



*Tereza Miriam Pires Nunes (Zamira) ministrando curso na Ecobrinquedoteca. Campinas, 2015.*

[FotoTMPN]

# *Saúde Mental e Sustentabilidade*

---

## *Capítulo 6*

## SAÚDE MENTAL, SUSTENTABILIDADE E LUDICIDADE: BRINCAR PARA (RE)CRIAR

*Rosely Perrone<sup>7</sup>*  
*Tereza Miriam Pires Nunes<sup>2</sup>*

### INTRODUÇÃO

#### *– Fatores do Brincar na História de Vida*

*Tereza Miriam Pires Nunes (Zamira)*

#### **1. O significado do brincar e do que mais brincava na infância**

Brincar é encontrar alegria em tudo que se faz.

Na infância, tenho muito para recordar, pois em cada época eram “moda” algumas brincadeiras, tais como: amarelinha, **bolinha de gude, passa anel, pique-esconde, pipa**, (GIMENES; TEIXEIRA, 2011, p. 33, 45, 52, 101, 132), **queimada, “quer comprar fita?”**, **paredão, quatro cantos, teatro, pé de lata e telefone sem fio**. (ver p. **Bia**). Outras atividades, como: subir em árvores, pescar e andar a cavalo, também, se caracterizavam como brincadeiras, pois havia ludicidade e alegria em tudo.

#### **2. O brincar manifestado no novo núcleo familiar**

Na minha adolescência conheci o baralho (GIMENES; TEIXEIRA, 2011, p. 113) e comprei um, mas não durou nadinha. Meu pai rasgou! Comprei mais dois e meu pai os rasgou. Mas, um dia, consegui ensinar paciência para ele, pois já estava cardíaco e precisava de algo que o distraísse e acalmasse.

Jogos como xadrez e cama eram somente para os meninos. Nós, mulheres, tínhamos que fazer as tarefas domésticas e cuidar das crianças mais novas.

Eu me casei com um homem que ama jogos e chegamos a trocar presentes do casamento por jogos. Tivemos quatro filhos, com os quais brincamos de tudo. Eles

---

<sup>7</sup> Psicóloga. Mestre em Psicologia da Saúde. Doutoranda em Psicologia Clínica. E-mail: roseprandi@hotmail.com

<sup>2</sup> Diretora da Ecobrinquedoteca do Parque Ecológico, Campinas. E-mail: ecobrinquedoteca@gmail.com

ainda gostam de vir aqui em casa para jogar. E eu jogo **tranca** com meu marido desde solteira (1970).

### ***3. Os principais aspectos do brincar que influenciaram na escolha da profissão***

Graduei-me em Biologia e dei aulas de Ciências e Matemática, mas foi na pré-escola que me encontrei. Foi lá que percebi que a ludicidade era “tudo” para aprender de tudo! Encantei-me e fiquei por 15 anos em salas com crianças de 4 a 6 anos. Depois, assumi a coordenação pedagógica em Escola Municipal de Educação Infantil – EMEI, por três anos. Fui também Vice-Diretora de Centro Municipal de Educação Infantil (CEMEI) para crianças de zero até seis anos.

### ***4. A representação da ludicidade na formação profissional***

Nada tive nessa área no Magistério e nem na Pedagogia. Busquei essa formação em cursos de extensão e particulares.

### ***5. A ludicidade entrando no cenário profissional***

A ludicidade sempre entrou em todos os momentos profissionais e que eu pude colocar, principalmente, agora que estou aposentada e me dedico a formar pessoas que precisam da ludicidade presente em suas atividades, sejam elas educativas, ou terapêuticas e/ou de lazer.

Participo, também, de dois programas para a Terceira Idade: o Programa “Saúde toda Vida” da UNIMED-Campinas e do Programa “UniversIDADE”, da Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), onde desenvolvo atividades com jogos de memória, de estratégias, de lógica e de azar, entre outros.

Esse ano ensinei a jogar xadrez para quatro senhorinhas com mais de 70 anos cada. Muitas mulheres têm vontade de aprender o xadrez, mas houve uma cultura que era um jogo difícil. Para quem tem vontade de aprender eu costumo desafiar dizendo:

“Em 20 minutos eu consigo deixar você apaixonado pelo xadrez...”. Muitos aceitam e realmente começam a estudar e a jogar.

