

LAURI DE FREITAS PETILLI ZOPELARI

**DESENHO: UMA FORMA E DESENVOLVIMENTO
INFANTIL**

FACULDADE DE EDUCAÇÃO SÃO LUÍS
JABOTICABAL-SP
2007

RESUMO

É primordial para quem atua na área da Educação Infantil, a compreensão e o conhecimento das fases do desenho infantil e sua relação com a evolução do desenvolvimento humano. Da mesma forma, é importante saber que o desenho é a manifestação de necessidades vitais pelas quais a criança terá que passar. O objetivo deste trabalho é refletir sobre a importância do educador nessas etapas de desenvolvimento da criança. Refletindo sobre as informações acima questionadas, partiremos para uma análise da evolução do desenho infantil, através de pesquisas bibliográficas e de comparações da visão de vários estudiosos sobre o assunto. Pretendendo, assim, conscientizar o professor de Educação Infantil sobre a importância de estar fundamentado para entender como se dá o processo do desenvolvimento infantil, na faixa etária de 0 a 06 anos de idade, fase que acredito ser uma das mais importantes do desenvolvimento humano.

INTRODUÇÃO

O nosso planeta Terra passou e vem passando por transformações. A história do ser humano é feita de desenvolvimentos e evoluções. Tudo no mundo tem seu tempo e sua hora. O desenho também passa por fases e evoluções.

Ao desenhar, a criança conta sua história, seus pensamentos, suas fantasias, seus medos, suas alegrias, suas tristezas. No ato de desenhar, a criança age e interage com o meio, seu corpo inteiro se envolve na ação, traduzida em marcas que a mesma produz, se transportando para o desenho, modificando e se modificando. Através do desenho, conta o que de melhor lhe aconteceu, demonstrando, lembrando e dominando a situação. Por alguns instantes tem momentos muito agradáveis e proveitosos, expressando sua percepção de mundo.

Estaremos abordando a história da arte desde a Pré-história à Arte contemporânea, bem como seus movimentos e períodos relevantes. Falaremos sobre a história do desenho, dando ênfase ao desenho infantil, seus estágios de desenvolvimentos, segundo alguns autores renomados como, Picosque, Vygotsky entre outros. Este trabalho pretende alcançar alguns subsídios que permitam ao educador tornar-se mais sensível e curioso perante uma produção artística infantil.

1. O QUE É ARTE

“Desde o início da história da humanidade a arte sempre esteve presente em praticamente todas as formações culturais. O homem que desenhou um bisão numa caverna pré - histórica teve que aprender de algum modo seu ofício. E, da mesma maneira, ensinou para alguém o que aprendeu”. (PCN, Arte, vol.6, p 21).

A arte é um produto da manifestação humana, de ordem estética, fruto de um processo sócio - cultural que varia de acordo com o passar do tempo. Nela o ser humano aplica seus conhecimentos, sensações, emoções, revoltas, sua história e sua cultura.

Apresenta-se sob variadas formas como: a plástica, a música, a escultura, o cinema, o teatro, a dança, a arquitetura etc. Pode ser vista ou percebida pelo homem de três maneiras: visualizadas, ouvidas ou mistas (audiovisuais).

Essa forma de comunicação é rápida e eficaz, pois atinge o interlocutor por meio de uma síntese ausente na explicação dos fatos. (PCN, Arte, vol 6, p 20).

O homem criou objetos para satisfazer as suas necessidades pessoais, como as ferramentas para cavar a terra, os utensílios de cozinha entre outros.

Cria a arte como meio de vida, para que o mundo saiba o que pensa, para divulgar as suas crenças, para estimular e distrair a si mesmo e aos outros, para explorar novas formas de olhar e interpretar objetos e cenas.

A arte tem a função de ser feita para explorar, decorar e espelhar o nosso mundo, para ajudar no dia-a-dia, para explicar e descrever a história, para ser usada na cura e na doença.

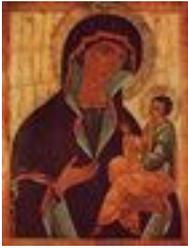
“O ser humano que não conhece a arte, tem uma experiência de aprendizagem limitada, escapa-lhe a dimensão do sonho, da força comunicativa dos objetos á sua volta, da sonoridade instigante da poesia, das criações musicais, das cores e formas, dos gestos e luzes que buscam o sentido da vida”. (PCN, ARTE, vol 6, p 21).

1.1 Períodos Relevantes da Historia da Arte

De acordo com a Wikipédia (2007) podemos dizer que a Arte pré-histórica foi a manifestação cultural dos homens da [pré-história](#), desenhos, símbolos, riscos etc, nas paredes das cavernas, eram utilizados como meio de comunicação.

A arte pré-histórica não está necessariamente ligada à idéia de "arte" que surgiu a partir do [século XIX](#), como auto-expressão, mas como a produção cultural dos povos primitivos.

