ARTES NA EDUCAÇÃO INFANTIL DE FORMA LÚDICA

MARIA NILDA LIMA DA SILVA

RESUMO:

O presente artigo tem como objetivo abordar sobre a artes na educação infantil de forma lúdica. A ludicidade é considerada uma atividade que tem um valor educacional bastante intrínseco, porém, vai bem mais além desse valor, na qual é inerente da que tem sido utilizada como instrumento pedagógico, sendo ele considerado prazeroso. Devido a sua capacidade de obter o ser humano de maneira total e intensa, iniciando um clima de entusiasmo. De antemão, dessa maneira que o torna uma atividade motivacional, sendo capaz de gerar um estado de euforia e vibração (TAVARES, 2008). Existem várias dificuldades para se trabalhar o lúdico dentro da sala de aula para os alunos da educação infantil, um deles é o despreparo que muitas vezes se encontra no ambiente escolar. No qual os professores não têm capacitação e não conseguem trabalhar o lúdico de maneira correta. E qual seria a forma correta? O lúdico não é apenas o brincar, mas sim brincar de maneira que o aluno consiga aprender os aspectos positivos, consiga desenvolver o seu cognitivo motor e cognitivo. Pois, o brincar no processo educacional infantil é fundamental para que o aluno, contribuindo assim para o seu desenvolvimento, além de fortalecer o vínculo afetivo.

PALAVRAS-CHAVE: Artes; Lúdico; Artes; Educação Infantil.

ABSTRACT: This article aims to address the arts in early childhood education in a playful way. Playfulness is considered an activity that has a very intrinsic educational value, however, it goes far beyond this value, in which it is inherent in what has been used as a pedagogical instrument, being considered pleasurable. Due to its capacity to obtain the human being in a total and intense way, initiating an atmosphere of enthusiasm. Beforehand, in this way that makes it a motivational activity, being able to generate a state of euphoria and vibration (TAVARES, 2008). There are several difficulties to work with the ludic in the classroom for students of kindergarten, one of them is the lack of preparation that is often found in the school environment. In which teachers do not have training and cannot work the ludic correctly. And what would be the correct way? The ludic is not just playing, but playing in a way that the student can learn the positive aspects, manage to develop his motor and cognitive skills. For, playing in the educational process for children is fundamental for the student, thus contributing to their development, in addition to strengthening the affective bond.

KEY-WORDS: Art; Ludic; Art; Child education.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como intento abordar sobre a artes na educação infantil de maneira lúdica. A arte é uma forma importante de expressão para as crianças, pois permite que elas desenvolvam sua criatividade, imaginação e habilidades motoras finas.

Na educação infantil, é importante que a arte seja abordada de forma lúdica e divertida, de modo que as crianças se sintam motivadas a explorar e experimentar diferentes materiais e técnicas artísticas.

Alguma maneira de incluir as artes de forma lúdica na educação infantil é na exploração de diferentes materiais, pois consegue proporcionar para a criança uma variedade de materiais, como tintas, giz de cera, lápis de cor, massinha de modelar, papéis diversos, entre outros, e deixe que elas experimentem e criem livremente.

Contudo, a cotação de histórias também é uma aliada, pois quando se conta histórias, consegue envolver elementos artísticos, como pinturas, esculturas ou música, e em seguida proponha atividades relacionadas, como desenhar ou criar esculturas com argila.

A utilização de música e momento, para estimular o movimento e a dança das crianças, o que ajuda no desenvolvimento da coordenação motora e na expressão corporal.

O lúdico é considerado essencial para a saúde mental, física e social. É na brincadeira que a criança consegue interagir com o mundo ao seu redor, na troca com o próximo, desse modo se constitui o sujeito. Contudo, as brincadeiras e os jogos são estratégias fundamentais para serem desenvolvidas dentro do ambiente escolar.

Segundo o autor Piaget (1975) aborda que a prática lúdica é essencial para o desenvolvimento infantil e que necessita ser harmonioso, sendo que consegue propor a aquisição de regras, expressão do imaginário e quiçá a apropriação do seu conhecimento.

Ao brincar o aluno consegue mergulhar no seu espaço imaginário, fazendo assim com que a fantasia trabalhe a coordenação motora além da compensa de outros sistemas sensoriais.

