O BRINCAR REPRESENTADO NA INFÂNCIA POR MEIO DA ARTE

SOLANGE CRISTINA MACHADO GOMES

RESUMO

O presente estudo visa analisar a atividade lúdica por meio do campo artístico. A Arte traz muitas referências via obra de arte da representação da importância do lúdico na infância dos artistas. A brincadeira é uma expressão do universo infantil. O brinquedo artesanal expande a imaginação e a criatividade das crianças. A escola poderá trazer esse conteúdo por meio de uma proposta curricular para ampliar o conhecimento dos estudantes. Organizou-se um artigo de revisão bibliográfica por meio de uma pesquisa descritiva. Apresentou-se roteiro de gravuras sobre as atividades lúdicas. Concluiu-se a relevância social da atividade lúdica para o desenvolvimento infantil.

PALAVRAS-CHAVE: Arte; Atividade Lúdica; Infância; Brincadeira, Brinquedo.

INTRODUÇÃO

O campo artístico registra em algumas obras de arte a importância do ato de brincar. A arte e a atividade lúdica na infância é uma temática representada por muitos artistas. Historicamente, pode-se observar a evolução do Homem, pictoriamente. A brincadeira traz uma expressão das crianças, isto é, o lúdico auxilia a descoberta das suas realidades. Dessa forma, traduz as experiências de conhecimento de mundo do seu universo infantil.

O brinquedo passou por diversas etapas, primeiramente, como um objeto artesanal e, atualmente, como reflexo dos avanços tecnológicos. Assim sendo, esse estudo aponta a importância de fazer um paralelo para o conhecimento das crianças de brinquedos artesanais, pois eles oferecem mais oportunidade de expansão da imaginação e da criatividade. A escola poderá trazer como conteúdo oficinas para confeccionarem com materiais não estruturados (sucatas) e conhecerem por meio de pinturas de artistas renomados alguns objetos artesanais.

O objetivo principal desse artigo foi analisar as atividades lúdicas por meio da arte na infância. Como objetivos específicos visou-se: identificar como o ato de brincar é expressado no campo artístico; conhecer o brinquedo artesanal e sua importância para o desenvolvimento infantil; demonstrar algumas brincadeiras e brinquedos traduzidos em artes visuais.

Todos esses fundamentos foram organizados sistematicamente por uma trajetória de metodologia científica. Por meio de um artigo de revisão bibliográfica, de uma pesquisa descritiva com alguns autores renomados nas áreas de conhecimento de Artes e Educação. Um pequeno roteiro de pinturas importantes para ser desenvolvido nas escolas de Ensino Básico.

Demonstra-se nesse estudo como a atividade lúdica favorece o desenvolvimento infantil nos aspectos emocionais, cognitivos e afetivos, ainda mais, é a forma de expressão a criança representar sua realidade. Foi valorizada por muitos artistas retratando em suas pinturas, os sentimentos, as experiências acontecidas na fase da infância por meio de brincadeiras e brinquedos.

1 DESENVOLVIMENTO

1.1 O Brincar expressado na arte

Segundo Weiss (1989), o homem brinca desde a sua evolução. A infância como entende-se na atualidade, não tinha o mesmo significado anteriormente. Diversas culturas registram o brincar como forma de expressão das crianças nessa fase. O universo infantil é inteiramente lúdico e a ludicidade traz formas da descoberta do mundo circundante das crianças.

A autora acima citada Weiss (1989), aponta o papel fundamental do jogo para o desenvolvimento infantil, pois foi reconhecido apenas recentemente. Há dois séculos ainda preconizava a ideia de que a criança era como uma miniatura do homem. Historicamente, na Idade Média as atividades lúdicas foram representadas por adultos em miniaturas nas obras de artes. Na ilustração 1, “Jogos Infantis”, verifica-se o quadro de Piter Bruegel, pintado em 1560, a representação quase duzentos e trinta personagens participando de oitenta brincadeiras da época. Cenas parecidas com o cotidiano atual, brinquedos e jogos que ainda são realizados na infância.

