



RELATO DE EXPERIÊNCIA: ANALISANDO UMA ATIVIDADE LÚDICA – A PINTURA CORPORAL

Experience report: Analyzing a ludic activity - The body painting

Kamilla Botelho de Oliveira

Graduada em Educação Infantil pela Universidade Federal de Viçosa (2007-2011)
Especialização em Gestão, Supervisão, Orientação e Inspeção Educacional (2012)

Nayara Batista Fontes

Graduada em Educação Infantil pela Universidade Federal de Viçosa

Joice Carla Saraiva

Graduada em Educação Infantil pela Universidade Federal de Viçosa

Maria Lígia Rodrigues Santos

Mestre em Economia Doméstica; Bacharela e Licenciada em Economia Doméstica

Resumo

O presente estudo caracteriza-se como um relato de experiência da observação e participação em uma atividade de artes desenvolvida com crianças de quatro anos no Laboratório de Desenvolvimento Infantil da Universidade Federal de Viçosa. A relação entre teoria e prática é um ponto fundamental para uma educação de qualidade. Visando a contribuir neste sentido para a formação de futuros educadores, procuraremos, por meio deste relato, mostrar como são executados na prática os conhecimentos advindos da teoria, utilizando autores como Jean Piaget e Adriana Friedman, além de suscitar reflexões a respeito do tema.

Palavras-chave: educação, arte

Abstract

This study is characterized as an experience report of observation and participation in an arts activity developed with four years old children in the Child Development Laboratory at the Federal University of Viçosa, Viçosa City, Minas Gerais State, Brazil. The relationship between theory and practice is a key point for a quality education. Aiming to contribute in this direction for training future educators, this study will show through this report how the knowledge derived from theory is implemented in practice, using authors such as Jean Piaget and Adriana Friedman; and this study also intend to elicit reflections on the subject.

Keywords: education, art



Figura 1 – Crianças realizando a pintura nas mãos. (Foto por Kamilla Botelho)

1 – Introdução

O Laboratório de Desenvolvimento Infantil (LDI), anteriormente Creche UFV, faz parte do Departamento de Economia Doméstica da Universidade Federal de Viçosa – MG. Está localizado no *Campus* desta Instituição e atende crianças de três meses a cinco anos de idade, filhas ou tuteladas de funcionários da UFV, órgãos vinculados, estudantes de pós-graduação e graduação da UFV e moradores da comunidade viçosense. O Laboratório tem como finalidade atender às atividades de ensino, pesquisa e extensão, bem como auxiliar no desenvolvimento integral das crianças, proporcionando-lhes um ambiente adequado às suas necessidades e interesses, em complementação à ação da família e da comunidade. Ele ainda objetiva o estudo da criança e sua respectiva família e se caracteriza como um espaço em que se oportuniza o trabalho na produção de conhecimento na área de Família e Desenvolvimento da Criança, em que se promovem discussões, análises e intervenções nas práticas educativas do LDI e também de outras instituições de educação infantil, bem como se socializam conhecimentos por meio de cursos, assessorias e consultorias junto a instituições públicas e privadas como creches, pré-escolas, ludotecas e brinquedotecas.

A proposta pedagógica do LDI se baseia em uma abordagem construtivista, que acredita em uma criança ativa na construção de seus conhecimentos e em um professor mediador neste processo, que proporciona oportunidades para o aprendizado. Neste ambiente, a criança pode ser exploradora, curiosa e se expressar, analisar, comparar, tomar decisões e resolver problemas, tendo respeitada sua individualidade.

É neste ambiente que, durante o ano de 2011, tivemos a oportunidade de compor o quadro de funcionários, mais especificamente da sala 4, que atendia 18 crianças com idade entre quatro e cinco anos e contava com uma equipe de três profissionais. Durante o atendimento diário de aproximadamente 10 horas (de 07:30h às 18:00h), a equipe cuidava e educava as crianças, planejando atividades que englobavam as linguagens matemática, oral e escrita, as expressões artísticas plásticas e imagéticas e as ciências sociais e naturais. Estas atividades eram desenvolvidas nas várias áreas que compunham a sala ambiente: área de brinquedo manipulativo, área de ciências, área de artes, área de brinquedo dramático, área silenciosa, área de banho e a área externa da instituição, sempre prezando



por atividades que fizessem sentido para as crianças, que fossem divertidas, enfim, atividades lúdicas.

