

BRINCAR E CRIANÇA

Texto publicado originalmente em CARVALHO, Alysson; SALLES, Fátima; GUIMARÃES, Fátima; DEBORTOLI, José Alfredo. (Org.). Brincares. 2.ed. Belo Horizonte: UFMG, 2005. v. 1, p. 17-27. Para a Presença Pedagógica, ele foi atualizado e acrescido de alguns conceitos. Neste trabalho, os termos brincar e jogo têm o mesmo significado, assim como brinquedo e brincadeira.

NO ESPAÇO DO FAZ DE CONTA

Fazia calor. O ônibus chacoalhava e barulhava. Uns amigos e eu voltávamos de um passeio no parque de Xochimilco, na cidade do México. Nossas mãos estavam abarrotadas de brinquedos que compramos nas pequenas lojas de artesanato. Éramos curiosos e pesquisadores do brinquedo. Comigo também estava um cavalinho de pau.

No ônibus, à minha frente, do lado direito, uma criança, miúda e morena, no colo da mãe, espiava-me fortuitamente com um olhar sério. Olhei-a, pisquei os olhos, fiz ligeiras e tênues caretas. Ela continuava do mesmo jeito. Lembrei-me, então, do cavalinho em minhas mãos. Ao som de *toc toc, toc toc, toc toc...*, aproximava e afastava o cavalinho da criança. Às vezes o escondia atrás do banco. Os olhos do menino

começaram, aos poucos, a mostrar um brilho diferente e, nesse embalo, pude vê-lo abrindo o rosto, sorrindo e aceitando o convite para a brincadeira. Entrara no jogo, ora se escondendo no colo da mãe, ora reaparecendo, chamando o cavalinho e olhando para mim. Aos poucos, dos tímidos sorrisos, passou a deliciosas gargalhadas. Na esfera do imaginário, naquele pequeno universo de relação, dois seres se encontraram por intermédio de um brinquedo. Por uns 15 minutos ficamos mergulhados nesse diálogo simbólico.

O que possibilitou esse encontro de um adulto brasileiro e uma criança mexicana? Não houve falas. Não houve palavras. Houve uma cena de movimentos e gestos sonoros, que explicitaram uma relação. Eram sinais de que alguma realidade ou alguma intencionalidade estava sendo instalada naquele local. Algo em comum nos permitiu uma comunicação, uma declaração. Havia um movimento em que os sons e os gestos traziam um universo de possibilidades, de leituras, de escolhas que foram compartilhadas, anunciadas e interpretadas pelos interlocutores ou brincantes. Éramos dois desconhecidos que encontraram uma forma de se comunicar e de estabelecer um vínculo. Brincar vincula e cria laços, mesmo que temporários.

Eram um adulto e uma criança. Nem ela e nem eu mudamos nossas idades, mas nos encontramos em um tempo capaz de absorver qualquer tipo de preconceito dessa natureza. Havia uma cumplicidade tal no entorno de nós que surgiu uma atmosfera, um lugar em que foi permitida, à imaginação, uma forma de se manifestar. Aconteceu uma relação de ludicidade. Duas escolhas em torno de uma ação imaginativa (ou fictícia), mas de verdade. Um acordo ficcional. A imaginação não é mentira, ela é de mentirinha, de faz de conta, de como se, no dizer das crianças. Nesse espaço, tudo vira de ponta-cabeça. É como se, com uma varinha de condão, lançássemos um novo tempo/lugar no lugar onde estamos. A brincadeira não é a realidade, mas é algo real que acontece.

O que nos movia para esse contato era uma forma de comunicação. Não com uma certa mensagem, mas uma comunicação que não queria dizer nada além daquilo que a cena propunha: brincar de esconde-esconde. Não somente de esconde-esconde, mas também de gestos, sons, proximidades etc. Tudo girava dentro de um contexto de significados que somente nós dois compreendíamos. Não estávamos preocupados, totalmente, com o que as pessoas ao lado estavam pensando. Eu

“ *Brincar vincula e cria
laços, mesmo que
temporários* ”



um pouco, pois o adulto, em meio a um público, quase sempre pensa nesse público ao fazer uma ação. A criança, no início, somente olhava para a mãe, pedindo o consentimento para entrar na brincadeira com um estranho.