FIGURA 1 – JOGOS INFANTIS~



FONTE: CABRAL, 2012

Cabral (2012, p.10) analisa a pintura demonstrada na figura 1, descreve que "é bastante notável a curiosa forma como se comporta a luz inserida cuidadosamente por Bruegel na paisagem de Jogos Infantis ".A cena se passa, aparentemente, no início da manhã ou no final da tarde. Fundamentos que foram demonstrados pelas sombras de algumas edificações de forma longa. Evidenciados e projetados pela luz apontada do poente ou nascente. Entretanto, divergem as sombras dos personagens com as edificações, um panorama surpreendente e de movimento.

Destaca ainda esse autor, Cabral (2012, p.10), a respeito de alguns personagens representados na área central da cena, não possuírem uma sombra projetada no solo. Estes fatores "conserva de maneira mais direta o tom em bege e tons de amarelos quase constantes no piso, transformando-o quase que em plano de fundo liso para as diversas brincadeiras representadas". Dessa maneira, o quadro traz um movimento das pessoas ao brincar, se recortar o cenário fica visível as brincadeiras dessa época, homens são representados em miniaturas. Uma demonstração de um panorama gigantesco de todas as atividades lúdicas desenvolvidas nesse período registradas numa pintura.

Áreas como Psicologia, Sociologia e Pedagogia destacaram a importância da infância na vida do ser humano. Para Weiss (1989, p. 20), o jogo, o brinquedo e o desenho infantil são como "linguagem autônoma" se transformam em objetos de pesquisa. No campo artístico destaca-se os artistas Calder, Picasso, Klee, Torres-Garcia, Juan Miró, entre outros, que no início do século XX, "tiveram contato com os desenhos e objetos infantis, cujas formas, as cores, as texturas impregnaram suas obras".

Na obra de Portinari , "Jogos Infantis", pintada em 1945, traz um mural de composição complexa, em que são articuladas diversas figuras criadas pelo imaginário do artista. Por meio da utilização de losangos, planos tracejados e pontilhados é demonstrado o ritmo das brincadeiras compondo um movimento de ações representadas da cena. Analisam Rufinoni e Pedrosa (2013, p.72) "são as repetições das figuras, tais como as três meninas de braços erguidos e as bolinhas de brinquedo, reproduzindo em torno das figuras centrais, ou mesmo a própria dinâmica dos recortes transparentes do conjunto". Pode-se observar na figura 2 todos esses aspectos levantados e descritos pelos pesquisadores acima destacado.

FIGURA 2 – QUADRO "JOGOS INFANTIS " – PORTINARI



FONTE: PROJETO PORTINARI, 2022

Verifica-se que os artistas fazem a criação de modelos oriundos de suas experiências que auxiliam a reconstruir novas realidades. De acordo com Sutton- Smith (2017), as crianças iniciam o processo de construção a realidade por meio dessa adequação, o real valor construído do mundo observado no seu cotidiano, o que compartilha com seus entes. Aprofunda-se nessa reflexão Erikson (1973, p.30), argumentando que "a brincadeira infantil é a forma infantil da habilidade humana para lidar com a experiência por meio da criação das situações modelares e para dominar a realidade por meio da experimentação e do planejamento".

Observa-se, dessa forma, que a visão do artista para elaborar essa construção de modelos experimentais, muitas vezes, leva ao desconhecido. Assim, trabalha com materiais provindos da sua mente atrelada as suas percepções. Para definir esse processo, Weiss (1989, p.21), aponta "a criança constrói para si a mesma realidade da sociedade: o artista constrói novas realidades para sociedade".

Desse modo, constata-se um fascínio pela arte infantil apontado por alguns artistas ao buscarem novas formas estéticas trazendo uma grande liberdade de expressão. O artista traduz uma ruptura do tradicional e do convencional. Já a criança apresenta as características visuais que estão diretamente ligadas ao seu desenvolvimento (WEISS, 1989). Ratifica este processo Holm (2005, p.48) , argumentando que é necessário

"conservar nas crianças sua fantástica capacidade de pensar diferente".

Verifica-se que o processo de iniciação artística na infância está totalmente relacionada com a atividade lúdica, "em cuja dinâmica a intuição se apresenta no fazer infantil como ponto de partida para a construção do conhecimento em arte" (KOLBBERNADES; OSTETTO, 2016, p.41). Ao oferecer a ludicidade para as crianças facilitará a apropriação e o desenvolvimento de atitudes e de gostos ampliando a imaginação , as percepções e outras habilidades.

