

## **Criação compartilhada de um jogo: arte e vida na interação com adolescentes da Vila Cafezal – Belo Horizonte – MG/Brasil**

Samuel Barcelos, Maria José Nogueira, Héilton Barros, Virgínia Torres Schall.  
Laboratório de Educação em Saúde, Centro de Pesquisa René Rachou/Fiocruz  
[samuelmbarcelos@cpqrr.fiocruz.br](mailto:samuelmbarcelos@cpqrr.fiocruz.br), [www.cpqrr.fiocruz.br](http://www.cpqrr.fiocruz.br)

**Palavras-chave:** Adolescência, Sexualidade, Educação, Jogo Educativo

Os jogos caracterizam-se como um importante veículo de comunicação entre os indivíduos, possibilitando interações que além de propiciar satisfação emocional imediata aos participantes, permite criar situações educativas e a construção de um saber coletivo. Na área da saúde, os jogos têm sido referidos como alternativas que permitem alcançar, de forma prazerosa e motivante, os objetivos de pesquisas, da educação e da divulgação científica. Este trabalho busca, através de metodologia participativa, produzir um Jogo Educativo com o intuito de prover os adolescentes de informações seguras que possibilitem questionar os mitos e preconceitos que rondam o tema do sexo e da sexualidade. Muitas vezes os adolescentes buscam informações e discutem temas referentes à sexualidade apenas entre seus companheiros do mesmo gênero, o que dificulta o entendimento de questões referentes ao sexo oposto. A proposta do jogo poderá preencher tal lacuna, podendo ser o momento de aproximação/disputa feita de maneira saudável, fazendo com que todos os participantes possam alcançar ganhos significativos, que estão além do simples prazer de jogar e competir. As atividades visam estimular o empoderamento dos adolescentes para uma escolha mais bem informada de alternativas de prevenção e promoção à saúde. Na primeira etapa do estudo, foram realizadas rodas de conversa com temas escolhidos pelo próprio grupo. Ao final das mesmas, utilizando recursos lúdicos (“fichas”, “caixas de perguntas” e outros) os adolescentes tinham a oportunidade de levantar suas dúvidas e curiosidades. As perguntas foram selecionadas e após revisão crítica por profissionais de áreas específicas as mesmas foram utilizadas para modelar 60 cartas que fazem parte do Jogo Educativo. Uma vez analisadas de acordo com o rigor científico, as informações foram incluídas de maneira lúdica e criativa, evitando, por exemplo, desenhos e textos que trouxessem informações equivocadas, como também o uso do grotesco. Além do tema principal do projeto, foi de escolha dos próprios adolescentes incluir assuntos que se apresentam em seu cotidiano. Uma vez que existe uma barreira cultural na sociedade brasileira de se tratar sexo e sexualidade nas esferas da família e da escola, campos que deveriam proporcionar a abertura ao diálogo sobre o tema, o jogo potencializa a conversa a respeito do assunto entre os próprios adolescentes, baseando-se em informações científicas de qualidade. Assim, o jogo também se mostra como uma forma de adequar a conversa dentro dessas esferas, promovendo uma educação não formal a respeito da temática. As oficinas foram o momento e o espaço para se refinar o senso comum, valorizando-o, e traduzindo-o em conhecimento científico. O jogo contém um encarte com orientações para professores, pais e responsáveis de como instigar, criar alternativas lúdicas quanto aos desdobramentos de gênero, e promover um diálogo e divulgação do saber científico. O material produzido poderá ser utilizado pelos profissionais de educação/saúde como alternativa para criar um ambiente saudável e interativo para se trabalhar com os adolescentes os temas referentes a sexo e sexualidade, estimulando o debate e a reflexão sobre a tomada de decisões em suas vidas.