Uma linguagem estava explícita ali entre dois seres de universos distintos, mas próximos, que brincavam. Nesse sentido, a brincadeira é repleta de gestos e sons que se inter-relacionam, formando um fenômeno que, movido pelo desejo e intencionalidade de quem brinca, deixa entrar aquilo que é reconhecido sem falas, sem letras, talvez por qualquer ser humano que se reconheça brincante. Naquele brincar houve uma expressão em que os dois protagonistas da ação estabeleceram níveis de diálogo que foram para além das palavras.



IvanNikulini/iStock.com

O brincar não acontece do nada. Antes de o cavalinho entrar em ação, eu me tornei um cavaleiro. Da mesma maneira, a criança que pega um pano e o transforma em capa de super-herói se transforma, antes, em super-herói. O pano não foi um “material lúdico”, a relação que a criança estabeleceu com esse material é que foi lúdica. Então não há como dizer que o cavalinho de pau seja um objeto lúdico. Ele o é a partir do momento em que alguém o “acorde” e o faça viver na imaginação, preenchendo-o de faz de conta. Por isso é que, para a criança, qualquer objeto pode se tornar um brinquedo. Ela tem em si mesma um impulso que a faz querer brincar, que a faz dar novos significados às coisas materiais e imateriais. E uma das mais importantes maneiras que ela tem de se relacionar com o mundo para, assim, apreendê-lo e compreendê-lo, é no brincar. Eliza Santa Roza (1993, p. 16) nos diz que, “aos olhos de uma criança, tudo é brinquedo”, e que a grande dificuldade que ela tem é de não brincar. É verdade essa afirmação, mas isso não quer dizer que a criança brinca o tempo todo. Ela reconhece quando algo é brincadeira e quando não é. Seria preocupante se a criança não soubesse sair desse universo imaginário.

O BRINCAR COMO ACONTECIMENTO

No brincar, como observaram Johan Huizinga (1993) e Roger Caillois (2017), há um conjunto de características que o constitui. Huizinga considera o brincar como um fenômeno cultural e, em sua obra *Homo ludens* – referência básica para quem se interessa pelo assunto –, esse tema é estudado exaustivamente e inter-relacionado com muitas áreas do fazer humano. Para ele, “a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo” por intermédio do jogo, e a “cultura surge sob a forma de jogo” (HUIZINGA, 1993,

“ (...) ‘a sociedade
exprime sua
interpretação da
vida e do mundo’ por
intermédio do jogo, e
a ‘cultura surge sob a
forma de jogo’ ”

p. 53). Nesses casos, ele propõe uma discussão bastante interessante ao defender a ideia de que, na formação da cultura, houve um elemento básico que a constituiu: o jogo. Segundo ele, “em suas fases mais primitivas, a cultura possui um caráter lúdico, que ela processa segundo as formas e no ambiente do jogo” (HUIZINGA, 1993, p. 53). Sendo assim, jogo e cultura estão imbricados em uma inter-relação embrionária. Para esse autor, o jogo se caracteriza por ser

uma atividade livre, consciente, tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 1993, p. 16).

Roger Caillois (2017), em *Os jogos e os homens*, classificou os jogos em quatro diferentes categorias. São elas: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. *Agôn* designa os

jogos de caráter competitivo, de luta, de confronto e disputas que dependem dos jogadores (pega-pega, dama, queimada, amarelinha etc.). *Alea* são jogos aleatórios, de sorte. Estão presentes no jogo de dados, de baralho, de loteria etc., e não dependem somente dos jogadores, pois há um contexto externo que também conduz o jogo. A categoria *Mimicry* é a imaginação ou ficção, a fantasia, a mímica, o disfarce. Nessa categoria estão as brincadeiras do faz de conta e todas aquelas que remetem a uma imitação. E, por fim, a categoria *Ilinx* é constituída por jogos provocadores de vertigem, isto é, que buscam a instabilidade da percepção, a tonteira. Vemos isso acontecer nos brinquedos de rodar, balançar, escorregar, e naqueles em que há uma mudança em nossa percepção.

