

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA SAÚDE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

PROJETO EXTENSÃO – PROBEX - 2020

ESCOLA BRINCANTE: OFICINA DE BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS - OBBA

RESUMO

Este Projeto é continuação do *Fluex2019 – Escola Brincante: Museu do Brinquedo*, se propondo agora a oferecer um espaço para experimentação e construção de brinquedos artesanais, cujos protótipos estão disponíveis no museu. É parte extensionista de dois grupos de pesquisa: Grupo de Pesquisas em Pedagogia da Corporeidade da Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB e do Grupo de Pesquisa em Lazer e Formação de Professores, do Departamento de Educação Física (DEF) da UFPB. Visa possibilitar o conhecimento vivencial sobre o brinquedo tradicional, destacando seu valor educativo e terapêutico. O projeto OBBA favorece a ampliação da formação na graduação e na pós-graduação em Educação Física e áreas afins como objeto de pesquisa e campo de prática educativa e clínica.

PALAVRAS-CHAVE: Brinquedos; Brincar; Educação Física; Formação Profissional; Cultura; Saúde

OBJETIVOS GERAIS

- Oferecer um espaço para experimentação e construção de brinquedos artesanais, possibilitando o conhecimento vivencial e destacando seu valor educativo e terapêutico;
- Favorecer a ampliação da formação na graduação e na pós-graduação em Educação Física e áreas afins como objeto de pesquisa e campo de prática educativa e terapêutica.

ESPECÍFICOS

- Realizar oficinas de construção de brinquedos artesanais para escolares da educação infantil e ensino fundamental e para graduandos e pós-graduandos de educação física e áreas afins.
- Oferecer OBBA para a comunidade interna da UFPB: cursos de graduação, projetos de extensão, grupos de pesquisa que tematizam o jogo em sua intervenção profissional.
- Estabelecer e fortalecer parcerias com grupos de pesquisa que tematizam jogo e educação e jogo e saúde.
- Reconhecer os brinquedos tradicionais na perspectiva dos *Gêneros Lúdicos* da Pedagogia da Corporeidade.
- Criar instrumentos de observação sistemática para descrição dos efeitos semióticos do brincar tradicional em termos de aprendizagem e saúde;
- Sistematizar e divulgar as ações realizadas do Projeto no site da *Escola Brincante*;
- Publicar os resultados obtidos no Projeto em eventos acadêmicos e submissão de artigo científico.

RESULTADOS ESPERADOS

- Realizar 08 oficinas de construção de brinquedos para os visitantes graduandos e pós-graduandos do Museu de Brinquedos, abarcando aproximadamente 160 pessoas, advindos da escola pública de João Pessoa, especialmente os alunos da Escola de Educação Básica da UFPB e dos cursos de educação física;
- Oferecer três formações aos graduandos da UFPB a partir da Metodologia da Pedagogia da Corporeidade dos cursos de Educação Física e de áreas afins, sobre: brincar e cognição; brinquedo e saúde; jogo e gêneros lúdicos.
- Estabelecer parcerias com a comunidade interna da UFPB com três cursos de graduação que tematizam o jogo em sua atuação profissional, tais como Psicopedagogia, Enfermagem Pediátrica, Terapia Ocupacional com crianças e outros semelhantes.

- Estabelecer parceria com três grupos de pesquisa da UFPB e de Programas de Pós-graduação: Grupo de Pesquisa em Epidemiologia da Atividade Física (GEPEAF); Grupo de Pesquisa em semiótica visual e multimodalidade (GPSM) do PPG em Linguística (PROLING) & Grupo de Pesquisa: Percepção, Neurociências e Comportamento (PNeC) do PPG em Psicologia Social.
- Apresentar relatório sobre os resultados do Projeto em 02 eventos acadêmico (Extensão da UFPB e outro evento da área de educação física);
- Realizar submissão de 01 artigo científico sobre os resultados do Projeto OBBA em Revista qualizada (Qualis CAPES) para a área da Educação Física.