## **6. Destacando a contribuição literária sobre a ludicidade**

Não tenho um perfil científico-acadêmico, mas sempre gostei de conhecer e pesquisar sobre jogos.

Particpei do Curso da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) com a Tânia Fortuna, em 2006, e, nesse mesmo ano, fiz o Curso da Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABBri) com a Nylse Cunha.

Hoje, sou membro do Conselho Consultivo da ABBri; do Grupo de Estudos sobre o Brincar na Educação Infantil, da Universidade de São Paulo (USP); do Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação Matemática nos/dos Anos Iniciais (GEPEMAI), da UNICAMP, que estuda sobre como ensinar matemática lúdica no Ensino Fundamental I. Também, faço parte da Rede de Aprendizagem Criativa, uma organização internacional.

Eu li vários autores e percebi que sou do “aprender fazendo”. Gosto de vários pesquisadores e busco o que há de melhor em cada um.

## **ARTIGO**

### **7. Saúde mental, sustentabilidade e ludicidade: brincar para (re)criar**

**Rosely Perrone**

#### **7.1. Saúde Mental**

Para todo ser humano, a saúde física, mental e satisfação social, são aspectos vitais e interdependentes. A **saúde mental** é, portanto, fundamental para garantir o completo bem-estar do indivíduo e da sociedade (WHO, 2018).

Ela não se mede apenas pela ausência de transtornos mentais. Envolve bem-estar subjetivo, autonomia, competência, dependência intergeracional e

reconhecimento da capacidade de realização intelectual e emocional. A saúde mental pode também ser uma condição de vida em que o indivíduo reconhece suas habilidades, possui capacidade para lidar com o estresse do dia a dia e trabalha produtivamente contribuindo com a sociedade (WHO, 2018).

Saúde mental implica, sobretudo, na capacidade do indivíduo em enfrentar, de modo equilibrado, a realidade vivida nos diferentes ciclos da vida, sejam realizações, mudanças e/ou desafios. Está diretamente relacionada à forma como o indivíduo reage às exigências da vida e como se apropria de suas competências, suas emoções e seus desejos.

Saúde mental diz respeito a todos os indivíduos e não apenas àqueles afetados por um transtorno mental, sendo o eixo principal no bem-estar integral pessoal e coletivo (OMS, 2013).

Dados da OMS (2004) apontam que: a) mais de 450 milhões de pessoas em todo o mundo sofrem de algum tipo de transtorno mental ou de conduta, b) a cada ano, cerca de um milhão de indivíduos cometem suicídio, c) entre as seis principais causas de anos vividos com alguma falta de capacidade, quatro resultam em transtornos neuropsiquiátricos (depressão, transtornos generalizados por uso de álcool, esquizofrenia e transtorno bipolar), d) uma de cada quatro famílias possui pelo menos um membro afetado por um transtorno mental, e) os indivíduos acometidos por transtornos mentais são vítimas de violação dos direitos humanos, estigmatizados e discriminados.

A saúde mental é determinada por vários fatores, sejam eles socioeconômicos, biológicos, psicológicos ou ambientais. Nesse sentido, existem estratégias e intervenções intersetoriais eficazes para promover, proteger e restaurar a condição mental saudável do ser humano.

Ao considerar o envelhecimento da população mundial, os estudos em neurociências acerca da saúde mental dos indivíduos têm tratado, principalmente, de temas sobre o idoso em condições de fragilidade e das representações sociais do envelhecimento saudável. Contudo, outros tópicos, como o estresse na sociedade

moderna – doenças mentais, depressão, ansiedade e doenças psicossomáticas, também têm sido foco de investigações atuais com avanços na área de neurociência e saúde mental.

As pesquisas buscam compreender cada vez mais o funcionamento do cérebro e como a atividade cerebral repercute no pensamento, no comportamento e nas emoções do ser humano.

Ao mesmo tempo, a literatura tem destacado o uso de atividades lúdicas e da ludicidade como estratégias importantes na conquista da saúde mental e do equilíbrio emocional. São consideradas como ações preventivas no sentido de oferecer suporte para os momentos críticos da vida (OLIVEIRA, 2006; PERRONE, 2008).

## **7.2. Sustentabilidade**

A rotina da sociedade contemporânea produz uma quantidade volumosa de utensílios descartáveis que leva anos para ser degradada. A cada ano, milhões de toneladas de lixo composto por material reciclável, como lata, papel, plástico e vidro, entre outros, são gerados (MAYER *et al.*, 2013).