2. DESENVOLVIMENTO

A educação infantil é a primeira etapa de ensino da criança, de acordo com a LDB (Lei de Diretrizes e Bases da Educação) no artigo 19 de 1996. Com atendimento de crianças que vão de zero a cinco anos de idade, em ambientes de Creche, Centro de Educação Infantil ou quiçá em outros ambientes que desenvolvem com a etapa da educação infantil tem como intento o pleno desenvolvimento da criança em seus aspectos psicológico, físico, social e intelectual.

Vários estudos embasam que a educação infantil é o período em que a criança consegue absorver mais o conhecimento. De antemão, é a primeira etapa de ensino, um momento no qual deve existir preocupação tanto por parte dos pais quanto dos professores para que assim consigam transmitir conhecimentos significativos, desse modo a criança desenvolve integralmente.

Vale ressaltar que a arte é um dos componentes educacionais que visam trabalhar com a capacidade criativa e a coordenação motora de uma criança, pois a arte é uma ferramenta fundamental na educação infantil, pois ajuda a desenvolver a criatividade, a imaginação, a sensibilidade, a expressão e a comunicação das crianças. Além disso, a arte proporciona um ambiente lúdico e prazeroso para o aprendizado, tornando-o mais significativo e envolvente.

Existem diversas formas de incluir a arte na educação infantil de forma lúdica.

Algumas sugestões são:

Pintura e desenho: Propor atividades de pintura e desenho que estimulem a imaginação e a criatividade das crianças. Por exemplo, pedir que desenhem suas famílias ou um animal imaginário. Utilize diferentes materiais, como tintas, lápis de cor, giz de cera, entre outros.

Música: Incentivar a apreciação musical, a dança e a criação de músicas e ritmos com objetos que produzem som, como tambores, chocalhos e palmas. Faça atividades de musicalização e canto.

Teatro: Estimular a expressão corporal e a dramatização por meio de brincadeiras e jogos teatrais. Organize pequenas apresentações para a turma ou para os pais.

Artesanato: Realizar atividades manuais, como modelagem com massinha ou argila, construção de objetos com materiais recicláveis, pintura em tecido, entre outras.

Contação de histórias: Utilizar histórias, lendas e fábulas para estimular a imaginação e a criatividade das crianças. É possível realizar a cotação de histórias de forma lúdica, utilizando fantoches, marionetes e outros recursos visuais.

É importante lembrar que as atividades devem ser adequadas à faixa etária das crianças e sempre supervisionadas por um adulto. Além disso, é fundamental valorizar e incentivar a participação e a expressão de cada criança, respeitando suas habilidades e limitações individuais.

Muitas das vezes o aluno, não é estimulado a produzir, somente a reproduzir, e devido a isso, se dedica a ligar somente os pontos e a pintar as figuras, isso reúne todo o processo de ensino/aprendizagem nas mãos meladas de tintas.

A arte não era levada em consideração como matéria, mas sim como uma

"área generosa"; de modo contraditório, os professores precisavam explicar os conteúdos, intentos, avaliações e os métodos. Como eram inseguros, eles amparavam-se em livros didáticos de péssima qualidade. (IAVELBERG, 2003, p.115).

Desse modo, os professores de Arte começaram a procurar a valorização e quiçá o prestígio do conteúdo, através disso a Arte granjeou novos caminhos. A LDBN deixou determinada sendo obrigatório e ter a autoridade do conteúdo de Arte, como sendo disciplina no ambiente escolar.

A arte pode ser uma fundamental ferramenta e aprendizado, embora faça parte do dia a dia mesmo sem que perceba, tal prática pode ser introduzida de maneira consciente desde muito cedo dentro das creches e escolas.

As suas múltiplas modalidades conseguem auxiliar o professor a ensinar com muito mais ludicidade e assim fazer com que as crianças e os adolescentes tenham mais "cabeça aberta" para um novo universo.

Porém, é fundamental que os profissionais de ensino, entendam os conceitos e as técnicas de como é aplicado à arte na educação de maneira eficiente. Todas as artes contribuem para a maior de todas as artes: a arte de viver (BERTOLT BRECHT, 2002, p. 14).

