação física, além de envolvimento emocional. Assim, elas promovem relações lógicas, conceitos e ideias, e além do crescimento físico, socializam umas com as outras e adquirem memória coletiva.

Ocasionalmente, há o equívoco por parte dos adultos ao falarem que as brincadeiras são desprovidas de objetivos, mas ao fazê-lo, as crianças desenvolvem inúmeras competências que "serão de grande relevância para a vida adulta e por isso é tão importante o ato de brincar na infância" (SOUZA, 2015, p. 15). O brincar é essencial para o processo de desenvolvimento da criança, por ser procedimento de atividades intelectuais, e como é de natureza social, contribui com o outro e para a formação.

Conforme Kishimoto:

Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados. É o prazer e a motivação que impulsionam a ação para explorações livres, a ação, contribui para a exploração e a flexibilidade do ser que brinca, incorporando a característica que alguns autores denominam futilidade, um ato sem consequência. Qualquer ser que brinca atreve-se a explorar, a ir além da situação dada na busca de soluções pela ausência de avaliação ou punição (2002, p.144).

Uma das brincadeiras mais utilizadas pelas crianças é o "faz-de-conta", a mesma configura-se como sendo muito importante pois através dela é trabalhado o imaginário. Ela dá possibilidades para que a criança crie um mundo de fantasias onde ela possa manipular da forma como desejar, podendo adicionar elementos conforme seu interesse.

Brougère salienta que:



Os brinquedos orientam a brincadeira, trazendo-lhe matéria. Algumas pessoas são tentadas a dizer que eles a condicionam, mas então, toda a brincadeira está condicionada pelo meio ambiente. Só se pode brincar com o que se tem e a criatividade, tal como a evocamos, permite, justamente ultrapassar esse ambiente, sempre particular e limitado. (1995, p.105)

Logo, o brinquedo é indispensável para a brincadeira, tendo em vista as sensações e aprendizagens enriquecedoras às crianças, inferindo na forma com que se relacionam com os adultos. Assim, a brincadeira propicia inúmeros aprendizados permitindo que as crianças decidam, sintam diferentes emoções, experimentem diferentes sensações, façam novas descobertas, saibam aceitar limites impostos, dentre outros fatores recorrentes.

Para Kishimoto, "a importância dos jogos na educação tem oscilado ao longo dos tempos. Principalmente nos momentos de crítica e reformulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica" (1995, p.44).

O jogo não deve ser visto simplesmente como uma opção para solucionar os problemas existentes na transmissão de conteúdo, deve-se levar em consideração que o mesmo por estar inserido no cotidiano das crianças, deve ser visto como uma importante ferramenta para o desenvolvimento das mesmas.

Friedmann deixa claro que o jogo agrega benefícios ao ser inserido na sala de aula, pois para ele:

Trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar a educação numa perspectiva autônoma, consciente e criadora. Através do jogo, não apenas abre-se uma porta para o mundo social e para a cultura infantil como se encontra uma rica possibilidade de incentivar o seu desenvolvimento. (1996, p.45)

Contudo, não se deve perder de vista o fato de que o jogo deve ser utilizado de modo mais consciente, devendo buscar-se fazer uma associação entre o prazer e o lúdico que é próprio da criança.

RESGATANDO JOGOS E BRINCADEIRAS POR MEIO DOS 5RS (RECICLAR, REDUZIR, REUTILIZAR, REPENSAR E RECUSAR)

Quando se pensa em recreação, a palavra-chave é criatividade, e como o mundo vem sofrendo com a degradação ambiental, uma forma de incentivar essas crianças para colaborarem com o desenvolvimento sustentável do planeta, é fazer as brincadeiras reutilizando coisas que seriam jogadas no lixo.



Ser ecologicamente alfabetizado, eco – alfabetizado, significa entender os princípios de organização das comunidades ecológicas (ecossistemas) e usar esses princípios para criar comunidades humanas sustentáveis. Precisamos revitalizar nossas comunidades, inclusive nossas comunidades educativas, comerciais e políticas, de modo que os princípios da Ecologia se manifestem nelas como princípios de educação, de administração e de política (CAPRA, 1996; p. 256).