Essa realidade suscitou uma grande preocupação com a vida atual e, principalmente, com as futuras gerações, que herdarão o legado ecológico da sociedade moderna (CARVALHO, 2008). Nesse sentido, a **educação ambiental** surge como uma possibilidade que fomenta o conhecimento associado a atitudes imprescindíveis para a proteção, preservação e manutenção do meio ambiente (VITORINO; SABIONE, 1999).

A educação ambiental visa a construção de novas formas de relacionamento entre a sociedade e o meio ambiente (CARVALHO, 2008). A proposta é desenvolver, nos grupos sociais, uma consciência por meio da reflexão quanto a melhorias e recuperação de questões ambientais da comunidade (VITORINO; SABIONE, 1999).

Existem várias estratégias de trabalho que aspiram a educação ambiental. A extensão universitária é um dos caminhos, ao proporcionar a formação profissional vinculada à sociedade, na medida em que se configura como uma prática acadêmica

que interliga ensino e pesquisa, cuja instituição influencia e, ao mesmo tempo, é influenciada pela população (SCHEIDEMANTEL; KLEIN; TEIXEIRA, 2004). A instituição cumpre sua função social de contribuir com respostas para as questões sociais da população em geral e melhoria da qualidade de vida da sociedade (MENDONÇA; SILVA, 2002).

Outras entidades, sejam elas ligadas ao poder público ou instituições privadas, são também vias de educação ambiental, que buscam propostas para políticas públicas participativas e emancipadoras sobre o meio ambiente.

Contribuir no processo de melhoria contínua de uma comunidade é fundamental. Nesse contexto, nasceu o **desenvolvimento sustentável**, que incorpora o desenvolvimento econômico e social à preservação do meio ambiente (ONU, 2017).

A primeira grande Conferência mundial na área de meio ambiente e desenvolvimento sustentável foi realizada pela Organização das Nações Unidas (ONU), em 1972, na cidade de Estocolmo (ONU, 2017).

A Conferência de Estocolmo inaugurou a agenda mundial de discussões ambientais e teve como objetivo debater as consequências da degradação do meio ambiente, abordando as políticas de desenvolvimento humano e a busca por uma visão comum de preservação dos recursos naturais. Essa primeira Conferência provocou uma discussão ostensiva entre os países da ONU em função da necessidade de aplicação de um novo modelo de desenvolvimento econômico (ONU, 2017).

Vinte anos depois, em 1992, no Rio de Janeiro, ocorreu a segunda Conferência das Nações Unidas sobre o meio ambiente e o desenvolvimento. Conhecida como Rio-92, a Conferência consagrou um marco na maneira como a humanidade compreende sua relação com o planeta. Nesse momento, os países reconheceram o conceito de desenvolvimento sustentável e começaram a delinear ações com o objetivo de proteger o meio ambiente. Desde então, o processo de desenvolvimento vem sendo discutido em harmonia com a natureza, visando garantir a qualidade de vida tanto para a geração atual quanto para futuras (ONU, 2017).

A viabilização de um projeto de desenvolvimento socioeconômico sustentável para a população passa pela criação de condições favoráveis, seja pelo poder público ou por entidades privadas. Todos os segmentos são corresponsáveis pela aplicação, execução, monitoramento e avaliação da proposta (PRONEA, 2005).

No Brasil, desde a Rio-92, a educação ambiental é reconhecida como uma das estratégias mais importantes para possibilitar a sustentabilidade que impulsiona a sobrevivência do planeta e, portanto, a melhoria da qualidade de vida humana (PRONEA, 2005).

Nesse cenário, emergiu a importância do uso de materiais recicláveis para a confecção de objetos (entre eles, o brinquedo), visando um progresso sustentável. Trata-se de um processo economicamente viável e que, fundamentalmente, traz equilíbrio ambiental ao longo do tempo.

A produção de brinquedos com materiais recicláveis, além de colaborar com a proteção do meio ambiente, contribui para a expansão da **criatividade** e do pensamento crítico em relação ao desperdício e ao consumo exagerado de adultos, adolescentes e crianças.

### **7.3. Ludicidade**

O termo ludicidade é utilizado em inúmeros contextos e de diversas formas. Existe uma variedade de significados da palavra e diferentes pontos de vista sobre o conceito.