**Apoio:** FAPEMIG, CNPq – Ministério da Saúde Brasil

### **Introdução**

O cenário que se desenha no tocante à saúde reprodutiva e sexual dos adolescentes em nossa sociedade é fortemente marcado pela naturalização de

comportamentos e papéis sociais, em detrimento de reflexões que nos levam a questionar os papéis demarcados e assimétricos das relações de gênero. Por outro lado, a universalização de conceitos como “adolescente”, “maternidade”, “paternidade” dificultam o entendimento da questão a partir de uma abordagem ancorada nos pressupostos construcionistas, que interpretam e buscam entender o comportamento e os papéis exercidos por homens e mulheres em um contexto sócio-histórico, no qual as variáveis raça, escolaridade e condições sócio-econômicas são de suma importância. Tais fatores irão repercutir na formatação de ações pedagógicas e estratégicas na área de saúde, pautadas no caráter estritamente biológico, com ênfase na informação e repasse de conhecimento, reforçando os valores e comportamentos já arraigados, não permitindo a transformação na base da conduta social.

Na interface entre a saúde, educação e as questões da sexualidade buscamos refletir sobre intervenções que possam aumentar o acesso e uso de *Tecnologias de Informação e Comunicação* (TICs) na área da saúde coletiva. Para Ayres (2002)<sup>1</sup> a interpretação das demandas em sua dimensão sócio-cultural é condição necessária para que as ações e estratégias no campo da saúde possam ser adequadas ao público que se destina. O autor chama atenção para um novo desenho no campo da saúde que busca a partir de identidades subjetivas (mulheres, idosos e adolescentes) elaborar os programas e as ações. Acreditamos ser de fundamental importância o desenvolvimento de projetos que estimulam as capacidades críticas e criativas, encorajando a participação e mobilização da população alvo no *design* e produção de novas tecnologias. Ancoramos nossa intervenção nas abordagens teóricas que compreendem o processo comunicativo como um processo de construção compartilhada e troca simbólica no qual se torna possível as ações e interações entre os sujeitos comunicantes<sup>2,3</sup>. Desse modo, nos aproximamos do paradigma praxiológico ou comunicacional, um pouco distante do modelo informacional ou epistemológico, que contém a idéia que o processo de comunicação é transmissivo, baseado no esquema emissor-mensagem-receptor e busca transmitir a mensagem com eficácia e livre de

“ruídos”, ou seja, eliminando todos os mecanismos que podem interferir no processo de transmissão do conhecimento.

Como estratégia pedagógica para instrumentalizar nossa prática escolhemos as oficinas em grupos operativos, uma vez que as mesmas podem ser tidas como o espaço do diálogo, da troca de experiências, da exposição de práticas, dinâmicas, vivências que possibilitam a construção coletiva do conhecimento. Embasados nesses pressupostos este trabalho buscou, através de metodologia participativa, produzir um Jogo Educativo com o intuito de prover os adolescentes de informações seguras que possibilitem a reflexão e os questionamentos dos mitos e preconceitos que rondam o tema do sexo e da sexualidade. Para Monteiro et al. (1994)<sup>4</sup> os jogos proporcionam maior interação e espaço para discussão entre as pessoas e servem de estímulo à discussão de temas-tabus, polêmicos, graves e atuais, que geralmente não são abordados de forma mais ampla, dada a sua complexidade. Tal fato é bastante evidente em nossa sociedade, na qual ainda persiste um silenciamento no âmbito da escola e da família no que se refere a sexo e sexualidade. Para Vygotsky (1984)<sup>5</sup>, o jogo facilita o desenvolvimento da imaginação e da criatividade. Macedo (1995)<sup>6</sup> destaca o papel dos jogos como revelador do *como* e o *porquê* das coisas.

O projeto foi aprovado pelos comitês de ética do Instituto René Rachou/FIOCRUZ e da Prefeitura de Belo Horizonte. Conta com financiamento da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de Minas Gerais (FAPEMIG), Brasil.

## **Metodologia**

### Oficinas com Grupos Operativos: produção compartilhada de material educativo

O jogo foi produzido por um grupo de adolescentes que fazem parte do Projeto “Amigos do Cafezal” que tem como proposta mais ampla a discussão de questões referentes a sexo e sexualidade. A oficina foi dirigida ao público adolescente (10 a 14 anos) da área adstrita da Equipe da Saúde da Família ESF\*, composta por 16

participantes – 5 meninos e 11 meninas. A oficina foi composta de 20 encontros realizados no posto de saúde todas as sextas-feiras das 13h00min às 16h00min, na quais foram discutidos vários temas em dinâmicas de grupo, filmes, rodas de conversa, etc.