Falar em atividade lúdica remete-nos a divertimento, prazer, imaginação. Este pensamento está correto, mas se faz necessário um aprofundamento. Este artigo objetiva levar à comunidade o conhecimento teórico e prático construído no ambiente do LDI/UFV, colaborar com a práxis da área de educação, em especial a educação infantil, levando um pouco da vivência no LDI a todos que, assim como nós, esperam sempre conhecer e aprender mais sobre as nuances que envolvem a criança e o lúdico. Além disso, objetivamos levar a estas pessoas uma análise de atividade lúdica de acordo com autores renomados. O conhecimento destas questões, sem dúvida, se mostra importante para profissionais da educação infantil, como professores, diretores, auxiliares de creche, pesquisadores da infância, entre outros.

Durante o período de trabalho no LDI, planejamos, desenvolvemos e participamos com as crianças de inúmeras e diferentes atividades lúdicas, como contação de história, jogos de manipulação, atividades de ciências, modelagem, cocção, artes dramáticas etc.

Será aqui descrita uma atividade e, posteriormente, será feita a sua análise segundo as características e a classificação da atividade lúdica e artística, relacionando-a com o desenvolvimento integral da criança, com base nos estudos dos pesquisadores Adriana Friedmann e Lino de Macedo, do epistemólogo Jean Piaget e no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.

2 – Metodologia

O lúdico é um componente presente na vida de todas as crianças e até mesmo dos adultos. Macedo (2005) afirma que o brincar é fundamental ao nosso desenvolvimento e é uma atividade que as crianças fazem a todo momento. Pedimos ao leitor que faça um exercício, tente se lembrar de suas brincadeiras preferidas durante a infância. Talvez se lembre da bolinha de gude, de pular corda, brincar com bonecos, de seus jogos preferidos, brincar na lama, soltar pipa. Sem dúvida, recordamo-nos com carinho destas lembranças divertidas, relacionando-as com nossos parceiros de brincadeiras, como amigos e familiares.

Algumas atividades lúdicas ficam claramente marcadas em nossa memória, por diversos motivos. Pensando nisso, nós, como professores, desejamos, além de auxiliar no desenvolvimento integral da criança, também proporcionar momentos marcantes através das atividades por nós planejadas.

Durante toda a formação acadêmica, por meio de intensos estudos sobre as mais variadas áreas que envolviam o cuidar e o educar de crianças numa instituição de educação infantil, preparamo-nos para este momento, em que finalmente assumiríamos a responsabilidade por uma turma. Havia chegado a hora de colocar os ensinamentos em prática.

Das inúmeras atividades planejadas e desenvolvidas com as crianças da sala 4, escolhemos a atividade de pintura corporal para compartilhar, por se tratar de uma atividade muito rica, muito interessante para as crianças e que resulta numa análise satisfatória, utilizando os autores supracitados.

Cunha (1999) defende a diversidade de materiais para pintura, como diferentes tipos de superfície ou pincéis. Segundo este autor, a criança pode tingir diferentes superfícies como papéis de diferentes texturas, pedra, argila, areia, tecido e, inclusive, o próprio corpo.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil corrobora este pensamento do autor, recomendando que as atividades de artes explorem texturas, diferentes materiais, estrutura tridimensional e sensações corporais.

Para que a atividade fosse apresentada às crianças, nós nos organizamos em roda.



Inicialmente, dissemos a elas que a atividade de artes do dia envolveria pintura no corpo, o que provocou reações animadas. Explicamos que, naquele dia, a parte do corpo a ser pintada seria a mão e que, futuramente, poderíamos repetir a atividade, pintando outra parte do corpo. Procuramos levantar as opiniões das crianças a respeito da pintura corporal, se já haviam feito, quais tinham sido as sensações ou se gostariam de pintar a pele, bem como procuramos questioná-las sobre qual tinta e quais instrumentos são utilizados para pintar o corpo.