1 JUSTIFICATIVA

O valor deste projeto *Escola Brincante: Oficina de Brinquedos e Brincadeiras* (OBBA) está em tratar do brincar, em especial da construção de brinquedos tradicionais e dos efeitos semióticos por eles ofertados na vivência. A *Escola Brincante: OBBA* é um espaço para brincar, educar e amar. Compreende a importância do brincar para todas as idades e diferentes públicos também por sua presença em todas as culturas e permanência em todas as épocas, além do mais por contribuir na constituição subjetiva do sujeito individual e do pertencimento social da comunidade social. Na contramão da desvalorização dos jogos tradicionais busca cooperar com as associações mundiais que vem trabalhando na ressignificação destes jogos na sociedade atual. Assim, este projeto produz um impacto social destacando o valor educativo e terapêutico da construção e vivência destes brinquedos artesanais por “crianças” de diversas idades, gêneros e culturas, devido ao seu valor cultural e terapêutico para a saúde humana.

O Projeto *Escola Brincante: Oficina de Brinquedos e Brincadeiras* - OBBA é **exequível** já foi aplicado em duas ocasiões, ambas com finalidades educativas, por hora, destacamos uma intervenção com a OBBA no comportamento de crianças identificadas com condutas antissociais. Junto a uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental, numa escola pública de João Pessoa-PB. Os alunos foram identificados por meio de um roteiro de observação e avaliados, antes e durante a OBBA, pela Escala de Tendência Antissocial (ETA). Após período de implementação da Oficina, em suas diferentes etapas (Apresentação, Avaliação, Implementação, Intervenção, evidenciou-se um aumento significativo de ações sociais de emprestar, oferecer, auxiliar, agradecer, elogiar e dialogar, naqueles com condutas antissociais. Estes resultados estão publicados na Revista *Educación Física y Ciencia*, vol. 21 Núm. 3 (2019) - <https://doi.org/10.24215/23142561e093>

Este projeto atual visa estender essa experiência para educação e saúde. Educação porque atenderá escolares, Educação Infantil e Ensino Fundamental, alunos das escolas públicas em que o OBBA tematizará um brinquedo artesanal para ser construído, coerente com a faixa etária e grau de instrução, e brincado. Também receberá graduandos

e/ou profissionais de Educação Física e áreas afins no propósito de dar formação para aplicação do OBBA em suas intervenções como professores.

Assim está direcionado aos profissionais da Educação Física, da Educação Física e áreas afins a fim de contribuir na experiência de um ser brincante. Trata-se de um projeto que amplia a qualidade social das pesquisas desenvolvidas pelo Laboratório de Pedagogia da Corporeidade – PAPAGEF(UFPB) e pelo Grupo de Pesquisas de Lazer e Formação de Professores – UFPB por criar. É um projeto que se justifica pela ampliação de possibilidades educacionais e culturais do Departamento de Educação Física, do Programa de Pós-Graduação de Educação Física, do Centro de Ciências da saúde da UFPB, da população local e regional e nacional.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 ESCOLA BRINCANTE – PEDAGOGIA DA CORPOREIDADE

Este projeto tem como objeto o brinquedo entendendo-o na perspectiva de Cascudo (1972), como sendo sinônimo de jogos, rondas, divertimentos tradicionais infantis, cantados, declamados, ritmados ou não, de movimento, etc. Brinquedo é ainda o objeto material para brincar, carro, arco, boneca, soldado. Também dirá a própria ação de brincar. Brinquedo de dona de casa, de cobra-cega, de galinha-gorda, de chicote queimado (CASCUDO, 1972, p.170).

Tem como fundamento teórico a Pedagogia da Corporeidade (Gomes-da-Silva, 2017) que elege o brinquedo como o pivô da aprendizagem. Está fundamentada num tripé teórico-metodológico ou num tríptico referencial epistêmico: cognição pela *semiose* peirciana, modo de existir pela *analítica existencial* heideggeriano, a saúde pelo *brincar* winnicottiano.