Então, para que a criança possa conhecer o ambiente em que vive está havendo a necessidade da alfabetização ecológica que precisa ser aplicada com contextualização e de modo mais envolvente, logo, uma das alternativas para a diminuição da quantidade de lixo que é jogada na natureza diariamente é por meio do processo de reciclagem. Contudo, para que se chegue a esta etapa faz-se necessária a execução de outras ações as quais classificam-se como política dos 5R 's (reciclar, reduzir, reutilizar, repensar e recusar).

Reciclar: para que tal ação ocorra, é necessário fazer a destinação correta do lixo produzido em todos os espaços, separando corretamente o lixo orgânico do inorgânico. Para Meneguelli (2016, p.01), "todo o processo de transformação desses materiais evita o desperdício e reduz a poluição, além da emissão de gases de efeito estufa".

Reduzir: objetiva a redução na geração de lixo. Para tal ação, requer menos desperdício de matéria-prima, consumir apenas o necessário, redução na utilização e fabricação de embalagens. Na visão de Alkmin (2015, p.35) "trata-se de consumir menos produtos, dando preferência aos que tenham maior durabilidade".

Reutilizar: através da reutilização estende-se a utilidade de produtos que seriam jogados fora. Mesmo que tal produto não seja utilizado pelo mesmo indivíduo que o descartou, pode ser usado por outras pessoas podendo ser aproveitado por um longo tempo.

Atualmente uma das formas de reutilização de alguns produtos é por meio do artesanato. Conforme Meneguelli (2016, p. 02), "papéis usados se transformam em blocos de rascunho, garrafas que se transformam em objetos de decoração, móveis que ganham novos rumos".

Repensar: esta ação engloba o ato da reflexão acerca dos processos de produção que vão desde a extração da matéria-prima até o processo final que é o descarte, repensando a necessidade de consumo.

Recusar: é preferível que se opte pelo consumo de produtos desenvolvidos por empresas engajadas pela preservação do meio ambiente. Para Alkmin (2015, p. 35) "quando se recusa produtos que prejudicam a saúde e o meio ambiente contribui-se para um mundo mais limpo.

Devido a grande variedade de produtos disponíveis para os consumidores, isso implica num consumismo exagerado e em consequência, num maior descarte de forma inapropriada, gerando grandes problemas ambientais.

Portanto, o professor precisa abordar essa política dos 5R's dentro da sala de aula, e aproveitando a hora da recreação escolar, pode-se estar resgatando jogos e brincadeiras tradicionais que fazem parte da cultura e que estão cada vez mais distintos do nosso cotidiano, utilizando matérias recicláveis. Assim, além de contribuir para a melhoria do planeta, os alunos adquirindo conhecimento e divertindo-se no momento de construção dos brinquedos

De acordo com Haetinger, (2012, p.55) “alguns autores acreditam que as brincadeiras do passado desenvolviam mais a criatividade, a coordenação motora, o raciocínio, a solidariedade e os conceitos de cooperação.” Assim, considerando que já faz parte da cultura do país o ato de brincar, apesar das brincadeiras e dos jogos transitarem por evoluções com o passar dos anos, é necessário estimular as crianças que brinquem mais, promovendo a cultura dos jogos e intercalando as brincadeiras modernas com os jogos do passado, ajudando as crianças a compreender sua cultura e a si mesmo.

O educador tem abertura para adaptar, refazer, criar e adequar atividades de acordo com a realidade da sua turma, tendo sempre a ciência de que o novo também é bem-vindo, pois envolve, emociona, incorpora e estimula a criança. Ele pode trabalhar com essas políticas dos 5 R's, levando proposta para os alunos de fazerem os jogos e brincadeiras de diversas maneiras.

Figura 1 – Corda de sacos plásticos



Fonte: Libreplat

Através de vários sacos plásticos podem estar fazendo uma corda, para brincar de pular-corda, onde irão trabalhar a resistência, flexibilidade, coordenação, psicomotricidade e liberação de adrenalina ao pular.

Figura 2 – Dama



Fonte: Cinta Ferreira, 2021.

Com um pedaço de papelão, tinta/lápis de cor, e tampa de garrafas pets, podem confeccionar um jogo de dama, desenvolvendo o raciocínio lógico; aperfeiçoamento da capacidade espacial e visual, a paciência, perseverança e o respeito ao outro.

Figura 1 – Corda de sacos plásticos



Fonte: Painel Criativo, 2013.

O brinquedo “vai e vem”, produzido por garrafas pets, corda de varal, barbante, fita adesiva e quatro argolas, pode ser feito com a própria garrafa ou pulseira de plásticos que não se utiliza mais. Estimula a coordenação motora grossa e a coordenação do olho-mão das crianças, entre outras brincadeiras que podem ser confeccionadas usando materiais recicláveis.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante do presente estudo, pode-se afirmar que o jogo e a brincadeira são relevantes na vida da criança, pois desenvolve: a aprendizagem, quando ela experimenta, excita, descobre, possuindo oportunidades desafiadoras; a sociabilidade, quando ela interage nas relações cognitivas e afetivas com o outro; a linguagem, quando ela faz um discurso interno e organiza verbalmente em uma troca de diálogo ampliando o vocabulário; a inteligência e a concentração da atenção, quando manipula usando suas capacidades de pensar de acordo com a cada

atividade.

De acordo com Brotto (2001, p. 54), nos jogos cooperativos joga-se para superar desafios e não paraderrotar os outros; joga-se para gostar do jogo, pelo prazer de jogar. São jogos onde o esforço cooperativo é necessário para se atingir um objetivo comum e não para fins mutuamente exclusivos.

É preciso que o professor, ao realizar jogos e brincadeiras durante a recreação, proponha aos alunos que sejam cooperativos e não tão competitivos, pois enquanto for competitivo, o ato de brincar será divertido somente para alguns, havendo sentimento de derrota e até mesmo exclusão por falta de habilidade ou por categorias de menino versus meninas, criando um tipode barreira. Já quando for cooperativo, será divertido para todos, pois haverá mistura de grupos que brincarão juntos e independente de suas habilidades se envolverão, aprendendo a sesolidarizar com o sentimento dos outros.

A partir dos estudos realizados, nota-se o quão relevante é que o professor aproprie-se de jogos, brincadeiras e do brinquedo como instrumentos de desafios grupais e inserção, pois eles não configuram-se como perda de tempo (apesar de titulados de tal forma por alguns professores), e incluídos no momento de recreação, contribuem no processo de ensino-aprendizagem, desenvolvendo raciocínio, aumentando a autoconfiança, a organização, a interação, a concentração e estimulando a socialização.

Souza (2015, p. 35) diz que as brincadeiras e as experiências que elas proporcionam sofreram alterações ao longo do tempo devido a alguns fatores dentre os quais destacam-se a insegurança nas ruas e o avanço tecnológico que contribui para a restrição de brincadeiras em grupos, pois as crianças passam mais tempo jogando em frente às telas. Assim, diante do exposto, nota-se o quanto se faz necessário estimular as crianças a brincarem nos mais diversos espaços, principalmente na escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho desenvolveu-se a partir de investigações em literaturas pertinentes, tendo como finalidade entender a concepção de alguns autores a respeito da recreação escolar e dos jogos e brincadeiras e suas contribuições para o desenvolvimento das crianças. A pesquisa bibliográfica e a compreensão de tais investigações deram subsídio para o estudo do trabalho, onde pôde-se desenvolver reflexões importantes para a compreensão de que aproveitar o momento da recreação é indispensável na vida das crianças, pois quando a criança brinca, cada ação que ela desenvolve, promove contato com as sensações, com o meio e com o

mundo, adquirindo o autoconhecimento.

À vista disso, destaca-se que é de grande relevância que a escola exponha as crianças à necessidade da preservação do meio ambiente, esclarecendo cada política do 5R's, promovendo a reflexão sobre seus hábitos com a natureza, mudando assim o comportamento do consumo e reduzindo os impactos que o planeta vem sofrendo, haja vista que introduzi-las na recreação escolar através de jogos e brincadeiras, será um meio para contribuir para um planeta mais sustentável.

Portanto, pode-se concluir que o momento da recreação deve ser visto como um momento de aprendizagem e não simplesmente como algo sem nexos. Logo, torna-se viável que a escola disponha de ambientes amplos e seguros para que as crianças possam utilizar jogos e brincadeiras com segurança.

REFERÊNCIAS

ALKMIN, E.B. **Conscientização ambiental e a percepção da comunidade sobre a coleta seletiva na cidade universitária da UFRJ**. 2015. 150p. Dissertação (Mestrado de Engenharia Urbana) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ, 2015.