Nos 12 primeiros encontros procuramos sempre de maneira participativa agregar conhecimento, propiciar a reflexão sobre temas ligados a sexo e sexualidade, com o objetivo de propor a produção de um material educativo que fosse elaborado por eles e para eles. Ao final dos 12 encontros o grupo foi subdividido: os adolescentes de 13 e 14 anos ficaram responsáveis pela produção de um jogo educativo que abordasse temas referentes a sexo e sexualidade na adolescência. O segundo grupo de 10 e 11 anos ficou responsável pela produção dos vídeos animados nas oficinas de animassinha. É válido destacar que nosso objetivo neste artigo refere-se apenas a apresentação do trabalho do primeiro grupo.

### **Produzindo o Jogo**

Segundo Monteiro (1994)<sup>4</sup> o levantamento da literatura específica, a investigação do conhecimento e das atitudes do público-alvo, a criação, o teste, a comercialização e a distribuição do produto, são etapas metodológicas que balizam a produção de jogos. As autoras destacam ainda, a necessidade de um processo contínuo de avaliação e, atualização de conteúdos. Na nossa experiência as 03 primeiras etapas foram contempladas e posteriormente iremos testar o material, com o público alvo, objetivando a produção e comercialização do produto final.

O trabalho foi realizado em quatro etapas:

#### 1ª etapa – Discutindo os temas

Durante os 12 primeiros encontros, procuramos criar um ambiente descontraído para agregar conhecimento e propiciar a discussão a cerca dos seguintes temas: gravidez precoce, DSTs/AIDS, uso de drogas, métodos contraceptivos, uso do

preservativo, o corpo reprodutivo feminino e masculino, etc. Na primeira etapa do estudo, foram realizadas rodas de conversa com temas escolhidos pelo próprio grupo. Ao final das mesmas, utilizando recursos lúdicos (“fichas”, “caixas de perguntas” e outros) os adolescentes tinham a oportunidade de levantar suas dúvidas e curiosidades. As perguntas foram selecionadas e após revisão crítica por profissionais de áreas específicas as mesmas foram utilizadas para modelar 60 cartas que fazem parte do Jogo Educativo. Uma vez analisadas de acordo com o rigor científico, as informações foram incluídas de maneira lúdica e criativa, evitando, por exemplo, desenhos e textos que trouxessem informações equivocadas, como também o uso do grotesco. A participação de ambos os sexos potencializou a discussão da existência de diferenças entre homens e mulheres.

### 2ª etapa – O que é um jogo? Ouvindo os adolescentes

Com o objetivo de sistematizar a percepção dos adolescentes a cerca de dois conceitos fundamentais: o “jogo” e o “jogar”, a equipe, reuniu os adolescentes para uma discussão informal. Nos relatos podemos perceber que a concepção dos mesmos no que diz respeito à estruturação de um jogo vai ao encontro da literatura<sup>7</sup>. A partir de exemplos do cotidiano, como o futebol, o jogo da velha, o totó (também conhecido como pebolim e futebol de mesa) e o xadrez, os adolescentes destacaram a necessidade de “regras” atribuindo as mesmas um papel fundamental para estruturação e organização de um jogo, Segundo Kishimoto (1998)<sup>7</sup>, “*a existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante*”, e esse fato foi confirmado devido à reação dos adolescentes quando argüidos sobre os atributos principais que constituiriam um jogo.

Avedon e Sutton-Smith (1971)<sup>8</sup> identificaram nove elementos estruturais nos jogos: propósito ou razão, procedimentos de ação, regras que governam a ação número de jogadores requeridos, papéis dos participantes, habilidades e qualificação, padrões de interações dos participantes, cenário físico e ambiente necessário e equipamento para a sua prática. No primeiro momento os adolescentes citam alguns desses elementos como estruturantes do jogo tais

como: objetivo, regras para serem cumpridas, o campo, no qual ele seria jogado (no caso um tabuleiro), pinos para representarem os jogadores, perguntas e respostas, número de participantes. O padrão de interação entre os participantes, bem como os papéis e a definição das regras foram elucidados ao longo do processo.