COGNIÇÃO pela Semiose, que é um termo criado por Charles S. Peirce (EUA, 1839-1914) para referir-se a atividade do signo em sua tendência à multiplicação infinita, pois o significado de um signo é sempre outro signo mais elaborado e assim sucessivamente. Portanto, semiose compreende os processos de interação, comunicação, significação, representação e cognição, até porque, os signos interconectam estados do mundo. O conceito de semiose está presente em toda arquitetura teórica de Peirce, a partir da noção metafísica do sinequismo, ou da continuidade relacional entre os elementos, apresenta o universo numa disposição evolutiva de aperfeiçoamento e crescimento cognitivos na relação.

MODO DE EXISTIR ou sentido do ser aplicado a conduta dos jogadores no jogo. Sentido do ser foi o conceito ontológico com que Martin Heidegger (Alemanha, 1889-1976) refundou na filosofia. Dasein, traduzido para o português, como: ser-aí, ser-no-mundo ou pre-sença, compreende a recolocação filosófica do problema do ser como historicidade. O ser tem modos: modos de existir, de ocupação do tempo ou de temporalizar-se (pre-ocupação, disposição, compreensão, fala). Daí a importância de uma

Análise Existencial (daseinsanalyse) para trazer à luz o que na maior parte das vezes se oculta naquilo que se mostra. Em outras palavras, nosso trabalho também é fenomenológico-hermenêutico ao abordar o ente (movimento humano), a partir do modo de ser próprio do ente em cada circunstância. Assim, numa Analítica Existencial Do Movimento procuramos desvendar o que se manifesta em cada uma das situações de movimento, naquilo que no início e na maioria das vezes, não se deixa ver, que é a poeticidade do ser. Para compreender melhor esse conceito relacionado com a educação física recomendo a leitura (GOMES-DA-SILVA, 2001; 2012b). Brincar, diria, foi a conclusão terapêutica desenvolvida pelo médico e psicanalista Donald Winnicott para a psicanálise.

SAÚDE pelo brincar psicanalítico. Além de compreender que no brincar a criança tem prazer na aparente onipotência ao manipular objetos, associando-os a símbolos imaginários (Freud). Ou de reconhecer a similitude entre o brincar infantil e o sonho do adulto ou as verbalizações da criança ao brincar e a associação livre clássica dos adultos. Winnicott (1975) reconheceu o brincar como uma experiência criativa, vivida na continuidade espaço-tempo, com valor terapêutico em si mesma, e mais, como uma “forma básica de viver” para crianças e adultos saudáveis. Para melhor compreender esse tema na educação física propomos a leitura de Gomes-da-Silva (2011; 2013).

São a partir destes três pressupostos fundantes que a Pedagogia da Corporeidade propõe o jogo ou brinquedo, que é uma situação lúdica, como espaço-tempo propício para aprender a se relacionar com o entorno como horizonte de significação. Por isso, Oficina de Brinquedo e Brincadeiras, compreendido pela Pedagogia da Corporeidade (PC), tem como “Espaço de Fundação” o Brincar, porque sustenta que é pelo brincar que se aprende a viver de modo criativo.

A Oficina de Brinquedos e Brincadeiras se propõe na direção do ensino do “jogo semiotizado ou refletido”, ou seja, aquele que se realiza, compreendendo o que realizou (possibilidades, escolhas, antecipações, cognições) e recordando seus significados. Tem como “Espaço Expansão”, o Sentido do Ser, ou seja, objetiva-se que as experiências vividas auxiliem os participantes a reconfigurarem sua corporeidade no sentido de uma abertura ao imaginativo e criativo. Assim, a partir da Semiose, que é o “Espaço Base”, o a Oficina também será campo de pesquisas e formações docentes estabelecendo continuidades entre educação e saúde, indivíduo e sociedade, natureza e cultura, objetividade e subjetividade, cognição e afeto, espiritualidade e ciência, política e estética e tantas outras dicotomias.

