A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA INFÂNCIA E O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA

Nathalia Corneto

Universidade Estadual Paulista – UNESP, Especialização. E-mail: nathaliacorneto@hotmail.com

RESUMO

O presente artigo traz uma releitura de autores, como Albornoz, Huizinga, Piaget, Bettelheim, Elkonin, João Batista Freire, entre outros, que abordam a temática da ludicidade, do brincar e dos jogos na infância e sua importância para o desenvolvimento integral da criança. Assim, inicialmente será realizado um panorama sobre a evolução do conceito de criança na sociedade, tendo como objetivo principal destacar o papel da cultura lúdica e do movimento na educação infantil, incentivando pais e educadores a inserir na rotina das crianças, variados tipos de brincadeiras e jogos, respeitando cada fase do desenvolvimento e também os interesses das crianças, para que seja um momento prazeroso. O brincar é o momento mais importante da infância, carregado de significados e aprendizagens, sendo, portanto, fundamental para a ampliação da construção de conceitos, normas, controle da vontade, pensamento, linguagem, imaginação, criatividade, memória, motricidade, interação social e personalidade. Assim, o texto discorre sobre os tipos de jogos e brincadeiras e seu papel no desenvolvimento integral da criança.
Palavras-chave: Ludicidade. Infância. Brincar.

THE IMPORTANCE OF PLAYFULNESS CHILDHOOD AND WHOLE DEVELOPMENT OF THE CHILD

ABSTRACT

This article presents a reinterpretation of authors such as Albornoz, Huizinga, Piaget, Bettelheim, Elkonin, João Batista Freire, among others, addressing the theme of playfulness, of fun and games in childhood and its importance for the integral development of children. This will initially performed an overview of the evolution of the concept of child in society, with the main aim to highlight the role of play culture and movement in early childhood education, encouraging parents and teachers to enter the routine of children, various kinds of play and games, respecting each stage of development and also the interests of children, to make it a pleasant moment. Playing is the most important moment of childhood, full of meanings and learning, and is therefore critical to the expansion of the construction of concepts, standards, control of the will, thought, language, imagination, creativity, memory, motor skills, social interaction and personality. Thus, this paper focuses on the types of games and activities and their role in the whole development of children.
Keywords: Playfulness. Childhood. Play.

INTRODUÇÃO

A atividade lúdica promove momentos de prazer e aprendizagem, nos quais a criança torna-se protagonista das atividades propostas, visando seu desenvolvimento global: físico, cognitivo e afetivo. Partindo do princípio que nascemos com um corpo a construir, as atividades lúdicas, em especial o brincar, são o recurso mais adequado para a construção plena e satisfatória do indivíduo em formação.

A infância é um período muito intenso de atividades: as fantasias e os movimentos corporais ocupam quase todo o tempo da criança, por isso as atividades motoras desenvolvidas nos jogos e nas brincadeiras, tornam-se muito significativas, pois, por meio delas, conseguem elaborar seus conflitos internos, lidar com suas emoções e expressarem-se, sentindo-se como participantes do mundo.

O jogo (momento em que se estrutura o esquema corporal), o brincar e toda atividade lúdica, são elementos necessários para construir estruturas cognitivas complexas para apreender e reproduzir linguagens codificadas. É o que mostra Goretti (2014):

> O brincar é um ato social que permite uma comunicação através de gestos, mesmo que não haja comunicação verbal. É no brincar que a criança tem a oportunidade de expressar o que está sentindo ou necessitando; é através das brincadeiras, do faz de conta, que a criança constrói o seu mundo imaginário situado em experiências vividas. A criança utiliza-se do brincar para construir sua aprendizagem, porque é na brincadeira que ela explora situações usando a imaginação e libera sua criatividade, realizando seus desejos mais íntimos. (GORETTI, 2014, p.6).

É preciso desenvolver as diversas linguagens da criança e as diferentes inteligências, para que se ampliem suas capacidades cognitivas, e o movimento é uma delas, acompanhado da ludicidade, sempre. Devem-se considerar os quatro tópicos fundamentais, que são: Interação, Ludicidade, Imaginação e Reiteração.