Embora não haja uma concordância entre os teóricos sobre o uso dos termos ludicidade, lúdico, atividade lúdica, brincar/jogar, brincadeira e jogo, observa-se que todos ativam o potencial criativo do indivíduo por meio de vivências lúdicas.

**Ludicidade** constitui-se em uma manifestação externa ao indivíduo, de construção social, cultural e histórica e, ao mesmo tempo, emerge a partir da sua condição interna (MASSA, 2015).

**Lúdico**, do latim *ludus*, envolve os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar, abrangendo ações e efeitos de todas as gerações (HUIZINGA, 2004).

Brincar/jogar está relacionado à atividade lúdica. Brincar é um recurso externo ligado à subjetividade do indivíduo e constitui a base da vida cultural (WINNICOTT, 1975).

A **brincadeira** é a ação de brincar. Está intimamente ligada ao processo de desenvolvimento da criança (PIAGET, 1978, 1979). É uma atividade natural, livre e espontânea que gera satisfação e tem um fim em si mesma (BOMTEMPO; HUSSEIN; ZAMBERLAN, 1986; FRIEDMANN, 1996; NEGRINE, 1994; KISHIMOTO, 1999; ALVES, 2001; DOHME, 2002; GIMENES; PERRONE, 2020).

O **jogo** pode ser tanto a própria atividade lúdica quanto o sistema de regras definidas ou, ainda, o objeto utilizado para jogar (BROUGÈRE, 2001).

Situações lúdicas fomentam experimentações internas e plenas ao indivíduo (LUCKESI, 2002), trabalham a representação da vida e estimulam transformações no dia a dia (PERRONE, 2008).

As atividades lúdicas e a ludicidade facilitam uma adaptação saudável e o resgate de vivências conflituosas, englobando tanto o aspecto individual quanto o coletivo (PERRONE; FIGUEIREDO, 2014).

**Brincar**, que se caracteriza pelo predomínio da assimilação sobre a acomodação (PIAGET, 1978, 1979), ou seja, do prazer sobre o esforço, compensa e reequilibra o organismo, contribuindo para a abertura ao meio e a preservação da saúde mental do indivíduo (OLIVEIRA, 2006; PERRONE, 2008).

Ações lúdicas são, dessa forma, estratégias de intervenção preventiva para a qualidade de vida e para a saúde física e mental da humanidade (PERRONE, 2020).

Brincar é próprio da vida humana. Permite uma experiência desprendida, carregada de entusiasmo e alegria, envolvendo dimensões da civilização, da história, da descendência e da afetividade de cada indivíduo. Esse processo é fundamental para a formação da identidade do ser humano (PERRONE, 2020).

A ludicidade e a humanidade encontram-se e se entrelaçam de forma harmoniosa. O aspecto lúdico caracteriza o desenvolvimento e a construção da realidade da criança, que se inicia por brincadeiras sensório-motoras, seguido pelas representações simbólicas e pelos jogos de regras, respectivamente. Para além disso, a ludicidade é uma experiência fértil e transformadora, desenvolvida, continuamente, no tempo e no espaço, em algum lugar e a qualquer momento, seja qual for o ciclo de vida do indivíduo (PERRONE, 2020).

#### **7.4. Brincar para (Re)criar: construindo o brinquedo**

Unir a ludicidade à educação ambiental incentiva a inclusão de diferenças e reflete aspectos de diversas culturas, com valorização da história e formação do homem como um ser integral, dentro de uma visão biopsicossocial.

Uma forma de conectar a ludicidade à educação ambiental é **brincar para (re)criar**. Em outras palavras, é fazer uso de materiais recicláveis para a confecção de brinquedos. Essa ação está, estreitamente, relacionada com questões como: resíduos sólidos, consumo consciente, meio ambiente, sustentabilidade e, inevitavelmente, saúde mental e desenvolvimento humano.

Ao mesmo tempo, a proposta de brincar com material reciclável valoriza as brincadeiras tradicionais, além de se caracterizar como uma **atividade lúdica construtiva** (SOLÉ, 1992). Ademais, construir um brinquedo possibilita, ao indivíduo que brinca, assimilá-lo e dar-lhe significado próprio.

O foco é no **indivíduo**, que desempenha um papel ativo no processo de construção do brinquedo, produzindo cultura e validando seu direito de brincar, livre e espontaneamente (PINTO; SARMENTO, 1997).