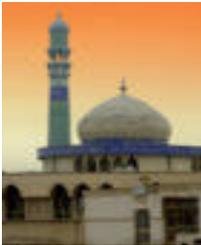
Durante a idade média a arte desempenhou um papel em função da igreja católica, produzindo obras artística com a temática religiosa.



Arte
bizantina

- Arte cristã do império romano do oriente, desde a transição da capital para Constantinopla à sua conquista em 1453 pelos turcos.
- Influência da arte romana e da arte oriental.
- Arquitetura religiosa (cúpula), pintura e mosaico de caráter bidimensional e simbólico (ícones).

Período pré-românico



Arte
islâmica

- Arte religiosa islâmica, extenso território (Pérsia, Síria, Turquia, Egito, Norte de África, Sicília, Península Ibérica). Diversas influências.
- Palácios, mesquitas, arquitetura com base na geometria e matemática, mármore, mosaico, azulejo, cerâmica, metal, iluminura.
- Ornamentos com base em citações do Corão (arabescos), espiritualismo, ausência da figura humana, abstracionismo, geometrização, padrões, motivos florais e vegetais.



Arte
do céltico-germânico

- Arte visigótica - Período da invasão pelos Visigodos da Península Ibérica entre 415 e 711 d.C..
- Arte ibérico-germânica e Arte anglo-germânica - Irlanda e Grã-Bretanha, do século V ao século XII. Fusão artística do céltico-germânica pela influência de tribos germânicas (estilo Ibérico-Germânico de 600 a 800 d.C.) - Mosteiros, joalheria, artefatos em metal, madeira, pedra de estilo animalista imaginativo (abstracionismo e organicismo).
- Iluminura de caráter ornamental, ausência de representação humana, geometrização e elementos zoomórficos.

Maior proximidade formal ao românico



Arte - Período da dinastia franca dos merovíngios de c. 500 a merovíngia 750.



Arte carolíngia

- Período de Carlos Magno e seus sucessores.
- Arquitetura religiosa com pinturas murais, mosaicos, baixos-relevos (Catedral de Aachen - capela palatina), surge a cripta com deambulatório, mosteiros.
- Artes decorativas, marfins, joalheria, iluminura de forte dinamismo de traço, energia rítmica.
- Herança céltico-germânica, inspiração na arte romana clássica, espírito medieval, emocional.



Arte ottoniana

- Alemanha, meados do século X a inícios do século XI. Império romano-germânico: Otão I e seus sucessores. Estilo que sucede ao carolíngio, do qual recebe grande influência, e que antecipa formalmente o românico.
- Arquitetura vigorosa, maciça e de equilibradas proporções, portas de bronze em relevo.
- Escultura realista e expressiva. Iluminura de grande força e intensidade, variedade de matizes, clarificação da mensagem, hierarquia pela escala das figuras.

Românico e Gótico



Arte românica

- Alta Idade Média, Europa, entre século XI a século XIII.
- Arquitetura com influências romanas, arco de volta-perfeita, abóbada, planta basílica, mosteiros (Ordem de Cluny), castelos, estilo defensivo. Tetos em abóbada que substituíram os tetos de madeira; Paredes muito espessas e por muito poucas janelas, todas elas de pequeno tamanho; Paredes suportadas e consolidadas por

contrafortes gigantes para dar sustentação ao edifício; A consolidação dos arcos ser feita por meio de abóbadas de cruzamento.



Arte gótica

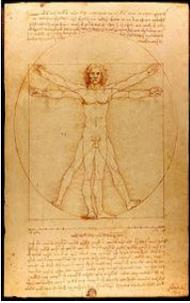
- Baixa Idade Média, Europa, entre finais de século XII a finais de século XV com diferenças locais e temporais.
- Catedrais, arco quebrado, abóbada de cruzaria, arcobotante, vitrais, verticalismo, complexidade decorativa. O horizontalismo dos edifícios ter sido substituído pelo verticalismo; As paredes serem mais leves e finas; Os contrafortes serem em menor número; As janelas serem predominantes; A utilização do arco de volta quebrada; A consolidação dos arcos ser feita por abóbadas de arcos cruzados ou de ogivas; Nas torres (principalmente nas torres sineiras) os telhados serem em forma de pirâmide.
- Arte religiosa cidadina de ensinamento ao fiel, possibilitar ascensão ao divino.



Arte manuelina

- Portugal, estilo arquitetônico simultâneo a gótico final.
- Influência estilística dos Descobrimentos, grande importância da decoração; esfera armilar, motivos marítimos, cordas, elementos florais e vegetais.

(www.wikipedia.org, 2007)



Ainda de acordo com a Wikipedia (2007) no período do renascimento o homem vitruviano de Leonardo da Vinci é o símbolo do espírito humanista da Renascença. A arte do período reflete as características do desenho: classicismo, razão e simetria.

Durante a Idade Média européia, as pinturas e esculturas tendiam a focalizar a religião, mais especialmente o Cristianismo.

