

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL - DESIGN

ANDREA HELENA PEÇANHA SILVA

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS:
COLEÇÃO DE LIVROS ILUSTRADOS

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
COMUNICAÇÃO VISUAL - DESIGN

ANDREA HELENA PEÇANHA SILVA
(DRE 112185760)

BRINCADEIRAS TRADICIONAIS:
COLEÇÃO DE LIVROS ILUSTRADOS

Projeto de conclusão apresentado ao curso de
Comunicação Visual Design da Escola de Belas
Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro,
como parte dos requisitos necessários
para obtenção do título de bacharel.

Orientação: Fernanda de Abreu Cardoso

RIO DE JANEIRO
Dez/2019

RESUMO

Este projeto tem como objetivo produzir uma coletânea de livros paradidáticos que aguace a ludicidade e a criatividade do público infantil através de brincadeiras. Os livros visam demonstrar como eram vivenciadas as brincadeiras tradicionais brasileiras e em seu sentido mais amplo, contar um pouco de sua história e exemplificar, através de ilustrações, seu modo de brincar. Com esta coleção pretende-se reavivar o interesse em brincadeiras físicas e relacionais que valorizem a cultura brasileira na qual as crianças estão inseridas assim como estimular o contínuo contato da criança com os livros.

PALAVRAS CHAVES

brincadeiras tradicionais, ludicidade, criatividade

AGRADECIMENTO

Começo meu agradecimento a Deus que de modo delicado e profundo fincou em mim o propósito de semear ludicidade por onde eu passar, agradeço a meus familiares que arduamente construíram ante mim um caminho positivo e incentivador na busca de meus sonhos, aos queridos Fernanda Abreu Karl Georges Raquel Ponte e Katia Manhães que com sensibilidade e empatia colaboraram e muito para minha conclusão de curso. E a vida que incansavelmente me convence que todo dia pode ser inesquecível.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
1 Brincadeiras tradicionais	6
1.1 Brincadeiras do projeto	8
2 SOBRE A COLEÇÃO	13
2.1 Público alvo	13
2.2 Propósito	13
3 LIVRO	14
3.1 Livros paradidáticos	14
3.2 Modelos semelhantes	14
3.3 Referências visuais semelhantes	17
3.4 Ilustrações	19
4 ESTRUTURA DO LIVRO	20
4.1 Identidade visual	21
4.2 Marca	22
4.3 Diagramação/Tipografia	22
4.4 Cores	23
4.5 Grid	23
4.6 Informações técnicas	27
5 MAPA DA COLEÇÃO	25
5.1 Boca de forno	27
5.2 Pipa	29
5.3 Cama de gato	31
6. CONCLUSÃO	32
7 BIBLIOGRAFIA	33
7.1 Referências bibliográficas	33
7.2 Referências	34

INTRODUÇÃO

O projeto trata do desenvolvimento de uma pequena coleção de livros paradidáticos que aguça a ludicidade e a criatividade do público infantil por intermédio de brincadeiras, com texto e ilustrações próprias representando brincadeiras tradicionais. Foram produzidos três livros onde cada um fala especificamente de uma brincadeira que seja característica e marcante em algum espaço do território nacional, livros esses pensados para que a criança possa conhecer e praticar essas brincadeiras e não apenas isso, permitem que ela aprenda sobre o surgimento, contexto, curiosidades e prováveis adaptações.

A coletânea visa demonstrar como eram vivenciadas as brincadeiras tradicionais brasileiras em seu sentido mais amplo; contar sua história e exemplificar seu modo de brincar para assim, reavivar o interesse em brincadeiras físicas e relacionais que valorizem a cultura brasileira. Para tanto faz-se necessário uma breve contextualização da temática para percebemos sua profundidade e importância.

A infância sempre foi algo que despertou curiosidade, pois, pra mim é um momento muito marcante na vida de qualquer pessoa, período decisivo para o que potencialmente pode vir a se tornar. Observando as histórias que em algum momento se cruzaram com a minha percebi que essa fase inicial era de extrema importância e precisava ser cuidada para que ela possa ser vivenciada de modo saudável e também que envolve diversos fatores que devem ser estimulados na criança desde cedo: amabilidade, solidariedade, empatia, mas uma ferramenta psicoemocional é particularmente importante: a ludicidade. Lúdico é um adjetivo masculino que tem como etimologia a palavra do latim *ludus*, a saber: brincadeira e divertimento.

Dentro disso, segundo Brougère (1998) esse fator deve ser observado e propagado com maior atenção através do contato cotidiano com atividades que ajudem o indivíduo a desenvolver sua relação entre o meio interno e externo com leveza, sem que para isso no ato de brincar sejam estritamente necessários objetos sofisticados, podendo sim entrar em contato com brincadeiras que se utilizem de poucos recursos materiais e com efeito possam produzir o mesmo resultado, desenvolver a locomoção, raciocínio lógico, linguagem socialização autoestima, autonomia, enfim, criar grandes conexões positivas das mais variadas ordens.

Para tanto as brincadeiras tradicionais brasileiras na pós-modernidade se fazem especialmente importantes de serem lembradas e com carinho resgatadas pois ampliam a percepção do brincante de forma direta enriquecendo seu repertório de vivências e mostrando como essas propostas lúdicas de pouca utilização de recursos materiais podem ser executáveis e executadas.

1 BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

Com o desenrolar da história a percepção de divertimento se modificou, tanto que, segundo Lauand (1991) durante a Idade Média as brincadeiras e a ludicidade de uma maneira geral eram consideradas pouco úteis muito se devendo ao movimento eclesiástico de repressão. Somente a partir do início do período renascentista que o lúdico começou um processo de protagonizar um lugar de lazer e recreação corroborando para modificação desse cenário trazendo uma nova visão da criança da infância e desses momentos de lazer construindo enfim a compreensão dela como a temos hoje.

Para Frade (2003) a tradicionalidade começou a ser oficialmente pesquisada na Alemanha pelos irmãos Jacob Hanau e Wilhelm Hanau no final do Século XVII verificando-se que o que atualmente é sabido como conhecimento tradicional é aquele cujo meio é transmitido através da oralidade, vivência e hereditariedade, opondo-se a cultura erudita. A partir de então essa terminologia passou a classificar atitudes e expressões populares, apesar de, por um certo tempo não serem considerados conhecimento. A partir do Século XIX com as correntes filosóficas da época foi possível compreender que conhecimentos tradicionais são extremamente importantes na perspectiva de ser uma fonte inesgotável de informações e saberes e principalmente por dar sentido às práticas cotidianas. Abaixo seguem algumas imagens de vestígios do brincar na história da humanidade em diferentes lugares e épocas.



Figura 1 - Hieróglifos de meninas jogando bola - Império Egípcio (c. 2575 a 2134 a.C.)
Fascínio Egito (<https://www.fascinioegito.sh06.com/jogos.html>. Acesso em (23/06/2019).



Figura 2 - Brincadeira chamada "corrupio" sobre relevo no Império Egípcio.
Fascínio Egito (<https://www.fascinioegito.sh06.com/jogos.html>. Acesso em 23/06/2019).



Figura 3 - Bonecas turcas datadas de 2000 anos atrás. Dailysabah

(<https://www.dailysabah.com/history/2017/09/28/2000-year-old-toys-discovered-inside-childrens-tombs-in-turkeys-canakkale>

Acesso em: 01 abr. 2019.)

1.1 BRINCADEIRAS DO PROJETO

Cada brincadeira selecionada de algum modo representa um aspecto cultural de alguma região deste país, indiretamente de certa maneira se tornaram tradicionais por representar algum significante da cultura local, dentro desta perspectiva proposta foram escolhidas pois dialogam com a construção da identidade infantil brasileira, buscam ilustrar a multiplicidade de vivências populares que durante a história são corriqueiras ao longo do território nacional. As brincadeiras escolhidas; boca de forno, cama de gato e pipa, se dividem em três categorias: iniciante, intermediária e avançada.

A primeira brincadeira é “boca do forno” enquadrada na categoria inicial por ser uma brincadeira puramente oralizada, repassada por gerações e culturas sem registros ou objetos, atividade essa que possui data incerta. Foster (1990) e seus estudos mostram que era originalmente chamada de “*Cícero dicit fac hoc*” - do Latim para “Cícero diz fazer isso” - na Roma antiga, uma maneira de reverenciar Marcus Tullius Cicero conhecido por sua autoridade, esse bordão ficou tão famoso que acabou por se tornar uma espécie de dito popular. No Brasil os primeiros registros tem como nome “bento que bento é o frade” mostrando que a catequização por meio dos frades Católicos Apostólicos Romanos

permitiu que se reproduzissem essas frases como demonstra a figura 4. Ao longo do território nacional ganhou diversos nomes como: Meu mestre mandou, seu mestre mandou, Macaco Simão. Já ao redor do mundo têm nomes semelhantes como por exemplo nos Estados Unidos conhecida como Simon na Noruega o rei comanda e na Finlândia, os comandos do capitão. Nesta brincadeira um indivíduo é eleito como “Rei” e esta pessoa é quem dá ordens na brincadeira, os demais terão que cumprir as suas ordens que consiste em encontrar determinado objeto e os que não atenderem ao pedido pagarão uma prenda.

