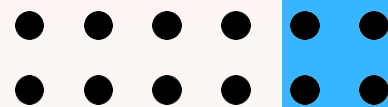
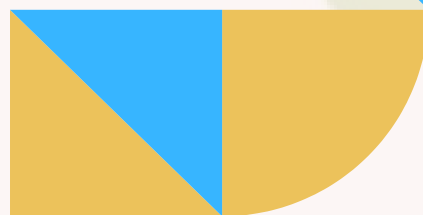
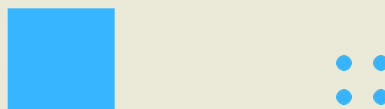


SELMA REGINA DE OLIVEIRA
DAGMAR APARECIDA CYNTHIA FRANÇA HUNGER



EXPLORANDO MUNDOS AO SE MOVIMENTAR. VAMOS BRINCAR?



Projeto Gráfico e Edição: Davi Robson Latini de Carvalho e Laboratório de Desenvolvimento e Pesquisa de Produtos Educacionais (LADEPPE).

Demais imagens: arquivo Canva e acervo longitudinal da autora.

Pesquisa aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa - Número do Parecer: 5.101.904

Produto Educacional vinculado ao PPG Docência para a Educação Básica (UNESP-FC/Bauru) e à dissertação de mestrado profissional intitulada "A Educação Infantil do/pelo movimento nos espaços extra da sala de aula

Oliveira, Selma Regina de

Explorando mundos ao se movimentar. Vamos brincar? / Selma Regina de Oliveira. - Bauru: UNESP, 2024

38f.: I L

Produto Educacional elaborado como parte das exigências do Mestrado Profissional em Docência para a Educação Básica da Faculdade de

Ciências, UNESP, Bauru

Orientadora: Dagmar Aparecida Cynthia França Hunger

1. Movimento 2. Aprendizagens emocionais 3. Brinquedo, brincadeiras e jogos. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências, Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica. II. Título.



CONTEÚDO

04 Introdução

05 Brinquedo

11 Encaixe

14 Brincadeiras

16 Batata Quente

17 Ponte Quebrou

18 Lencinho Branco

19 Lencinho Atrás

20 Escravos de Jó

21 Escravos de Jó Pulando

23 Tapete Sensorial

25 Tapete Sensorial Variação

26 Jogos

27 Basquete com Peteca





CONTEÚDO

28 Basquete Adaptado

29 Jogo do Chinelo

30 Meus Pés

31 Jogo do Pula Alfabeto

32 Bingo das Letras

33 Tapete das Linhas

34 Tapete das Formas Geométricas

35 Passa Rua

36 Passa Rua com Letras

37 Sobre as Autoras

38 Demais autoras e Referências



CONTEÚDO

28 Basquete Adaptado

29 Jogo do Chinelo

30 Meus Pés

31 Jogo do Pula Alfabeto

32 Bingo das Letras

33 Tapete das Linhas

34 Tapete das Formas Geométricas

35 Passa Rua

36 Passa Rua com Letras

37 Sobre as Autoras



INTRODUÇÃO

O livro eletrônico “Explorando mundos ao se movimentar. Vamos brincar?”, apresenta proposições para o aprofundamento de estudos do/pelo movimento na escola e considera a apropriação de novos conhecimentos referentes a esse tema na Educação Infantil. Para isso, aborda um brinquedo, jogos e brincadeiras, que tratam o movimento como conteúdo essencial para as aulas em espaços extrassala de aula e traz possibilidades didático-pedagógicas para o ensino interdisciplinar nos “Campos de experiência” considerando a dinâmica escolar e a participação de todos, com interação e valorização das aprendizagens sobre a Educação para a Saúde na escola, nos Espaços Extrassala de aula, com interação, interdisciplinaridade e aprendizagens emocionais. Este livro digital apresenta um brinquedo que é constituído por um jogo de encaixe, nomeado neste livro como “Encaixe”. O Encaixe dá início a primeira roda de conversa que discutirá as regras da brincadeira ou jogo e também o local extrassala de aula onde se desenvolverá a proposta. A brincadeira ou jogo em questão deverá ser conhecida pela turma, pois terá uma foto da turma em um dos lados do Encaixe para que, ao montarem se recordem dela. Do outro lado do Encaixe há Palavras Secretas, que impulsionarão a segunda roda de conversa, que ocorrerá após o desenvolvimento da proposta.