De acordo com Gandini (2012, p. 24), o lúdico traz fontes para a expressividade , as interpretações subjetivas são reveladas pelas emoção, intuição e o acaso. É construído um trajeto para fortalecer a criação e as narrativas pessoais. Fatores que deverão ser processados e apropriados ao desenvolvimento de diferentes linguagens expressivas. Ainda mais, poderão ser realizadas e desencadeadas por meio de diversos materiais, múltiplas cores, aromas, texturas, formas e espaços, apontados pelas Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação Infantil - DCNEI (BRASIL, 2009). Esse processo irá determinar a experimentação, auxiliará o desenvolvimento do pensamento criativo.

1.2 O BRINQUEDO E O CAMPO ARTÍSTICO

Apontou-se, inicialmente, nesse estudo como o brincar está diretamente relacionado a evolução do homem. A brincadeira está associada a uma atividade humana muita complexa abordada e estudada sob diversos pontos de vista. Huizinga foi o primeiro marco dessa temática, escrevendo o livro "Homo Ludens" (1971). Nesse livro este autor definia a conduta lúdica estabelecida com as relações existentes entre a brincadeira e os ritos das sociedades primitivas, mitos pagãos, enfim, correntes filosóficas da Antiguidade e várias formas artísticas e culturais (BERNADEU; GOLDESTEIN, 2012).

Para Weiss (1989, p.20), "o brinquedo, enquanto objeto real, manipulável, tem acompanhado a evolução do homem, interagindo em seu espaço físico, em suas funções e em seu próprio aspecto". Por meio do brinquedo a criança inicia a sua integração social, pois é uma aprendizagem para conviver com os outros, uma forma de situar-se na realidade existente, exercita-se a essência de ser humano, brincando. Todo o seu desenvolvimento emocional, afetivo e cognitivo é elaborado pelo jogo simbólico, pois é a capacidade de síntese elaborada do mundo que a cerca.

O estudioso Vygotsky (2009), aponta que o desenvolvimento da criança se dá por intermédio da atividade do brinquedo. O brinquedo é uma atividade condutora de todo esse processo. Via a atividade lúdica a criança desenvolve a zona proximal dos seus conhecimentos. A brincadeira, no cotidiano, é a sua realidade, uma fonte condensada de representação.

Assim sendo, destaca Weiss (1989, p.70), o brinquedo possui um caráter mágico de transformar em cenas construídas pela imaginação da criança, isto é, o faz de conta. Dessa forma, ele tem as funções fundamentais na estimulação do pensamento criativo, desenvolvimento social e emocional, "os brinquedos são matéria prima das crianças para realizar descobertas". Ao brincar, elas procuram seus lugares no mundo. "Os brinquedos são os objetos utilizados por elas como instrumentos da grande descoberta, da descoberta do eu".

Encontra-se em alguns artistas, o fascínio pela brincadeira e o brinquedo como uma maneira de expressão artística, isto é, uma forma estética diferenciada de liberdade de expressividade. Segundo Weiss (1989), pode ser considerada uma ruptura com o tradicional, com o convencional, demonstrando como a atividade lúdica faz parte da evolução humana, outro aspecto relevante era a forma em que os brinquedos eram produzidos artesanalmente, pela cultura popular.

A Revolução Industrial e a tecnologia trouxeram balizas para grandes mudanças, ocorridas também, nos brinquedos. Anteriormente, ele era uma peça artesanal, com muitos detalhes, sendo transformada, contemporaneamente, a produção em grande escala, com muito consumismo, uma mercadoria que é adquirida como pouca durabilidade (WEISS, 1989), mas, traz marcas da modernidade futurista.

Ilustra essa questão, Benjamin (1984, p. 34), "considerando a história do brinquedo em sua totalidade, o formato parece ter uma importância muito maior do que se possa supor inicialmente". Na metade do século XIX eles se tornam maiores, deixando de ser discreto, pois, nesse momento, a criança passa a ter seu quarto. Assim, acontece na realidade dos brinquedos uma emancipação, pois, "quando começa a se impor; quanto mais industrializado avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao controle da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças, mas também aos pais". Atualmente, vive-se em uma sociedade fragmentada, entrelaçada entre passado, presente e futuro. Observa-se brinquedos artesanais ao lado de outros industrializados, até os brinquedos eletrônicos são sofisticados. Define esses aspectos Weiss (1989, p.22),

"no universo dos brinquedos ocorre o mesmo que no mundo artístico, em que se vive projetos voltados às novas descobertas técnicas, com outros ligados a técnicas tradicionais até mesmo rudimentares". Aspectos demonstrados na figura 3, em que mostra brinquedo artesanal, feito por artesã dos personagens Visconde Sabugosa e Emília; o brinquedo feito por material não estruturado e o outro produzido pelas grandes indústrias de brinquedos infantis, a bola voadora mágica, em que é um drone de indução infravermelha led helicóptero.