Diante da experiência que tenho com os jogos, percebi que há outra categoria que pode ser acrescida a essas apontadas por Caillois. Ela é a *aenigma*, que abrange aqueles jogos que têm maior incidência do uso do intelecto, do cognitivo. Nessa categoria estariam as adivinhas e os jogos de palavras.

Caillois chama a atenção para o fato de que os jogos estabelecem uma inter-relação com essas quatro categorias. Aqui insiro a quinta, e destaco que elas não são excludentes entre si, pois em um jogo elas podem estar presentes ora com predominância de uma, ora de outra.

Assim como Huizinga, Caillois (2017, p. 29-30) caracteriza o jogo como uma atividade livre, delimitada (no espaço e tempo), incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Para a identificação desse fenômeno, Caillois e Huizinga propuseram essas características que indicam um certo modo de perceber o ato de brincar – ato que denominei *estado de brinquedo*. Então, podemos identifi-

“ (...) quem brinca diz alguma coisa, e esse dito está repleto de conteúdos da existência humana ”

car, sinteticamente, esse estado como uma atividade voluntária, delimitada no espaço e no tempo, incerta, improdutiva, com regras acordadas e imbuídas de conteúdo fictício (ou imaginário). Ampliando um pouco mais, sugiro que a essas características poderíamos também juntar a intencionalidade, a significação, a consciência, o rito e o vínculo.

Todo brincar tem início a partir de uma vontade. Ninguém brinca por obrigação, é uma atividade voluntária. A brincadeira acontece dentro de certos limites de espaço e de tempo – observemos o jogo da amarelinha: ele precisa do desenho no chão e dos brincantes, que ficam o tempo necessário para que aconteça e seja realizado o desejo de brincar. Mesmo nesse jogo, o resultado não é sabido. Sabe-se das regras, mas não se o jogador conseguirá executá-las.

No brinquedo não há uma produção, isto é, não é algo que acontece com o sentido de produzir um bem mate-

rial. Na construção de um papagaio ou pipa, por exemplo, esse material produzido não é um brinquedo em si, pois ele somente o será nas mãos daqueles que o estiverem soltando no ar.

Não existe brincar sem regras. Em toda brincadeira há um acordo entre aqueles que brincam, acordo que orienta as ações, e aí daquele que não seguir essas regras. A ficção ou imaginação é o tempero do brincar. Nesse universo, as coisas acontecem de modo diferente da realidade. É uma outra realidade. A imaginação é marcada pela capacidade de dar diferentes significados a algo dado. Lúdico vem daí, do latim *ludere*, que significa *ilusão*. Então, todo gesto lúdico é imaginativo. Eliza Santa Roza (1993, p. 81) mostra isso muito bem ao dizer que os jogos infantis

são, em geral, roteiros compreensíveis, que possuem coerência e inteligibilidade, mesmo quando contêm elementos que se contrapõem à realidade material: voar, mudar de tamanho, possuir superpoderes etc. Esses elementos não constituem para a criança nenhum sentimento de estranheza, pois no brincar há uma consciência da irrealidade da trama, que é produzida intencionalmente, tal como nas novelas de ficção.

No brincar, a intencionalidade é o sentido que o brincante dá à brincadeira que está acontecendo, isto é, brinca-se com um determinado sentido, e somente quem está brincando sabe realmente sobre essa intencionalidade. Nós apenas fazemos leituras desses sentidos, que podem até não ser os mesmos dados por quem está brincando.

A significação se caracteriza pelo que é possível perceber nas ações dos brincantes por intermédio dos gestos, da fala ou das próprias relações esta-

belecionadas por aqueles que estão brincando. Há um acervo de significados entremeados na atitude lúdica que remetem a muitos aspectos da vida, pois quem brinca diz alguma coisa, e esse dito está repleto de conteúdos da existência humana. Para Huizinga (1993, p. 4), "(...) no jogo existe alguma coisa em 'jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida... Todo jogo significa alguma coisa (...)".

A consciência é o estar presente no instante da brincadeira, é saber que se está brincando; porém esse estado não é estático. Muitas vezes, o brincante é ofuscado pelas circunstâncias do jogo, sendo ora arrebatado de sua lucidez, ora trazido novamente a ela, não implicando uma desconexão de si mesmo. A absorção em uma brincadeira nos permite deduzir que "a oscilação da consciência no ato de jogar constituiria um movimento pendular, uma dialética do jogo e não jogo que seria a essência mesma da atividade lúdica", no dizer

de Eliza Santa Roza (1993 p. 34). No estado de brinquedo há uma constante mobilidade que leva a um contínuo entrar e sair da área de brincadeira.