BRINQUEDO

O brinquedo educativo é definido como recurso que “ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa” (MEYER, 2004, p.37), citando como exemplo o quebra-cabeça, brinquedos de móveis, encaixe, carrinho.

De acordo com Navarro (2009) o brincar é social, porque a criança não brinca sozinha. Tem um ambiente, um brinquedo, uma história, um colega, um professor que media essa relação e que faz do brincar algo criativo e estimulante. O brincar é mediado pelo contexto da escola e é importante para que seja de qualidade e realmente ofereça a oportunidade de diferentes aprendizagens para a criança (NAVARRO, 2009).



A figura acima será reproduzida com a figura nas dimensões 20 x 20cm, impressa duas por folha de papel de gramatura maior que o sulfite ou cartolina cortado no tamanho do sulfite A4 para ser inserido em impressoras multiuso.

Para isso, disponibilizamos as imagens de cada brincadeira/jogo em PDF anexo, para serem impressas e coladas acima do encaixe.

Atrás de cada encaixe formado com uma brincadeira ou jogo, há uma Palavra Secreta, que dará início a conversa para as aprendizagens da proposta didática.

A palavra será escrita em letra com fonte Arial de tamanho 28 para o melhor reconhecimento de letras ou palavra, pela criança de 4 ou 5 anos.

AMIZADE

Cada Processo Criativo possui uma imagem e um vídeo que se encontram logo após a descrição de cada proposta.

Os Processos Criativos são:

-PROCESSO CRIATIVO 1: **BATATA QUENTE**

-PROCESSO CRIATIVO 2: **A PONTE QUEBROU**

OBS: As palavras serão BATATA, PONTE, PULA, ATENÇÃO e PERNA;

-PROCESSO CRIATIVO 3: **LENCINHO BRANCO**

-PROCESSO CRIATIVO 4: **LENCINHO ATRÁS, COM OBJETO DIFERENTE**

OBS: As palavras serão AMIGO, PASSA, LENÇO, CORRE e OLHO;

-PROCESSO CRIATIVO 5: **ESCRAVOS DE JÓ**

-PROCESSO CRIATIVO 6: **ESCRAVOS DE JÓ PULANDO**

OBS: As palavras serão CANECA, RESPEITO ou ESPERA, PASSA ou PULA, ALEGRIA, MÃO ou PÉS;

-PROCESSO CRIATIVO 7: **TAPETE SENSORIAL**

-PROCESSO CRIATIVO 8: **TAPETE SENSORIAL COM OUTROS MATERIAIS**

OBS: As palavras serão TAPETE, PÊLO, PULA, MÃO e SENTE;

-PROCESSO CRIATIVO 9: **BASQUETE COM PETECA**

-PROCESSO CRIATIVO 10: **BASQUETE ADAPTADO - BOLA AO BALDE (CESTA)**

OBS: As palavras serão PETECA ou BOLA, JOGA, ESPERA, TRISTEZA e OLHO;

-PROCESSO CRIATIVO 11: **JOGO DO CHINELO**

-PROCESSO CRIATIVO 12: **MEUS PÉS**

OBS: As palavras serão PÉ ou CHINELO, SALTA, ALEGRIA, FORÇA e BRAÇO;

-PROCESSO CRIATIVO 13: **JOGO DO PULA ALFABETO**

-PROCESSO CRIATIVO 14: **BINGO DE LETRAS**

OBS: As palavras são PULA, LETRA, BOCA, OUVÉ e AMIGO;

-PROCESSO CRIATIVO 15: **TAPETE DAS LINHAS**

-PROCESSO CRIATIVO 16: **TAPETE DAS FORMAS GEOMÉTRICAS**

OBS: As palavras serão PERSISTÊNCIA, PÉ, RAIVA, AMIGO e TAPETE;

-PROCESSO CRIATIVO 17: **PASSA RUA**

-PROCESSO CRIATIVO 18: **PASSA RUA COM LETRAS**

OBS: As palavras serão CORRE, CALMA, OVO, CABELO e ATENÇÃO.