Por meio do lúdico os pais e educadores devem promover momentos divertidos e prazerosos, nos quais a criança aprenda brincando e seja educada tanto para o movimento como para o não-movimento. Devem promover também um processo amplo de construção de sentidos, proporcionando momentos de exploração da capacidade de expressão livremente, fazendo com que a criança torne-se ativa em relação às atividades propostas, fazendo comparações com sua vida cotidiana.

É necessário incentivar a socialização, a interação entre educador / aluno; aluno / educador e aluno / aluno. Estimular as atividades coletivas em que predomine o respeito, o prazer, a diversão e a afetividade.

Estimular os elementos da psicomotricidade: coordenação motora global, coordenação motora fina, equilíbrio, lateralidade, organização espacial, organização temporal, esquema corporal, tônus muscular e imagem corporal, através de jogos e brincadeiras adaptados à faixa-etária. Oferecer oportunidade às crianças, para trabalharem com materiais diversos, ampliando seu repertório e a descoberta de novos significados e palavras. Respeitar a diversidade e a individualidade de cada um, assim como seus limites.

Para entender a criança em sua totalidade, portanto, é preciso traçar um breve histórico da evolução do conceito de criança na sociedade.

HISTÓRICO SOBRE A CONCEPÇÃO DE CRIANÇA PARA A COMPREENSÃO DE SEU PAPEL SOCIAL

A forma como a sociedade enxerga a criança se reflete diretamente na maneira com a qual esta mesma sociedade a trata e, como aponta Franco (2006), trata-se de um produto histórico e cultural. Até mesmo no meio acadêmico, há concepções diversas do que seria a criança ou a infância, com suas variantes obedecendo ao tempo histórico ou a regionalidade, sendo estes, aspectos importantes na construção da ótica de observação, contudo, notamos que alguns princípios norteadores são básicos e universais neste processo de construção da identidade da criança.

A partir da Constituição de 1988, houve um reconhecimento dos direitos universais da criança no Brasil, sendo o país pioneiro até mesmo em relação à comunidade internacional, que criou no ano seguinte ao do documento supracitado, através da Convenção sobre os Direitos da Criança, diretrizes que lhes assegurassem garantias básicas de uma infância digna.

De fato, muito se tem avançado no sentido dessa discussão nos últimos anos, com os pontos de partida já ditos, a criação do Estatuto da Criança e do Adolescente em 1990 e de diretrizes e convenções nacionais e internacionais que cada vez mais fiscalizam e buscam assegurar direitos a crianças, inclusive, no âmbito da inclusão das questões relacionadas às deficiências.

Podemos considerar tais avanços como conquistas importantes visto que, se partirmos da ideia de criança dos séculos XV e XVI, quando nem sequer eram vistas como parte da sociedade, fato que sofreu alterações apenas nos séculos seguintes por motivos que, como aponta Zilberman (2003), levaram a sociedade a enxergar a família como um núcleo unicelular, algo mais íntimo e particular, uma nova noção de família que fugia das até então ampliadas e importantes relações de parentesco, mas que ainda assim, como mostra Ariès (1978, p. 184): “nos

séculos XVI e XVII, os contemporâneos situavam os escolares no mesmo mundo picaresco dos soldados, criados, e, de um modo geral, dos mendigos."

Dessa forma, analisando a Idade Média, podemos ter a certeza da complexidade do tema que é a concepção da visão da criança, tendo esta, importância diferenciada a partir da evolução das lutas sociais e das transformações da sociedade, respeitando o tempo histórico e a cultura, mas que com o passar dos anos pôde notar a fragilidade e importância da infância, garantindo, por meio de leis, direitos fundamentais como a proteção tanto do aspecto físico, quanto psicológico da criança, o direito à alimentação, saúde, a erradicação do trabalho infantil, a proibição da violência contra a criança e vários outros pontos que foram possíveis graças ao desenvolvimento de pensamentos que versassem sobre os direitos humanos e o respeito à dignidade humana.