Citaram como inerente ao jogo o caráter de disputa, rivalidade e competição e destacaram que poderiam produzir um jogo no qual a disputa seria entre meninos e meninas. Tal fato é bastante interessante uma vez que a literatura da área demonstra que os adolescentes buscam informações e discutem temas referentes à sexualidade apenas entre seus companheiros do mesmo gênero, o que dificulta o entendimento de questões referentes ao sexo oposto. Por outro lado a fala dos meninos reforça o que Silva et al. (2006)<sup>9</sup> chama de aproximação unilateral entre os grupos de gênero. Em estudo etnográfico Silva et al. (2006)<sup>9</sup> demonstrara como a segregação é uma característica comum nos grupos de brincadeira, sendo expressivamente maior entre os meninos. Em seu estudo ela destaca que o percentual de integração com o outro sexo (participação em grupos mistos + grupos de outro sexo) entre as meninas é maior do que entre o grupo dos meninos, ou seja, os meninos tendem a se aproximarem de parceiros de mesmo sexo. A proposta do jogo poderá preencher tal lacuna, podendo ser o momento de aproximação/disputa feita de maneira saudável, fazendo com que todos os participantes possam alcançar ganhos significativos que estão além do simples prazer de jogar e competir. O fato de meninos e meninas estarem jogando e competindo no mesmo espaço garante a representação de sexo (machos e fêmeas), podendo ter conseqüências (*positivas e negativas* – grifo meu) para as relações de gênero dependendo do conteúdo dessa aproximação<sup>10</sup>.

Também foi evidenciado nas falas a dimensão lúdica do ato de jogar representadas pelas palavras “lazer” “brincadeira” e “diversão”, o que na literatura e representado pelo caráter “não sério do jogo”, em contraponto com a dimensão do trabalho<sup>11</sup>.

O relato dos adolescentes é recortado pela ênfase no caráter informativo e de aprendizado presente nos jogos. Nas palavras de um dos meninos o jogo serviria para “tratar um assunto”, “dar um cuidado especial a um assunto”. Quando indagados a respeito da temática que gostariam de “tratar”, no jogo, destacaram a temática do sexo e da sexualidade, justificando a dificuldade encontrada nas esferas da família e da escola para dialogarem sobre tais assuntos. Tal fato pode ser reflexo do discurso conversador, normativo e prescritivo quanto à vivência da sexualidade, principalmente, entre adolescentes do sexo feminino. O grupo destacou a necessidade de criar cartas diferenciadas para homens e mulheres, “perguntas de homem” e “perguntas de mulher” o que aponta para uma visão recorrente que atribui conhecimentos e papéis específicos segundo o gênero.

Finalizando, o “ato de jogar” e o “jogo”, na percepção dos adolescentes, possibilitaria o desenvolvimento de atitudes, tais como: “união”, “companheirismo” e “solidariedade”; estimulando o raciocínio e facilitando o aprendizado de conceitos e noções. Neste sentido destaca o papel do jogo no sentido de possibilitar aprendizagem instruída, essencialmente vygotskyniana, na qual aprendizes internalizam as instruções e as usam subseqüentemente para auto-regular sua atenção, sua memória e outras funções cognitivas. A possibilidade de aprendizado garantida pela brincadeira do ato de jogar remete ao conceito de material pedagógico uma vez que o jogo não se restringe a uma função meramente lúdica<sup>7</sup>.

### 3ª etapa – Produção compartilhada

Agora que os adolescentes já teriam uma idéia mais ampla do que seria um jogo e as múltiplas formas de se fazê-lo, a produção seria mais uma vez compartilhada entre eles. Eles mesmos debateram quais regras seriam cumpridas, o formato atribuído ao jogo, as cores que o constituiriam, assim como, à luz das discussões dos encontros anteriores, quais os principais assuntos deveriam ser abordados nas perguntas do jogo. Assim feito, eles próprios construíram um protótipo de

cartolina com o caminho a ser percorrido pelos jogadores e também o local no qual se passaria toda a brincadeira, no caso, a própria Vila Cafezal. Essa definição confirma o que é dito na literatura<sup>7</sup> a respeito da existência em todo jogo de um tempo e espaço onde se realizaria o prazer de jogar. A idéia de transpor para o tabuleiro o espaço físico da Vila Cafezal foi justificado pelos meninos e meninas pela necessidade de re-significar os espaços e locais da região onde moram, tais como o Posto de Saúde, a Caixa d'Água, a Escola, a Igreja, etc. Muitas vezes o espaço da Vila Cafezal é retratada através da mídia e dos meios de comunicação vinculado apenas a notícias de pobreza, tráfico de drogas e violência.