OBS: Algumas Palavras Secretas sugeridas para cada Processo Criativo se repetem e poderão ser trocadas e implementadas uma por vez.

As palavras estão distribuídas nas modalidades:

1. **Concretas:** BATATA, PONTE, CHINELO, PETECA, BOLA, CANECA, TAPETE, LENÇO, ÁRVORE, LETRA, OVO;
2. **Ações:** PULA, CORRE, ANDA, SALTA, JOGA, PASSA;
3. **Sentimentos/sentidos:** PENSA, ATENÇÃO, SENTE, OUVE, OLHA, CALMA, RAIVA, ALEGRIA, TRISTEZA;
4. **Virtudes:** AMIGO, AMIZADE, RESPEITO, PERSISTÊNCIA, FORÇA, ESPERA;
5. **Corpo:** CABEÇA, BOCA, PÉ, MÃO, PERNA, OLHO, BRAÇO.

Estas palavras foram selecionadas por serem pertinentes ao desenvolvimento do tema Educação para a Saúde, letramento, consciência corporal, ambiental e inteligência emocional.

São montados 5 cinco kits contendo a foto da brincadeira ou jogo desenvolvido na turma em uma imagem de quebra-cabeça coladas em um papel cartão colorido e recortado dentro de envelopes com o brinquedo de Encaixe com palavras diferentes em cada envelope. Estes estavam dentro de um envelope maior, contendo as instruções da implementação da proposta didática.



ENCAIXE

O brinquedo é constituído por uma parte com a imagem de um encaixe, para servir de base à figura contendo a proposta educativa a ser desenvolvido na aula.

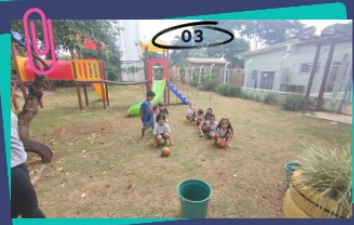
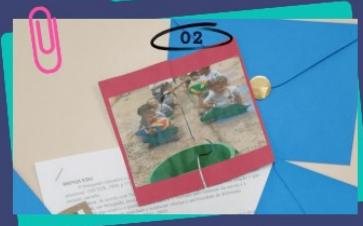
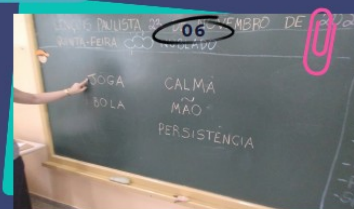
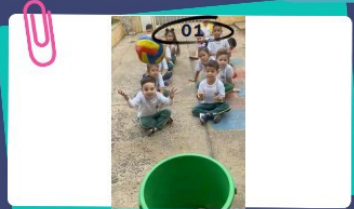
SEQUÊNCIA:

- a) Cada criança receberá um encaixe para a aula em questão na apresentação do/da docente, como primeiro contato da criança com a atividade que se prosseguirá.
- b) A criança montará a cena da sequência didática como primeira etapa, pois ao montar descobrirá qual será a brincadeira ou jogo da aula.
- c) Em seguida, a/o docente fará questionamentos sobre as imagens, e ouvirá explicando, após, a proposta da aula.
- d) Nesse momento, será definido o espaço da escola que ocorrerá a atividade (pátio, parquinho, jardim, refeitório, sala de informática, sala de aula...) e conversado sobre as regras da atividade.
- e) O grupo se movimentará para o local e a brincadeira ou o jogo será desenvolvido, sendo que ao término, retornarão para a sala de aula/sala de referência.

SEQUÊNCIA:

- f) Em grupos de 3 ou 4 crianças será montada a parte de trás do encaixe, onde descobrirão as palavras secretas da brincadeira ou jogo.
- g) Para avaliar o processo de ensino, propõe-se explorar um pouco mais, com a turma em uma roda de conversa sobre as palavras do encaixe, contendo as atitudes durante a brincadeira ou jogo desenvolvido e as crianças farão suas sugestões para que na próxima aula com a atividade em questão possa expor suas percepções e sugerir melhoramentos.