Essas conquistas permitiram termos hoje, crianças que podem ser crianças, ter atitudes de crianças, brincar, divertirem-se, alimentarem-se, terem amplo acesso à cultura e educação, estarem de fato inseridas no mundo e, mais do que isso, serem vistas como parte fundamental da sociedade, merecendo desta atenção especial e politicas públicas que visem seu desenvolvimento integral para além do respeito, teoricamente, já conquistado.

Apesar do avanço em direção a leis e fiscalização, sabemos que ainda existe em nosso entremeio casos de violência e de trabalho infantil, que roubam a fase mais doce e importante da vida, a de construção da identidade, de despreocupação com o porvir, do lúdico, do belo, do poder ser o que quiser, com a imaginação, do poder simplesmente brincar.

O jogo e o trabalho ou do jogo ao trabalho

Partindo de uma das definições de *jogo* e *trabalho* na língua portuguesa, ao consultar o Dicionário Aurélio *on line* (2014), conceitua-se o primeiro termo como "exercício ou passatempo entre duas ou mais pessoas das quais uma ganha, e a outra, ou as outras, perdem", já o segundo termo "qualquer ocupação manual ou intelectual, sendo também o esmero, o cuidado que se emprega na feitura de uma obra". Analisando as duas palavras em separado e em um contexto que envolva uma terceira palavra, como criança ou infância, partimos diretamente para uma discussão que nos faz entender que a criança deve ter como parte de sua infância o jogo e não o trabalho, como absurdamente aconteceu e ainda acontece ao longo do tempo.

Despindo-nos, no entanto, desse ponto de vista como único, podemos

enxergar uma relação entre o jogo e o trabalho, assim como o que ocorre com o futebol, fascínio mundial e paixão brasileira, que na infância trata-se de um lazer ou passatempo, torna-se um trabalho ao final da adolescência e na fase adulta. Trabalho este bastante concorrido e sonho de quase todo menino que, até mesmo pela sua condição social desprivilegiada, enxerga neste, uma possibilidade de ascensão social.

Como afirma Albornoz (2009)

> Para compreender bem um desses fenômenos é preciso enfocar o outro, ou seja: onde se estudar o trabalho, procede iniciar pela compreensão do jogo, e onde se tem a intenção de compreender todo o significado do fenômeno humano chamado jogo, pode-se terminar pela necessidade de revisão do conceito e consideração do mundo concreto do trabalho. (ALBORNOZ, 2009, p. 75).

Assim, no entrelace destes conceitos, entendemos como Huizinga (1999) que o jogo possui uma noção primitiva no que concerne à cultura humana, sendo até mais primitivo que a própria cultura humana e estando presente na vida dos demais animais, como o exemplo dado pelo autor com relação à cãezinhos em um jardim que

> Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (HUIZINGA, 1999, p. 3).

Partindo da análise acima, encontramos inúmeras relações com os comportamentos humanos. No jogo está envolto o divertimento, o prazer, mas também a noção de competição, de regras e ganhar e perder.

A parte das discussões relacionadas às múltiplas concepções do jogo, voltamo-nos para ele no sentido de que transcende o lúdico, parte de um ato individual para um ato coletivo, se ocupa do biológico e do psicológico, por vezes se ausenta do racional e se enxerta de simplicidade lógica, mas que pode passar de uma atividade de ocupação voluntária para uma atividade remunerada, dada a necessidade de sobrevivência.

Piaget (1975) classifica o jogo em jogos de exercício, simbólicos ou de regras, diferenciando-os em sua complexidade e aplicabilidade. Albornoz (2009), observa que

> Como informa Huizinga, em chinês há um sentido de jogo que é *Wan*, quer dizer, jogo leve, brincalhão, próximo à atividade infantil; e também há o *Tim*, que está mais perto de *agón*, que é o jogo de competição. Este conceito de jogo pode se aplicar a quase tudo: à vida econômica, à política, à vida da saúde. Quando uma pessoa luta contra uma doença, ela se deixa levar pelo espírito do jogo - de *agón*. Encontramos esta experiência em todos os

> níveis de existencialidade. (ALBORNOZ, 2009, p. 81).