Desse modo, produziu-se um mapa da região, nomeando as ruas e descrições mais detalhadas dos locais eleitos como os mais importantes da vila. Estes se incluíam como uma maneira de demonstrar o que o aglomerado tinha de melhor, como também desfazer um pouco a imagem que outras pessoas poderiam ter da vila.

#### 4ª etapa – E agora vamos jogar?

Respeitadas as etapas metodológicas propostas pelo grupo de pesquisa, é chegado o momento do jogo passar pelo primeiro crivo dos adolescentes. O processo de criação das cartas, definição das regras e o próprio formato do jogo estavam definido, faltando apenas alguns ajustes. Mas o jogo funciona? Apesar do trabalho compartilhado com os adolescentes durante todo o processo de criação, uma versão “final” do produto, existia apenas na imaginação deles. Era nítida a ansiedade dos adolescentes para jogar.

Divididos em duplas eles começaram a jogar, sob observação discreta e constante dos pesquisadores. Nesse momento fica mais uma vez evidenciado como a competitividade é importante para os adolescentes. À medida que alguém se destaca, eles vão ficando cada vez mais eufóricos e com mais vontade de jogar. Como vencer implicar em acertos, a cada erro eles pontuam e questionam as



questões abordadas no jogo, sendo este um importante momento de reflexão para os pesquisadores.

Com essa atividade verificaram-se dois aspectos importantes: 1) o formato de jogo escolhido funciona e desperta a atenção dos alunos, prova disso foi o pedido dos adolescentes para jogar mais uma vez ao término da sessão; 2) o desempenho deles nas respostas foi bastante satisfatório, demonstrando que o processo de construção compartilhada permitiu não só confecção do jogo, mas também propiciou uma ambiente favorável de aprendizagem conjunta.

Durante o jogar, percebeu-se que os adolescentes se envolveram bastante na dinâmica do jogo e deram mais idéias de como ele poderia ser melhorado. Verificou-se que a presença de cartas estimulou a discussão durante o jogo e aumentou o interesse e a motivação, permitindo a expressão de opiniões, bem como a oportunidade para esclarecer conceitos e retirar dúvidas nas cartas de perguntas e respostas. É válido destacar que durante o jogo atitudes de descontração das participantes, pois notou-se que os mesmos ficavam mais abertos a expor suas dúvidas e relatar conhecimentos aprendidos durante os encontros anteriores.

### **Considerações Finais**

Ao final do processo reforçamos nossa motivação no sentido da viabilidade de se desenvolver atividades de educação em saúde, de maneira descontraída e criativa, estimulando a participação efetiva do público alvo e tratando-os como sujeitos históricos e não como "caixas vazias". No envolvimento dos adolescentes na atividade educativa percebemos que os mesmos foram capazes de trocar experiências acerca dos temas em discussão; a "brincadeira" e "o jogar" garantiram a liberdade verbal, diminuindo o medo de se expor.

Desse modo, embasados em pressupostos teóricos buscamos no espaço das oficinas criar um ambiente de aprendizagem diferente daquele existente na sala

de aula convencional<sup>3</sup>. Em vários momentos procuramos despertar a criatividade dos adolescentes, seu espírito crítico e o senso estético. Em todas as atividades era estimulada a participação em equipe, com o cuidado de explorar as potencialidades individuais. Como recurso pedagógico, as mesmas revelaram um excelente potencial, criando um ambiente descontraído que possibilitou a criatividade e o desenvolvimento da linguagem e da fala. As narrativas foram construídas buscando as dimensões do cotidiano e ressaltando as preocupações e dúvidas dos adolescentes.