O rito, que é o encadeamento das ações, isto é, estruturas de gestos e sons que possibilitam a repetição do fenômeno, acontece no início, durante e nas finalizações das brincadeiras. Essas ações seriam como "roteiros compreensíveis, que possuem coerência e inteligibilidade", segundo Santa Roza (1993, p. 81).

E, finalmente, o vínculo. Toda brincadeira gera algum vínculo, mesmo que circunstancial. As relações de vínculo têm início no acordo antes mesmo de começar a brincadeira. O convite é a porta de entrada para o jogo.

Para explicitar melhor, ilustremos com o brinquedo de "casinha". Ele tem as suas personagens, que são escolhidas e demarcadas rigorosamente; e tem uma intencionalidade, que é a de fazer de conta que é a mãe, o pai, o irmão, a tia, ou seja, de representar os entes queridos e não queridos, em uma situação imaginária. Essa situação pode ser representada para tentar resolver um conflito ou, então, por simples entretenimento. Somente observando com bastante atenção é que poderemos tanger algum significado da brincadeira naquele instante. As crianças sabem que estão em uma brincadeira e que o que está acontecendo não é como na vida cotidiana. Elas também sabem que esse brinquedo é significativo para elas, pois, caso contrário, não o fariam. A estrutura da brincadeira nos remete aos ritos, implicando gestos, palavras, distribuição de papéis que permitem que a brincadeira possa ser repetida em diferentes situações e momentos. Quantos modos de vínculo são percebidos nessa brincadeira, não é verdade?



Assim, no brinquedo de casinha, há leituras que vão para além do que está sendo visto. É necessário, aos olhos de quem o observa, ficar atento às nuances dos sons, gestos, afetos e desafetos presentes no momento da brincadeira para ler esse acontecimento.

Esse acontecimento é uma atividade consciente, inserida em uma realidade imaginativa, capaz de mobilizar estruturas internas profundas, advindas da própria experiência individual e do imaginário coletivo, transmitido de geração a geração. É uma cena entrelaçada de significados para quem brinca, para quem vê e para quem o estuda. Eliza Santa Roza (1993, p. 92) comenta que “o brincar é antes de tudo um movimento, a ação de engrenagem que vai girar infinitamente no sentido de originar interpretações” e leituras. Essa engrenagem denota um movimento que é interno e externo no mesmo instante, possibilitando ao brincante navegar nesse fluxo imaginativo. E é nesse fenômeno que a criança encontra alimento para a sua condição humana e seu crescimento como sujeito de cultura, na busca de dar significado à sua vida e de encontrar novas maneiras de experienciá-la. Não é à toa que as crianças repetem certas brincadeiras. Ali, há uma vivência que as direciona para uma realização interna da eterna incompletude do ser. Essa busca gera cultura, traduzida em brincadeiras, brinquedos, jogos e toda sorte de ações que alimentam a experiência humana. Não há brinquedo que não esteja ligado a essa dimensão existencial de busca. Dar significado é uma atividade genuinamente nossa, e ressignificar – dar novos significados – é a demonstração da mobilidade humana de reelaborar e estabelecer novas conexões entre as ações que realizamos. Daí surge aquilo que chamamos *novo*. Inauguramos, a todo instante,

uma nova possibilidade. Cada ato, na esfera do brincar, é uma amostra de que a vida não é estática. É um constante movimento, repleto de surpresas e dados (re)conhecidos que se expressam em uma manifestação de cultura. O brincar é um campo de possibilidades imaginativas e de criação.