À medida que o jogo se torna trabalho, perde a ludicidade ou, ao menos, a deixa em segundo plano. Dadas as regras sociais existentes, a fase da infância incluiria a criança em um momento de brincar e desenvolver as diferentes modalidades de jogos em acordo com sua idade, cultura e até mesmo orientação religiosa e política. Na idade adulta, na rotina do trabalho, a criança passa a existir apenas na lembrança do adulto, mas de maneira a reger sua conduta, sendo, desta forma, seu alicerce para desenvolver sua vida social.

O próprio trabalho sofreu inúmeras alterações ao longo da história da humanidade. Passamos por momentos de ferramentas feitas à mão para suprir necessidades simples, momentos de instrumentos e produtos feitos de modo artesanal, momentos de inserção mecânica, com o advento da energia elétrica, da linha de produção e da automação industrial e chegamos a um atual momento em que a informática e a robótica são os elementos fundamentais. Entre esse longo período traduzido em poucas linhas, passamos de uma inserção social do homem como força de trabalho, no sentido físico, para a necessidade de um homem como colaborador intelectual no processo de produção. Cabe hoje ao homem o pensar, o planejar o corrigir e, portanto, um maior conhecimento intelectual e, consequentemente, maior preparação e qualificação profissional.

Face às novas dinâmicas sociais em que nos encontramos inseridos, como bem coloca Albornoz (2009), o mundo do trabalho se mostra conexo ao do jogo, diferente de outrora onde pareciam se distanciar, e hoje compreende-se o jogo como fundamental para que o homem tenha seu desenvolvimento de maneira completa, podendo ser visto também, como importante para recompor a fadiga da rotina de trabalho, proporcionando lazer, ou até mesmo para garantir a criatividade, elemento principal de produção em algumas profissões de relevante importância atualmente.

Evolução e tipos de jogos

Ao longo dos anos, os jogos sofreram diversas modificações, até chegarem ao que hoje conhecemos. Talvez a mais relevante seja a transformação de uma atividade social e de movimento para algo estático e individual, que são os jogos eletrônicos e virtuais. Na atualidade as crianças preferem o videogame, o computador, o *tablet* e a *internet* do que o esconde-esconde ou a amarelinha, por exemplo. Esse fato é algo que deve ser entendido pelos pais e educadores, fazendo com que haja um equilíbrio entre os tipos de jogos,

incentivando as crianças também ao convívio social, inserindo na rotina a cultura do movimento.

Essa transformação também pode ser encontrada no conceito de brinquedo, que surgiu com a separação da criança do mundo adulto, sendo produção social, cultural e histórica. Nas remotas sociedades os brinquedos não existiam, pois logo cedo as crianças estavam inseridas nos afazeres da vida adulta, mantendo-se ocupadas durante todo o dia.

Os avanços da sociedade, principalmente com o advento da Revolução Industrial, começaram uma separação da criança e do adulto, incentivando assim a criação de brinquedos.

Após essa fase e até os dias atuais, o brinquedo começou a ser visto como produto que gera lucro, acrescendo sua fabricação e comercialização e foi embutido de ideologias com objetivos previstos, sendo assim, o adulto precisa se atentar ao significado por trás do produto que está comprando e inserindo na rotina da criança, para que não sejam implantadas mensagens negativas e distorcidas da realidade.

Para que se forme um conceito de jogo e seu real significado, é preciso antes, entender que jogos e brincadeiras auxiliam no desenvolvimento motor, no desenvolvimento cognitivo, no desenvolvimento afetivo e social, na promoção de hábitos saudáveis e na cooperação e solidariedade, ou seja, o desenvolvimento integral da criança.

De acordo com as definições de Huizinga (1999), o jogo é uma atividade de ocupação voluntária, as regras são livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, ocorrem em determinados limites de tempo e espaço, geram sentimentos de tensão, alegria, vibração, liberdade e invenção e estão fora da realidade e da obrigação.

É difícil pensar em uma criança que não brinque ou jogue e talvez seja por isso que estes conceitos estejam ligados e associados à criança, embora a aplicação dos diversos jogos pode e deve ser indicada para todas as idades.