O primeiro ponto que gostaríamos de ressaltar é a importância do espaço e do lugar do outro em nossa intervenção. Tentando manter os pressupostos de uma abordagem dialógica e reflexiva, os adolescentes foram colocados como os sujeitos históricos e da ação. A produção e transmissão de conhecimento foram pensadas de forma compartilhada.

Em alguns momentos, ficou evidente que para os adolescentes aquele espaço não poderia estar identificado com o ambiente da escola. Os adolescentes traziam, interiorizada, a cultura disciplinar da escola que se expressa de forma vertical, em dispositivos objetivos como a figura do professor, os olhares de censura, o sinal que demarca o tempo, o espaço para as atividades, etc. Do mesmo modo, a sanção normalizadora presente nos instrumentos de punição e recompensa ainda são marcas do nosso saber disciplinar – que cria marcadores para corrigir e reduzir comportamentos desviantes que se objetivam em leis, programas e regulamentos que modelam a identidade dos sujeitos. É isso o que os adolescentes não queriam encontrar e o que reforçou ainda mais nossa proposta de criar um ambiente que fosse diferente do aprendizado tradicional, como questionado por Freire (1974)<sup>3</sup>.

Ficou demarcado que ao final do processo lúdico os adolescentes incorporaram importantes requisitos para o processo de aprendizado: atitude, interatividade,

concentração e motivação. O grupo demonstrou prazer na construção coletiva do fazer e do brincar

#### Notas:

\*Das 08 (oito) Equipes de Saúde da Família lotadas no Centro de Saúde Cafezal, 04 (quatro) respondem pelo atendimento da Vila Fátima e 04 (quatro) pelo atendimento da Vila Cafezal. Para facilitar a sua identificação pelos respectivos usuários as equipes foram nomeadas com cores diferentes.

#### Referências:

1. AYRES, J. Repensando conceitos e práticas em saúde pública. In PARKER R. & TERTO JÚNIOR V. (orgs.). *Aprimorando o debate: respostas sociais frente à AIDS*. Rio de Janeiro: ABIA, p. 12-19, 2002.
2. QUERÊ, L. *De um modelo epistemológico da comunicação a um modelo praxeológico*. Tradução de Vera Lígia WESTIN e Lúcia LAMOUNIER. Mimeo: 1991.
3. FREIRE, P. *Educação como Prática da Liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1974.
4. MONTEIRO, S.; REBELLO, S.; SCHALL, V. Jogando e aprendendo a viver: uma abordagem da Aids e das drogas através de recursos educativos. In: *Drogas e Aids: estratégias de redução de danos*. Hucitec, São Paulo, p. 133-146, 1994.
5. VYGOTSKY, L. S. (1984) *Formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.
6. MACEDO L. *Os jogos e sua importância na escola*. Cad Pesq 1995; 93:5-10.
7. KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira.
8. AVEDON, E. M. & SUTTON-SMITH, B. (1971). *The study of games*. New York: John Wiley & Sons. Apud PONTES, F. A. R.; MAGALHAES, C. M. C. *A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação*. Psicol. Reflex. Crit., Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2003. Disponível em:  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010279722003000100012&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010279722003000100012&lng=pt&nrm=iso)  
Acesso em: 06 Mar 2007. Pré-publicação. doi: 10.1590/S0102-79722003000100012
9. SILVA, L. I. C. et al. Diferenças de gêneros nos grupos de brincadeira na rua: a hipótese de aproximação unilateral. Psicol. Reflex. Crit., Porto Alegre, v. 19, n. 1, 2006. Disponível em:  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-9722006000100016&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-9722006000100016&lng=pt&nrm=iso)  
Acesso em: 06 Mar 2007. Pré-publicação. doi: 10.1590/S0102-79722006000100016
10. CRUZ, Tânia Mara; CARVALHO, Marília Pinto de. Gender play: break time in a primary school. Cad. Pagu, Campinas, n. 26, 2006. Disponível em:  
[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S010483332006000100006&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S010483332006000100006&lng=en&nrm=iso)  
Acesso em: 07 Mar 2007. Pré-publicação. doi: 10.1590/S0104-83332006000100006
11. HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de J. P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980. Apud KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira.