



# Brincar ou Ensinar?



# Exposição Temporária do Museu da Educação e do Brinquedo



**Coordenadora do MEB:**

Profa. Dra. Ermelinda Moutinho Pataca

**Vice-coordenadora do MEB:**

Profa. Dra. Martha Marandino

**Concepção e Expografia da Exposição****“Brincar ou Ensinar?”**

Martha Marandino

Arcenira Targino

Barbara Milan

**Projeto Gráfico:**

Comunicação e Mídia - FEUSP

**Equipe de apoio:**

Beatriz Hungria

Audrea Santos de Santana

Juarez de Oliveira Cardoso

Kethylin Santos da Silva

Luna Abrano Bocchi

Maria Cristina Stello Leite

**Revisão conceitual:**

Ermelinda M. Pataca

**Agradecimentos:**

Escola de Aplicação da FEUSP

Clube da Matemática, Ciências e Geografia da FEUSP

Departamento de Metodologia do Ensino e

Educação Comparada/EDM/FEUSP

Biblioteca da FEUSP

Centro de Memória da FEUSP

Labrimp

Amanda Lopes

Paulo E. D. Rocha

Kamila Rumi

Zaqueu V. Oliveira

Sueli Fanizzi

Afonso M. Andrade

Gelda Maria de Brito

**Créditos Fotografias:**

Arcenira Targino

Barbara Milan

Marina Salles Biella

Bruna Kaori Tisuchia

Cláudia Rozas Braga

Luciana Tagomori

Denise Baptista

Sidiane Borges

Priscila Mantovani

# Apresentação



A exposição “Brincar ou Ensinar?” é uma ação do Museu da Educação e do Brinquedo/MEB voltada à formação inicial de professores e associada aos estágios supervisionados desenvolvidos no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da USP/FEUSP. Sua finalidade é promover uma reflexão sobre os limites e intersecções entre brincar e aprender, brinquedos e objetos educativos. A matéria prima para promover esta reflexão provém das observações dos estágios feitas pelas monitoras-bolsistas Arcenira Targino e Barbara Milan no 1º semestre de 2016. Os estágios foram realizados na Escola de Aplicação da FEUSP e no Clube de Matemática, Ciências Naturais e Geografia e estavam ligados à disciplina de Metodologia do Ensino de Ciências.

O MEB possui um acervo único de interesse histórico relacionado aos temas educação, brinquedos e brincadeiras e tem o papel de oferecer oportunidades de aprendizagem e entretenimento a variados públicos. Sua coleção, formada por brinquedos, jogos, objetos pedagógicos, livros, documentos, fotos e materiais didáticos, revelam o universo da infância – e, porque não, de jovens e adultos – relacionado ao brincar e ao aprender.

A exposição “Brincar ou aprender?” tem a intenção de explorar as interfaces, as articulações, mas também os limites e as tensões entre os objetos de brincar e de aprender utilizados em contextos formais e não formais de ensino das disciplinas de Matemática e Ciências Naturais. É intenção da exposição dar visibilidade aos processos educativos das disciplinas e projetos realizados na FEUSP, através do registro, pesquisa e reflexão.

Tanto os brinquedos como os objetos pedagógicos possuem histórias de criação, adaptação e uso. A exposição busca recuperar, contar e recontar as histórias de experiências de estágio de alguns dos alunos do curso de Pedagogia a partir dos sujeitos envolvidos nessas práticas – pedagogos, licenciandos, professores, docentes formadores, pesquisadores, alunos –em torno de uma inquietação do museu: os limites e intersecções entre o brinquedo, o jogo, os desenhos e o material pedagógico e entre o brincar, o ensinar e o aprender.

A partir dos objetos e práticas produzidas pelos alunos de pedagogia, professores e alunos da escola básica e dos docentes da FEUSP envolvidos nas ações desenvolvidas nos estágios, selecionamos materiais, objetos, desenhos, experiências, documentos e narrativas sobre as experiências vividas, em torno das seguintes questões:

- Quais materiais, objetos e práticas são produzidos nessas experiências de estágio relacionadas à disciplina de Metodologia do Ensino de Ciências? Como são produzidos e com que finalidades?
- Os materiais, objetos e desenhos produzidos são para ensinar, para brincar ou para ambas as experiências?
- Como as crianças se apropriam desses materiais e práticas? Eles brincam? Eles aprendem?
- Quais as interfaces e limites entre materiais pedagógicos e brinquedos? É possível delimitar?
- Qual o papel da produção de brinquedos e brincadeiras, materiais e práticas pedagógicas na formação do professor?