BRESSAN, N. C. R. (Coord). **Educação infantil**. Florianópolis. Secretaria de Estado de Educação/COGEN, 1998.

BROTTO, Fábio O. **Jogos cooperativos – O Jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Santos, Projeto Cooperação, 2001.

BROUGÈRE.G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

CAPRA, F. **A teia da vida. Uma nova compreensão científica dos sistemas vivos**. São Paulo: Cultrix, 1996.

CAVALLARI, Vinicius Ricardo; ZACHARIAS, Vany. **Trabalhando com recreação**. 5. Ed. São Paulo, Ícone. 2001.

COMO fazer Brinquedo Vai e Vem com Garrafa Pet. **Painel Criativo**. 2013. Disponível em: <http://www.painelcriativo.com.br/2013/08/26/como-fazer-brinquedo-vai-e-vem-com-garrafa-pet/> Acesso em: 19 jun. 2022.

COMO fazer corda usando sacolas plásticas. **Libreplast**. Disponível em: <https://www.libreplast.com.br/como-fazer-corda-usando-sacolas-plasticas/>. Acesso em: 19 jun. 2022.

FERREIRA, Cintia. **Jogos de tabuleiro: 10 Ideias Faça você mesmo**. GreenMe. 2021. Disponível em: <https://www.greenme.com.br/consumir/reutilizacao-e-reciclagem/67639-jogos-de-tabuleiro-10-ideias-faca-voce-mesmo/>. Acesso em: 19 jun. 2022.



FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, A.C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª edição. São Paulo: Atlas, 2002.

GOLDENBERG, M. **A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 8ª edição. Rio de Janeiro: Record, 2004.

HAETINGER, Max Gunther. **Recreação e lazer**. IN: HAETINGER, Daniela. Jogos, recreação e lazer / Max Günther Haetinger. - 1. ed., rev. - Curitiba, PR : IESDE Brasil, 2012. 84p. : 28 cm. p. 15-24. Disponível em: https://www.apabb.org.br/arquivos/upload/paginas_arquivos/2020/03/23/jogos-de-recreacao-e-lazer_compressed_85_66.pdf. Acesso em 26 de jul. 2022.

HAETINGER, Max Gunther. O brincar de ontem e de hoje. IN: HAETINGER, Daniela. Jogos, recreação e lazer / Max Günther Haetinger. - 1. ed., rev. - Curitiba, PR: IESDE Brasil, 2012. 84p.: 28 cm. p. 55-64. Disponível em: https://www.apabb.org.br/arquivos/upload/paginas_arquivos/2020/03/23/jogos-de-recreacao-e-lazer_compressed_85_66.pdf. Acesso em 26 de jul. 2022

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brinquedo na educação: considerações históricas**. C R E Mario Covas. Série Idéias n.7. São Paulo: FDE, 1995. Disponível em: http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea_a.php?t=019. Acesso em: 22, Jul. 2022.

KISHIMOTO.T.M. **O jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

MARCONI, M.A; LAKATOS, E.M. **Fundamentos de metodologia Científica**. 5ª ed. São Paulo: Atlas 2003.

MARINS, Danielle Stéfane de; COSTA, Celia Regina Bernardes – **Recreação escolar: o brinquedo a brincadeira e o jogo na educação da infância**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, Ano 1. Vol. 10 pp. 05- 24. ISSN.2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/recreacao-escolar>. Acesso em: 18 jun. 2022.

MENEGUELLI, Gisella. **Reciclar e reutilizar: qual a diferença?** GreenMe, 2016. Disponível em: <https://www.greenme.com.br/consumir/reutilizacao-e-reciclagem/60779-reciclar-e-reutilizar-qual-e-a-diferenca/>. Acesso em: 18, jul. 2022.

PEREIRA, Edson Scardovelli. **Recreação na Educação Infantil**. In: CAVALLARI, Maria Vania. Recreação em ação/ organização Vania Maria Cavallari. – 2º edição revista, atualizada e ampliada – São Paulo: Ícone, 2011. cap. 3, p. 34-60.

SOUZA.P.A.R. **A importância do Brincar: brincar e jogar na infância**. Relatório final de mestrado. ISEC. 2015. Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/21557/1Tese%20Patr%C3%ADcia%20Sousa%20-ref..pdf>. Acesso em 26 de jul. 2022