A ação do brincar, propriamente dita, e a construção de brinquedos, vivenciadas por meio da transformação de material reciclado, estimulam o autoconhecimento, a capacidade de adaptação, a sociabilidade e o senso de responsabilidade (NUNES, 2017).

Ao criar e recriar um objeto – um brinquedo, são usadas as diferentes técnicas lúdicas, quer sejam sensório-motoras, representativas ou de regras. Essas ações permitem a conexão entre o mundo real e o desejado, além de retornos à realidade com um novo olhar (PERRONE, 2008).

Criar e recriar é fonte de renovação e de **tomada de consciência** acerca de si mesmo e do outro. Há uma exploração crescente e uma articulação entre o mundo interno e o externo, bem como entre o passado, o presente e o futuro (MACHADO, 1995; PERRONE, 2008).

A **atividade lúdica construtiva** tem um caráter **intergeracional**, o que a torna mais dinâmica e inovadora. Adultos, adolescentes e crianças conjugam originalidade e criatividade, o que facilita a aceitação das regras sociais e morais, a efetivação de interações afetivas e a afirmação do Eu (PERRONE, 2008).

Na atividade lúdica construtiva, a autenticidade e a imaginação se encontram por meio de um sistema ativo e interativo. Concomitantemente, esse processo leva à descoberta de novas formas de **comunicação**. Esse transcurso conjuga a organização do corpo, do pensamento e das emoções e contribui para a elaboração progressiva do real e reequilíbrio diante do meio (PERRONE, 2008).

À medida em que o brincar **amplia as descobertas** e as competências, adultos, adolescentes e crianças constroem novos processos simbólicos da realidade vivida. Além disso, a atividade lúdica construtiva influencia a solução de problemas, o desempenho de papéis sociais, a aprendizagem, a saúde e a qualidade de vida (PERRONE, 2008).

O brincar para (re)criar permite, ainda, o fortalecimento e a descoberta de ferramentas para enfrentamento de **desafios**. Pelo aspecto lúdico dessa atividade, o desafio passa a ser mais atraente e estimulante, motivando a atenção e o raciocínio, levando à autonomia. Sincronicamente, a atividade lúdica construtiva gera a necessidade de lidar com tensões e frustrações, o que, igualmente, evidencia um desafio (PERRONE, 2008).

O **desenvolvimento humano** está no cerne da atividade lúdica construtiva. Esse processo agrega os conceitos de meio ambiente, sustentabilidade e saúde mental, promovendo o estímulo de valores imprescindíveis para a formação do homem e sua cidadania.

Brincar, transformar, inovar, descobrir, criar, recriar e tantos outros verbos podem caracterizar a construção de um brinquedo.

A utilização de materiais recicláveis para a construção de um brinquedo permite a adaptação do objeto conforme a necessidade do indivíduo, seja um adulto, um adolescente ou uma criança. Ou ainda, seja o indivíduo portador de alguma deficiência, como por exemplo, visual ou auditiva, entre outras (NUNES, 2017).

A transformação dos materiais recicláveis vivenciada por meio da construção de brinquedos provoca uma reflexão sobre a importância da relação entre o homem e o meio ambiente, além da tomada de consciência dessa interação. Essa experiência suscita questões acerca do meio ambiente versus a vida na sociedade contemporânea.

Simultaneamente, essa prática gera bem-estar e prazer, à medida em que proporciona, ao indivíduo, a oportunidade de transitar entre a realidade e a fantasia.

### **7.5. Considerações Finais**

A **qualidade de vida** do indivíduo está diretamente relacionada ao desenvolvimento sustentável e à responsabilidade social da população. Por sua vez, um projeto de desenvolvimento socioeconômico sustentável tem profundo envolvimento na melhoria de vários aspectos da vida da comunidade. O êxito da ação concreta de um projeto sustentável é avaliado pelo impacto que essas ações têm sobre a capacidade da população em tratar dessas questões em níveis cada vez maiores de complexidade e eficácia.

Por meio da **educação ambiental** é possível mostrar a importância de práticas sustentáveis para o indivíduo e sua comunidade. A educação ambiental propicia, ao mesmo tempo, a construção de conhecimentos, atitudes e habilidades necessárias à proteção, defesa e conservação do meio ambiente.