O ESPIRITO-SANTENSE

JORNAL POLITICO, SCIENTIFICO, LITTERARIO E NOTICIOSO

PUBLICA-SE TRES VEZES POR SEMANA.

ASSIGNATURA SEM SELLO.

POR UM ANNO. 12 \$000
POR SEIS MEZES. 6\$000
POR NUMERO AVULSO 200 REIS.

REDACTOR E PROPRIETARIO

Basilio Carvalho Faemon.

ASSIGNATURA COM SELLO.

POR UM ANNO. 14\$000
POR SEIS MEZES. 7\$000
LINHA 100 RS., AO ASSIGNANTE 80 RS.

ANNO VI.

VICTORIA, 6 DE MAIO DE 1876.

NUM. 55.

ACTOS OFFICIAES.

GOVERNO GERAL.

MINISTERIO DOS NEGOCIOS DA AGRICULTURA, COMMERCIO E OBRAS PUBLICAS.

Circular. — N.º 7. — 1.ª Secção. — Directoria Central. — Rio de Janeiro. — Ministerio dos Negocios da Agricultura, Commercio e Obras Publicas, em 30 de Março de 1876. — Illm.ª e Exm.ª Sr. — Sendo da maior conveniencia coordenar todas as informações, desenhos, systema de construcção e quaisquer outros elementos concernentes ás obras publicas do Imperio, resolvi mandar publicar, em periodos mais ou menos aproximados, um *Alenco historico, descriptivo e illustrado de las obras*, de fórma que os profissionais possam encontrar, reunidas, e para sua instrucção, a maior somma possível de dados praticos e comparativos que lhes sirva de guia na execucao de novas obras.

Por outro lado, é de incontestavel utilidade, que no estrangeiro se tenha exacto conhecimento das importantes obras já construidas e em execucao no Imperio, tanto mais que é notorio termos, em mais de um ramo da sciencia do engenheiro, sobre puzado difficuldades praticas, ou melhorado mais de um processo ou systema de que, entretanto, nem menção se fez ainda nas importantes revistas e outras publicações scientificas que da Europa e dos Estados-Unidos nos são remittidas.

A vista d'isso recomendo a V. Ex.ª, que exposta as necessarias ordens aos chefes das diferentes Repartições ou de quaesquer serviços de Obras Publicas, geraes ou provinciais, para que escreva uma memoria historica e descriptiva, porém, resumida, contendo sómente o que for essencialmente tecnico e economico, dos trabalhos que tiverem a seu cargo, e a medida que forem estes concluidos.

Nessa memoria ou noticia mencionar-se-ha principalmente a posição e situação da obra, a sua historia, o orçamento, o custo real, a larida media dos salarios e materiaes, a descripção dos sistemas, processos eapparells empregados na construcção, as difficuldades encontradas, a classificação dos terrenos, e a importancia economica da mesma obra; tudo acompanhado de alguns

FOLHETIM.

SABBATINA.

Minhas leitoras e leitores, Deus os tenha na melhor paz e prosperidade como para mim desejo. Isto como se vê é um cumprimento em estylo epistolar.

A semana tem sido pelo lado particular um *status in status*, pelo lado publico propriamente dito, não tem sido de muita pasmaceira, pelo lado politico minhas senhoriazinhas e senhorisinhos tem andado tudo em um *feral apus*!

A minizada é que tem tomado um regabefe de brinadeiras nestas noites de Maio, e como não ser assim se as noites têm estado tão bellas como aquellas descriptas por Yung. Para apreciarem o que é o bom tempo, vou contar-vos como ellas (crianças) se divertem aproveitando-o. Passeava pois, apreciando o luar, que me encantara a imaginação como aos poetas, gostando de apreciar o espirito de uma pagodeira de meninos, que me despertara saudades dos dias de minha juventude, e vinha tanto ao caso poético a brincadeira, que aproveitei-a para fazer sentir o que já era naquelles tempos os brincos de da minnie. Era um vinte e tantos, que reunidos gritavam — *Bento, que bento ao frade?* os outros respondião — *Frade!* — *Aonde quereis que vade?* — *Vade!* — *Na bocca do forno?* —

rismos que melhor demonstrem e fação conhecer a natureza e valor das obras descriptas, e de desenhos cotados em escala reduzida e apreciavel. A publicação projectada devereá tratar especialmente dos seguintes assumptos, que aqui são enumerados para melhor esclarecerem o objecto do presente Aviso.

I EXECUCAO DE OBRAS EM GERAL, E TRABALHOS PREPARATORIOS.

- 1.ª Descripção dos instrumentos d'engenharia;
- 2.ª Utensils mecanicos, apparells para esgotos, etc.;
- 3.ª Obras de terras, drenagem; sondagem e perfurações, etc.;
- 4.ª Preparação das argamassas; resistencia do materiaes, etc.;

II ESTRADAS DE RODAGEM.

- 1.ª Plantas e perfis;
- 2.ª Obras d'artes;
- 3.ª Rolos compressores e outros apparells, etc.

III PONTES.

- 1.ª Pontes de pedra; de ferro, e de madeira;
- 2.ª Fundações; simples, etc.

IV ESTRADAS DE FERRO.

- 1.ª Plantas e perfis;
- 2.ª Typos da via permanente e dos carris-classificação e duração das madeiras para dormentes; preparo de estas;
- 3.ª Obras d'artes;
- 4.ª Material fixo e rodante, tracção e transporte;
- 5.ª Estações e officinas;
- 6.ª Administração;

V NAVEGAÇÃO FLUVIAL.

- 1.ª Plantas e perfis;
- 2.ª Estudos sobre o regimen e melhoramentos dos rios;
- 3.ª Ecclesas, diques, e quaesquer obra d'arte; canaes lateraes ou de desvios, e de communicação;

Fôrno! — *Buscar um bôlo?* — *Bôlo!* — *Manda dizer-vos o bento frade, que cada qual vá fazer o seu, camburru.* — *Is o rapaz e voltava com fôlhas de mamona, nas ques envolviu bateras de milho.*

Ora, bem pensado não é nenhuma asneira Os mentis escondião ás taes bonéas para desapontar o bento-frade, que muito dellas gostava, e tambem dos bôlos de forno! Vejão que jôgo desesperado não é este de idas e de vcltas, de carreiras para lá e para cá?!
Emfim são entretenimentos de crianças, que assim passo o tempo á custa do briqueido do frade; não indo quebrar cruces e furar paredes nos cemiterios.

Ultimamente estive em um passeio a cavallo, e em que para disfarçar a viagem discutia-se com algum calor. Gostei muito de um professor que discutia um ponto de philosophia; montava o supra dito um burrico manhoso, e indignado das pirrhaças que lhe pregava, dirigiu-se a um dos companheiros de viagem dizendo-lhe: — *Está provado, tenho dito e confiro; não montô mais nesse burro de meu pai, prefiro a esua de minha mã por ser muito mansa e ter mais raciocinio. Eu prefiro o sexo feminino ao masculino.* — *Mas ôhe meu amigo,* respondeu-lhe o companheiro, *tembre se que tratando dos animaes do mesmo sexo, racionais e irracionais, o senhor envolve sua mã até sua mulher!* — *Apoiado!* restorquiu o professor!

VI PORTOS.

- 1.ª Plantas e perfis.
- 2.ª Estudos sobre o regimen das correntes dos ventos, movimento das arás, o natureza da vaza; escala de marés;
- 3.ª Quebra-mares; queias correntes, molles, caes, estacadas; diques fluctuantes, docas, etc.;
- 4.ª Pharóes;

VII ARCHITECTURA.

- 1.ª Edificios em geral;
- 2.ª Designamento os que são destinados ás estradas de ferro, aos armazens e Alfandegas, e ao serviço de qualquer natureza dos portos.

VIII SANEAMENTO DAS CIDADES.

- 1.ª Abastecimento d'agua;
- 2.ª Daseccamento dos pantanos e lagôas;
- 3.ª Esôolos;
- 4.ª Irrigações;

IX MACHINAS.