Explorando Mundos ao se movimentar. Vamos brincar?



BRINCADEIRAS

As brincadeiras na infância são eixo estruturantes para o desenvolvimento da criança de forma integral, como observamos na Lei de Diretrizes e Bases (LDBN) 9394/96, divulgada no Brasil em 1996, que destaca a educação infantil como a "primeira etapa da educação básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social" (BRASIL, 1996, p.11).

Kishimoto (1996, p. 24), afirma: "brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica." Pode-se dizer que é o lúdico em ação. De acordo com a autora a brincadeira é uma ação lúdica, ela é uma atividade essencial na vida da criança, pois se constitui em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que quando as crianças brincam e jogam, assimilam e transformam a realidade.

A brincadeira tem função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar. A brincadeira garante a presença do lúdico da situação imaginária. A brincadeira é um método cultural de ensinar que proporciona convivência social e construção do conhecimento por meio das regras e combinados elaborados antes da inicialização da mesma (KISHIMOTO,1999, p.38).

BRINCADEIRAS

Este produto educacional propõe, portanto, desenvolver a temática saúde na educação infantil, por intermédio de brincadeiras, jogos e brinquedos e fomentar discussões, em rodas de conversa posteriormente.

A seguir serão apresentadas experiências com brincadeiras: algumas já consolidadas historicamente e outras inovadoras, além de variações das mesmas em situações de ensino, estimulando, a interação das crianças, a consciência corporal e o respeito pelo outro.



BATATA QUENTE

As crianças se reúnem em um círculo e passam uma bola de mão em mão. Ao sinal de parada, a criança que estiver com a bola diz "queimou" e sai da roda, aguardando sua vez. Como incentivo, as crianças que saem escolhem um amiguinho para torcer, garantindo animação e torcida mesmo para aqueles que estão fora do círculo. Essa brincadeira trabalha a coordenação motora, integração social e promove uma atmosfera divertida e participativa.





VARIAÇÃO: A PONTE QUEBROU

Nesta variação, as crianças participam de um circuito desenhado com giz e montado no chão com bambolês e cabos de vassoura, criado anteriormente pelo professor. O circuito possui partes que representam a "ponte". Após explicar o local designado como "ponte", uma música curta e conhecida é tocada. Quando a música parar, todos dizem "A ponte quebrou", e a criança que estiver na parte marcada como "ponte" sai da brincadeira. Ela pode então se juntar à torcida e animar um colega da turma nas rodadas seguintes





LENCINHO BRANCO

As crianças se organizam em uma roda e cantam a música do lenço branco. Enquanto cantam, uma criança segura o lenço branco e anda ao redor da roda, escolhendo silenciosamente quem receberá o lenço atrás. Com a música terminada, a criança escolhida percebe que está com o lenço atrás de si ou ao ver o colega sem o lenço. Ela coloca as mãos atrás do corpo para procurar o lenço. Se encontrar, corre para pegar quem a escolheu, e ambos trocam de lugar. Se a criança que estava com o lenço for pega, vai para o centro da roda para "chocar", enquanto os outros dizem "choca, choca".





VARIAÇÃO: LENCINHO ATRÁS, COM OBJETO DIFERENTE

A mesma sequência ocorre com um objeto diferente. Por exemplo: Na turma há uma criança autista que gosta muito de dinossauros. Utiliza-se um brinquedo de pelúcia, um “dinossauro roxo” para representar o lencinho branco.





ESCRAVOS DE JÓ

As crianças ficam sentadas em círculo e passam um pote ou copo plástico, simbolizando uma cuia de coco cortada ao meio e passam umas para as outras, com movimentos de tira e põe, cantando:

“Escravos de Jó, jogavam caxangá ... tira, põe, deixa ficar...
Guerreiros com guerreiros fazem zigue zigue zá...” (Bis)





VARIAÇÃO: ESCRAVOS DE JÓ PULADO

Essa é a variação da brincadeira conhecida como escravos de Jó. Nessa variação as crianças pulam uma ou duas juntas por vez em um quadrado desenhado no chão dividido em 4 partes, no sentido horário.