Neste guia apresentamos os fundamentos da exposição. Sua finalidade é apoiar as visitas revelando as intenções e inquietações que nos levaram a produzi-la. Convidamos ao leitor e visitante a dialogar conosco, refletindo e expressando suas inquietações ao longo do percurso e percebendo a beleza e a complexidade dos processos de ensinar e aprender por meio dos brinquedos, desenhos, jogos e materiais educativos.

# A produção e o uso social dos objetos



Os objetos e seus usos são representações que “constroem” ou “produzem” a realidade, que por sua vez é construída culturalmente. Como nos conta Peter Burke, estudioso da história social dos objetos, textos, objetos e imagens não refletem simplesmente a realidade social, mas são discursos construídos sobre essa realidade.

Os brinquedos e os materiais pedagógicos são artefatos culturais, logo são discursos sobre a realidade. O especialista em cultura material, Ulpiano de Menezes, nos alerta para o fato de que os sentidos dos artefatos são historicamente selecionados e mobilizados pelas sociedades durante a produção, circulação e consumo. O processo de consumo é criativo: nos apropriamos e utilizamos os objetos por meio de nossas experiências, nossos repertórios, colocando os objetos em novos contextos.

Como então os brinquedos são apropriados? Há diferenças entre a apropriação dos objetos para fins didáticos e para fins recreativos? Há mudanças de sentido? Um brinquedo, ao ser inserido em um contexto educativo, com uma finalidade pedagógica, se converte em material educativo? Uma prática educativa que utiliza brinquedos passa a ser uma brincadeira?

# Um pouco sobre a história cultural dos brinquedos



O brinquedo faz parte do cenário das crianças desde longínquo passado. Madeiras, ossos, tecidos, argila e, mais tarde, metais, vidro e papel faziam parte do universo das brincadeiras das crianças. O filósofo Walter Benjamin lembra que, nesse tempo, o brinquedo ainda era a peça do processo de produção que ligava pais e filhos.

Mesmo que hoje a indústria de brinquedos impere sobre a produção mais caseira e artesanal desses artefatos, nem sempre foi assim. Os brinquedos surgiram ordinariamente das oficinas e do trabalho de artesãos. No decorrer do século XVIII iniciaram-se os movimentos para a fabricação especializada dos brinquedos e na segunda metade do século XIX os brinquedos começam a ter tamanhos maiores, perdendo, assim, aos poucos, o elemento discreto, minúsculo e sonhador. Conforme nos conta Walter Benjamin, na medida em que a indústria avançou, o brinquedo fugiu do controle da família e tornou-se estranho às crianças e aos pais.

Para muitos, o brinquedo da indústria cultural é, ao mesmo tempo, atraente e distante da brincadeira viva. Não é o brinquedo em si que guarda os conteúdos da brincadeira, mas é a criança que acessa os

objetos e os tornam brinquedos. É a ação da criança sobre o objeto que os torna elementos do seu brincar.

Em espaços de brincar, a criança é autônoma e livre para brincar. O desenho também é uma brincadeira, é experimentação e é vivência. Nos espaços de ensinar, o brinquedo aparece com outras intenções e novos atores compartilham este espaço: professores, estagiários, formadores de professores e alunos. Nestes locais, a liberdade de criar e de brincar é organizada a partir de objetivos relacionados ao ensinar e ao aprender. Os brinquedos educativos comercializados possuem regras, finalidades e intenções, influenciando as decisões da criança sobre o brincar. Os objetos de ensinar podem, assim, ser chamados de brinquedos? Desenhar é brincar?

# Ensinar, aprender e materiais educativos na formação de educadoras e educadores



Os materiais educativos são elementos centrais do processo pedagógico e às vezes se confundem com a própria atividade didática. Recebem muitas denominações como materiais, objetos ou recursos curriculares, educativos, didáticos, pedagógicos, entre outros. O educador Antonio Zabala nos instiga a pensar que estes artefatos podem auxiliar os professores a responder a problemas concretos do processo de ensino e aprendizagem, possuindo função de orientar, guiar, exemplificar, ilustrar, propor e divulgar.