A utilização de **materiais recicláveis** é uma possibilidade efetiva e factual para viabilizar o trabalho de conscientização ambiental, quer seja com adultos, adolescentes ou crianças.

Considerando que a **cultura lúdica** possui autonomia, ritmo próprio e é entendida em interdependência com a cultura global de uma sociedade específica, aliar a ludicidade à educação ambiental prioriza o indivíduo como agente de seu próprio desenvolvimento. Isso porque, a atividade lúdica construtiva é um processo, essencialmente, ativo e interativo. São utilizadas técnicas sensório-motoras associadas às representações e inovações, bem como a memória visual e verbal, a atenção, o raciocínio lógico-matemático, a habilidade motora e destreza e a organização espacial.

A confecção de brinquedos com materiais reciclados percorre o caminho entre o criar e o recriar, favorecendo a aquisição de novos conceitos, outros hábitos e comportamentos inovadores, sempre de forma lúdica.

Portanto, a ação de **criar e recriar brincando**, desponta como uma opção positiva e estimulante para a educação ambiental. O objetivo é salvaguardar o meio ambiente. Para mais, essas vivências prazerosas são fundamentais para o equilíbrio emocional e para a manutenção da saúde física e mental do ser humano.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, R. É brincando que se aprende. **Páginas Abertas**. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001.
- BOMTEMPO, E.; HUSSEIN, C. L.; ZAMBERLAN, M. A. T. **Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos**. São Paulo: Editora da USP Nova Stella, 1986.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2001.
- CARVALHO, I. C. de M. **Educação ambiental: a formação do sujeito ecológico**. São Paulo: Cortez, 2008.
- DOHME, V. A. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 2002. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Abring, 1996.

GIMENES, B. P.; PERRONE, R. **Ludicidade, Saúde e Neurociências: visão contemporânea do brincar a partir de histórias de vida**. Rio de Janeiro: WAK, 2020. Introdução, p. 25-29. (Coleção Brincar e Saúde; v. 1)

GIMENES, B. P.; TEIXEIRA, R. S. O. **Brinquedoteca: manual em Educação e Saúde**. São Paulo: Cortez, 2011 e 2012. (Impressão Especial - Secretaria de Educação Municipal de São Paulo)

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e experiências lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. *In*: PORTO, B. S. (Org.) **Educação e Ludicidade – Ensaio 2** GEPEL/FACED/UFBA, p. 22-60. 2002.

MACHADO, Marina M. **O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar, atividades e materiais**. São Paulo: Loyola, 1995.

MASSA, M. S. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. **APRENDER - Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**. ano IX, n. 15, p.111-130, 2015.

MAYER, K. C. *et al.* Incentivo à redução, reutilização e reciclagem com foco nas garrafas pet na cidade de Redenção-PA. **Revista de Educação, Ciência e Cultura**. v. 18, n. 2, p.149-154. 2013.

MENDONÇA, S. G. L.; SILVA, P. S. Extensão Universitária: uma nova relação com a administração pública. **Extensão Universitária: ação comunitária em universidades brasileiras**. v. 3, p. 29-44. 2002.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

NUNES, T. M. P. **Ecobrinquedoteca ensina o brincar consciente**. 2017. Disponível em: <<https://www.feac.org.br/tag/ecobrinquedoteca/>> Acesso:20/12/2019.

OLIVEIRA, V. B. **Rituais e brincadeiras**. Petrópolis: Vozes. 2006.

Organização das Nações Unidas - ONU. **Conferências de meio ambiente e desenvolvimento sustentável: um mini-guia da ONU**. 2017. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/conferencias-de-meio-ambiente-e-desenvolvimento-sustentavel-miniguia-da-onu/> Acesso:20/01/2020.

Organización Mundial de la Salud - OMS. **Intervir en salud mental**. 2004. Disponível em: <https://apps.who.int/iris/handle/10665/42897> Acesso:20/12/2019.

\_\_\_\_\_. **Plan de acción sobre salud mental 2013-2020**. 2013. Disponível em: [https://www.who.int/mental\\_health/publications/action\\_plan/es/](https://www.who.int/mental_health/publications/action_plan/es/). Acesso: 20/12/2019.

PERRONE, R. A. P. **Intervenções lúdicas com mães de recém-nascidos pré-termo hospitalizados**. 2008. Dissertação de Mestrado em Psicologia da Saúde, Universidade Metodista de São Paulo. São Bernardo do Campo.