As inúmeras modalidades de arte conseguem contribuir para a formação do cidadão. A arte consegue dar melhoria no fortalecimento de laços, cognição e além do mais, na renovação da autoestima.

É fundamental que perceba a arte como um intento de estudo mais aprofundado e não apenas como uma atividade a mais nas escolas no país. Muitas das vezes a arte ensinada dentro da sala de aula é mecanizada. Ou seja, é realizada através de aulas repletas de procedimentos engessados.

De antemão, não levando em consideração que a arte deve ser mostrada com a finalidade de levar estímulo e capacidade de interpretação para os alunos. Além do mais,

é notório que ensine somente alguns tipos de arte.

Para tanto, é essencial que seja completa a exposição da arte na educação de modo completo. Os professores podem acrescentar cinema, teatro, fotografia, música e entre outros, para que assim agregue de maneira ímpar o conhecimento do aluno.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº: 9.394 abordam que:

"à arte é considerada um patrimônio cultural da humanidade, e todo indivíduo tem o direito ao acesso a esse saber [...] o ensino da arte é constituído como componente curricular obrigatório, nos vários níveis da educação básica, de maneira que irá promover o desenvolvimento cultural dos alunos".

Porém, no Brasil sabe-se que a educação básica ainda caminha lentamente e necessita de uma renovação para que consiga atingir resultados melhores. Os problemas são maiores do ensino fundamental ao ensino médio, pois existe uma baixa qualidade e quiçá a falta de interesse do aluno.

Para que se resolva tal problema, é fundamental que a escola possibilite para os professores as metodologias e as capacitações desenvolvidas para que se tenha interesse por parte dos alunos.

O professor tem como leque, vários métodos para a realização desse fato, a arte de maneira lúdica é uma das ferramentas que dão resultados, além de tornar a sala de aula mais interessante. Pois, consegue através disso ouvir as opiniões dos alunos. Usando assim, o que eles trazem como bagagem do seu dia a dia fora do ambiente escolar para a escola.

Contudo, a arte consegue fazer toda diferença na vida do cidadão, inclusive na infância e na sua adolescência. Através disso, Ana Mae Barbosa aborda que:

[...] é crucial que a criança e o adolescente tenham contato com a arte. Pois, é no processo de conhecimento da arte que são envolvidos, além do raciocínio, a inteligência, emocional e o afetivo, que estão sempre fora do contexto escolar.

Portanto, além do mais, uma grande parte da produção artística é realizada em grupo. Ou seja, possibilita o desenvolvimento no trabalho em grupo e na sua criatividade.

O professor tem como papel proporcionar aos alunos um curso bem amplo e que consiga valorizar a capacidade de cada um. É através do contato com as vertentes variadas que os alunos conseguem então se beneficiar com tudo que a arte consegue oferecer.

O uso dos jogos e das brincadeiras tradicionais é uma atividade bastante natural e que traz um enorme benefício, através da brincadeira que a criança consegue despertar as suas emoções, além de aprender a lidar com os acontecimentos que interligam no seu dia a dia.

Mediante Queiros, Martins (2002), nas brincadeiras e nos jogos a criança consegue agir como se fosse maior que a realidade, acaba sendo inegavelmente uma contribuição de maneira especial e intensa para o seu desenvolvimento.

Nos anos iniciais é fundamental que as crianças tenham experiências com ambientes que possibilitem manipular brinquedos, objetos e interagir com outras crianças e de modo principal que consigam aprender, até porque o brincar é uma maneira importante de se comunicar.

No momento em que a criança brinca, analisa e pensa sobre a cultura, realidade e o meio que ela se encontra, abordando sobre os papéis e as regras sociais. No momento da brincadeira a criança consegue aprender a conhecer, a realizar, a conviver e até ser, favorecendo assim a sua autoconfiança, autonomia, curiosidade, pensamento e linguagem.

Contudo, nas brincadeiras as crianças conseguem desenvolver muitas capacidades essenciais como: imaginação, imitação, atenção e a memória. Além, de amadurecer algumas capacidades de socializar, através da interação, do uso e da experimentação de regras e dos papéis sociais.