A educadora ou educador se forma na produção e aplicação de materiais educativos. Ao preparar uma atividade ou um produto para ensinar, este profissional parte não somente do que ele traz de bagagem de sua formação, mas lança mão também de todos os elementos que envolvem o seu trabalho, relacionados aos conhecimentos sistematizados, as experiências e vivências em grupo, a documentos produzidos, entre outros. Esse conjunto de fatores irá influenciar diretamente no modo de ser da educadora e do educador.

A produção, circulação e consumo de materiais, brinquedos e jogos com finalidades de ensino e aprendizagem formais e não formais

ocorrem em contextos históricos e são mobilizados pelas sociedades onde estão inseridos. Parafraçando Peter Burke, como produtores, mas também consumidores, as educadoras e os educadores, os alunos e alunas, ao usar objetos de brincar e ensinar, estão envolvidos em processos criativos de *apropriação* e *utilização*, por meio de seus *repertórios* e *colocando em novos contextos aquilo que haviam se apropriado*. Brinquedos se transvestem de materiais educativos; materiais educativos são apropriados como brinquedos pela ação humana sobre os objetos.

# Brincar, brinquedos e jogos pedagógicos: tensões e possibilidades



Tizuko Kishimoto, pesquisadora da infância e estudiosa da relação entre criança, brinquedo e brincadeira no Brasil, criou o MEB na FEUSP. Ela conta que não há em nosso país uma distinção clara no uso dos termos brinquedo, brincadeira e jogo. Os jogos assumem o sentido que cada sociedade lhes atribui e, conforme o lugar e a época, diferentes significados surgem. Jogos ou brinquedos educativos possuem tanto função lúdica, ao propiciar diversão, prazer e desprazer, quando escolhido voluntariamente, quanto função educativa, quando ensina qualquer coisa que contemple o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo.

Alguns autores distinguem o jogo do brinquedo. O educador Gilles Brougère afirma que o jogo pressupõe a presença de uma função. O brinquedo, em contrapartida, não parece definido por uma função precisa: é um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado a regras. Neste caso, a função primordial do brinquedo é a brincadeira e nela a criança – ou o adulto – pode fabricar os objetos, representar e desenhar.

A relação entre jogos, brinquedos e educação revela as possibilidades que esses artefatos possuem no processo de ensino e aprendizagem, mas também as tensões que promovem. Para Tizuko Kishimoto os jogos marcaram presença na escola primária por influência dos princípios da Escola Nova nos anos de 1930. Mas esta presença sofreu resistências dos pais na época, já que muitos consideravam não ser a escola lugar de brincar.

Por outro lado, estratégias didáticas apoiadas pelo uso de objetos foram sendo introduzidas aos poucos, como por exemplo, no ensino de matemática. Elas começaram a ganhar significado de jogo com capacidade de atender aos interesses das crianças e passaram a se contrapor ao ensino tradicional que ignorava recursos materiais como auxiliares do ensino. Um mesmo material poderia ser utilizado em situações de jogo e não jogo. O nome de jogos e de brinquedos educativos era atribuído àqueles que proporcionam um desenvolvimento sistemático e possibilitam o acesso a certos conhecimentos.

Muitas vezes se espera do jogo educativo que a criança busque suas próprias finalidades, mas essa liberdade pode representar o fim do ensino de conteúdos. Tizuko Kishimoto afirma que essa tensão esteve presente nos anos de 1930 quando muitos defendiam que os brinquedos educativos tinham seu valor pelo poder de desenvolver hábitos, comportamentos e condutas e não pela conquista do conteúdo escolar.

Liberdade ou controle sobre o brincar: qual o papel do ensino por meio dos brinquedos e jogos? Qual a função do desenho na infância? E no processo de escolarização? O desenho da criança remete ao imaginário, aos arquétipos, às emoções e à necessidade de comunicação. Na escola outras formas de desenho são propostas: desenho geométrico, desenho científico, etc.