BRINCAR COMO EXPRESSÃO DO SER HUMANO

As brincadeiras são uma linguagem que perpassa toda a nossa experiência de vida. Também nelas a criança se encontra e delas se apropria para se constituir como ser humano. São gestos, sons, expressões, inflexões, declarações e imagens que se inter-relacionam, gerando um fenômeno complexo, imbricado nos modos mais



IvanKulin/iStock.com

íntimos de estar no mundo. A criança, assim, se apropria desse brincar, não de uma forma infantilizada, como muitos de nós, educadores, acreditamos – que tudo é tranquilo, doce e leve. Brincar não é sinônimo de prazer. Na verdade, há um conjunto de ações que não isenta os brincantes do conflito. Percebo em muitos brinquedos infantis a crueldade, a tensão, a briga, a morte. Nem tudo são flores. A vida se manifesta nas crianças em todas as dimensões possíveis, inclusive em suas brincadeiras. Elas, por mais doces que sejam, trazem dentro de si toda a condição humana de afetos, desafetos, preconceitos, leveza e crueldade. Estamos lidando com seres humanos, não com anjos. Se observarmos bem, nas brincadeiras das crianças encontraremos disputas, temores, acordos, burlas, birras, alegria, raiva, enfim, as inúmeras formas de relacionamento encontradas no dia a dia, acrescidas do tempero da imaginação, do de mentirinha.

A criança, quando brinca, está em estado de busca, e brincar é um ato de descobrir, indagar, escolher, recriar; é uma *metáfora da criação*. Criação no sentido genuíno de espelho do gesto criador do universo, como o termo *lila*, que em sânscrito quer dizer “jogo, brincadeira. Mais rica de sentidos do que as palavras correspondentes em nossa língua, ela significa brincadeira divina, o jogo da criação, destruição e recriação, o dobrar e desdobrar do cosmos” (NACHAMONOVITCH, 1993, p. 13). Nesse aspecto, a atitude – lúdica – de quem brinca não é de simples prazer e de um fácil contentamento: é um viver a tensão das escolhas, dos conflitos, dos limites, do fazer e desfazer das ações e imaginações em que o brincante experimenta o equilíbrio e o desequilíbrio, o contraste e o semelhante, a união e a desunião (PEREIRA, 2001).

O ESPAÇO INFANTIL

Se há uma semelhança entre nós, adultos, e a criança, é a dimensão humana. Nós já fomos crianças, e desse universo trazemos nossas histórias. A ele, nunca mais retornaremos. Para muitos, é um desespero, pois tratam a infância como um paraíso; para outros, um alívio, pois a vida infantil talvez não tenha sido lá grandes coisas; e, para muitos outros, sair da infância é uma alegria, pois podemos, sendo adultos como somos, nos reconectar com uma atitude de infância, e não infantilizada, ao deixarmos a nossa capacidade imaginativa atuar sobre nossos atos e assim ressignificar, ao modo lúdico, a nossa maneira de exercer nosso papel no mundo.

Não somos mais crianças, portanto precisamos dar um salto em nossa relação com a criança e com o brincar. Será que quando brincamos nos tornamos crianças? Acredito que não, pois, ao brincar, tocamos em uma mesma dimensão em que a criança está e, de lá, temos a liberdade de, conscientemente, saborear esse universo. Se assim o fizermos, participaremos dessa dimensão sem nos tornarmos diferentes do que fomos ou somos. Transformaremos sim, mas a nós mesmos. Brincar nos remete à infância, mas não retornamos a ela, tornando-nos criança novamente. Tentamos nos confortar com uma infância que talvez nem tenhamos tido, inventando uma infância idílica. Para nosso desespero, a criança não está em um paraíso, tudo não passa de uma maquinação de nosso imaginário, de uma projeção de nossos desejos em uma criança que forjamos existir. Uma coisa é entrarmos nesse mundo e nos vermos agindo na esfera infantil; outra é entrarmos nesse mundo e acreditarmos que nos tornamos criança novamente. Se, por um lado, entrar nesse mundo, de forma consciente, nos remete a nós mesmos,

“ (...) se entendo o brincar como uma possibilidade de expressão, (...) há uma chance de o brincar se instalar como uma das ações de formação de identidade da criança (...)

”



isto é, nos reconhecemos brincantes com a idade em que estamos, não inventando uma outra, por outro lado, entrando de forma ingênua nos tornamos infantilizados, o que nada tem a ver com a atitude da criança que brinca. É importante, para nós, educadores, professores, pais, mães, tios etc., sermos adultos ao brincar com as crianças.