O brincar, independentemente da época, classe social e cultura, faz parte do dia a dia da criança, pois vivem em um mundo cheio de fantasias, na qual a realidade e o faz-de-conta se interligam.

O brincar é como um cenário onde a criança se torna capaz de não somente imitar a vida, mas de modificá-la. Pois, através do brincar que a criança cria os conceitos, escolhem as ideias, as percepções e socializam cada vez mais. Contudo, o brincar é considerado uma atividade que ajuda na socialização, formação, além de desenvolver as habilidades físicas, psicomotoras, emocionais, afeitas e cognitivas (BRASIL, 1998).

A partir do momento em que a criança brinca, ela consegue expor os seus sentimentos, constroem, aprende, pensam, exploram, movimentam e entre outros. As crianças têm a capacidade de lidar com as complexas dificuldades psicológicas quando se brinca.

Mediante Kishimoto (2001) a partir

do momento em que a criança brinca a sua atenção é depositada na atividade realizada e não nos efeitos e resultados. No brincar, a criança e o adulto conseguem ser criativo e usar a sua personalidade integral. De antemão, é sendo criativo que a pessoa descobre a si mesmo.

Embora pareça algo simples, quando se brinca consegue estabelecer vínculos das suas competências, do papel assumido e das relações que obtém com outros papéis.

O brincar é considerado uma atividade espontânea, natural e fundamental, para brincar é necessária que as crianças possuam determinada independência para que escolha os seus companheiros, o tema, os papéis que vão assumir no período da brincadeira.

Contudo, é considerado importantíssimo para o desenvolvimento no ensino fundamental, só que é essencial proporcionar aos alunos um espaço descontraído para que consiga estimular a criatividade, interesse a interação dos alunos, para que se torne uma aprendizagem de qualidade.

O ator de brincar tem suas qualidades, consegue desenvolver o conhecimento da criança, na qual ela aprende a viver, a ser, a conhecer, a conviver e entre outros. Ou seja, estimula a criança para ter confiança, tanto na autonomia quanto na autoestima.

Quando a criança consegue aprender de modo prazeroso, consegue possibilitar a construir a sua imaginação, de modo progressivo, aprender a separar o imaginário do real.

Para tanto, toda criança tem o dever de brincar, como já foi dito acima a criança consegue atribuir sentido ao seu mundo através da brincadeira, pois se apropria de conhecimentos que vão auxiliar no agir sobre o meio na qual ela se encontra.

É direito de a criança brincar, através disso, Brougere (2001, p. 99) relata que:

"a brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade... além de ser um espaço à margem da vida comum, no qual obedece a regras realizadas pela circunstância".

Para o autor Winnicout (1982) é através da brincadeira que a criança consegue aguçar a sua imaginação. Até as brincadeiras mais simples, as quais todo mundo faz com os bebês, são consideradas estímulos fundamentais para o desenvolvimento infantil.

Através do brincar compreende-se como a criança nota e constrói o mundo. Por trás de uma brincadeira a criança expressa o que teria dificuldade se fosse colocar em palavras.

A maneira de comunicação própria da brincadeira acaba pressupondo um aprendizado com resultados sobre outros aprendizados. De antemão, permite abrir as possibilidades de distinguir entre as diferentes maneiras de comunicação.

Mediante com o Referencial Curricular Nacional voltado para a Educação aborda que:

O brincar é considerado umas das atividades essenciais para o desenvolvimento da autonomia e identidade da criança, pois desde muito nova, a criança pode se comunicar através de sons, gestos e mais tardar ter um determinado papel na brincadeira, faz assim com que a criança desenvolva a sua imaginação.

O jogo é considerado o elemento da cultura, para tanto, a sua existência via depender da transmissão social e quiçá da aprendizagem. Dessa maneira, as relações interpessoais e as interferências educacionais conseguem ser dispensáveis para a: socialização, divulgação, aprendizagem, a preservação e a criação de brincadeiras e jogos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) abordam que as atividades e os jogos de ocupação de ambiente são necessários ter um lugar de destaque como conteúdo, possibilitando então várias habilidades aos alunos, desde um simples movimento coletivo ou em grupo, até a construção de representações mentais que sejam mais apuradas.