Em seguida, para contextualizar a atividade, apresentamos às crianças figuras e introduzimos brevemente as culturas que utilizam a pintura corporal. Expusemos fotos de tribos indígenas e africanas que utilizam a pintura corporal com as mais diversas matérias-primas naturais para fabricar as tintas e variados instrumentos para pintar, fotos de mulheres indianas que utilizam a pintura em pés, mãos e rostos, e fotos contemporâneas de mulheres maquiadas. Em especial, foram apresentadas às crianças, fotos de trabalhos artísticos de dois artistas plásticos, Mário Mariotti e Guido Daniele, que utilizam as mãos de modelos para recriar animais através da pintura.

Com acompanhamento das professoras, a atividade foi desenvolvida com quatro crianças por vez, à medida que uma criança saía, cedia lugar para o próximo colega interessado em fazer a pintura nas mãos. Algumas crianças solicitavam rever as imagens dos artistas que reproduziam figuras de animais nas mãos e tentavam fazer igual. As professoras sugeriam também que elas criassem outros animais e até mesmo objetos, utilizando o contorno da mão e diferentes cores.

As crianças contavam sobre o que estavam pintando, algumas pintavam cachorros, leões, personagens etc. Misturavam todas as tintas e esfregavam uma mão na outra, sentindo a textura da mistura. Assim que cada criança terminava a pintura, tirávamos uma foto, algumas crianças sorriam, representavam o animal que haviam desenhado emitindo algum som ou fazendo algum movimento característico do animal, e, em seguida, iam se limpar para participar de outras atividades.

Foi feita uma exposição com as fotografias das crianças e de suas mãos pintadas das mais diversas formas, e identificado, logo abaixo de cada “quadro”, o animal ou outro ser que a criança tinha recriado em sua mão através da pintura.

2.1 – Características Lúdicas e Artísticas

Para iniciar a análise, lançaremos mão das variáveis que Friedmann (1996) considera que uma atividade lúdica necessita ter. Essas variáveis são: ação física e mental, tempo e espaço, parceiro(s), relação entre fins e meios e objetos.

As crianças que estavam participando da atividade de pintura nas mãos molhavam o pincel na tinta algumas vezes, em seguida, molhavam-no em outra tinta, fazendo assim uma mistura de cores, e esfregavam-no na pele da mão. Elas conversavam entre si sobre o que estavam desenhando, e a expressão delas ia desde morder a língua enquanto faziam força para esfregar o pincel na tinta até sorrir quando alguém elogiava as formas da pintura. A atividade constituiu uma ação *mental* e também *física*, no sentido de que as crianças escolhiam a cor de sua tinta, imaginavam o desenho que fariam ou a posição em que fariam algum risco no papel, se na horizontal, vertical etc., e logo em seguida colocavam em prática.

Sobre o critério *tempo* e *espaço*, a atividade lúdica estava acontecendo na mesa da área de artes, em horário tranquilo, em que as crianças poderiam desfrutar bastante da atividade. Cada criança desenvolveu a atividade no seu ritmo e no seu tempo. Quanto à variável *parceiros*, as crianças pintavam lado a lado, mas cada uma fazia o seu desenho. Às vezes uma criança opinava no desenho da outra, sugerindo, por exemplo, outra cor, ou dizendo “Borboleta não é assim!”.



Quanto à relação que Friedmann chama de *entre fins e meios*, pode-se dizer que as crianças pintavam pelo simples prazer que isto trazia, uma atividade divertida e relaxante, um fim em si mesma e não um meio para outro fim, pois não se cobrava delas terminar o desenho ou mesmo não eram avaliadas quanto à “qualidade” do desenho.

Já quanto aos *objetos* utilizados na brincadeira, como pincel e tinta, eles foram feitos para este fim, a pintura, mas se não fosse pela ação das crianças eles não passariam de meros objetos. Durante a ação das crianças, eles são mais que isso, são como uma chave que abre as portas do universo da imaginação.

Assim como Adriana Friedman, Macedo (2005) aponta indicadores para inferir a presença do lúdico no processo de aprendizagem e desenvolvimento, são eles: ter prazer funcional, ser desafiador, criar possibilidades ou dispor delas, ter dimensão simbólica, expressar-se de modo construtivo ou relacional.