- 1.ª Machina a vapor em geral;
- 2.ª Ditas para a navegação, locomoveis;
- 3.ª Apparells molôres de qualquer especie;
- 4.ª Apparells para a ventilação, idem para a carga e descarga, utensils mecanicos diversos;

X CARTAS.

- 1.ª Topographia,
- 2.ª Triangulação, e quaesquer trabalhos geographicos,
- 3.ª Cartas itinerarias, etc.

XI GEOLOGIA.

- 1.ª Structura geologica;
- 2.ª Paleontologia;
- 3.ª Riqueza dos mineraes, e meios de exploral-os;
- 4.ª Analyse dos terrenos, rochas e aguas;

Ora, esta f'ds um professor! é de tirar o chapéu!

Ultimamente dou-se um facto de tirar couro e cabelo. Um sujeito, tinha de vir dar um voto para a formação de uma meza eleitoral, em uma freguezia do interior, e vindo montado em uma besta, aconteceu, que passando por um campo, onde havia outros animaes atearão de dentes ao em que vinha o meu votante montado, e esta, manhosa, deu com elle em pantanas por esses arés. O nosso homem, vendo-se enfiado, com o chapéu reduzido a uma brã ou *pô-de-lô*, bradou raivoso: — *Praxelo é puro que não virai votar mais em bestas!*

A este *quiproquô*, calemborg, idiotismo ou como melhor nome tenha, pôde-se dizer perfeitamente, como dizem os francezes *cest trop fort!*

A noticia da *amarella*, que tirou muito cabelo da venta a muita gente, fez um doente imaginario, por nome *Fradonico* julgar-se acomettido da dita, que pelo nome não perca, dando causa a descobrir um efficacissimo remedio de que muito usou. Escreveu, visto o optimo resultado um — *Novum organum medicinale ad amarellam repellendam.* — *Ahi vai!*
Cum fuisse atacatus febris amarellata, scilicet calore aquarum, clamat Delphinus, que tenet botican Emmanuails Theotonii, um qua existet be-

5.ª Cartas geologicas, photographias dos especimens geologicos, dos terrenos, etc.;

XII TELEGRAPHIA.

- 1.ª Apparells e systemas diversos;
- 2.ª Postos, fios, cabos, isoladores, baterias, etc.;
- 3.ª Cartas telegraphicas;
- 4.ª Estaloes diversos;

XIII TECHNOLOGIA NACIONAL PARA OS DIVERENTES RAMOS DE ENGENHARIA.

XIV LEGISLAÇÃO E CONTABILIDADE GERAL E ESPECIAL DAS OBRAS PUBLICAS.

Os trabalhos a que se refere o presente Aviso, ou quaesquer noticias de interesse publico d'esta ordem, que devão ser publicados, poderão ser remittidos pelos seus autores por intermedio de melittos pelos seus autores por intermedio de melittos pelo seu director, a este Ministerio ficando V. Ex.ª inteirado de que sómente em Janeiro de 1877 dar-se-ha começo ás publicações, e que nenhum trabalho, acompanhado de desenhos ou nappas, será publico sem que tenha sido recebido neste Ministerio com tres mezes, pelo menos, de antecedencia.

Nas publicações mencioner-se-ha o nome do author de cada trabalho, e este Ministerio terá em subida valia os serviços d'esta ordem.

Não sendo possível fazer gratuitamente a distribuição dos escriptos que vão ser methodizados e publicados, todavia ficarão estes expostos á venda na Typographia Nacional, onde serão impressos, pelo preço absolutamente indispensavel para cobrir ou auxiliar a despesa a fazer-se.

O que tudo communico a V. Ex.ª para seu conhecimento e execucao, esperando este Ministerio que V. Ex.ª prestará ao novo serviço que ora lhe é confiado toda a solicitude e zelo que V. Ex.ª ha revelado por tudo que lhe rossa a causa publica. — Deus Guarde a V. Ex.ª — Thomaz José Coelho de Almeida. — Sr. Presidente da provincia do Espirito-Santo.

Confirme.

B. GRACA.

zigan magnam canulo taqudra, urú ad refrascadam instiduum, que exploris per vias in februm. Janitate mollem pimentorum malquetorum et castia berberica, e tafium habose et limonis, quantum maiorem meliorum.

Vejão que remedio facilissimo e aceitavel, por ser composto por um milgrôso! Como elle aproveitou e poupan o tempo; quem quizer éir á caridade do dito descobridor, que elle até para esse fim dá casa grande....

Vou finalizar o *semanario* e com uma versalhada cá de um poeta, que in do ao Pindo, á Castalia e a Hypocrene trouxe essas amostras:

*O tempo não está de grasas,
O diabo que o entenda;
Cabe aqui, cabe acóid,
E' tudo pura contenda.*

*Manda o pai e manda o filho,
E tambem o D. Fradonico;
Os tempos são dos velhacos,
E de todos os Mironis.*

*O mundo é dos esperios,
E tambem a alguns pascaçios;
Comem tolos na panella,
Olho vivo, oh! Athanasios.*

*Fico aqui e me despeço
Das leitoras e os leitores,
E tende lacto na boia,
Nada de haver clamôres.*

Capuchaba.

Figura 4 - Na seção folhetim do jornal com o texto intitulado Sabbatina aparece clara referência dos comando da brincadeira boca de forno. Jornal Espirito Santense, 1870 (fonte: Biblioteca Nacional)

A segunda brincadeira selecionada para este projeto é a “cama de gato”, na categoria intermediária pois usa um objeto e tem um apelo a oralidade intermediário e tem como objetivo criar formas geométricas com um pedaço de corda e impossibilitar o oponente a fazer o mesmo. Para essa brincadeira é necessária uma metragem de corda ou barbante e no mínimo dois brincantes. Amarra-se uma ponta do barbante na outra para depois colocar as duas mãos dentro do círculo com os polegares de fora formando um retângulo e a partir dele fazer formas geométricas e passá-la para o outro jogador para que possa fazer outra forma e assim sucessivamente. No decorrer de sua história foram encontrados seus primeiros vestígios no continente Americano, mais especificamente nos Estados Unidos, de acordo com Jayne (1962) existia uma profunda relação da cultura indígena com a trama de corda e a utilização dessas tramas na representação de seu cotidiano. Segundo Bernardes (2006) particularmente no Brasil é conhecida como “pé de galo” e sua possível origem se encontra de igual modo nas tribos indígenas como forma de representar objetos que faziam parte de seu dia a dia.



Figura 5 - Indígena fazendo a etapa “turtle” (fonte: *String Figures and How to Make Them*)



Figura 6 - crianças brincando em uma aldeia na América do Norte. (fonte: *String Figures and How to Make Them*)

A terceira e última brincadeira selecionada é a “pipa” que categorizei como avançada por possuir objetos para criação dela e a necessidade de uma montagem mais atenta e minuciosa. Segundo Roberto Azoubel (PIPA. ART, 2011), os primeiros indícios dela foram encontrados no Oriente, há registros que mostram que a pipa surgiu na China há aproximadamente 3000 anos atrás. No Egito existem em hieróglifos antigos registros de objetos que voavam controlados por fios, no Ocidente essa prática se popularizou por meio do contato dos mercadores Portugueses com o Oriente difundindo a pipa na Europa. Dentro da cultura brasileira essa brincadeira foi inserida pelos mercadores Portugueses através da colonização, sendo hoje possível ver ao longo do território nacional diferentes nomes como: cafifa, papagaio, quadrado, piposa, entre outros. Se incorporou ao cotidiano brasileiro e adquiriu suas próprias formas e maneiras de fazer, a esse brinquedo tão singelo e significativo, folhas varetas cola e um fios e uma régua são necessário para montar a pipa.

2 SOBRE A COLEÇÃO

A coleção onde cada livro possui uma brincadeira no território nacional como tema e é composto de imagens e textos originais com uma abordagem paradidática da temática, para tanto serão necessárias ilustrações e breves explicações textuais sobre as ações indicadas. Ela intenciona demonstrar o universo que envolve a brincadeira, não só um momento de recreação, mas de aprendizagem e conhecimento, tendo como metodologia de pesquisa a investigação de práticas e vivências minhas e de meus próximos, o levantamento de dados empíricos e históricos através de pesquisa bibliográfica voltada para temáticas infantis como o papel do lúdico e brincadeiras brasileiras antigas.