Na execução cantam a cantiga:

“Escravos de Jó, jogavam caxangá ... tira, põem, deixa ficar...
Guerreiros com guerreiros fazem zigue zigue zá...” (Bis)

Iniciam ao pularem com os dois pés juntos de um quadrado ao outro e ao dizerem “tira, põem ...” saltam para fora do quadrado maior e voltam em seguida.

O dizerem “deixa ficar ...” aguardam um instante no quadrado que estiverem parados e continuam. Nos “guerreiros com guerreiros fazem “zigue zigue zá...” vão e voltam ao quadrado que estavam antes.

As demais crianças se posicionam em círculo em volta do quadrado da brincadeira e cantam observando os movimentos. Assim que termina a música, a criança sai do quadrado e outra criança entra, iniciando a cantiga novamente.



VARIAÇÃO: ESCRAVOS DE JÓ PULADO





TAPETE SENSORIAL

Prepara-se 5 caixas de papelão com objetos sensoriais para as crianças andarem por cima, como por exemplo:

1. Algodão, para sentirem a maciez
2. Buchinha de pia de cozinha (verde/amarela), com o lado áspero para cima
3. Papel celofane, para escutarem o barulho do papel
4. Caixas de ovos, para sentirem o relevo
5. Bolinha gel para sentirem o líquido/gel mais frio (geladinho)

As crianças aguardam e a/o docente seguro nas mãos das crianças para passarem pelos diferentes materiais, em fila e no caso de crianças mais sensíveis, podem rejeitar e não passar pelos materiais.





Dica: colocar um tecido no final do percurso do tapete para secar os pés das crianças, pois terminam molhados, devido à água presente nas bolinhas em gel.





VARIAÇÃO: USO DE OUTROS MATERIAIS

Outros materiais sensoriais para realizar a mesma brincadeira.



JOGOS

O os jogos na educação infantil apresentam uma característica lúdica, pois a criança atua no mundo através do jogo, e é por ele que compreende o mundo adulto trocando os seus significados e aprendendo conceitos (KISHIMITO, 1999, p. 34).

O sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social, de acordo com Kishimoto (1995) e embora alguns autores construam um conceito operatório de jogo, não discutem seu significado sem questionar o jogo em si. E, também dentro do processo metafórico, que se compreende a expressão jogo educativo (KISHIMOTO, 1999 p. 34 e 35).



BASQUETE COM PETECA

A turma é separada em dois grupos e com a tabela/cesta de basquete, faz arremessos, sendo que no lugar da bola, são entregues petecas (uma para cada criança), batendo embaixo delas para realizar o arremesso e acertar na cesta. O grupo que marcar mais pontos vence o jogo.





VARIAÇÃO: BASQUETE ADAPTADO - BOLA AO BALDE

Ensinar as crianças a fazerem bolas de meia. Em seguida, colocar as crianças sentadas e em círculo e colocar um balde ao centro, ensinando-as a arremessar as bolas no balde (cesta).

Logo após, separar a turma em duas equipes com 2 baldes à frente, para servirem de cesta.

Ao apito da docente, uma criança de cada equipe fará o lançamento. Vence a equipe que marcar mais pontos.



JOGO DO CHINELO

Colocar as imagens dos chinelos, dispostos em duas filas com direções variadas e separar a turma em duas filas.

Assim que estiverem posicionados, explicar a atividade dizendo que uma criança de cada fila irá passar pelo tapete formado pelos chinelos, respeitando a direção indicada na imagem.

Em seguida, ao terminar de passar, irá para o fim da fila e outra criança fará o percurso.

Ganha o jogo a equipe que terminar primeiro, assim que a criança que iniciou o jogo estiver posicionada novamente como a primeira da fila.





VARIAÇÃO: MEUS PÉS

O mesmo jogo poderá ser desenvolvido com um tapete contendo uma sequência didática com pés e a cada duas crianças, vão andando pelo tapete de pés, enquanto as demais ficam na torcida.