\_\_\_\_\_. A ludicidade e a Psicologia da Saúde. In: GIMENES, B. P.; PERRONE, R. **Ludicidade, Saúde e Neurociências: visão contemporânea do brincar a partir de histórias de vida**. Rio de Janeiro: Wak, 2019. Cap. 7, p. 172-191.

PERRONE, R. A. P.; FIGUEIREDO, M. F. N. Lo lúdico como estrategia de adaptación a la enfermedad y a la hospitalización de pacientes adultos. In: DÍAZ-ROMÁN, A.; HITAYÁÑEZ, E.; RAMIRO, M. T. (Org.). **Avances en Psicología Clínica**. Granada: Asociación Española de Psicología Conductual, p. 814-822. 2014.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

\_\_\_\_\_. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

PINTO, M.; SARMENTO, M. J. As crianças e a infância: definindo conceitos, delimitando o campo. In: PINTO, M.; SARMENTO, M. J. **As crianças: contextos e identidades**. Portugal: Editora Universidade do Minho. 1997.

Programa Nacional de Educação Ambiental – PRONEA. 2005. Disponível em: [https://www.mma.gov.br/estruturas/educamb/\\_arquivos/pronea3.pdf](https://www.mma.gov.br/estruturas/educamb/_arquivos/pronea3.pdf) Acesso: 20/12/2019.

SCHEIDEMANTEL, S. E.; KLEIN, R.; TEIXEIRA, L. I. **A importância da extensão universitária: o Projeto Construir**. 2004. Disponível em: <http://www.ufmg.br/congrent/Direitos/Direitos5.pdf>. Acesso:20/01/2020.

SOLÉ, M. B. **O jogo infantil: organização das ludotecas**. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança, 1992.

VITORINO, K. M. N.; SABIONI, S. C. O núcleo de reciclagem como forma de promover a educação ambiental numa instituição educacional. In: Associação brasileira de engenharia sanitária e ambiental. **Desafios para o saneamento ambiental no terceiro milênio**. Rio de Janeiro: ABES, p.1-5. 1999.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

World Health Organization - WHO. **Mental health: strengthening our response**. 2018. Disponível em: <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mental-health-strengthening-our-response>. Acesso:20/12/2019.

***Rosely Perrone***[FotoRP] [



***Tereza Miriam Nunes (Zamira)*** FotoTMN]





*Silvia Pardo Laura Rosa Marques Costa da Silva, Vera Lúcia Javaroni, Miceli e Tereza Nunes (Zamira).  
Equipe da Eco brinquedoteca. Campinas, 2020.*



*Tereza Nunes (Zamira). Declamando a poesia  
"Dona vassoura" com seu avental em sucatas de caixas de leite.  
Campinas/ SP, 2019.*

# Dona Vassoura



Guiomar de Paiva Brandão  
 Editora Gráfica Formato – BH

Trabalho o dia todo,  
 todo dia sem falhar.  
 Não conheço feriado  
 nem sei o que é repousar.

Quando é dia de festa,  
 me escondem com certeza.  
 Mas, quando a festa acaba,  
 lembram de mim pra limpeza.

Sempre em pé, sempre pronta!  
 Pensam que eu sou de aço?  
 Sei que sou uma vassoura  
 mas durmo em pé de cansaço!

Enquanto há música e gente,  
 têm vergonha de mim.  
 Eu fico tão chateada  
 de só ser lembrada no fim...

Se a visita é bem chata  
 e com a hora não se importa  
 me viram de cabeça pra baixo  
 e fico tonta atrás da porta.

De madrugada todos dormem,  
 menos eu o lixeiro  
 que varremos a sujeira  
 das ruas do mundo inteiro.

Detergente e sabão  
 ardem meus olhos pra valer.  
 E sabão em pó então?  
 Ai, como é difícil viver.

As praias são tão grandes,  
 morro de tanto trabalhar.  
 Se todos sujassem menos,  
 menos tinha pra limpar.

Minha maior inimiga  
 é aquela sujeirinha teimosa  
 que gruda no chão feito cola  
 e comigo se faz de gostosa.

Quanto mais velha eu fico  
 bem mais eu quero ficar,  
 pois só depois de bem velha  
 me deixam em paz pra brincar.