As crianças são participantes ativos na construção social da infância, são produtoras e consumidoras de cultura e estão inseridas em um contexto social no qual a infância pode ser vivenciada de diferentes maneiras. São muitas as infâncias... De que criança estamos falando hoje quando pensamos no ensino por meio desses materiais educativos?

# Objetos de brincar e ensinar em ciências naturais



As crianças participam de variados campos culturais, incluindo o da cultura científica: estão imersos em um mundo no qual a ciência e a tecnologia estão presentes e apropriam-se criativamente de seus elementos. Podem, assim, ser consideradas também partícipes da cultura científica, fazendo-se necessário que se reconheça o direito a essa participação. A criança faz parte do processo de alfabetização científica que pode ser fomentado por diversas instâncias como a escola, os museus e mesmo o contexto familiar.

As crianças pequenas se interessam por assuntos científicos e são capazes de se apropriar de diversos conhecimentos dessa área. Para tal, conforme nos fala a educadora Celi Dominguez, é preciso garantir a manutenção da ludicidade nas interações com esses conhecimentos, o acesso a fontes de informação de boa qualidade, o estímulo à expressão infantil por meio de diferentes linguagens. A aproximação entre crianças e ciências naturais vai muito além da abordagem conceitual, uma vez que a cultura científica reúne práticas culturais específicas. Possibilitar que os pequenos conheçam algumas delas abre-lhes oportunidades de compreender para além de fatos e conceitos científicos, mas também a

natureza do conhecimento científico. Neste contexto, os desenhos ganham relevo e podem aproximar os universos da criança e o da ciência.

O lúdico é, portanto, fundamental e a brincadeira é uma forma privilegiada de exploração do mundo e de aprendizagem. Lev Vigotski revelou em suas pesquisas que é no brincar que a criança aprende a agir em uma esfera cognitiva, guiada por motivações internas; ao brincar, a criança envolve-se em uma situação imaginária e os objetos passam a simbolizar outros elementos, de acordo com o significado que a criança lhes atribui. Além de ser fonte de prazer, o brincar permite o trabalho com signos e formas de representação da realidade, tratando-se de um meio para desenvolver o pensamento abstrato.

A brincadeira possibilita a entrada na cultura lúdica, mas também na cultura de uma forma mais ampla, incluindo a científica. O brincar é um vetor de socialização, mas o caráter espontâneo e aleatório da brincadeira não assegura a apropriação, pela criança, dos conteúdos culturais veiculados pelos objetos.

Em resposta à incerteza do brincar e das aprendizagens dele decorrentes, Gilles Brougère propõe a construção de um “ambiente indutor”. O educador ou educadora, mais especificamente aqueles que trabalham com as ciências naturais, têm o importante papel de construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos objetivos de aprendizagem desejados. Desafios...

# Brincar ou ensinar?



Os conteúdos culturais veiculados pelos objetos e imagens podem promover aprendizagens, mas não garantem que isso ocorra! Convidamos assim para uma reflexão: por um lado, o trabalho educativo com os brinquedos e jogos pode levar ao distanciamento do terreno da pura imaginação guiado por motivações apenas internas da criança. A mera cópia do desenho pode também limitar o processo de imaginação. Por outro lado, atividades com materiais educativos e o trabalho com a imitação possibilitam adentrar no terreno da indução e do estímulo, onde o brinquedo e a imagem, carregados de manifestações culturais (incluindo a científica) e de intenções de ensinar e aprender, se transformam ou se transvestem de material educativo. A imitação do desenho faz parte do processo de aquisição do conhecimento.

Mas será possível isolar as múltiplas intenções dos objetos? Onde acaba a brincadeira e começa o ensino? Será que o brincar precisa acabar para começar o ensinar? Seria desejável estabelecer tais limites em contextos de ensino e divulgação do conhecimento científico voltados para as crianças? Será que as crianças percebem os limites entre um objeto usado para brincar e um para ensinar? É possível separar ensino, aprendizagem e brincar quando falamos de infância?

# O acervo do MEB e as relações com o ensino de ciências: o caso do Poliopticon



O MEB é um espaço de pesquisa, ensino e extensão e possui um rico acervo de brinquedos, jogos e materiais educativos de diversas épocas. A história do MEB está intimamente relacionada com a pesquisa da professora Tizuko Morchida Kishimoto, fundadora e coordenadora deste museu durante um longo período.