Vence a criança que terminar o percurso primeiro.





JOGO PULA ALFABETO

Colocar as letras do alfabeto ampliadas no chão, no pátio ou em um lugar aberto da escola, como o parque e separar as crianças em duas equipes.

Uma criança da equipe A disputa com uma criança da equipe B, por vez a docente diz o nome de uma criança da turma e os dois pulam ao mesmo tempo em letras posicionadas em locais diferentes.

A criança que terminar primeiro, marca um ponto para a equipe que pertence.





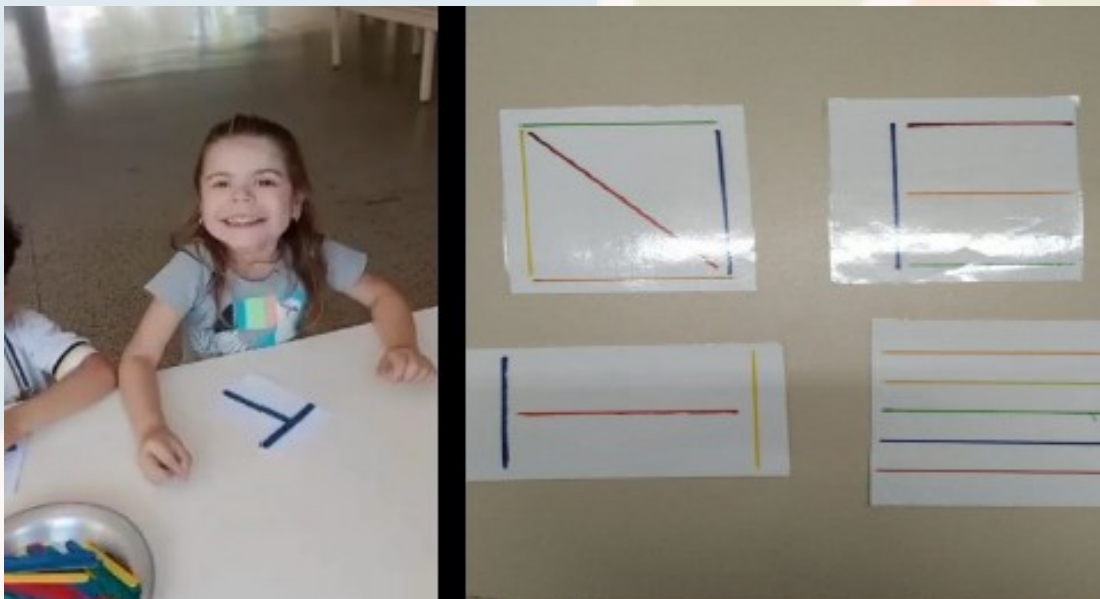
VARIAÇÃO: BINGO DAS LETRAS

As crianças recebem uma cartela com traçados coloridos de letras do alfabeto e ficam sentadas, posicionando-se em mesinhas com agrupamentos de três crianças e recebem palitos de sorvete coloridos, para preencher as letras das cartelas que recebeu.

Em seguida, aguardam a docente dizer a cor do palito que as crianças deverão preencher a cartela.

Aos poucos, as letras vão se formando e as crianças dizem o nome das letras.

Ganha o jogo a criança que preencher primeiro as cartelas recebidas.





VARIAÇÃO: TAPETE DAS LINHAS

O tapete é montado em um tecido com 3 ou 4 caminhos com formatos geométricos, de linhas retas. Cada linha tem uma cor e um desenho.

Explica-se a direção a ser utilizada, sendo que a mesma pode ser para a frente ou para trás em cada linha. Com a finalidade de atingir o lado oposto ao que iniciou o percurso, duas crianças por vez realizam a passagem sobre a linha. Vence a criança que terminar primeiro a atividade descrita.





VARIAÇÃO: TAPETE DAS FORMAS GEOMÉTRICAS

O tapete é montado em um tecido que forma 3 caminhos constituídos por 3 formas geométricas dispostas em sequências diferentes. Três crianças jogam um dado grande, uma de cada vez e vão avançando no caminho escolhido, conforme a forma geométrica que sai no dado. Vence a criança que primeiro terminar o percurso.