À medida que a Renascença emerge, porém, o foco dos artistas descola-se para o passado clássico, buscando influências na Grécia e Roma antigas, levando a profundas mudanças tanto nos aspectos técnicos quanto nos motivos e temáticas da pintura e escultura. Os pintores, então, passam a aumentar o realismo de seus trabalhos usando as novas técnicas da perspectiva (recém-redescoberta e bastante desenvolvida), representando mais autenticamente as três dimensões.

A manipulação da luz e sombra, como o contraste de tom evidente nos trabalhos de Ticiano, foi aprimorada com as técnicas do chiaroscuro e do sfumato desenvolvidas por Leonardo da Vinci.

Seguindo o espírito humanista do período, a arte tornou-se mais laica em suas temáticas, buscando motivos na mitologia clássica em adição aos temas cristãos. Este gênero de arte costuma ser chamado de classicismo renascentista. Os três mais influentes artistas renascentistas são Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti e Rafael Sâncio, pertencentes à Renascença italiana.

Arte clássica: Grécia e Roma



Estatuária clássica

Os gregos são responsáveis pelo conceito de arte que permeará praticamente toda a produção ocidental durante mais de 2000 anos. Este conceito está associado à idéia de mímese, que considera que no mundo real, a manifestação artística deve representar a busca do ideal.

O ideal, para os gregos, é representado pela Perfeição da Natureza, desta forma, a arte deve ser perfeita. Portanto, segundo o ponto de vista clássico, a arte é imitação da Natureza, mas não se resume a um simples retrato dela, mas à busca de uma Natureza ideal e universal.

Os gregos são responsáveis também por uma série de avanços do ponto de vista técnico da produção artística.

A arte grega por excelência foi a escultura: os gregos desenvolveram-na de forma impressionante, considerados os exemplares de outras culturas do mesmo período. A busca pelas relações naturais perfeitas levou também a que a estatuária grega estabelecesse determinados padrões de beleza que a tornavam, ainda que absolutamente naturalista distante da realidade cotidiana.

As proporções dos corpos humanos ideais seguiam normas rígidas, de forma que a produção escultórica fosse uma busca e uma consequência destes padrões:

como exemplo, a altura do corpo masculino deveria possuir aproximadamente sete vezes e meia a altura da cabeça.

Maneirismo, barroco e Rococó



Retrato de Rembrandt.

Na arte europeia, o classicismo renascentista desmembrou-se em dois movimentos diferentes: o maneirismo e o barroco.

O primeiro, uma reação contra a perfeição idealista do classicismo, empregou a distorção da luz e dos espaços da obra a fim de enfatizar seu conteúdo emocional e as emoções do artista.

A arte barroca levou o representacionismo da Renascença para novos patamares, enfatizando detalhes e movimento na sua busca pela beleza. Talvez os mais conhecidos pintores barrocos sejam Rembrandt, Peter Paul Rubens e Diego Velázquez.

A arte barroca é frequentemente vista como parte da estratégia católica da Contra reforma: o elemento artístico do renascimento da vida espiritual na Igreja Católica. Além disso, a ênfase que a arte barroca deu à grandiosidade é vista como um reflexo do Absolutismo. Após a morte de Luís XIV, o rococó floresceu por um curto período, decaindo em seguida. Com efeito, a aversão à ornamentação excessiva do rococó foi o ímpeto para o advento do neoclassicismo.

Períodos relevantes: Maneirismo. século XVI, Barroco. Do século XVII até meados do século XVIII, Rococó. meados do século XVIII.

Neoclassicismo, romantismo, academicismo, Realismo



David é o neoclássico paradigmático

À medida que o tempo passava, muitos artistas colocaram-se contrários ao ornamentalismo dos estilos anteriores e buscaram a arte anterior, mais simples, do Renascimento, formando o que ficou conhecido por neoclassicismo.

O neoclássico foi o componente artístico do movimento intelectual conhecido por Iluminismo, o qual era igualmente idealista. Ingres, Canova e Jacques-Louis David estão entre os mais conhecidos neoclássicos.

Da mesma maneira que o maneirismo rejeitava o classicismo, o romantismo rejeitava as idéias iluministas e a estética neoclássica.

A arte romântica enfocava o uso da cor e do gesto a fim de retratar a emoção, mas, como o classicismo, usava a mitologia clássica e a tradição como uma importante fonte de simbolismo.

Muitos artistas deste período tenderam a apresentar uma posição centralizadora que os levou a adotar simultaneamente características diferentes dos estilos romântico e neoclássico, de forma a sintetizá-los.

No início do século XIX, porém, a feição da Europa tornou-se radicalmente alterada pela industrialização.

A pobreza, miséria e desespero estavam para ser o destino do novo proletariado criado pela "revolução". Em resposta a estas mudanças acontecendo na sociedade, surgiu o movimento realista. Que procurou retratar as condições e as dificuldades das classes populares.