2.1 PÚBLICO ALVO

Para identificar o público alvo foi necessário compreender como um livro paradidático se organiza em sua estrutura formal para isso o PCN que é a sigla de Parâmetros curriculares nacionais foi de extrema importância, ele foi criado pelo ministério da educação para ser tido como referencial pedagógico para a criação de conteúdo didático e paradidático infantil no Brasil tendo como função indicar aquilo que deve ser garantido ao público enquanto aprendiz. Dentro desses parâmetros existem algumas indicações quanto a faixa etária a qual determinado conteúdo pode e deve ser destinada, para o projeto em questão é apresentado o 2 ciclo de aprendizagem que abarca crianças a partir dos 8 anos, um ciclo caracterizado por ter bom grau de letramento, boa maturidade e uma capacidade criativa e imaginativa grande.

2.2 PROPÓSITO

A escolha desta temática tem como intenção levar a compreensão do público o quanto a brincadeira é um hábito civilizatório, não é uma atividade rotineira e superficial, pelo contrário, ela tem uma importância e valor social de perpetuar por gerações crenças e valores principalmente sobre aqueles de tenra idade. De igual modo, dando ao leitor a possibilidade de conhecer a origem das maneiras de vivenciar o lúdico reconhecendo a diversidade cultural como uma característica nacional e elemento de fortalecimento das

qualidades da própria cultura, enriquecendo a vivência da cidadania e da auto-percepção enquanto brasileiro.

3 LIVRO

A escolha do artefato livro para representar esta pesquisa tem a proposição de estimular a leitura e o contato com o objeto livro, criar e manter o interesse das crianças pela literatura o quanto antes; se utilizando de uma temática lúdica interativa e com uma linguagem voltada para o público infantil em questão.

3.1 LIVROS PARADIDÁTICOS

Livros didáticos são aqueles que pretendem objetivamente lecionar uma disciplina pontual com o único propósito de ensinar determinada matéria, já os livros paradidáticos funcionam como um apoio paralelo aos livros didáticos, com a intenção de transmitir conhecimento de maneira mais difusa e ampla. São de extrema importância para o processo formativo pois podem de maneira facilitada instruir uma infinidade de coisas que complete o ser humano em seu saber, seus conhecimentos e sua compreensão da sociedade com abordagem mais lúdica e descontraída (Kishimoto, 2002).

3.2 MODELOS SEMELHANTES

A partir da temática do projeto foram pesquisadas propostas semelhantes, que serviram também como referências e inspiração na construção desta coletânea. A iniciativa “Mapa do brincar” proposta pela *Folhinha* - um suplemento infantil da Folha de São Paulo - que tem como intenção mapear as brincadeiras favoritas das crianças das cinco regiões do país, que ao total catalogou cerca de 750 brincadeiras e com isso demonstrou a riqueza e diversidade de atividades recreativas por todo território nacional. O mais interessante dessa iniciativa é perceber a pluralidade que salta os olhos quando observados os modos de brincar nas distintas regiões do país, muitas das vezes são originariamente as mesmas brincadeiras mas a regionalidade ou a modernidade atribuem detalhes que fazem da prática mais criativa e inusitada possível!

PUBLICIDADE

mapa do brincar 

projeto | brincadeiras | galerias | memória | mestres | glossário | biblioteca | contato | mais

Projeto

Como começou a brincadeira?

O Mapa do Brincar é uma iniciativa da "Folhinha", suplemento infantil do jornal Folha de S.Paulo. O site reúne hoje 750 brincadeiras de todo o país.

A primeira versão do projeto foi lançada em maio de 2009, quando convidou crianças de todo o país a contar quais são suas brincadeiras. Um dos objetivos era descobrir se há semelhanças e diferenças entre o brincar no Brasil. De maio a julho do mesmo ano, a "Folhinha" recebeu 10.204 inscrições de crianças das cinco regiões do país, com participação maior do Sul e do



Assista ao vídeo e saiba o que é o Mapa do Brincar  dicas **Bicicleta, fada ou balão** Conheça jeitos de pular elástico  Navegue por brincadeiras das cinco regiões 

Figura 7 – Mapa do brincar (<http://mapadobrinca.folha.com.br/projeto/>Acesso em 23/06/2019)

O “Movimento Brincadeira” idealizado por Maurício de Sousa Produções busca através dos quadrinhos da turma da Mônica exemplificar jogos conhecidos do público em geral e com isso incentivar e estimular seus leitores a buscarem atividades de maior movimento corporal coletivo e social. Esse projeto é muito importante por se contrapor – oficialmente – a uma corrente digital de divertimento, chamando as crianças para uma vivência presencial e coletiva. Acredito ser necessário esse posicionamento e principalmente o oferecimento do contraponto, de fato oferecer algo para crianças e não apenas restringir o uso de eletrônicos ou proibir, mas equilibrar de maneira saudável essas duas maneiras de brincar.



Figura 8 – Turma da Monica (<http://turmadamonica.uol.com.br/movimentobrincadeira/> / Acesso em 23/06/2019)

O “Almanaque da música brasileira” me chamou a atenção pela estética pela maneira como a temática foi abordada, a linguagem leve e fluida foi uma característica que usei como referência. Ele foi um livro criado para cumprir as determinações da Lei 13.278/16 de Ensino de Música e outras linguagens artísticas nas escolas de Educação Básica, contribuindo assim, na a elaboração e acesso a um material qualificado. O projeto de cunho social, com uma proposta educativa e artística se baseia na memória da música brasileira de concerto como meio para a inclusão de crianças na publicização desse estilo musical a través de obras de compositores célebres desde o período colonial, quando a música de câmara chegou ao Brasil até os dias de hoje, como conta o autor.

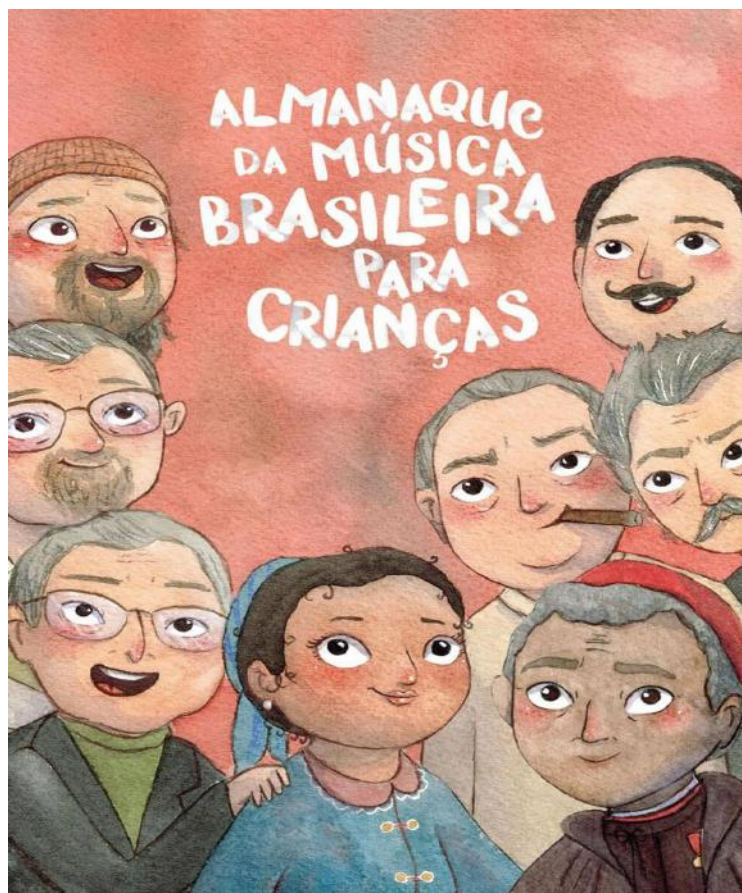


Figura 9 –Almanaque da musica brasileira <http://almanaquedamusicabrasileira.com/> /Acesso em 23/06/2019)

3.3 REFERÊNCIAS VISUAIS SEMELHANTES

A partir da temática do projeto foram pesquisadas propostas gráficas semelhantes ao caminho gráfico adotado, que serviram também como referências e inspiração na construção visual desta coletânea. Em relação às ilustrações, uma vertente bastante interessante é a aquarela e o nanquim, uma técnica é mais fluida e leve e a outra define bem o traço e permite uma maior nitidez do desenho. A ilustradora Cécile Hudrisier foi uma referência importante, no sentido de fazer uma ilustração com poucos traços no rosto poucos detalhes nas extremidades uma estética infantil, as maçãs do rosto e pouca fidelidade a perspectiva e a anatomia humana.



Figura 10 – Cécile Hudrisier (<http://leschosettes.canalblog.com> Acesso em 23/03/2019)

Mariana Massarani ilustradora brasileira foi outra referência pela sutileza do traço a maneira infantil como os personagens são ilustrados, a palheta de cores, as expressões, o modo como os elementos dialogam com a linguagem da ilustradora.