Para Piaget (1975) o jogo é classificado em: Jogos de exercício – são meros exercícios de repetição; Jogos simbólicos – exercitados por meio da imaginação, do pensamento, da brincadeira do faz de conta e jogo social / de regras – principalmente observado dos 7 aos 11 anos, desenvolve-se durante toda a vida, tornando-se complexo ate chegar nos esportes, jogos de cartas, jogos de xadrez.

Na perspectiva da teoria histórico-cultural os jogos podem ser: Jogos de papéis; Jogos dramatizados; Jogos de construção; Jogos didáticos e Jogos de movimento.

Os jogos como conteúdos escolares podem ser considerados como os que apresentam maiores facilidades de aplicação, pois são conhecidos pelas crianças, podem variar de acordo com a complexidade das regras, podem ser sugeridos e praticados em qualquer série, em qualquer idade, são divertidos e prazerosos e são flexíveis.

Dessa maneira, o uso dos jogos vai além da sugestão didática, sendo uma útil ferramenta ao professor, desde que este não seja negligente, ou seja, cada brincadeira ou jogo deve ser adaptado ao nível de habilidades e compreensão dos alunos, bem como as atividades práticas envolvidas na cultura corporal de movimento.

A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Por meio do brincar, a criança consegue assimilar o comportamento humano, aumenta o repertório de vocabulário, desenvolve a motricidade e a internalização de regras, porém, a aquisição nem sempre é espontânea, e é preciso que haja uma mediação da brincadeira e/ou jogo entre adulto-criança, essa mediação também ajuda a promover vínculos entre o adulto e a criança.

Ao brincar, a criança está experimentando o mundo adulto, além de formar situações a partir da criatividade e imaginação, sendo assim, de fundamental importância prestar atenção nas brincadeiras das crianças, pois elas comunicam os processos de desenvolvimento, pensamentos, desejos e experiências do cotidiano.

Segundo Bettelheim (1988), a brincadeira consente que a criança resolva simbolicamente problemas não resolvidos do passado e enfrente direta ou simbolicamente questões do presente. Na escola, o professor deve se atentar à maneira com a qual a criança brinca livremente, especialmente nos jogos de faz de conta, pois ela pode expressar ali algo que está errado em sua rotina familiar. Como nos mostra Bettelheim (1988):

> As brincadeiras mudam à medida que as crianças crescem em compreensão e problemas diversos começam a ocupar suas mentes. Através da brincadeira, começam a compreender como as coisas funcionam: o que pode ou não ser feito com os objetos e como, e os rudimentos do por quê? e do por que não?. Brincando com os outros, aprendem que existem regras de sorte e de probabilidade, e regras de conduta que devem ser cumpridas, se queremos que os outros brinquem conosco. (BETTELHEIM, 1988, p. 141).

O aspecto psicológico não é o único favorecido pelo brincar, além da aquisição de conceitos, formulação de pensamento, a criança aprende também a dominar seu corpo e conhecer suas habilidades e limites.

Entende-se assim, que o brincar e o jogar, são de extrema relevância no desenvolvimento infantil, sendo importante o oferecimento de atividades apropriadas a cada fase, sem negligenciar o processo de desenvolvimento de cada criança.

O jogo, além de contribuir para a aquisição de diversos aspectos do desenvolvimento infantil, também é um espaço de conflitos. Esses conflitos devem ser mediados pelos pais e educadores, a fim de que se tornem espaços de diálogo e aprendizagem, como a socialização, interação, cooperação, divisão de papéis, entre outros.

É preciso entender que a aquisição das aprendizagens que o brincar e os jogos proporcionam é feita por meio da repetição, da reiteração e internalização, ou seja, é um processo construtivo da formação e o professor deve compreender a relevância desse recurso pedagógico e as fases, na individualidade de cada criança.