Para o movimento, o artista deve representar o seu tempo, sem no entanto tomar um partido definido: deve retratar os pontos que considerar adequados, denunciando-os à sociedade. Em contraste com os românticos, que eram essencialmente otimistas com o destino humano, o realismo retratou a vida nas profundidades de uma terra urbana sem ordem.

É interessante notar que, embora o neoclassicismo tenha sido deixado para trás quando do advento dos novos estilos, ele continuou a existir pontualmente e, em certos lugares, a arquitetura neoclássica perdurou até o início do século XX.

Períodos relevantes: Neoclassicismo. De meados do século XVIII até o início do século XIX (embora continue se manifestando pontualmente durante todo o século) Romantismo. Fins do século XVIII até meados do século XIX. Realismo. Meados do século XIX.

Impressionismo, pós-impressionismo



O impressionismo de Claude Monet.



Van Gogh representa uma das tendências do Pós-impressionismo.

Surgindo da ética naturalista do realismo, mas ao mesmo tempo afastando-se dela, cresceu um grande movimento artístico: o impressionismo.

A fotografia surge tomando o lugar da pintura de retratos e os artistas se voltaram para a busca do elemento fundamental da pintura, a se destacar da fotografia. Acharam-no na luz e no movimento.

Buscando novas formas de expressão ou de diálogo com a realidade, surgiram artistas que, embora com uma origem impressionista, destacaram-se do movimento, prevendo o advento do moderno.

Embora a conceituação da arte moderna seja complicada (dependendo do ponto de vista, ela pode abarcar períodos e movimentos diversos), costuma haver um consenso de que ela está estritamente relacionada com as vanguardas artísticas que se proliferaram no início do século XX, consideradas como uma evolução da obra do trio Van Gogh-Gauguin-Cezàgne, a idéia de moderno está em geral relacionada com uma nova forma de lidar com o problema estético, repudiando as regras da tradição e buscando o "espírito da época". Por causa disto, os vários movimentos ditos modernos são, muitas vezes, antagônicos.

De acordo com a Wikipédia (2007), Seguindo os impressionistas vieram os fauves, às vezes considerado como o primeiro gênero "moderno" da arte. Assim como os impressionistas revolucionaram o uso da luz, também os fauves o fizeram com a cor, ao repensá-la enquanto expressão. Após o fovismo, a arte moderna começou a se desenvolver em todas as formas, indo do expressionismo (preocupado na evocação da emoção através de trabalhos objetivos de arte) ao cubismo (repensando o espaço bidimensional e sua relação com o espaço tridimensional) e ao abstracionismo. Estas novas formas de arte aumentaram os limites das noções tradicionais do que é "arte" e

correspondiam às mudanças similares que aconteciam na sociedade humana, na tecnologia e no pensamento.

O surrealismo é normalmente classificado como uma forma de arte moderna. Porém, os próprios surrealistas se propuseram o estudo do surrealismo como uma nova era na história da arte, dizendo que aquela noção (surrealismo enquanto uma das faces da arte do período) simplificava demasiadamente a complexidade do movimento (que não deveria ser um movimento artístico), não mostraria adequadamente a relação do surrealismo com a estética e falsamente o caracterizaria como um movimento restrito a um determinado período.

Os surrealistas estavam preocupados com a escrita automática do ser humano, reveladora de seu subconsciente.

Outras formas de arte moderna (algumas das quais relacionam-se com a arte contemporânea) incluem: Dadaísmo, Futurismo, Construtivismo, Expressionismo abstrato.

Desta forma, a arte deixa de estar limitada aos conceitos ocidentais tradicionais, incorporando novas culturas e afastando-a cada vez mais da idéia de uma "tradição artística vernácula". Há, porém, diversos críticos que alegam que, ainda que exista uma aparente internacionalização da cultura, o ideário ocidental continua sendo vendido como modelo, e tudo o que for estrangeiro é vendido (e consumido) como "exótico".

Entre os movimentos da arte contemporânea que se destacam estão:

- 1 Minimalismo
- 2 Pop art
- 3 Arte conceitual

2 A HISTÓRIA DO DESENHO

Os relatos de utilização de desenho como meio de manifestação estética e linguagem expressiva para o homem, seguem desde o período pré-histórico. Com base em descobertas arqueológicas, chegou-se a conclusão de que neste período o desenho, assim como a arte de uma forma geral, estava relacionado em um contexto tribal-religioso onde acreditava-se que o resultado final do desenho possuísse “alma” própria. Tornando assim o desenho mais um ritual místico do que um meio de expressão. O homem pré-histórico marcou na rocha seres humanos, animais, plantas, elementos do seu mundo, expressando de uma forma intensa as suas vivências.

As culturas da antiguidade, como a Egípcia e Grega, deixaram marcas da sua história registradas sob a forma de imagens desenhadas que nos oferecem meios para a compreensão do seu pensamento, história e sabedoria. No período da idade média, o desenho transporta-nos para o ambiente da época com as suas personagens ingênuas e espaços "impossíveis" por ausência da perspectiva.