FIGURA 3 – BRINQUEDOS ARTESANAIS E INDUSTRIALIZADOS



FONTE: SEBRAE, 2021 FONTE: PINTEREST, 2022 FONTE: LIGHTINGHEBOX, 2022

Em contraponto, aos brinquedos artesanais elaborados por artistas populares encontra-se no mercado mundial, brinquedos que representam uma "miniatura de artefatos produzidos pela sociedade tecnológica" (AROEIRA; SOARES; MENDES, 1996, p. 68). Desse modo, as bonecas, os carrinhos e outros brinquedos são elaborados com som, movimento e luzes deixando um pouco espaço para a atividade e a imaginação infantil.

Destaca ainda como a indústria bélica traz heróis robotizados em que oferece a munição para raios destruidores no combate espaciais proporcionados. Muita eficiência tecnológica oferece também jogos e "games" a simulação de situações de impasse para apenas um jogador, assim sendo, verifica-se a distância da brincadeira contribuir para um fator de socialização (AROEIRA; SOARES; MENDES, 1996).

Outra forma que poderá ser trabalhada é a confecção desses objetos com materiais não estruturados, ou seja, com sucatas, como pode-se observar na figura 3. O brinquedo "bilboquê" feito com garrafas pets, amarrado um barbante e rosqueado por uma tampa. Essa atividade lúdica é para brincar com movimentos de mãos. Por intermédio, de brinquedos de materiais não estruturados, ou seja, as sucatas, as crianças irão construir seus brinquedos com criatividade e imaginação. As escolas poderão criar com seus estudantes e familiares a criação de brinquedos com materiais não estruturados, as sucatas, por exemplo.

Finalizando esses aspectos, Weiss (1989, p. 21), analisa "o brinquedo mudou... mudou junto com o tempo" [...], o brinquedo deixa de ser aquela peça artesanal minuciosa, passando a ser produzido em grande escala. Atualmente, possui uma demanda maior devido a globalização e a ser uma expressão da urbanização. Há muito estímulo da mídia para o seu excessivo consumo. A partir, dessa problemática o presente estudo traz a importância de se resgatar o brinquedo artesanal desenvolvido por artistas em telas retratando a paisagem da infância.

1.3 Brincadeiras e brinquedos traduzidos em obras de arte pelos artistas

Percebe-se que os brinquedos foram criados pelo homem, em todo o ambiente em que evoluiu. Para crianças bonecas são como bebês que parecem com as pessoas adultas. A imitação é realizada por cavalinhos, soldados, vaqueiros e astronautas. O brinquedo é recriado no tempo com as ferramentas da tecnologia. Esse acervo lúdico "é transmitido de gerações a gerações na comunidade desde a Antiguidade" (ROSA, 2001, p.6).

Ressalta-se que muitos brinquedos populares e artesanais foram transformados em obras de artes, esta temática se difundiu há muitos anos. Assim, a arte apropria-se das brincadeiras tradicionais e o folclore transmitido pelas pessoas. O pintor Debret transformou a brincadeira de cavalinhos de pau, em sua tela "O primeiro impulso da virtude guerreira" (1827). Nesse quadro o pintor demonstra a alegre brincadeira de crianças, marcha e imitação de soldados, galhos de árvores eram transformados em cavalos, usando chapéus de papel, espadas e cornetas, segundo Rosa (2001), essa brincadeira pode ser vista ainda no interior de algumas cidades brasileiras.