Mediante Kishimoto (2009), aborta que os jogos tradicionais podem ser utilizados de maneira fácil como um facilitador de ensino dos conteúdos escolares e ser então aplicado como uma ferramenta eficaz, ao ser usada de maneira muito significativa dentro do ensino fundamental dos anos iniciais.

Para tanto, os professores devem trabalhar as atividades tradicionais, que pode ser para alguns alunos uma nova experiencia, e não somente ofertar modalidades esportivas.

É fundamental que o professor amplie o seu repertório educativo, para que assim os alunos não tenham contato com os jogos tradicionais apenas em datas comemorativas.

Os jogos tradicionais são considerados ferramentas eficazes dentro do ambiente escolar, na qual a criança aprende no mesmo tempo em que estar brincando. O jogo e a brincadeira são atividades livres, delimitada, voluntária, fictícia, regulamentada e que inclui tal poder para que seja compreendida como uma manifestação de cultura.

Segundo Brougére (1991), aborda que:

"os jogos e as brincadeiras tradicionais estão interligados nas manifestações

culturais do Brasil, pois dessa maneira tem características claras através do efeito positivo de flexibilidade, prazer e de livre escolha".

Mediante Kishimoto (2009) e Friedmann (1996) destacam-se em relação as brincadeiras e jogos tradicionais e conceituam como as manifestações culturais encontradas dentro do folclore. Além do mais, existe a compreensão que tanto os jogos quanto as brincadeiras são passados de geração a geração, realizando nas interações que acontecem no decorrer de determinado período de vida.

Os jogos tradicionais segundo Friedmann (1996), conseguem ser produtores e reprodutores de cultura, levando representatividade nos valores e na cultura de um povo, sendo na conservação de suas características ou até mesmo na transformação de acordo com o contexto que apresenta.

A brincadeira no ensino fundamental é importante, pois é um momento adequado para que se crie memórias com os colegas, de maneira descontraída, através de regras de convivência e quiçá de competitividade que sejam saudáveis.

Abaixo citarei alguns de várias brincadeiras e jogos tradicionais que podem ser trabalhados dentro do ensino fundamental nos anos iniciais:

- JOGO DO ANEL: embora seja um jogo muito simples, envolve o trabalho em equipe e ideal para as crianças. Funciona assim: a criança deve ficar com as mãos em formato de concha, em uma roda, sendo que uma criança irá ficar com o anel e passar de mão e mão e deixar o anel na mão de algum colega que escolher. O colega terá que acertar onde o anel se encontra.
- JOGO DO PIOLHO: é um jogo muito divertido e dinâmico, sugerido que seja realizado ao ar livre com muitos alunos. Nesse jogo alia-se a atenção e pontaria ao exercício físico.
- JOGO DA CABRA CEGA: nessa brincadeira usa-se somente um lenço, no qual um aluno é escolhido para ser a cabra cega, após isso ele será vendado e deve andar pelo ambiente do jogo até que consiga pegar um dos jogadores.
- JODO DO PIÃO: será necessário um objeto de madeira, chamado de pião. Cada criança deverá jogar o seu pião utilizando uma corda e fazê-lo girar em mais tempo.

Quando o professor trabalha os jogos/brincadeiras tradicionais para os alunos ele está resgatando a cultura, que com o passar do tempo acaba sendo esquecido, de acordo com o passar do tempo.

A valorização da cultura e da história das brincadeiras antigas, mediante Cavalheiri (2012), consegue ofertar aos alunos um desenvolvimento integral, fazendo com que exista uma reflexão mediante do papel dos pais e quiçá de todos que conseguem contribuir com o crescimento social, cultural e físicos das crianças atualmente.

Importante abordar que o professor é um grande agente intermediador de tal aprendizado, pois, ele que norteará a direção deste desenvolvimento. Através do professor o aluno consegue descobrir, inventar, realizar e partilhar, dessa maneira deve incluir os jogos/brincadeiras tradicionais nos planos de aula.

Mediante Lima (2008) o jogo é um recurso fundamental que consegue desenvolver a criança em todo o seu aspecto, inserindo assim no meio social, cultural e no desenvolvimento como indivíduo.