Conforme mostra Bettelheim (1988),

> Infelizmente os adultos não reconhecem amiúde a importância da brincadeira infantil e, portanto, sentem-se em liberdade para interferir nela. Insensíveis ao significado profundo que aquela brincadeira absurda e repetitiva pode ter, podem privar seus filhos da chance de passar horas sem fim fazendo o que parece ser a mesma coisa repetidas vezes. De fato, é raro as crianças repetirem do mesmo modo o seu processo de brincadeira, exatamente com o mesmo detalhe. A observação cuidadosa revela minúsculas mudanças no padrão, refletindo as direções variáveis que a brincadeira toma se entregue a seu próprio curso. E quando não há variação - quando a brincadeira é exatamente idêntica de um dia ou momento para o outro -, esse fato em si carrega uma mensagem significativa. A repetição verdadeira nos padrões do brinquedo é um sinal de que a criança está lutando com questões de grande importância para ela, e de que, embora ainda não tendo sido capaz de encontrar uma solução para o problema que explora através da brincadeira, continua a procurá-la. (BETTELHEIM, 1988, p. 144).

Atualmente as instituições de educação infantil, tanto públicas quanto privadas, estão dedicando cada vez menos tempo aos jogos e brincadeiras das crianças, numa rotina extensa e cansativa, conteudista, contribuindo para a cultura da adultização, mas de uma maneira diferente, uma maneira de privar a ludicidade em favorecimento da alfabetização e construção dos números, ou seja, estão antecipando o ensino fundamental ainda na educação infantil. Esse fator vem em contrapartida com todos os estudos sobre a importância do brincar e da ludicidade no desenvolvimento integral da criança, assim algumas instituições educativas estão negligenciando parte fundamental da aquisição das diferentes inteligências do ser humano.

É preciso que pais e educadores tenham consciência de que todas as competências são importantes e devem estar disponíveis na instituição de educação infantil, tanto a leitura, escrita e o raciocínio lógico, quanto a criatividade, socialização, cooperação, domínio das emoções, motricidade e autonomia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É imprescindível que pais e educadores entendam a importância das brincadeiras e dos jogos no desenvolvimento infantil e se preocupem em garantir condições para que as crianças não percam o gosto por tais atividades, que além do aspecto lúdico, constituem grande potencial de desenvolvimento individual e social.

É de suma importância se atentar aos jogos de interação, os coletivos, pois na atualidade as crianças estão focadas no individualismo, em jogos e brincadeiras tecnológicas, que mesmo sendo importantes para o desenvolvimento cognitivo, não suprem as necessidades de desenvolvimento integral da criança. É preciso estimular o convívio social, as brincadeiras coletivas, os jogos interacionistas, pois estes incitam todos os aspectos já citados anteriormente, como a imaginação, criatividade, motricidade, competição saudável, entre outros.

A adultização vem contra os conceitos de desenvolvimento da infância saudável, pois a maioria das crianças está focada em programas televisivos e redes sociais que criam uma cultura e um pensamento muitas vezes voltado à sexualidade, à violência, o que faz perder, de certa forma, o sentido da infância. É preciso voltar à essência do brincar, do prazer, da ludicidade, dos jogos como recurso pedagógico imprescindível ao desenvolvimento integral das crianças e atividade principal da infância.

REFERÊNCIAS

ALBORNOZ, S. G. Jogo e Trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domênico de Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v.12, n. 1, p. 75-92. 2009. http://dx.doi.org/10.11606/issn.1981-0490.v12i1p75-92

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho:** pais bons o bastante. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FRANCO, M. E. W. Compreendendo a infância. A cumplicidade da escola com o conceito de infância. In: __. **Compreendendo a Infância como condição de criança**. 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2006.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro:** Teoria e prática da Educação Física. São Paulo: Scipione, 1989.

GORETTI, A. C. **A Psicomotricidade**. Disponível em:

<http://www.cepagia.com.br/textos/a_psicomotricidade_amanda_cabral.doc>. Acesso em: 15 dez. 2014.

HUIZINGA, J. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1999.

DICIONÁRIO Aurélio. **Jogo** e **trabalho**. Disponível em: <http://www.dicionariodoaurelio.com/>. Acesso em: 15 dez. 2014.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança:** imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1975

ZILBERMAN, R. **A literatura infantil na escola**. 11. ed. São Paulo: Global, 2003.

Recebido para publicação em 11/05/2015
Revisado em 18/05/2015
Aceito em 22/05/2015