TRABALHO E BRINCADEIRA

Na linguagem da brincadeira, podemos, e muito bem, estabelecer nossa forma de trabalho, mas é importante estarmos atentos ao fato de que somos educadores, e isso faz uma grande diferença. A criança não precisa (e nem deve) ficar pensando no porquê brinca, mas o educador precisa constantemente procurar saber o que o brincar tem a ver com o seu trabalho.

Penso que somente a partir de meu conceito sobre o brincar, se me aproprio desse gesto e se percebo o quão importante ele é para a criança, conseguirei dar significado e direção ao meu fazer de educador ou professor. Preciso reconhecer que já fui criança e lembrar como foi importante brincar em minha formação. Preciso ver e escutar a criança que está diante de mim e me perguntar: se eu fosse essa criança, o que seria mais importante fazer agora? O outro não sou eu, mas, na relação educador/educando, é importante ver o outro como a si mesmo – não como uma extensão de si mesmo, mas como integrante de uma proposta em que ambos possamos crescer mutuamente. Cada qual em seu lugar e em seu papel.

No tema em questão, a criança é aquela que está em busca do aprender e que tem no brincar não uma ferramenta, mas uma maneira de se expressar. Por isso é importante estabelecer uma diferença entre o brincar como ferramenta



e o brincar como expressão. A partir do momento em que uso o brincar como simples ferramenta de ensino, eu privo a criança do exercício de reelaborar uma dada realidade e dar novos significados às coisas à sua volta. Mas, se entendo o brincar como uma possibilidade de expressão, reconhecendo-o como cultura, como forma de o ser humano se tornar presente no mundo com sua peculiaridade de indivíduo e de integrante de um grupo social, há uma chance de o brincar se instalar como uma das ações de formação de identidade da criança e, aí sim, exercer um papel importante na aprendizagem.

Na verdade, nos encontramos diante de um dilema: brincar por brincar ou brincar para aprender? A resposta deveria ser: ambos. O que importa é a maneira como percebemos e como encaminhamos as coisas. É necessário aprender e é necessário brincar. Um não elimina o outro. O que dá o tom é se estamos atentos ao movimento que a criança faz no que se refere ao gesto de estar brincando. Somente conseguiremos perceber esse gesto se estivermos atentos a nós mesmos, isto é, se soubermos que aquele movimento é importante para ela e que eu o reconheço em mim mesmo.

Há reciprocidade nesse movimento. Eu, vendo a criança brincando, deixo aquele gesto vibrar e ressoar em mim, e conecto-me com ela. Nisso, ela, me vendo, adulto que a vê e escuta, terá maior liberdade em experimentar a alegria e a dor que é também o viver, por intermédio da brincadeira.

... E, no ônibus, a mãe se prepara para descer, arrumando seu filho no colo. A criança e eu trocamos olhares. Ela flertou com o cavalinho, estendeu a mão e o tocou. Soltei-o de minhas mãos, e ela, montada em seu brinquedo, seguiu seu caminho. E eu segui o meu. ◇

REFERÊNCIAS

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Petrópolis: Vozes, 2017.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993.

NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser criativo – o poder da improvisação na vida e na arte*. São Paulo: Summus, 1993.

PEREIRA, Eugênio Tadeu. Situação lúdica. In: ALVES DE SOUZA, João Valdir; GUERRA, Rosângela (Org.). *Dicionário crítico da educação*. Belo Horizonte: Dimensão, 2014. p. 248-251.

_____. Brinquedos e infância. *Presença Pedagógica*, Belo Horizonte, n. 44, mar./abr. 2002.

_____. Brincar, brinquedo, brincadeira, jogo, lúdico. *Presença Pedagógica*, Belo Horizonte, n. 38, mar./abr. 2001.

_____. Brincar na adolescência. *Presença Pedagógica*, Belo Horizonte, nov./dez. 2000.

_____. *Brincar na adolescência: uma leitura no espaço escolar*. 2000. 252f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2000.

PEREIRA, Eugênio Tadeu et al. *Pandalelé: Arquivo lúdico*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1997. Coleção Quem Sabe Faz, n. 11.

SANTA ROZA, Eliza. *Quando o brincar é dizer: a experiência psicanalítica na infância*. Rio de Janeiro: Relume-Dumaré, 1993.