Dentre os objetos do acervo do MEB, do ponto de vista das ciências naturais, encontramos o *Poliopticon*, que foi um brinquedo comercializado nos anos de 1980 e que consiste em um jogo de peças, como lentes, base e tubos montados de forma a construir diversos instrumentos ópticos, como lupa e luneta. A pesquisa de iniciação científica de Vinicius Bezerra, orientada pela Profa. Dra. Ermelinda Patata, se debruçou sobre este objeto e revelou a existência de dois exemplares do *Poliopticon* no acervo do MEB, ambos fabricados pela empresa D.F. Vasconcelos, uma da década de 1980 e outro com data de fabricação não especificada. Um deles foi doado por Amélia Americano Domingues de Castro (faltando algumas peças) e outro pela Fundação Brasileira para Desenvolvimento do Ensino de Ciências/FUNBEC (completo), o qual foi incorporado ao acervo em 1985.

A FUNBEC foi inaugurada em 1967 e encerrou suas atividades em 1989. Ao longo de sua existência esteve voltada para inovações do ensino de ciências, associando por vezes, à educação em ciências e à divulgação científica a um empreendimento empresarial, voltado para a produção de material didático e de que equipamentos médicos. Essa dimensão nos instiga a refletir sobre o motivo pelo qual os dois *Polioticons* fazem parte do acervo MEB. Sua presença na exposição é bastante representativa das tensões e limites entre brinquedos e materiais educativos. Que concepções de ensinar e aprender ciências e de brinquedo e brincadeira estariam sendo representadas por meio das diferentes versões desse objeto?

# Sobre as experiências de estágio na exposição



A exposição **“Brincar ou Ensinar?”** está associada aos estágios supervisionados desenvolvidos no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da USP/FEUSP, realizados no 1º semestre de 2016. As estagiárias que participaram eram oriundas de duas turmas da disciplina de Metodologia do Ensino de Ciências e desenvolveram suas atividades sob orientação das docentes da FEUSP, as professoras Ermelinda Pataca e Martha Marandino. As monitoras-bolsistas Arcenira Targino e Barbara Milan acompanharam os estágios, registraram e selecionaram as falas, imagens, atividades, objetos e brinquedos advindos das experiências de estágio desenvolvidas na Escola de Aplicação da FEUSP e no Clube de Matemática, Ciências e Geografia. Essa equipe, junto com a educadora do MEB, Beatriz Hungria, os bolsistas Audrea Santos de Santana, Juarez de Oliveira Cardoso e Ketlhylin Santos da Silva e as monitoras-bolsistas Luna Abrano Bocchi e Maria Cristina Stello Leite auxiliaram na montagem da exposição que aqui apresentamos.

A Escola de Aplicação da Faculdade de Educação (EA/FEUSP) oferece semestralmente a oportunidade de alunos da Pedagogia e das licenciaturas das diferentes áreas do conhecimento realizarem es-

tágios como forma de complementar sua formação profissional. A prática de estágios é um componente fundamental da EA, conforme apontado em seu Regimento, que destaca o acolhimento dessa atividade como um dos objetivos da escola. No projeto desta exposição participou a professora Kamila Rumi, do 1º ano do Ensino Fundamental I, que recebeu duas estagiárias em sua turma, as alunas Sidiane Borges e Priscila Mantovani.

O Clube de Matemática, Ciências e Geografia é um projeto de estágio da FEUSP voltado aos alunos dos cursos de Pedagogia e das Licenciaturas nas áreas correlatas. Criado em 1999 inicialmente como Clube de Matemática pelo Prof. Dr. Manoel Oriosvaldo de Moura, esta iniciativa ampliou suas ações em 2010 para as áreas de Ciências Naturais e Geografia. Seu papel é ser um espaço de aprendizagem voltado para práticas de inovação no ensino e, em seu desenvolvimento, são oferecidas condições para que os estagiários interajam entre si e com alunos da Escola de Aplicação (EA) para criação e aplicação de atividades, permitindo a discussão de diversos aspectos educacionais. Destaca-se que a participação das crianças no Clube é voluntária, uma vez que as ações ocorrem no contraturno das aulas regulares. No projeto desta exposição, os estagiários foram orientados por dois docentes da FEUSP que coordenam o Clube: o Prof. Dr. Zaqueu Vieira Oliveira e a Prof. Dra. Sueli Fanizzi, além do educador Afonso Martins Andrade e da mo-

nitira bolsista Marina Salles Biella. O Clube recebeu quatro estagiárias envolvidas com o projeto desta exposição, as alunas Bruna Kaori Tisuchia, Cláudia Rozas Braga, Luciana Tagomori e Denise Baptista.