Figura 11 – Mariana Massarani (<http://marianamassarani.blogspot.com/> Acesso em 23/03/2019)

3.4 ILUSTRAÇÕES

A etapa inicial para desenvolvimento das ilustrações envolveu pesquisa a respeito da linguagem visual que seria melhor recebida pelo público-alvo, importante que as ilustrações acompanhassem o caráter lúdico da proposta e fossem alegres e carismáticas, de linhas simples e fácil reconhecimento. Foi feita uma pesquisa de similares, a partir das publicações utilizadas de referência, a partir da pesquisa de similares houve uma etapa de croquis, onde se buscou chegar a um traço para o projeto, onde foram desenvolvidos os primeiros rascunhos dos personagens do livro, os croquis estão marcados seus contornos com nanquim pintados com aquarela escaneados e finalizados.



Figura 11 – croqui da seção dicas



Figura 12 – croqui da seção história



Foi feita uma pesquisa também em relação a temática cujo os personagens representam, às tribos indígenas da América do Norte, da América do Sul, às vestimentas dos oradores e personalidades importantes do Império Romano, às pipas mais populares no sudeste do Brasil, os hieróglifos egípcios, pergaminhos do século XVIII, os trajes da cultura asiática e frades dos conventos brasileiros como abaixo.



Figura 15 – ilustração da seção historia



Figura 16 – Frade brasileiro

(<https://cleofas.com.br/> Acesso em 23/03/2019)

4 ESTRUTURA DO LIVRO

O conteúdo de cada livro é dividido em quatro seções que consistem em: **História** que tratará do marco histórico da referida brincadeira, quando surgiu, onde, como, seu desdobramento pelo mundo, seus diferentes nomes e outra eventual curiosidade, **Informações** que diz respeito aos objetos que podem ou devem ser incorporados na brincadeira, dando um aviso ao leitor para que haja um pré preparo para começar a atividade, a seção do **Passo a passo** onde terão as regras da brincadeira, como agir,

quantidade ideal de pessoas objetivos local ideal e por fim **Dicas** que dará indicações práticas da atividade, se é possível desenvolver em grupo ou individualmente prováveis adaptações idade ideal possível instrução ao recriador desenvolvê-la.

4.1 IDENTIDADE VISUAL

A identidade visual foi pensada para trazer alegria e organicidade, o intuito de usar aquarela foi justamente explorar a fluidez da água tingida em contato com o papel e os objetos circulares ajudaram a proporcionar movimento todo projeto passa por essa intenção todos os elementos nele contido possuem senão redondo partes arredondadas e em sua maioria aquareladas.



Figura 17 – identidade visual da coleção

4.2 A MARCA



Brincadeiras
Tradicionais

Figura 18 – título da coleção

O nome da coleção deveria ter um peso maior pelo fato de além de caracterizar a coleção fazer o leitor entender a temática central e perceber que todas as brincadeiras possuem tradicionalidade. A tipografia cursiva expressa uma imagem mais descontraída e infantil mas com letras bem definidas e legíveis indicando uma infância um pouco mais amadurecida, em dois tons diferentes de azul para diferenciar sutilmente dois conceitos que se unem neste projeto.

4.3 DIAGRAMAÇÃO\TIPOGRAFIA

De acordo com a faixa etária do público alvo, a fonte precisou ser de leitura confortável e lúdica, mas que tivesse características capazes de distanciar da aparência de livros mais formais, que poderiam gerar equívoco quanto à proposta da publicação. Portanto as fontes - dos textos e dos títulos respectivamente - escolhidas tem regularidade e ao mesmo tempo evocavam a informalidade de uma fonte escrita à mão.

London	a b c d e f g	ABCDEF G
	h i j k l m n	HIJKLMNO
	o p q r s t u	PQRSTUV
	v x y w z	XYWZ
Welcome	a b c d e f g	ABCDEFGHIJK
	h i j k l m n	LMNOPQRST
	o p q r s t u	UVWXYZ
	v x y w z	

4.4 CORES

Trata-se de uma coleção de livros de brincadeiras infantis cujo público alvo são crianças a partir dos 8 anos foi importante escolher uma paleta de cores que fosse diversificada, a fim de despertar o interesse do leitor, que fosse confortável pois seria utilizada repetidas vezes a fim de gerar uma unicidade para caracterizar a coleção, considerar a pertinência da cor de determinado objeto ou personagem dos fatos históricos representados e ambientes ao ar livre, as cores da vegetação pois a temática da coleção incentiva atividades nesse sentido. Para o livro boca de forno foi usado a cor azul como base sendo utilizada em todos os itens gráficos menos nas ilustrações e na capa, seguindo esse raciocínio a pipa tem como cor base o amarelo e a cama de gato possui a cor verde.



Figura 19 - palheta de cor do livro pipa

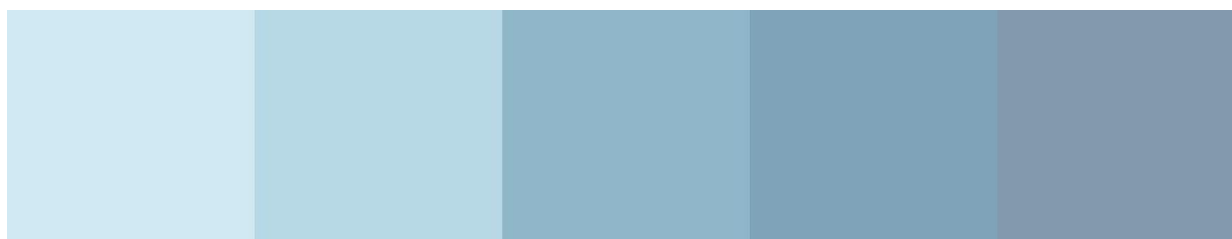


Figura 20 - palheta de cor do livro boca de forno



Figura 21 - palheta de cor do livro cama de gato

4.5 O GRID

O grid foi utilizado para todos os livros, na mesma estrutura variando o lugar do texto e da ilustração, no miolo do livro logo acima do lado direito está fixado a tarja que

identifica a seção do livro, as ilustrações estão fixadas aproximadamente com o mesmo tamanho, como uma forma de unificar e gera uma identidade de coleção foi criado um padrão de estampa nas folhas iniciais, o texto de apresentação centralizado, onde cada livro se diferencia pelas ilustrações pelos textos e pela organização desses dois elementos na página.

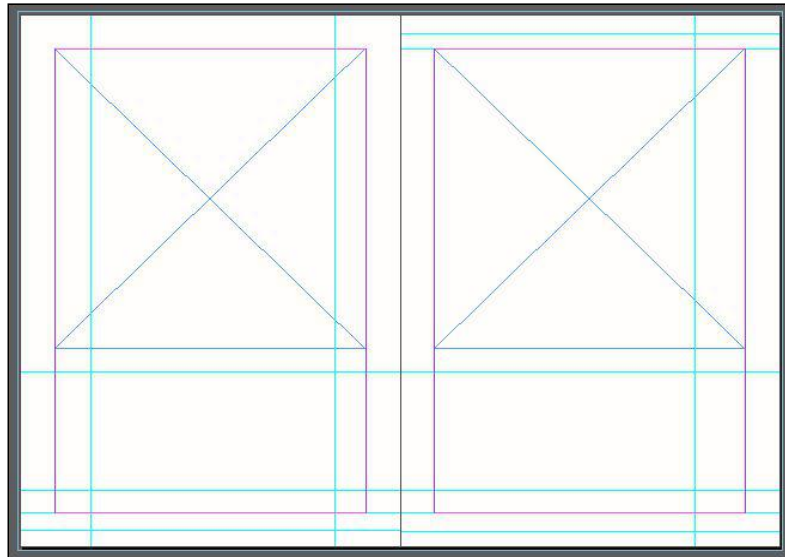


Figura 22 - grid



Figura 23 – miolo do livro pipa

Neste grid criei a base do conteúdo dos miolos a maneira inicial como estariam alinhados ao longo da construção dos livros somente inverti a ordem dos boxes com as imagens.