A Escola Brincante ou Pedagogia da Corporeidade compreende o brinquedo carregado de sentido vivencial, do que desperta em nós ressonâncias concernentes à vida. Por isso do uso terminológico bakhtiniano de “gênero” porque busca a poética do jogo, a constelação dos sentidos que o engendra. A tarefa é penetrar na produção de emoções, energias e lógicas que se apresentam em cada jogo particular (enunciados) ou nos seus gêneros lúdicos. Devido a riqueza e a variedade dos gêneros lúdicos a PC separa dois grupos. Gêneros Primários são aqueles que fazem parte da esfera mais simples, mais

imediatos. Os mais elaborados, que ganharam formatos sociais denominamos de Gêneros Secundários. As composições de jogos, em seus estilos, formam um enredo - tema. Todo jogo, ou conjunto de jogos, conta uma história, compreende uma realidade. Por exemplo, nos jogos de perseguição haverá sempre um perseguidor e o perseguido. Essa permanência das funções e ações, mesmo em suas múltiplas variações, compõe a especificidade de um estilo ou tipo. O enredo do jogo está na arquitetura dos seus sentidos.

Os jogos no programa da Oficina de Brinquedos e Brincadeiras (OBBA) têm como princípio a construção do próprio brinquedo a partir de materiais reutilizáveis e de baixo custo. A OBBA oferece 24 brinquedos de construção artesanal, sistematizados em termos de materiais necessários, passos para construção e brincadeiras realizáveis e habilidades aprendidas.

OBBA é um programa constituído numa proposição aberta a desenvolver-se junto à comunidade escolar e se organiza a partir do princípio orientador de gênero lúdico Construção, que é favorecer a noção de reversibilidade, envolvendo os processos de composição, montagem e fabricação. A finalidade é confrontar a noção linear e progressiva do tempo com a vivência das possibilidades de recomeçar e recriar o jogo, a circunstância e o próprio modo de se relacionar com o mundo.

Os Gêneros Lúdicos Primários são aqueles de maior vínculo na relação imediata “outro-eu” e “eu-outro”. Os jogos diretamente relacionados à percepção ambiental e corporal são os Jogos Ambientais e Jogos Sensoriais. Decorrentes e intercambiando-se estão os Gêneros Lúdicos Secundários: Jogos Rítmicos; Jogos Simbólicos; Jogos de Confrontação; Jogos de Construção e Jogos de Expedição.

METODOLOGIA PARA REALIZAÇÃO DAS OFICINAS

As Oficinas de Brinquedos e Brincadeiras artesanais serão realizadas a partir da estrutura da Aula Laboratório da Pedagogia da Corporeidade-ALPC (GOMES-DA-SILVA, 2015), que acontece em três momentos distintos:

1º momento: “Sentir” – Momento inicial de sensibilização, em que o professor pode utilizar de músicas, cantigas de rodas, saudações e poemas, e “tem por objetivo de criar um ambiente de sedução, fascinação e encantamento” (GOMES-DA-SILVA, 2015, p.132).

2º momento: “Reagir” – É o momento de apresentação do tema, do brinquedo a ser explorado, por meio de situações desafiadoras de movimento e construções que exigem do educador e dos educandos conhecer e agir para além do sabido e experimentado, tendo por objetivo ativar novas experiências a fim de despertar novas perspectivas de ver e se situar no mundo (GOMES-DA-SILVA, 2015). Neste momento são apresentados os materiais e os brinquedos construídos.

3º momento: “Refletir”: Momento final do encontro, em que os participantes expressam as experiências vividas e sentidas (GOMES-DA-SILVA, 2015; 2016)

A intervenção será realizada por meio de aulas realizadas a partir da estrutura da Aula Laboratório da Pedagogia da Corporeidade - ALPC (Gomes-da-Silva, 2016), estruturada em três momentos espiralados, interdependentes e complementares. Primeiro, Sentir, momento inicial da aula. É o instante da sensibilização; funciona como um chamamento para o estar esperto no aqui e agora da aula. É um entrar em contato com as emoções, para o que o professor possibilita situações de movimento com músicas ou cantigas de rodas que tematizem a aula, criando um “ambiente de sedução, fascinação e encantamento” (Gomes-da-Silva, 2016, p.103).