Destaca-se ainda Rosa (2001), quanto as bonecas têm a importância para as crianças, nas tribos, nas senzalas, nos campos, e nas cidades. Tradicionalmente, ela era confeccionada pelas mães e até as crianças, utilizava-se diversos materiais como: trapos, barro, pano, posteriormente, feitas de louça e de borracha, atualmente, a indústria de brinquedos transforma-as em perfeitas bonecas como as pessoas. Tarsila do Amaral pintou uma tela em óleo "A boneca", em 1928, representado aspectos da arte moderna. A figura 4 traz os quadros de Debret e Tarsila do Amaral nas suas peculiaridades.

FIGURA 4 – OBRAS DE ARTES: "O PRIMEIRO IMPULSO DA VIRTUDE GUERREIRA" E "A BONECA"



FONTE: IMBROSI; MARTINS, 2022 FONTE: BRASIL ATUAL -

BIBLIOO.INFO, 2015

De acordo com Rosa (2001), nas culturas indígenas, as meninas gostam muito de brincar de boneca, na tribo de carajás elas modelam e brincam com os "licocós", que possui o significado de boneca. A cerâmica é utilizada de gerações a gerações, colhiam o barro dos rios, trituram-no com misturas de

plantas e faziam bonecas diferenciadas. Os formatos são distintos em cada comunidade indígena.

Cândido Portinari, artista brasileiro, pintou muitas brincadeiras de crianças. Ao ser questionado sobre este fato ele dizia: - "sabem por que que eu pinto tanto menino em gangorra e balanço? Para botá-los no ar, feito anjos". Retratou nas suas telas crianças brincando em "peladas" de futebol, festas de São João, cenário de sua infância relativos as suas lembranças da vida rural em que vivenciou (CIA, 2006).

De acordo com CIA (2006), Portinari pintava as crianças com roupas rústicas e claras sempre em conjunto, demonstrando aspectos de movimentos e gestos diante dos brinquedos. Assim, as pipas, os espantalhos, as estrelas traziam a melancolia da cultura rural diante das paisagens interiorana. Os jogos e as brincadeiras apontavam o universo infantil com seus elementos lúdicos e brinquedos. O artista trazia nesses elementos específicos do dia e da noite, representados pela: bolinha de gude, pião, ioiô e outros brinquedos eram transformados em cenas lindas desse cotidiano. A seguir, na figura 5 pode-se observar três telas a óleo de Portinari, a esquerda, "Menino com Pião" (1947), no meio, "Cambalhota" (1958) e a direita, "Meninos no balanço" (1960).

FIGURA 5 - PORTINARI E A SUA INFÂNCIA



FONTE: PROJETO PORTINARI, 2022

Destaca-se também as obras sobre brincadeiras de roda, uma das atividades lúdicas mais tradicionais brasileiras. As rodas fazem parte da história desde a Idade Média em que as crianças das aldeias brincavam com esse movimento. É também conhecida como ciranda, roda cantada ou brinquedo cantado. "As crianças dão-se as mãos, formando uma roda, e caminham em círculos, numa mesma direção, cantando ou não" (ROSA, 2002, p.4). Muitos pintores retrataram essa brincadeira de roda, destaca-se na figura 6 três obras, a esquerda de Milton Dacosta, no meio Portinari ("Roda Infantil", 1932) e a direita de Ivan da Cruz.

FIGURA 6 - BRINCADEIRA DE RODA



FONTE: PAPOCA, 2021 FONTE: PROJETO PORTINARI,2022 FONTE: ADAIR, 2022

A obra "Roda" de Milton Dacosta foi pintada em 1942, o pintor foi influenciado pelo movimento cubismo, trouxe a geometrização das personagens. As crianças são apresentadas sem rosto, abordando uma cena em que as crianças parecem de diferentes idades e brincam de roda em um espaço com pouca paisagem apenas algumas flores e troncos de árvores. Retrata, dessa forma, a realidade vivenciada do pintor (PAPOCA, 2021).

Na tela a direita da figura 6, aborda um quadro de Ivan Cruz que também retratou a infância. Segundo Aidair (2022, p.1), "as obras desse pintor exibem o universo infantil de forma alegre e colorida, por isso encantam os pequenos e trazem aos adultos a nostalgia da infância". Ele retrata as brincadeiras como: brincadeira de roda, bolinhas de sabão, jogando pião e entre outras. Aspectos fundamentais para as crianças participarem de sua cultura e conhecerem o cotidiano das brincadeiras tradicionais, pois iram assimilar os conceitos sociais e culturais. Além de poderem participar efetivamente dessas brincadeiras posteriormente.