O desenho passou a tornar-se elemento fundamental da criação artística a partir do Século XV, paralelamente à popularização do papel. O termo desenho é muitas vezes usado para se referir ao projeto ou esboço para um outro fim, é tido como

expressão secundária frente a outras formas de arte. Nesse sentido o desenho pode significar a composição ou os elementos estruturais de uma obra.

No renascimento, o desenho ganha força com as suas perspectivas sublimes e a sensibilidade grandiosa dos mestres da época, como Leonardo da Vinci (séc. XV Renascimento) pintor, desenhista, pensador, cientista, inventor, músico, biólogo, etc., é difícil mencionar um campo de estudo sobre o qual não se tenha debruçado. De todos estes estudos, deixou uma vasta obra desenhada. Estes registros, além de terem um caráter genial do ponto de vista artístico, demonstram como o desenho constitui um indispensável instrumento de pesquisa, de registro de conhecimento e de meio para inventar e projetar.

Cada cultura possui saberes, códigos e valores próprios e, portanto condiciona os sistemas de comunicação. O desenho de cada período histórico é condicionado por aquilo que em determinado momento é considerado verdadeiro e digno de importância.

Igualmente a representação da figura humana aparece com aspectos completamente diversos, conforme as épocas históricas, devido aos conhecimentos que se tinham ou não sobre a anatomia humana, ou os ideais de beleza do momento. Também de indivíduo para indivíduo, mesmo sendo contemporâneos, o caráter do desenho varia definindo a capacidade de representação, sensibilidade, personalidade e interesses de cada um. Mesmo desenhos do mesmo indivíduo, por vezes, variam bastante de acordo com diversas condicionantes, como a experiência, vivência, estado de espírito.

3 O DESENHO INFANTIL

O desenho, para a criança, é uma continuidade entre o objeto e a representação gráfica. A criança representa o objeto em si, ou seja, a sua criação é diferente da criação do adulto. Ela liberta-se das aparências e, ao mesmo tempo, pode representar o objeto como ele é realmente, enquanto o adulto só o representa por um único ponto de vista. Segundo Luquet, (apud MERLEAU-PONTY, 1990, p.130),

“O desenho é uma íntima ligação do psíquico e do moral. A intenção de desenhar tal objeto não é senão o prolongamento e a manifestação da sua representação mental; o objeto representado é o que, neste momento, ocupará no espírito do desenhador um lugar exclusivo ou preponderante”.

Para a criança, o desenho é uma expressão de mundo e nunca uma simples imitação ou cópia fiel porque a criança desenha conforme o modelo interior, a representação mental que possui do objeto a ser desenhado. O desenvolvimento infantil é como um jogo, visto que a criança se desenvolve e se modifica conforme a faixa etária. O mesmo acontece com o desenho: vai evoluindo e se modificando com o desenvolvimento da criança.

Em seus estudos, Merleau-Ponty (1990) nos apresenta os vários estágios do desenho infantil:

1. Realismo fortuito – a criança procura representar o objeto como uma totalidade.

Subdivide-se em:

a) Desenho involuntário – a criança desenha só para fazer linhas, sendo que, nesse estágio, repete o movimento pelo simples prazer;

b) Desenho voluntário – a criança percebe certa semelhança entre os traços e o objeto real. Ela enuncia a interpretação que o desenho lhe dá. Mais tarde, diz o que pretende desenhar, mas o resultado a faz interpretar seu desenho de forma diferente. Em outra situação, o desenho, afinal, corresponde com a sua interpretação inicial. Então, percebe que pode representar, através do desenho, tudo o que deseja.

Ainda de acordo com Merleau-Ponty (1990):

2. Incapacidade sintética – a criança desenha cada objeto de forma diferente, considerando seu ponto de vista para diferenciá-los. Pode desenhar uma figura humana, mas desenhar os olhos, a boca e os cabelos ao lado do corpo como se não fizessem parte dele.

3. Realismo intelectual – a criança procura desenhar não só o que pode ver no objeto, mas todas as suas fases. Desenha de acordo com sua noção momentânea dos objetos.

4. Realismo visual – a criança representa apenas os aspectos visíveis do objeto. Há um aprimoramento de sistema de desenho construído no estágio anterior.

A criança, ao desenhar, tem uma intenção realista. O realismo evolui nas diferentes fases do desenho infantil até chegar ao realismo visual, que é o realismo do adulto. Para o adulto, o desenho tem que ser idêntico ao objeto. Já para a criança, o desenho, para ser parecido com o objeto, deve conter todos os elementos reais do objeto, mesmo invisíveis para os outros. Assim, a criança desenha de acordo com um modelo interno: a imagem que sabe do objeto que vê.