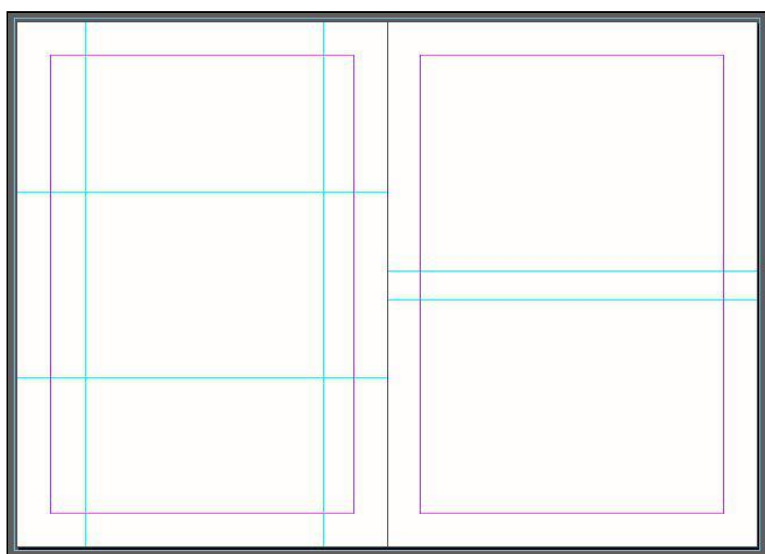


Figura 24 - grid

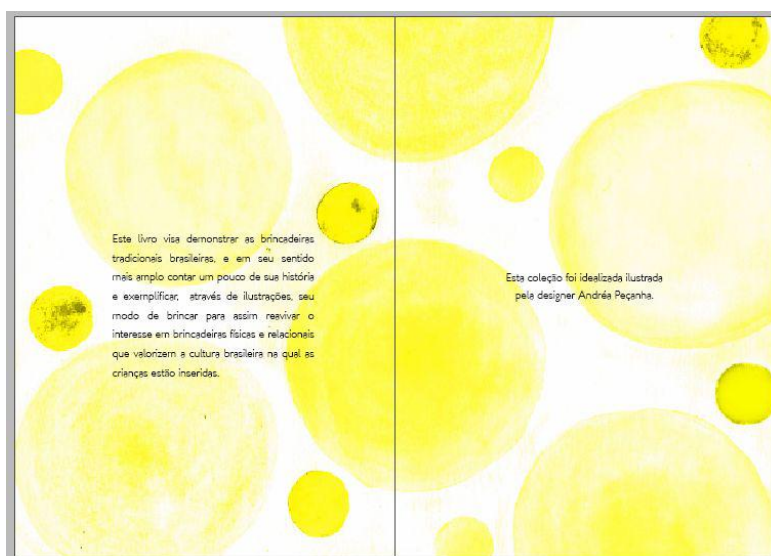


Figura 25 – livro pipa

Esse grid é o da página inicial com às informações essenciais, permaneceu assim em todos os livros para ajudar a sedimentar o aspecto de coleção que os livros possuem.

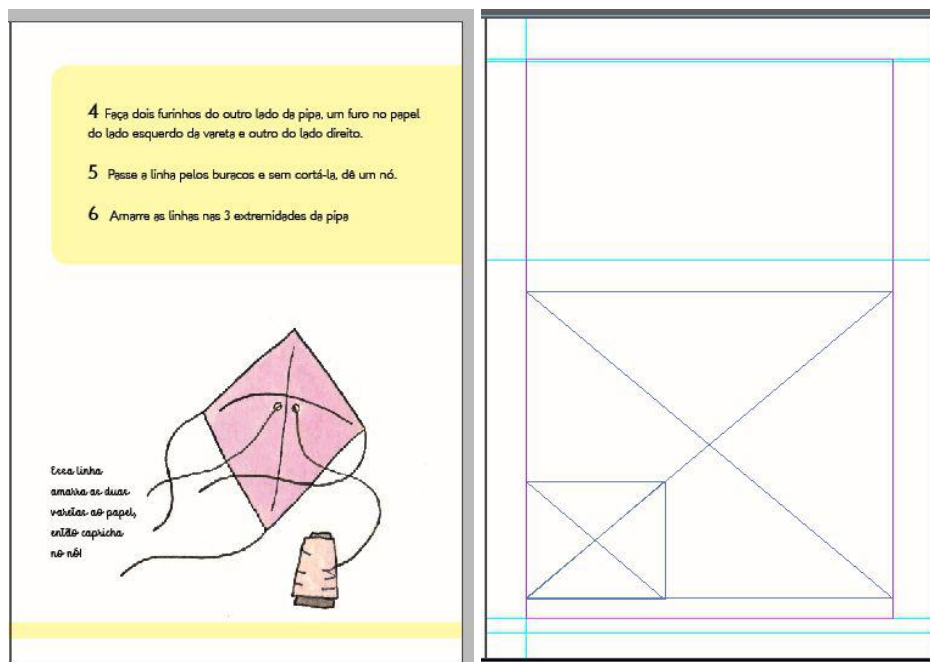


Figura 26 - página do livro pronta e seu respectivo grid

Os boxes também auxiliam na construção da coleção, com as pontas arredondadas trazem o conceito circular que está presente na concepção da marca.

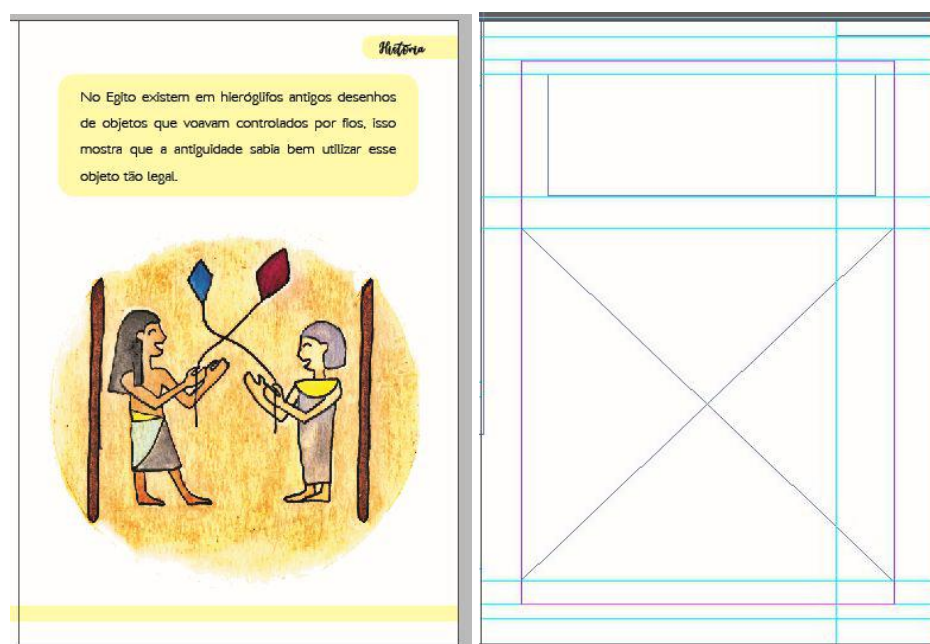


Figura 27 - página do livro pronta e seu respectivo grid

No canto superior um box bem pequeno só capitulando às seções do livro.

4.6 INFORMAÇÕES TÉCNICAS

Foi escolhido o formato 14cmx21cm por ser um formato fácil de folhear e deslocar, com capa e miolo flexíveis, como o projeto tem o objetivo de incentivar a prática de atividades ao ar livre o papel escolhido foi o marrakesh que é um papel ecológico e menos esbranquiçado pra trazer organicidade a coleção, os três livros possuem grampo canoa e e são protegidos por uma cinta como o mesmo papel só que 180 de gramatura.

5. MAPA DA COLEÇÃO

5.1 BOCA DE FORNO



Brincadeira



Esse brincadeira é bastante antiga está presente em várias culturas, os primeiros indícios dela foram encontrados em Roma durante o Império Romano. No período de Marco Túlio Cícero, por suas palavras de ordem e leis severas.

Conhecido por sua oratória, esse brinco ficou tão famoso e presente na cultura naquele momento que com o decorrer dos anos acabou por se tornar uma brincadeira popular!

Se chamava inicialmente "bento que bento é o frade", nos registros depois é mostrado que a catequização por meio dos frades Católicos Apóstolicos Romanos permitiu que se reproduzisse esse brinco como algumas variações dos frades originais.



Dentro da cultura brasileira essa brincadeira foi inserida através da colonização, sendo hoje possível ver ao longo do território nacional diferentes nomes como bento que bento é o frade, meu mestre mandou, meu São Simão. Ao redor do mundo também nos Estados Unidos é Simão São na França Rei comanda e na Finlândia os comandos do capitão!

Passo = Passa



Em um grupo de pessoas uma é escolhida para ser o Rei, ela terá como súditos o resto do grupo, o Rei emite o comando para começar a brincadeira.



Depois que o Rei faz o pedido de determinado objeto ou ação os súditos tem que encontrar o que ele pediu. O Rei conta até dez, quem encontrar mais rápido ou fazer melhor ganha. Ao final, aquele que entregar mais objetos ao Rei se torna o Rei!