Segundo, Reagir, momento de apresentação das situações desafiadoras de movimento. Funciona como um chamamento à atenção ao contexto da atividade, a problemática do jogo e as capacidades físico-motoras e habilidades cognitivas para resolução. O desafio é reagir a situações inacabadas, que provocam uma reação dos participantes; eles partem do já sabido e necessitam de uma nova ação para encontrar a resolução. O professor levanta um problema e mobiliza o grupo para solucioná-lo, tendo por objetivo ativar novas experiências, a fim de despertar novas perspectivas de ver e se situar no jogo (Gomes-da-Silva, 2016).

Nesse momento a oficina pode ser subdividida em duas situações didáticas: primeira, “construir seu brinquedo”, e, segunda, a “experimentação das brincadeiras”. Terceiro, Refletir, momento final da aula. Um chamamento a fazer do vivido uma experiência interior. Sentados em círculo, o professor propõe uma situação de representação do vivido, seja com desenhos, pinturas ou modelagens, contanto que represente o que aprendeu. Um modo de facilitar o acesso dos alunos a si mesmos, entrarem em contato com o que os marcou na vivência para, em seguida, verbalizarem sua representação, numa forma de acesso à consciência individual, longe do linguajeiro repetido por todos (Gomes-da-Silva, 2016). Essa tríade de produção de sentido (Sentir, Reagir e Refletir) possui ênfase em momentos específicos, mas acontece em interação contínua e oscilante em todos os instantes da aula.

PARTICIPANTES RELACIONADOS – EQUIPE

Pierre Normando Gomes-da-Silva (coord.)

Elizara Carolina Marin (Coord. Adjunto)

1. DANIELLE MENEZES DE OLIVEIRA GONÇALVES (Aluno Pós-Graduação -Voluntário)
2. ELIZARA CAROLINA MARIN (Coord. Adjunta)
3. LEYS EDUARDO DOS SANTOS SOARES (Aluno Pós-Graduação -Voluntário)
4. PIERRE NORMANDO GOMES DA SILVA (Coordenador)
5. RODRIGO WANDERLEY DE SOUSA CRUZ (Aluno Pós-Graduação -Voluntário)
6. SAMARA QUEIROZ DO NASCIMENTO FLORÊNCIO (Aluno Pós-Graduação -Voluntário)

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, D.B.L (2017). On Diversity, Representation and Inclusion: New Perspectives on Toys' Discourse. **Revista Linguagem em Discurso**. Universidade do Sul de Santa Catarina. Santa Catarina.

ALMEIDA, D. B. L. Sobre Brinquedos e Infância: Aspectos da Experiência e da Cultura do Brincar. **Educação & Sociedade**, v. 27, p. p.541-551, 2006.

ALMEIDA, D. B. L. Construções Ideológicas do Discurso Midiático: O Caso dos Anúncios de Brinquedos. **Letra Viva** , v. 7, p. 9-21, 2006.

AMADO, João. Prefácio. In: OLIVEIRA, Marcus Vinícius Farias, et. al. **Brinquedos e brincadeiras populares: identidade e memória**. Natal: IFRN Editora, 2010.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011a

BENJAMIN, Walter. **A criança, o brinquedo e a educação**. Trad. Marcos Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.

BETTI, Mauro; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Corporeidade, Jogo, Linguagem**: educação física para os anos iniciais do Ensino Fundamental. SP: Cortez: 2019

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 3.ed. Coleção Dicionários Especializados – 3. Instituto Nacional do livro – Ministério da Educação e Cultura, 1972.