3.1 O Desenho Infantil Segundo Lowenfeld

Quanto mais auto-confiante a criança, mais ela se arrisca a criar e a se envolver com o que faz. A criança segura se concentra com mais facilidade nas atividades. Consegue se soltar e acreditar no que faz. De acordo com Steinberg (2001), aprender a desenhar, desenhando, desenhando. Embora essa afirmação possa parecer destituída de significado, ela é muito verdadeira: a ação de desenhar é que é a escola do desenho. O mesmo vale para as outras atividades artísticas: aprende-se a pintar, pintando; aprende-se a esculpir, esculpindo; aprende-se a escrever, escrevendo, e assim por diante.

Nenhum treino ou exercício de coordenação motora fará com que a criança expresse sua criatividade. Uma criança segura tem maior capacidade de envolvimento, de concentração e de prazer em criar. É importante a ela sentir-se livre para poder expressar-se em seus desenhos. Assim, a criança se desenvolve em harmonia e se organiza no contexto espaço/temporal, se posicionando frente à vida, descobrindo o significado que a vida tem para si e percebendo-se como criadora de sua própria história. Lowenfeld (1977) estabelece três fases para o desenho infantil:

✓ PRIMEIRA FASE

A primeira fase divide-se em três etapas: etapa da garatuja desordenada, etapa da garatuja ordenada e etapa da garatuja nomeada.

Na fase da garatuja desordenada, a criança não tem consciência da relação traço-gesto; muitas vezes, nem olha para o que faz. Seu prazer é explorar o material, riscando tudo o que vê pela frente. Segura o lápis de várias formas, com as duas mãos

ou alternando. Não usa o dedo ou o pulso para controlar o lápis. Faz movimentos de vaivém, vertical ou horizontal; muitas vezes, o corpo acompanha o movimento.

Na fase da garatuja ordenada, a criança descobre a relação do gesto-traço. Passa a olhar o que faz, começa a controlar o tamanho, a forma e a localização do desenho no papel. Descobre que pode variar as cores. Começa a fechar suas figuras em formas circulares ou espiraladas. Perto dos três anos, começa a segurar o lápis como o adulto. Copia intencionalmente um círculo, mas não um quadrado.

Na etapa da garatuja nomeada, a criança faz passagem do movimento sinestésico, motor, ao imaginário, ou seja, representa o objeto concreto através de uma imagem gráfica. Distribui melhor os traços no papel. Anuncia o que vai fazer, descreve o que fez, relaciona o desenho com o que vê ou viu, sendo que o significado do seu desenho só é inteligível para ela mesma. Começa a dar forma à figura humana.

✓ SEGUNDA FASE

Na segunda fase - a pré-esquemática -, os movimentos circulares e longitudinais da etapa anterior evoluem para formas reconhecíveis, passando de conjunto indefinido de linhas para uma configuração representativa definida. A criança desenha o que sabe do objeto e não uma representação visual absoluta; seus desenhos apresentam características, não porque possuam uma forma de representação inata, mas sim porque está no começo de um processo mental ordenado.

✓ TERCEIRA FASE

Na terceira fase, chamada esquemática, a consciência da analogia entre a forma desenhada e o objeto representado se afirma. Nessa fase, a representação gráfica é muito mais tardia que a lúdica verbal, enquanto a brincadeira simbólica e a linguagem já estão bem formadas. A criança já constrói grandes cenas dramáticas brincando, mas só

nessa fase começa a organizar seus desenhos. A representação das figuras humanas evolui em complexibilidade e organização.

De acordo com a abordagem construtivista, o conhecimento não está pré-formado no sujeito, nem está totalmente pronto, acabado, determinado pelo meio exterior, independente da organização do indivíduo. A aquisição de conhecimento processa-se na troca na interação da criança com o objeto a conhecer. Em outras palavras, o ato de conhecer parte da ação do sujeito sobre o objeto, só se efetua com a estruturação que ele faz dessa experiência.

“O que conhecimento é adquirido não pelos simples contatos da criança com o objeto, mas pela atividade do sujeito sobre esse objeto, a partir do que ele aprende, do que ele retira, do que organiza da experiência”. (Piaget, 1976, p. 47).

3.2. O Grafismo Infantil Segundo Vygotsky

A estética do grafismo infantil deve referir o estudo das condições de produção e efeitos da criação gráfico-plástica infantil. Trata-se de um campo de estudo que busca conhecer as condições materiais de produção do grafismo infantil e entender o psiquismo da reação estética que é a apreciação dos resultados perceptíveis da atividade criadora da criança.

Muitos pedagogos, psicólogos e arte - educadores, buscaram conhecer melhor e entender, sob diferentes enfoques, a estética do grafismo infantil. Estudiosos do grafismo infantil, sem exceção, reconhecem haver determinadas fases, etapas ou períodos que são comuns aos sujeitos em processo de apropriação do desenho enquanto sistema de representação. E, de fato, desde o rabisco sem intencionalidade de representação até a representação gráfico-plástica propriamente dita podemos

claramente identificar aspectos visuais invariantes no processo de apropriação do desenho como sistema semiótico de representação por parte do sujeito.