Analisa e amplia a reflexão, Aidar (2022, p.1), o trabalho de Ivan Cruz "estimula as crianças a brincarem uma com as outras", às vezes, atividades lúdicas "distantes do mundo infantil por conta da intensa relação do desenvolvimento entre elas e a tecnologia". O movimento se destaca em todas as suas obras. Ainda mais, "o artista optou por retratar as figuras sem feições, pois assim é possível que o público ao observar possa se imaginar na cena". Desse modo, para a criança possa inventar a sua face de "identidade para cada personagem", para enriquecer a sua interação com a pintura.

Percebe-se na pequena mostra de pinturas resgatada neste estudo, quanto é rico o acervo cultural de obras de arte sobre esta temática. Um conteúdo que poderá ser trabalhado no contexto escolar durante o Ensino Básico. Os estudantes poderão participar ativamente para admirá-las, apreciá-las e conhecer culturalmente seu tempo e espaço. Organizar projetos em que os estudantes possam conhecer um pouco sobre a vida do artista. Contemplar as obras e até a reprodução por meio de uma releitura.

CONCLUSÃO

Concluiu-se que o ato de brincar na infância está presente há milênios. Por meio da brincadeira, a criança descobre a realidade ao seu redor. Entretanto, a infância como conhecida, atualmente, precisou muitos anos para ser reconhecida como uma fase de desenvolvimento do ser humano. O mundo artístico representa via pictoriamente, a importância da atividade lúdica nessa etapa. Destacou nesse estudo o fascínio dos artistas para expressarem os brinquedos e as brincadeiras nas suas obras de arte representada há muitos anos.

Procurou-se atenuar as formas como o brinquedo e expressado no campo artístico. Ele se torna uma forma de integração social para as crianças. Por intermédio dele o desenvolvimento infantil se integra emocionalmente, afetivamente e cognitivamente, pois o brinquedo conduz o processo de conhecimento do mundo. Notou-se também que muitos artistas apresentam nas suas telas os brinquedos como registros da infância. Mesmo com a tecnologia desses artefatos, deve-se proporcionar a aproximação das crianças brinquedos artesanais na qual elas possam ampliar a imaginação e a criatividade.

Discutiu-se os brinquedos artesanais e as brincadeiras tradicionais demonstrando como muitos artistas expressaram nas suas pinturas a relação destes com suas infâncias. Demonstrando assim, a relevância social do resgate para ser trabalhado como conteúdos nas propostas curriculares nas escolas de Ensino Básico. Portanto, deve-se organizar projetos para recuperarem esse patrimônio cultural, especialmente, as obras de arte sobre essa temática.

Evidenciam -se, ainda mais, que o paralelo realizado entre as atividades lúdicas e o campo artístico é muito extenso. A memória das brincadeiras da infância é destacado em muitos artistas. Um universo feito da representação das diferentes épocas da evolução do Homem via arte. Podendo ser aprofundados em outros estudos e pesquisas. Apesar, da tentativa de sintetizar uma trajetória da Idade Média até os dias atuais, os sentimentos e as expressões interpretadas por alguns artistas.

REFERÊNCIAS

AIDAIR, Laura. Ivan Cruz e suas obras retratando a infância. Disponível em: http:// www.culturagenial.com/ivancruz-sobre-a--infancia. Acesso em: 02 set. 2023.

AROEIRA, Maria Luísa C.; SOARES, Maria Inês B.; MENDES, Rosa Emília A. Didática da Pré-Escola Vida Criança – Brincar e aprender. São Paulo: FTD, 1996 (Coleção Conteúdo e Metodologia Pré-Escola).

BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.

BERNABEU, Natália; GOLDSTEIN, Andy. A Brincadeira como ferramenta pedagógica, São Paulo: Paulinas, 2012.

BIBLIOO, BRASIL ATUAL. "Tarsila e Mulheres no Rio", 2015. Disponível em: http//: biblioo.info/tarsila-e-mulheres-modernas-no-rio/ Acesso em: 05 set. 2023.

BRASIL. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Resolução CNE/CEB, n.5, MEC/SEF, 2009.