FUNARI, Pedro Paulo; CARVALHO, Aline Vieira de. **O patrimônio em uma perspectiva crítica**: o caso do Quilombo dos Palmares. Diálogos, v.9, n.1, p.33-47. 2005.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Educação Física pela pedagogia da corporeidade**: um convite ao brincar. v.14. Curitiba: CRV, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). **Oficina do brinquedo e da brincadeira**. Petrópolis: Vozes, 2013.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **O jogo da cultura e a cultura do jogo**: por uma semiótica da Corporeidade. João Pessoa: Ed. Univ. UFPB, 2011.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Pedagogia da corporeidade e sua estruturação lógico-funcional. In: GOMES-DA-SILVA, P.N.; CAMINHA, Iraquiton de Oliveira (orgs.). **Movimento Humano**. Curitiba: CRV, 2017, p. 21-50.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Pedagogia da Corporeidade. Gêneros Lúdicos**: sutilezas do brincar. 2019. 67p. Tese Acadêmica. Professor Titular. Departamento de Educação Física. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa/PB, 2019.

GUEDES, Angela Cardoso. **Brinquedos**: por uma política de aquisição. Anais do Museu Histórico Nacional. Rio de Janeiro, RJ, Brasil, v.36, p.25-40. 2004

GUEDES, Angela Cardoso. Empatia imediata, elo entre gerações. **Coleções de brinquedos no museu**. ANAIS do Seminário Internacional História Representada: o Dilema dos Museus. Rio de Janeiro, RJ, Brasil. 320p. p.135-142, 2003.

IBRAM. **Instituto Brasileiro de Museus**. Guia de Museus Brasileiros, 2011. 592p.

LABATE, Beatriz C.; GOLDSTEIN, Ilana. Ayahuasca. **From Dangerous Drug to National Heritage**: An Interview with Antonio A. Arantes. International Journal of Transpersonal Studies, 2009, v. 28, p.53-64.

MARIN, Elizara Carolina. **Jogo Tradicional**: patrimônio material e imaterial. Anais do 12º Congreso Argentino y 7º Latinoamericano de Educación Física y Ciencias. 2017.

MARIN, Elizara Carolina; RIBAS, João Francisco Magno. **Jogos tradicionais e cultura**. Santa Maria: EDUFSM, 2013.

MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Jogos Tradicionais e educação física escolar**. Curitiba: CRV, 2016.

MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda (orgs.) Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina. Curitiba: CRV, 2015.

MHN. **Museu Histórico Nacional**. Disponível em: Acesso em: 10 de setembro de 2018.

MOREIRA, Andressa Urtiga. **“Brincante é um estado de graça”**: sentidos do brincar na cultura popular. 2015, 189 fl. (Dissertação Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento e Saúde. Universidade de Brasília Instituto de Psicologia. Brasília, 2015.

OLIVEIRA, Marcus Vinícius Farias, et al. **Brinquedos e brincadeiras populares**: identidade e memória. Natal: IFRN Editora, 2010.

OLIVEIRA, Marcus Vinícius Farias. **Museu do Brinquedo Popular**: espaços de saberes e de aprendizagens brincantes. In: GOMES-DA-SILVA, P. N.; MARIN, E. C. (Org.)

Jogos Tradicionais e educação física escolar: experiências concretas e sedutoras. V .16. Curitiba: CRV, 2016a.

PADIGLIONE, Vincenzo. **Museus etnográfico interpretativos, colecionadores e patrimônio**. Entrevista concedida a Simone Lira da Silva e Rafael de Oliveira Rodrigues. Cadernos NAUI, v. 2, n. 2, p.1-10, jan./jun. 2013. Disponível em: Acesso em: 20 de outubro de 2018.

PADIGLIONE, Vincenzo. **Poetiche dal museo etnográfico**: spezie morali e Kit di sopravvivenza. Imola/Italy:Editrice la Mandragora, 2010.

PELEGRINI, Sandra C. A., FUNARI, Pedro Paulo. **O que é Patrimônio cultural Imaterial**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

PIORSKI, Gandhi. **Brinquedos do chão**: a natureza, o imaginário e o brincar. SP: Peirópolis, 2016

ROGÉRIO, Yone Maria Andrade Paiva. **O brinquedo no museu**: um estudo na perspectiva da teoria ator-rede. 2013 172fls. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de São João del-Rei. Departamento de Psicologia. 2013.