Evidentemente a criança precisa encontrar-se imersa em um ambiente no qual o lápis e o papel, por exemplo, sejam parte do “kit de ferramentas”, culturalmente disponibilizada a ela - e em efetivo uso por parte dos membros mais experientes do seu meio social. Esses objetos e seus significados culturais (lápis, papel, etc) convidam explicitamente a criança a usá-los de um modo muito preciso.

O seu significado cultural, desse ponto de vista, só pode ser efetivamente apropriado através da participação guiada da criança no meio social no qual ela se encontra. A participação guiada se dá basicamente de duas formas: (1) a partir da observação periférica dos modos de agir com esses objetos pelos membros mais experientes do meio cultural da criança e (2) mediante instruções explícitas a criança de como ela deve fazer uso desses objetos.

Vygotsky (1982), em verdade, não se propõe a investigar de modo sistemático o processo de apropriação do desenho como processo semiótico, e sim sinaliza a matriz conceitual que deve ser utilizada na colaboração de conhecimentos a respeito do grafismo infantil numa perspectiva histórico-cultural, destacando aspectos visuais invariantes do desenho da criança que caracterizam etapas muito nítidas do processo de desenvolvimento do grafismo. Para Vygotsky, o desenho tem importância enquanto expressão observável da imaginação criadora humana e da constituição social da imaginação enquanto função psicológica cultural, redimensionada pelo pensamento verbal.

Ferreira (1998), esclarece isso muito bem: “a teoria de Vygotsky apresenta um avanço no modo de interpretação do desenho”. Porque:

“(a) a figuração reflete o conhecimento da criança; e (b) seu conhecimento, refletido no desenho, é o da sua [da criança] realidade conceituada, constituída pelo significado da palavra” (p. 40).

Vygotsky discute em sua obra a constituição social de uma importante função psíquica cultural: a imaginação criadora.

Seu objeto de estudo não é o grafismo infantil em si, mas, sobretudo a relação entre a imaginação criadora, e a criação artística em geral da criança. O desenvolvimento gráfico-plástico é abordado por Vygotsky muito rapidamente no livro. E só se justifica por ser útil ao seu empenho em demonstrar o modo como a imaginação criadora se amplia e adquire um funcionamento qualitativamente superior ao longo do desenvolvimento cultural do sujeito.

4. O DESENVOLVIMENTO DO DESENHO

Segundo a teoria das múltiplas inteligências formulada pelo pesquisador norte-americano Gardner (1990), psicólogo da universidade de Harvard. Na visão de Martins; Picosque; Guerra (1998), o desenvolvimento do desenho infantil divide-se em quatro movimentos. Esses movimentos não são estágios, não delimitam território de maneira precisa, definida. São movimentos que mantêm sua essência, sendo maleáveis e modificando-se mediante as intervenções externas, ou seja, pelo meio sócio-cultural, pela família e pelo educador.

Há necessidade de que haja uma compreensão desses quatro movimentos e de tudo que os envolvem porque cada um tem sua beleza e significação. Estudá-los é estar se fundamentando para poder fazer uma boa leitura da expressão artística da criança.

Segundo Picosque; O primeiro movimento: Ação = Pesquisa = Exercício.

A criança olha, cheira, toca, se move, experimenta, sente, pensa. Desenha, canta, sorri, chora; faz tudo usando todo o corpo. O corpo é a ação, é o movimento. Seu movimento se dá na ação, na percepção, envolvido sempre pelo sentimento. A criança sente, reconhece e cria, mas ainda não é um criador intencional; essa criação

focaliza a própria ação, o exercício, a repetição. Ela se arrisca porque não tem medo, está aberta a todas as experiências, vive intensamente. Com a influência dos objetos e das pessoas, ela fará sua leitura e constituirá sua compreensão de mundo.

O rabiscar se estende além do lápis, do giz e do pincel. Na areia ela rabisca estradas com os carrinhos de brinquedo. O rabisco não tem nenhuma finalidade estética, enquanto produto: a criança não rabisca com uma intenção de fazer bonito ou expressivo, mas pelo simples prazer de rabiscar.

O rabisco é, de fato, o registro de um movimento, que serve de “feedback” para a criança aprender a controlar seus movimentos. Portanto, os rabiscos da criança não são artes abstratas (Zilbermenn, 1990, p.156) .

Seu pensamento em ação, sua pesquisa, é exercitada através do exercício gestual que se manifesta em garatujas que, nesse momento, não têm significado simbólico. Esses rabiscos, de início, são incontrolados e, geralmente, longitudinais. Dos rabiscos nascem formas circulares, triangulares, quadrangulares, irregulares. Esses diagramas vão combinando, se agregando, compondo se. As formas vão se tornando cada vez mais complexas. Gardner (apud Martins; Picosque; Guerra, 1998), o autor da teoria das inteligências múltiplas, vê, no primeiro movimento, uma forma de conhecimento intuitivo, construída a partir da interação com o objeto físico e com outras pessoas, adquirido através do sistema de percepções sensoriais e interações motoras, estimuladas pelo mundo externo, mesmo em crianças com dificuldades ou limitações físicas.