Os jogos tradicionais caracterizam-se mediante do anonimato, transmissão oral, universalidade, tradicionalidade e modificação, logo, em tais jogos consegue verificar a existência de determinados padrões lúdicos universais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho desenvolvido foi realizado através de literatura, por meio de pesquisa bibliográfica com embasamentos em sites, artigos e documentos que relatam sobre o tema abordado.

Vários autores que estudaram sobre o processo da psicologia e da educação demonstram essa relação entre o desenvolvimento e a arte lúdica que ajuda com os seus estudos, através de teorias que embasaram na elaboração do artigo presente.

Proponha oficinas temáticas de arte, como pintura, colagem ou desenho, e incentive as crianças a trabalharem em grupo, o que estimula a colaboração e a troca de ideias. Criar um teatro de fantoches com personagens que as crianças possam se identificar e, em seguida, peça para que elas criem suas próprias histórias.

Lembre-se que a educação infantil deve ser um ambiente acolhedor e divertido, onde as crianças possam se sentir seguras para explorar e aprender de forma lúdica e criativa.

A Arte, em várias modalidades, contribui com o desenvolvimento das capacidades de comunicação, expressão e construção de saberes na Educação Infantil. Sem a arte o entendimento do mundo fica empobrecido. Entender e conhecer a arte realizada pelo grupo cultural que o aluno pertence é essencial na construção da identidade da criança.

Contudo, a arte é também um meio de comunicação entre os povos e as pesso-

as, gerando oportunidade de ampliar nossa visão de mundo.

A arte pode ser compreendida como um dos mais válidos recursos para expressar os sentimentos e as ideais em determinados momentos da vida humana. Através da história da arte, torna-se possível aprender um pouco sobre a evolução da tecnologia e do homem. Pois, tem um importante elo entre a relação com as pessoas e a cultura.

A educação através da arte, nada mais é que um movimento cultural e educativo que procura a constituição de um ser humano completo, total, dentro dos moldes do pensamento democrático e idealista.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, A. M. 1975. Teoria e prática da educação artística. São Paulo, Cultrix.

CANCLINI, N. 1980. A socialização da arte. São Paulo, Cultrix.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação à Distância. Coleção Proinfantil: módulo IV: unidade 5. Brasília, DF, 1998. v.2. Disponível em:

<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/storage/materiais/0000012797.pdf> Acesso em:

16 de março de 2023.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais:

Educação física / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROUGÉRE, G. Jogo e educação. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1991.

BROUGÉRE, G. Jogo e educação. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 1991.

BRECHT, Brecht. Histórias do senhor Keuner. Lisboa: Hiena, 2002, p. 14.

CAVALHEIRI, Adriana. Voltando ao passado com as brincadeiras. Revista Digital.

Buenos Aires, Nº 17, 2012.

CHAVES, Marta; FELÍCIO, Paula Gonçalves. BRENHA; Maria Rita Chaves Ayala; STEIN, Vinícius. Arte e Educação: Proposições Didáticas do Revolucionário

Bertolt Brecht. Disponível em: http://www.cih.uem.br/anais/2017/trabalhos/4082.pdf Acesso em: 14/04/2023

CINTRA, Rosana Carla. Qual o Papel da Arte na Educação Infantil. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/12590/qual-o-papel-da-arte-na-educacaoinfantil> Acesso em: 16 de março de 2023.

FERRAZ, M. H. T. e SIQUEIRA, P. I. 1987. Arte-Educação: vivência, experimentação ou livro didático? São Paulo, Edições Loyola.

FRIEDMANN, A.: Brincar: crescer e aprender o resgate do jogo infantil. São Paulo:

MODERNA, 1996.

KISHIMOTO, M. T. (Org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 12.ed. São Paulo: Cortez, 2001-2009.

LIMA, Suzana. A Arte na Educação Infantil: Passatempo ou Aprendizagem? Disponível em: <https://entretantoeducacao.com.br/professor/a-arte-na-educacaoinfantil-passatempo-ou-aprendizagem/> Acesso em: 16 de março de 2023.

MARTINS, M. Avaliação na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, A. M. Artes na Educação Infantil. Em Aberto, 1979.

TAVARES, D. W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 2008.