PASSA RUA

Realiza-se marcações no chão em formato de retângulo e explica-se para as crianças que em cada marcação atravessarão as linhas maiores do retângulo.

Em seguida, uma criança da turma posiciona-se ao centro do retângulo para ser o pegador e ao comando da professora, as crianças passarão para o outro lado. Quem for pego, se tornará pegador também. As crianças atravessam a rua várias vezes até que todos sejam pegos.





VARIAÇÃO: PASSA RUA COM LETRAS

As crianças ficam posicionadas nas linhas do retângulo enquanto uma delas fica dentro para pegar aquelas que atravessarão de um lado ao outro. Mas nesta variação, o pegador diz uma palavra, como por exemplo "OVO" e só atravessa para o outro lado da rua quem acertar uma letra que esteja contida na palavra. O pegador diz em seguida, "Passa rua 1, 2, 3" para iniciar.



SOBRE AS AUTORAS

SELMA REGINA DE OLIVEIRA

Possui graduação em Ciências com habilitação em Biologia pela Universidade do Sagrado Coração, USC/Bauru-SP (2000) e graduação em Pedagogia pela Universidade Nove de Julho, Uninove (2010). Mestranda no Programa de Pós graduação Docência para a Educação Básica da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (Unesp) – Faculdade de Ciências Campus Bauru/SP, Especialista em Psicopedagogia no contexto da Educação Especial pela Faculdade do Noroeste de Minas (2008), Especialista em Gestão Escolar pela Faculdade do Noroeste de Minas (2009). Atualmente é Diretora Escolar de uma escola de Educação Infantil e de uma Creche pela Prefeitura Municipal de Lençóis Paulista. É membro do grupo de pesquisas em Estudos Socioculturais, Históricos e Pedagógicos da Educação Física (GEsPEFi/UNESP/FC/DEF/Bauru), cadastrado no CNPq. E-mail: sr.oliveira@unesp.br

DAGMAR APARECIDA CYNTHIA FRANÇA HUNGER

Atualmente é Docente do Departamento de Educação Física, foi Vice-Diretora e Diretora da Faculdade de Ciências e Presidente do GAC, da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" - UNESP. Livre-Docente em Educação Física pela UNESP e Pós-Doutorado em Psicologia Educacional pela Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Doutora e Mestre em Educação Física pela UNICAMP. Pesquisa e orienta no campo da formação e intervenção profissional em educação física, esporte, dança, luta e lazer, com referenciais teóricos da história, sociologia, psicologia e educação do corpo. Líder do grupo de pesquisas em Estudos Socioculturais, Históricos e Pedagógicos da Educação Física (GEsPEFi/UNESP/FC/DEF/Bauru), cadastrado no CNPq. E-mail: dagmar.hunger@unesp.br

E TAMBÉM AS AUTORAS:

Ana Cláudia Angélico
Bruna Geovana Felipe
Carmen Romani Galassi
Claudete Maria Queiroz Carvalho
Danieli Varasquim
Elisabete Tonin Valvassori
Elisângela Maria Coteiro Gamito
Flávia Oliveira de Pontes
Iara Patrícia da Silva Pontes
Kátia Carolina da Silva
Júlia Cristina Fiques
Lívia Pinheiro Pereira Afonso
Maria José Bueno Damascena Ribeiro
Roselene Ribeiro do Prado
Talita Medeiros Proença Cruzeiro

REFERÊNCIAS:

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo na educação infantil. Vol. 6 n. 2 (17) Pro-Posições, junh. 1995
p. 46-63.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 8 ed. São Paulo: Cortez, 1999.
KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo e a Educação. Infantil. São Paulo: Ed. Pioneira Thomson Learning, 2003.
MEYER, Ivanise Corrêa. Brincar & Viver: Projetos em Educação Infantil. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2004.
NAVARRO M. S. O brincar na educação infantil. 2009. Disponível em:
https://www.academia.edu/9575777/O_BRINCAR_NA_EDUCA%C3%87%C3%83O_INFANTIL. Acesso em: 10 de janeiro de 2024.