- O Rei diz: boca do formol
- Ox sulfato formol
- O Rei chaco o bato?
- Ox sulfato bato!
- O Rei tudo que sou eu mandar!
- Ox sulfato formos todos!
- O Rei e se não Era!
- Ox sulfato levamos bato!
- O Rei sou eu quer... (Determinado objeto)



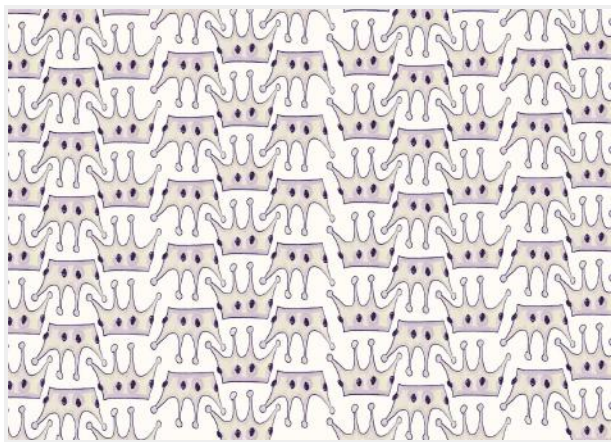
Quis



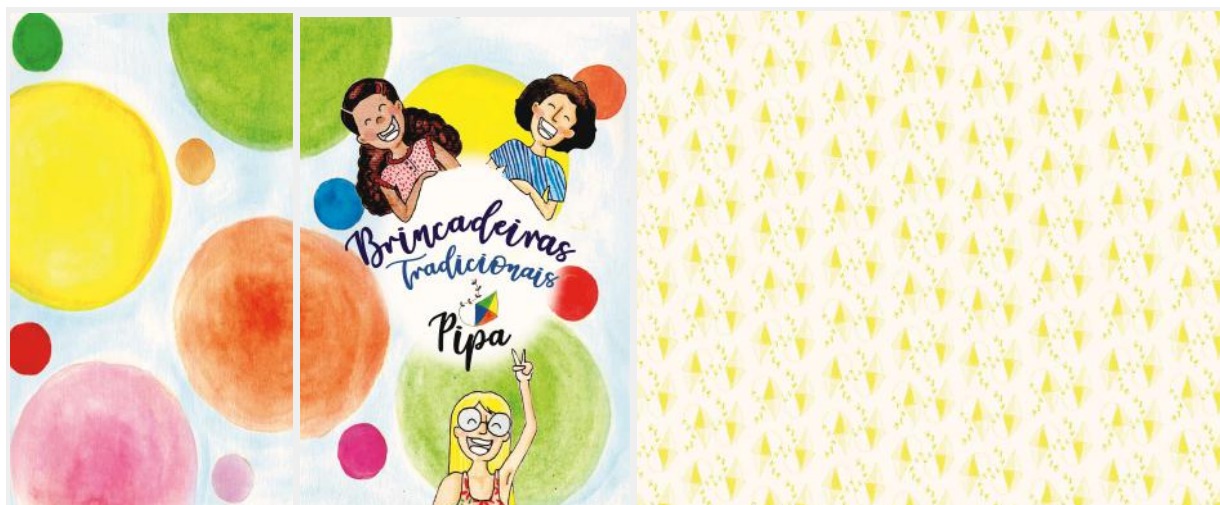
Boca de boia pode ser muito exploratória se brincada ao ar livre, estimulando a liberdade do corpo e procura e descoberta de objetos novos, variados!

Podem ser pedidos objetivos de determinada letra ou cor para aumentar o desafio. Quanto mais pessoas melhor, chama todo mundo para brincar!

Bibliografia:
 Frontier, Sally, Simon Says... Let's Play, Dutton Children's Books, 1990.
 FREITAS, de Afonso. Tradições e reminiscências paulistas. São Paulo, 1921.
 RIBEIRO, José. O Folclore. Simoes, Rio de Janeiro, 1967.



5.2 PIPA



História

No Egito existem em hieróglifos antigos registros de objetos que voavam controlados por fios, isso mostra que a antiguidade sabia bem desvendar os segredos desse objeto tão legal.

Essa brincadeira é bastante antiga está presente em várias culturas, os primeiros indícios dela foram encontrados no Oriente, registros que mostram que a pipa surgiu na China a aproximadamente 3000 anos atrás!

No Ocidente essa prática se popularizou por meio do contato dos mercadores Portugueses com o Oriente difundindo a pipa na Europa.

Legenda:

- Papagaio
- Pipaul
- Buzina

Dentro da cultura brasileira essa brincadeira foi inserida pelos Portugueses através da colonização, sendo hoje possível ver ao longo do território nacional diferentes nomes como: caifia, papagaio, quadradão, piposa, pandorga, arrala, pepeta entre outros!

Informação

Dificuldade: Intermediária

Faixa etária: a partir de 7 anos

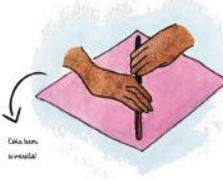
Tempo de montagem: até 30 min

Itens para brincadeira

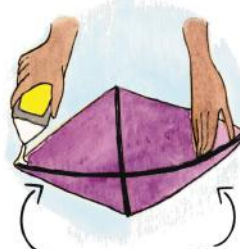
- Folha de papel de seda
- Fio de algodão
- 2 varais de bambu
- Cola
- Páguas

Passo a Passo

- 1 Recorte o papel de seda em forma de quadrado, com aproximadamente 30cm.
- 2 Cole um dos pedços na diagonal.
- 3 Faça um arco com o outro pedço e cole-o cruzando por cima do pedço que já está colado.


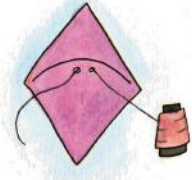


Cole bem a diagonal!



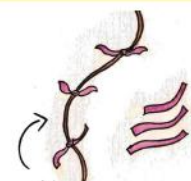
É essencial que a segunda linha seja colocada corretamente.

- 4 Faça dois furos do outro lado da pipa, um furo de cada lado da vareta.
- 5 Passe a linha pelos buracos e, sem controlá-la, dê um nó.
- 6 Amarre as linhas nas 3 extremidades da pipa.





Essa linha vai ser usada para amarrar as pontas da pipa.

- 7 Lixe as pontas das linhas em uma superfície lisa.
- 8 Faça uma cauda com o papel: corte algumas tiras de papel e amarre-as em uma linha a partir do centro do papel, no lado e a cada 5cm.
- 9 E depois é só amarrar na pipa (na parte da base da vareta reta).



Sua!



É importante que a cauda seja feita com tiras de papel.

Dicas

Prontinho! Aqui está o modelo que aprendemos a fazer: hoje a pipa está pronta, para empiná-la é importante perceber a direção do vento e soltá-la em sentido contrário a este.




A iniciação se faz extremamente importante pois é ela que equilibra a pipa no ar e a ajuda a se manter empinada por mais tempo.



Existem vários jogos de deixar sua pipa mais divertida e única, que faz escolher uma cor diferente de papel, ou fazer uma pintura super colorida!