O *prazer funcional* é a alegria, mas, muitas vezes, sofrimento, durante a brincadeira. As crianças não brincam pensando em aprender, se desenvolver, ficar mais inteligentes, elas brincam simplesmente pelo prazer que isso lhes proporciona. Como dito, muitas vezes esse prazer envolve testar suas capacidades, transpor obstáculos, o que pode gerar um sofrimento momentâneo. A atividade aqui analisada de pinturas nas mãos apresentou o prazer funcional na perspectiva das crianças, pois elas se divertiram, bem como foi *desafiadora*, pois as crianças se depararam com situações-problema a todo momento para que conseguissem pintar as características físicas de animais nas mãos. Houve até mesmo momentos de frustração, quando uma criança não conseguiu pintar o animal da maneira que queria, no entanto, a ação do professor pode amenizar o sofrimento e a frustração da criança e auxiliá-la a superar essa situação-problema.

As *possibilidades* da brincadeira devem estar ao alcance da criança, não sendo impossíveis de serem realizadas por elas. Para isso, as crianças necessitam dispor de recursos internos e externos suficientes para a realização da atividade. Por recursos internos, entendem-se as habilidades e as competências da criança, e por recursos externos, os objetos (pincel, tinta), o espaço (mesa da área de artes adequada ao tamanho das crianças), o tempo (duração adequada para que a criança explore a atividade) e as pessoas (colegas e professoras que estão compartilhando o momento de pintura).

A *dimensão simbólica* se refere a uma forma de se relacionar com o mundo, que envolve a imaginação, sonho e representação. A *expressão construtiva* refere-se ao olhar atento e disponível às possibilidades que a atividade oferece, caracterizado pela errância, que é uma forma de explorar curiosa, atenta, sem roteiro predefinido, mas que vai em direção a um objetivo, a uma meta, embora sem muitos comprometimentos para chegar a tal. No caso da atividade aqui analisada, a errância esteve presente à medida que as crianças se comportaram de maneira curiosa diante da apresentação das diversas culturas que utilizam a pintura corporal, fazendo perguntas e com olhares atentos e comentários sobre as imagens. Já na parte prática de ativamente fazer a pintura corporal, as crianças exploraram os materiais, sentindo a textura da tinta, misturando e combinando cores.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil propõe uma tríade de aspectos que a atividade de artes deve conter. São eles: *fazer artístico*, que seria a produção por meio de práticas artísticas, propiciando um momento de criação; a *apreciação*, percepção por meio de observação e fruição do reconhecimento, análise e identificação de obras de arte; e *reflexão*, que é o pensar ativo sobre o objeto artístico, compartilhando e reconhecendo a própria produção e a dos colegas.

A atividade de pintura corporal apresenta esta tríade, visto que foi um momento em que as crianças puderam se expressar livremente por meio da pintura e usar de criatividade para o fazer artístico, bem como, através do momento de exposição das fotos das pinturas das crianças, puderam refletir e apreciar a própria arte e a arte dos colegas, trocando ideias e informações.



2.2 – Classificação da atividade

Vistos a presença das características da atividade lúdica e os aspectos da atividade artística, torna-se possível esclarecer a classificação dos jogos, utilizando Piaget como referência, autor que classifica o jogo epistemologicamente.

Piaget estudou os jogos, pois queria entender como a criança adquire o juízo moral e como se dão suas interações sociais. Para ele, o tipo de jogo que a criança faz depende de sua idade, de seu nível de desenvolvimento. Para Piaget, há três tipos de jogos - o jogo de exercício, o jogo simbólico e o jogo de regras - havendo ainda uma categoria intermediária, o jogo de construção.

O *jogo de exercício* inicia-se no período sensório-motor (faixa de 0 a 2 anos de idade), mas continua se repetindo durante toda a vida. Consiste em repetir os exercícios pelo prazer que eles trazem. Piaget divide essa categoria em: jogo sensório-motor puro, subdividido em jogos de simples exercício, que consiste em uma repetição feita porque causa prazer e é uma forma de exercer seu poder; jogo de combinação com finalidade, tentativas de achar situações novas e divertidas, como construir e destruir, e de combinação sem finalidade, tendo finalidade lúdica; e jogos referentes ao pensamento, que são jogos que não são simbólicos, mas que exercem algumas funções pelo simples prazer de fazê-los, como quando as crianças fazem várias perguntas de “porquês”, uma atrás da outra e, muitas vezes, nem escutam as respostas.