## Referências

BENJAMIN, W. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. São Paulo: Duas cidades. Ed. 34, 2002.

BERTERO, C. O. Aspectos organizacionais da inovação educacional: o caso da Funbec - Fundação Brasileira para o Desenvolvimento do Ensino de Ciências (Funbec). **Rev. adm. empresas**. v. 19, n. 4, p. 57-71, 1979.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.** [online]. 1998, vol.24, n.2, pp.103-116. ISSN 0102-2555. <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007>.

BROUGÈRE, G. Brinquedo e Cultura. 5ª Edição. São Paulo: Cortez, 2004.

BURKE, P. **O que é história cultural?** Trad. Sérgio Goes de Paula. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

CARVALHO, R. I. N.; CARVALHO, C. N. **Terrários: ciência e arte**. Curitiba: Editora da UFPR, 2002.

CEDRO, W. L; MOURA, M. O. Uma Perspectiva Histórico-Cultural para o Ensino de Álgebra: O Clube de Matemática como espaço de aprendizagem. **ZETETIKÉ – Cempen – Unicamp** – v. 15, n. 27, p. 37-56, 2007.

CORSARO, W. A. **Sociologia da Infância**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

COSTA; G. G; IMHOFF, A. L; BORGES, R. M. R; 2012. O Centro de Ciências de São Paulo - CESIP. In: BORGES, R. M, R; IMHOFF, A. L; BARCELOS, G. B (Orgs). **Educação e cultura científica e tecnológica: centros e museus de ciências no Brasil**, Porto Alegre: EDIPUCRS, p. 157-168, 2012.

DERDYK, E. **Formas de Pensar o Desenho: desenvolvimento do grafismo infantil** Editora Zouk, 2015.

FEUSP. **Clube de Matemática, Ciências e Geografia**. Disponível em: <<http://www4.fe.usp.br/estagios/clube-da-matematica-ciencias-e-geografia>> Acesso em 27 set. 2016.

LUNAZI, J. C; COSTA, A. C. **Kit para construção de instrumentos ópticos (Poliop-ticon)**. Disponível em: <[http://www.ifi.unicamp.br/~lunazzi/F530\\_F\\_590\\_F690\\_F809\\_F895/F809/F809\\_sem2\\_2008/GilbertoJ-Costa\\_F-609\\_RF1.pdf](http://www.ifi.unicamp.br/~lunazzi/F530_F_590_F690_F809_F895/F809/F809_sem2_2008/GilbertoJ-Costa_F-609_RF1.pdf)> Acesso em 20 set. 2016.

MARANDINO, M; MONACO, L; LOURENÇO, M. F; RODRIGUES, J; RICCI, F. P. **A Educação em Museus e os Materiais Educativos**. São Paulo: GENF/ USP, 2016.

MENESES, U. T. B. Memória e cultura material: Documentos Pessoais no Espaço Público. **Estudos históricos**, n.21, p. 89-103, 1998.

PEREIRA, J. E. **A importância do lúdico na formação de educadores: uma pesquisa na ação do Museu da Educação e do Brinquedo – MEB da Faculdade de Educação da USP**. Dissertação. 231 f. Mestrado em Educação. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2005.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In. KISHIMOTO, T. M (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14 Ed. São Paulo: Cortez, 2011, p. 15-48.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 17 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

KISHIMOTO, T. M. **Práticas pedagógicas da professora Alice Meirelles Reis 1923-1935**. São Paulo: Polo Books, 2014.

VANZELLA, L. C. G. **O jogo da vida: usos e significações**. Tese. 218 f. Doutorado em Educação. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2009.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ZABALA, A. **A prática educativa: como ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 1998.