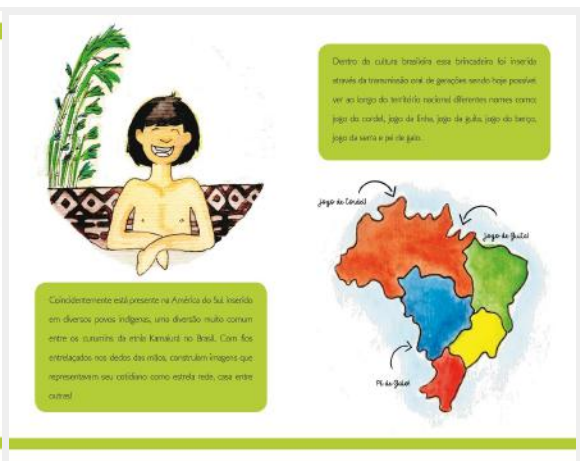
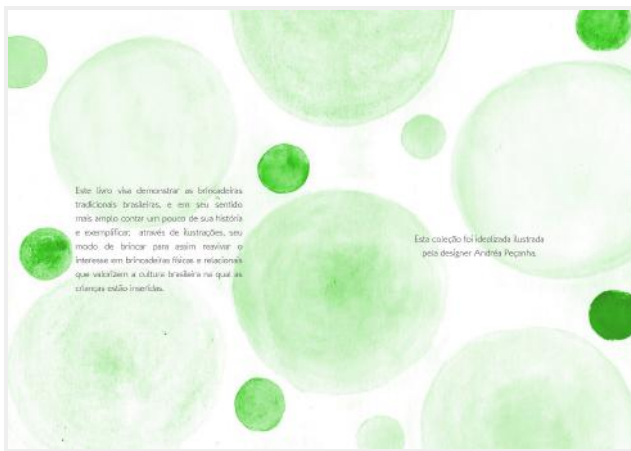
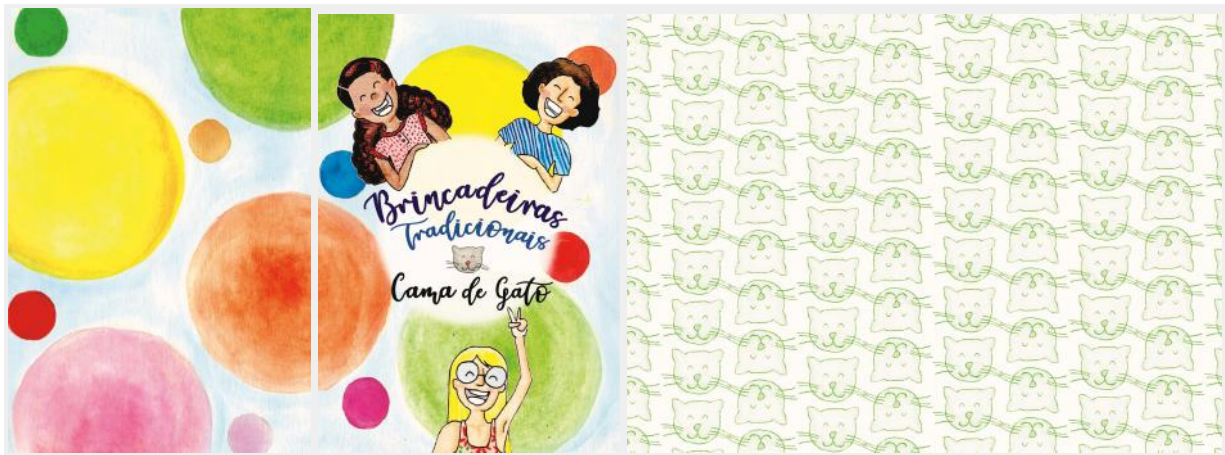
Quando fizer a pipa deite o papel sempre bem esticado e não esqueça de marcar as medidas certas para que ela fique com tamanhos iguais!

Bibliografia:

OLIVEIRA Maria Vitoria de Faria. BRINCADEIRAS E BRINCADEIRAS POTIGUARES: Identidade e memória. 2007.

AZOLIBEL Roberto. Cultura lúdica e seus Importantes. Fundação CECIERJ disponível em <http://www.educarep.org.br/cjg/biblioteca/ludica/0003.html> acessado em 20 de março de 2019.

5.3 CAMA DE GATO





Itens para brincadeira
Um de barbante

Dificuldade: alta

Faixa etária: a partir de 7 anos

Tempo de brincadeira: aprox. 30 min



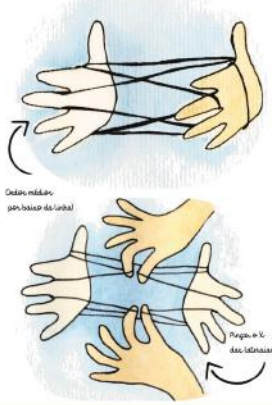
Referência

1. Corte um pedaço de barbante e anexe as duas pontas.
2. Coloque as duas mãos dentro do círculo e estique o barbante deixando os cotovelos dobrados e os braços paralelos, formando um retângulo.
3. Os polegares ficam de fora.
4. Depois leve a mão direita até a esquerda passando-a por baixo da lateral do barbante, de modo que ele fique a testar entre os dedos.
5. O polegar esquerdo fica de fora.
6. Faça o mesmo com a mão esquerda.



Forma e Função

7. Depois coloque o dedo médio por baixo dessa linha que se formou no palma da mão oposta e estique o novamente. Em cada lateral do retângulo se formará um X.
8. Depois de formar a primeira fase o processo deverá passar o X de cada lado e darê início a segunda fase da brincadeira.
9. Finalmente Alguns os brincadeiras se realizam na tentativa de retirar o barbante da mão um do outro sem desmontar a estrutura do barbante.



Itens

criado à mão

Várias formas geométricas novas podem ser criadas sem desmontar o retângulo. Você, vamos tentar? Seja criativo, escolha nomes para as formas geométricas, jogue e participe do desenho formado!

Bibliografia:

LIMA, Maurício BARRETO. Antônia. O jogo de Onda e Outras Brincadeiras Indígenas. Panda Books, 2005.

JAYNE, Caroline Furness. String Figures and How to Make Them. Dover, 1962.



6. CONCLUSÃO

O presente trabalho de conclusão possibilitou expressar duas paixões; brincadeiras infantis e aquarela, o saber adquirido ao longo do curso foi aplicado de diversas maneiras e sob os mais variados enfoques, desde a metodologia de projeto, às decisões relativas ao processo gráfico, entre outros, resultando nesta coleção, me fez ter a certeza de como é

amplo e lindo o campo do design e como ele pode contribuir para difusão de cultura, conhecimento esse muito além do profissional ou acadêmico, um conhecimento para a vida.

7 BIBLIOGRAFIA

7.1 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZOUBEL, Roberto. Cultura folclore e datas importantes. Fundação CECIERJ disponível em <http://www.educacaopublica.rj.gov.br/cultura/folclore/0003.html> acessado em 20 de março de 2019.

BERNARDES, Elizabeth L. *Jogos e brincadeiras: ontem e hoje*. Cadernos de História da Educação. nº 4. jan./dez. 2005. Uberlândia: Edufu, 2006, p. 45-54

BERNARDES, Elizabeth L. *Jogos e Brincadeiras Tradicionais: um passeio pela história*. Comissão Nacional do Folclore. Carta do Folclore Brasileiro. Capítulo I - Conceito. Salvador, 1995.

BROUGERE, Gilles. *A criança e a cultura lúdica*. Revista Faculdade de Educação São Paulo , v. 24, n. 2, p. 103-116, julho 1998.

CUNHA, Débora Alfaia da. Formação de professores em cultura africana e afrobrasileira: o lúdico como estratégia séria. In: CUNHA; RIBEIRO; PEREIRA (org). *Formação continuada de professores: entrelaçando saberes e práticas inovadoras*. Castanhal: Editora FAPED/ UFPA/ Castanhal, 2012.

FOSTER, Sally. *Simon Says... Let's Play*. Dutton Children's Books. 1990.

FREITAS, de Afonso. *Tradições e reminiscências paulistanas*, São Paulo. 1921.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Perspectiva São Paulo 2014.

LIMA, Maurício. BARRETO. Antônio. *O Jogo da Onça e Outras Brincadeiras Indígenas*. Panda Books. 2005.

JAYNE, Caroline Furness, *String figures*. New York: Harry Houdini Collection (Library of Congress) DLC. 1909.

Kishimoto. *A Importância do Brincar na Educação Infantil* Revista Faculdade de Educação São Paulo 2002.

LAJOLO, Zilberman. *Literatura Infantil Brasileira: história e histórias*. 6ª edição. São Paulo: Ática 2007.

OLIVEIRA, Marcus Vinicius de Faria. *Brinquedos E Brincadeiras Potiguaras: Identidade E Memória*. 2007.

RIBEIRO, João. *O Folclore*. Simões, Rio de Janeiro. 1969.

7.2 REFERÊNCIAS

CENTER ON DEVELOPING CHILD. Collective change. Disponível em: <<https://developingchild.harvard.edu>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

DAILY SABAH. 2000 years old toys discovery inside childrens tombs in turkeys. Disponível em:

<<https://www.dailysabah.com/history/2017/09/28/2000-year-old-toys-discovered-inside-childrens-tombs-in-turkeys-canakkale>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

FASCÍNIO EGITO. Os jogos e os brinquedos. Disponível em: <<https://www.fascinioegito.sh06.com/jogos.htm>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

FUNDAÇÃO MARIA CECILIA SOUTO VIDIGAL. A primeira infância. Disponível em: <<https://www.fmcsv.org.br/pt-br/>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

FUTURA PLAY. Série nota 10. Disponível em: <<http://www.futuraplay.org/video/crianca/64642/>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

INFOESCOLA. Literatura infantil brasileira. Disponível em: <<https://www.infoescola.com/literatura/literatura-infantil-brasileira/>>. Acesso em: 01 abr. 2019.

Verbetes paradigmáticos, por Ebenezer Takuno de Menezes, em Dicionário Interativo da Educação Brasileira -Educabrazil. São Paulo: Midiamix, 2001. Disponível em: <<https://www.educabrazil.com.br/paradidaticos/>>. Acesso em: 03 de jun. 2019.