BRASIL ATUAL – BIBLIOO. "Tarsila e Mulheres Modernas no Rio", 2015. Disponível em: <http://www./biblioo.info/tarsila-e--mulheres-modernas-no-rio/ >Acesso em 05 set. 2023.

CABRAL, Arthur Simões Caetano. A sociedade do século XVI e a pintura

Renascentista Flamenga: análise iconográfica da obra "Jogos Infantis" (1560), de Pieter Bruegel. Anagrams - Beta USP - Revista Científica Interdisciplinar da Graduação Ano 5 – ed. 4 – Jun.-Ago. 2012. Disponível em: <http:// revistas.usp.br:/.Acesso em: 04 set. 2023.

CASAARTESANATO. Brinquedos Reciclados: trinta e um modelo para você fazer em casa em 2022. Disponível em:< http:// www.casaartesanato.com. >Acesso em: 06 set. 2023.

CIA, Fernanda Priscila. Oficina de Arte "Brincadeiras de crianças" – arte de Portinari". Disponível em: < http: fundacaoromi.org.br/images/downloads/6encontroeducadores/oficna16portinari.pdf. Acesso em: 05 set. 2023.

ERIKSON, Erik H. Infância e Sociedade, 2 ed., Zahar: Rio de Janeiro, 1973.

GANDINI, Lella et al. O papel do ateliê na Educação Infantil: a inspiração de Reggio Emília. Trad. Ronaldo Cataldo Costa. Porto Alegre: Penso, 2012.

HUIZINGA, Johan. Homo Luden. São Paulo: Perspectiva, 1971.

HOLM, Ana Marie. Fazer e pensar arte. Trad. de Ana Angélica Albano e Du Moreira. São Paulo: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2005.

IMBROISI, Margaret; MARTINS, Simone. História das Artes, 2022. Disponível em:

<http://www.historiadasartes.com/prazer-em-conhecer/jean-baptistedebret/attachment/m_manifestacao/>. Acesso em 07 set. 2023.

LIGHTINTHEBOX . Bola voadora mágica de presentes. 2022. Disponível em: <http://Lightinthebox.com/pt/p/

brinquedos-de-bola-voadora-magica-de-presente-luzesde-discoteca-drone-rc-de-inducao-infravermelha-led-helicoptero-interno-recarregavelao-ar-li. Acesso: 06 set. 2023.

KOLB-BERNADES. Rosvita; OSTETTO, Luciana E. Arte na Educação Infantil:

pesquisa, experimentação e ampliação de repertório. Educação da Informação: Temas em Debates, v. 7, n. 2, 2016. Mackenzie. Disponível em: < http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/tint/article/view/9762. Acesso em: 05 set. 2023.

PAPOCA. LAART. Enciclopédia Itaú Cultural. O envolvimento e a narrativa singular de Milton DaCosta na Arte. 2021. Disponível em: <http:laart.art.br/blog/milton-dacosta/. Acesso em: 07 set. 2023.

PROJETO PORTINARI. Projeto Portinari – Cândido Portinari Arte e Educação. 2022. Disponível em: < http://www.portinari.org.br/. Acesso em: 03 set. 2023.

ROSA, Nereide Schilaro Santa. Brinquedos e Brincadeiras, São Paulo: Moderna, 2001 (Coleção Arte e Raízes).

RUFINONI, Priscila Rossinetti; PEDROSA, Israel. Folha de São Paulo – Candido Portinari. São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2013 (Coleção Folha Grandes Pintores Brasileiros, vol. 4).

SEABRA – G1 GLOBO. Festival apresenta loja com trabalhos artesãos potiguares para o Dia das Crianças, 2021. Disponível em: http://www.g1.globo.com/rn/rio-grande-do-norte/noticia/2021/10/11/festival-apresenta-loja-com-trabalhos-de-artesaos-potiguares-para-o-dia-das-criancas.ghtml. Acesso em: 05 set. 2023.

SUTTON-SMITH, Brian. A ambiguidade da brincadeira. Petrópolis: Vozes, 2017.

WEISS, Luise. Brinquedos e engenhocas. Atividades Lúdicas com sucatas. São Paulo: Scipione, 1989 (Coleção Pensamento e Ação no Magistério).

VYGOTSKY, L. S. Imaginação e criação na infância. Trad. Z. Prestes. São Paulo: Ática, 2009.