O *jogo simbólico* supõe uma estrutura representativa fundamentalmente lúdica. É o jogo representacional. É usar um objeto como se fosse outro. Ele se inicia quando a criança tem capacidade simbólica, o que ocorre por volta dos dois anos. O *jogo de regras* supõe relações sociais que deem possibilidade para seguimento e compreensão das regras, requer também cooperação e reciprocidade entre as crianças.

A atividade aqui analisada prevalece, segundo a classificação de Piaget, como jogo de exercício, pois as crianças repetiam movimentos com o pincel. Mas também era uma atividade que envolvia representação através de desenhos e formas, sons e movimentos corporais, de gatos, lobos e leões, tratando-se do exercício da liberdade em que as crianças desenvolvem também suas funções simbólicas.

2.3 – A atividade lúdica e o desenvolvimento integral

A atividade lúdica pode contribuir de diversas formas para o desenvolvimento integral das crianças, e isto se dá de maneira integrada, ou seja, os vários aspectos do desenvolvimento podem ocorrer ao mesmo tempo, mas uma separação didática em itens facilita a explicação e exemplificação de cada um.

Desenvolvimento físico motor – Durante a atividade, as crianças agiram, houve uma coordenação de ações no sentido de que elas terem feito movimentos como esfregar o pincel na pele, movimentando-o para imprimir ali suas marcas, havendo também repetição de ações durante estes movimentos. As crianças agiram a todo momento neste sentido, virando mãos e braços para alcançar e pintar todos os lugares da pele até o antebraço, segurando firmemente o pincel que, já molhado, por vezes, escorregava entre os dedos.

Desenvolvimento social – Durante uma atividade lúdica, a criança tem a oportunidade de se relacionar, ampliar seu círculo social, estabelecer relações e se comunicar. Desde o nascimento, o sujeito já começa a se socializar com o mundo, a partir daí o círculo social vai sendo ampliado. Segundo Parten (1932), existem diferentes categorias de participação social, que são as maneiras de as crianças participarem das atividades e o papel delas no grupo. As categorias são: *comportamento desocupado*, *comportamento observador*, *brinquedo solitário*, *brinquedo paralelo*, *brinquedo associativo*, *brinquedo cooperativo*. A categoria encontrada durante a realização da atividade foi *brinquedo associativo*, pois as



crianças brincavam em torno de uma mesma atividade, a conversa girava em torno da atividade desenvolvida, mas não havia um objetivo comum, cada um se empenhava em fazer sua pintura.

Desenvolvimento moral – A moral é um conjunto de regras e da moralidade em que surge o respeito que uma pessoa nutre pelas regras. O egocentrismo influencia neste aspecto do desenvolvimento, pois a criança egocêntrica não distingue seu ponto de vista dos demais e não considera necessário explicar suas ações. A atividade foi desenvolvida em uma sala em que as crianças tinham idade entre quatro e cinco anos e apresentavam um egocentrismo em declínio. O professor pode intervir em alguma situação de conflito, desde que faça com que as crianças pensem em seus atos e na perspectiva do outro. No decorrer da atividade, não sucederam grandes conflitos, apenas alguma disputa por um pincel ou por uma cor, o que pode ser facilmente resolvido com a mediação das professoras.

Desenvolvimento afetivo – Segundo Piaget, a afetividade é o que move o sujeito pelos caminhos das suas vontades, o que o faz tomar decisões e fazer escolhas. “A afetividade é uma constante no processo de construção do conhecimento e é ela que, na verdade, irá influenciar o caminho da criança na escolha dos seus objetivos” (Friedmann, 1996, p.66). Durante a atividade, o desenvolvimento da afetividade esteve presente na subjetividade dos desenhos e na escolha de animais e seres a serem representados através da pintura, na fala de uma criança com seu amigo, nas emoções que envolvem o conseguir fazer o traço pensado, na emoção de compartilhar e socializar aquele momento de pintura, nas emoções que podiam ser notadas pelas expressões corporais e faciais e no comportamento das crianças.