SANTIAGO, Mariani Guedes. **Museu de Brinquedos**: lugar de memórias, culturas e encantamentos. 2017. 62fls. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. 2017

SAURA, Soraia Chung. **O imaginário do lazer e do lúdico anunciado em práticas espontâneas do corpo brincante**. Rev Bras Educ Fís Esporte. v. 28, n.1, p.163-175, jan./mar. 2014.

SOARES, Leys Eduardo dos Santos; MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Oficina de brinquedos e brincadeiras na promoção de comportamentos sociais**. Revista *Educación Física y Ciencia*, vol. 21 Núm. 3, 2019, p.1-11

SOUZA, Edison Roberto de. **Do corpo produtivo ao corpo brincante**: o jogo e suas inserções no desenvolvimento da criança. 2001. 226 fl. (Tese de doutorado) Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina. 2001.

WINNICOTT, Donald. **Brincar e a realidade**. RJ: Imago, 1975

ZIMMERMAN, Ana Cristina; SAURA, Soraia Chung (orgs.). **Jogos Tradicionais**. SP: Pirata, 2014

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011a

BENJAMIN, Walter. **A criança, o brinquedo e a educação**. Trad. Marcos Vinicius Mazzari. São Paulo: Summus, 1984.

BETTI, Mauro; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Corporeidade, Jogo, Linguagem**: educação física para os anos iniciais do Ensino Fundamental. SP: Cortez: 2019

CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. 3.ed. Coleção Dicionários Especializados – 3. Instituto Nacional do livro – Ministério da Educação e Cultura, 1972.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Educação Física pela pedagogia da corporeidade**: um convite ao brincar. v.14. Curitiba: CRV, 2016.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Pedagogia da corporeidade e seu epicentro didático: estruturação da aula-laboratório. **Rev. Bras. Educ. Física Escolar**, v.1, n.1, agosto, 2015. p.136-176.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando (org.). **Oficina do brinquedo e da brincadeira**. Petrópolis: Vozes, 2013.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **O jogo da cultura e a cultura do jogo**: por uma semiótica da Corporeidade. João Pessoa: Ed. Univ. UFPB, 2011.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. Pedagogia da corporeidade e sua estruturação lógico-funcional. In: GOMES-DA-SILVA, P.N.; CAMINHA, Iraquiton de Oliveira (orgs.). **Movimento Humano**. Curitiba: CRV, 2017, p. 21-50.

GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Pedagogia da Corporeidade. Gêneros Lúdicos**: sutilezas do brincar. 2019. 67p. Tese Acadêmica. Professor Titular. Departamento de Educação Física. Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa/PB, 2019.

MARIN, Elizara Carolina; RIBAS, João Francisco Magno. **Jogos tradicionais e cultura**. Santa Maria: EDUFSM, 2013.

MARIN, Elizara Carolina; GOMES-DA-SILVA, Pierre Normando. **Jogos Tradicionais e educação física escolar**. Curitiba: CRV, 2016.

MARIN, Elizara Carolina; STEIN, Fernanda (orgs.) Jogos autóctones e tradicionais de povos da América Latina. Curitiba: CRV, 2015.

MOREIRA, Andressa Urtiga. **“Brincante é um estado de graça”**: sentidos do brincar na cultura popular. 2015, 189 fl. (Dissertação Mestrado). Programa de Pós-Graduação em Processos de Desenvolvimento e Saúde. Universidade de Brasília Instituto de Psicologia. Brasília, 2015.

OLIVEIRA, Marcus Vinícius Farias, et al. **Brinquedos e brincadeiras populares**: identidade e memória. Natal: IFRN Editora, 2010.

IORSKI, Gandhi. **Brinquedos do chão**: a natureza, o imaginário e o brincar. SP: Peirópolis, 2016

SOUZA, Edison Roberto de. **Do corpo produtivo ao corpo brincante**: o jogo e suas inserções no desenvolvimento da criança. 2001. 226 fl. (Tese de doutorado) Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção. Universidade Federal de Santa Catarina. 2001.

WINNICOTT, Donald. **Brincar e a realidade**. RJ: Imago, 1975