Desenvolvimento cognitivo – Partindo do pressuposto de que as ideias não são inatas, adquiridas sem ação ou fruto da hereditariedade, o conhecimento e o nível de inteligência são fruto da ação do sujeito, de sua reflexão e resolução de problemas, de seu esforço em lidar com o mundo. O desenvolvimento cognitivo está intimamente ligado aos estágios de desenvolvimento propostos por Jean Piaget: Sensório-motor, de 0 a 2 anos de idade; Pré-operatório, de 2 a 7 anos; Operatório-concreto, de 7 a 12 anos; e Operatório-formal, de 12 anos em diante. As idades são apenas norteadoras. Esta ligação se dá porque as capacidades e possibilidades de ação de uma pessoa dependem das estruturas de que ela dispõe no momento. A atividade descrita neste artigo se enquadrou nas capacidades que as crianças tinham no momento, não sendo tão difícil a ponto de uma criança desistir sem tentar, ou tão fácil a ponto de uma criança não se sentir desafiada com o que a atividade propunha, contribuindo, assim, para o desenvolvimento cognitivo das crianças que participaram dela, não estando nem além, nem aquém de suas capacidades, possibilitando muitas aprendizagens.

Desenvolvimento da linguagem – Nesta atividade de pintura corporal, observamos o desenvolvimento da linguagem à medida que as crianças conversavam, trocavam ideias sobre as pinturas, participavam ativamente da introdução da atividade na roda, questionando sobre as culturas que praticam a pintura corporal, sendo assim uma linguagem socializada. Além disso, a arte é um tipo de linguagem muito rica em que se podem expressar sentimentos, ideias e a imaginação.

3 – Resultados, discussões e conclusões

A atividade de pintura corporal foi uma maneira lúdica de desenvolver a arte com as crianças da sala 4 do LDI, oportunizando a elas o contato com diferentes culturas que praticam a pintura corporal por variados motivos, utilizando diferentes materiais.

De acordo com as variáveis propostas por Friedmann, representadas pela pintura nas mãos, a atividade aqui descrita e analisada é comprovadamente lúdica e prazerosa para as crianças. Os eixos propostos pelo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil também foram contemplados pela atividade, tendo ocorrido o fazer artístico e a

produção durante a própria realização da atividade e a apreciação e reflexão durante a exposição realizada com o trabalho das crianças. A exposição feita com as fotos das crianças e suas mãos pintadas foi um ponto positivo importante da realização desta atividade, pois as crianças sentiram que suas produções artísticas foram valorizadas, puderam se identificar na exposição e identificar os colegas e suas pinturas, despertando nas crianças o interesse pela produção artística bem como com a apreciação da arte e a reflexão sobre ela.



Figura 3 – Criança mostrando sua pintura pronta. (Foto por Kamilla Botelho)

Através desta análise, tem-se uma visão prática da teoria, que pode ser aplicada a uma atividade e, assim, mais bem compreendida. Esta ação deve ser constantemente desenvolvida na prática educacional, tendo o professor a responsabilidade de relacionar a teoria com que teve contato durante sua formação e capacitação e a prática, que traz elementos novos e surpresas com as quais ele deve saber lidar, levando sempre com conta a criança.

Há muitas diferenças entre ler um texto e relacioná-lo à prática, como, por exemplo, uma experiência é ler um texto de Piaget em que ele classifica os jogos, outra experiência diferente e mais profunda é acompanhar uma brincadeira entre crianças, refletir sobre ela e classificá-la em uma dessas categorias de jogos. Assim com há diferenças entre ler sobre o desenvolvimento integral da criança e analisar quais aspectos estão sendo mais explorados e como eles se integram em determinada brincadeira. A prática traz a surpresa, coisas não planejadas podem acontecer, mas isto deve ser visto com um ponto positivo, já que, sem surpresas, sem o elemento novo e muitas vezes impensado, a brincadeira acaba ficando sem graça.



Referencia bibliográfica

BRASIL **Referencial curricular nacional para a educação infantil** /Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

CUNHA, Susana Rangel Vieira da. **Cor, som e movimento**. Porto Alegre: Mediação, 1999.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender; resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996. 128p.

FRIEDMANN, Adriana (org). **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, 1992.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. - Porto Alegre: ArtMed, 2005.

PARTEN, M.B.. **Social participation among preschool children**. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 1932.

RIBEIRO, Marilda P. P.. **Jogando e Aprendendo a jogar: funcionamento cognitivo de crianças com insucesso escolar**. São Paulo: EDUC, 1999.