✓ Segundo movimento: Ação = Pesquisa = Exercício = Interação = Símbolo

De acordo com Picosque e esse segundo movimento vai se estruturando enquanto se descola de aspectos do primeiro. As mudanças vão ocorrendo, na

descoberta cada vez mais confirmada de que tudo que está no mundo tem nome, tem significado, tem um por que.

A criança dá nome aos seus rabiscos, ao perceber que eles se parecem com alguma coisa. Esta é uma etapa intermediária, para uma fase posterior, a criança começa a representar. A representação “representa” algo para a criança, mas não tem intenções naturalistas. Isso dá muitas vezes, aos adultos a impressão que não ficou parecido. Muitas vezes aparecem no papel coisas que, aparentemente, não tem nada a ver entre si, ou as partes das mesmas coisas podem aparecer separadas, soltas no espaço.

“Organizar as coisas no espaço é um processo demorado, que depende do próprio desenvolvimento da criança e não pode ser imposto de fora para dentro”. (Zilbermann, 1990, p. 157).

O ser humano tem por natureza buscar significações da própria vida, e isso nasce dessas primeiras descobertas. Não apenas registramos os estímulos externos, mas pensamos para agir sobre eles.

O segundo movimento expressivo é denominado simbólico. A função simbólica é o centro do processo de aprendizagem, representam os objetos, as ações sobre eles; também representa seus conceitos. São representações sobre representações. Fingir beber em uma xícara vazia, por exemplo, representa um significado e tem uma função lúdica e comunicativa, implicando uma conversa interna, tornada possível pela interiorização da ação expressada, pelas representações verbais, visuais, gestuais, sonoras.

No desenho, essa passagem se dá lentamente. Dos rabiscos e das pesquisas de formas nascem as primeiras tentativas de letras – diferenciando escrita de desenho – e

as primeiras figuras humanas. A representação centra-se no manejar e construir símbolos em si. Não há preocupação com a organização das cenas no papel; seus desenhos parecem soltos no espaço.

Os símbolos construídos pelas crianças através do ver, pensar e sentir o mundo, são pautados nas suas referências pessoais e culturais, nos registros de suas preferências e prioridades, nas características estruturais globais que enfatizam ou excluem.

- ✓ O terceiro movimento: Ação = Pesquisa = Exercício = Interação = Símbolo = Organização = Regra

Chamada a idade de ouro do desenho, a fase em que a criança vive e elabora soluções criativas para expressar o espaço, a sobreposição, o que tem por baixo ou por trás das coisas, criando uma lógica e uma coerência perfeitamente adequadas aos seus intentos. A criança tem a intenção de buscar semelhanças em suas representações, procurando convenções e regras com certa exigência. A criança vive intensamente a leitura e a produção significativa do mundo. Há uma realidade que está presente no próprio desenho, que ganha uma vida interna, reflexos de percepções, sentimentos e pensamentos.

Organizar as coisas no espaço significa localizar em cima, ao lado de cá e ao lado de lá (que depois a criança vai nomear de esquerdo e direito). A criança mostra que é capaz de organização, representando a linha da terra, o chão.

(...) Outro limite de espaço que as crianças costumam representar é o céu, que aparece como se fosse um teto e não uma massa de ar. Nesta fase em que as crianças começam a representar, ela vai também começar suas primeiras construções: uma madeira e um prego formam um rádio. (Zilbermann, 1990, p. 15).

O aparecimento do chão representa um avanço considerável na compreensão desse conceito, tendo concreta e profunda relação em suas interações com o mundo, as pessoas e os objetos. A busca pela representação mais realista muitas vezes traz o medo, a preocupação em fazer bem feito, levando a criança a usar a borracha. A escolha da cor também obedece à regra e à organização. As escolhas devem ter a cor da realidade, e as convenções ditam essas regras. As copas das árvores são sempre verdes ou o céu sempre azul.

O terceiro movimento expressivo nos mostra a invenção de relações e regras que geram critérios próprios, na busca de soluções criativas que vão alimentando um pensamento criado com maior autonomia. Quem não produz e inventa idéias, dificilmente consegue encontrar soluções criativas para resolver as dificuldades do cotidiano afirma Picosque.

✓ O quarto movimento: Ação = Pesquisa = Exercício = Interação = Símbolo =
Organização = Regra = Poética = Pessoal

Duas marcas são representativas na adolescência: o problema de identidade e a gênese do pensamento formal. Quem sou eu? Para onde vou? Que profissional quero ser? São as questões básicas do adolescente que vive a construção de sua própria identidade.

Na produção artística – estética, contracenam, em oposição ou em alternância, o prazer de manejar e explorar, a ótica pessoal de ver – pensar – sentir o mundo, a procura de um estilo pessoal, mesclando estratégias pessoais com gramáticas culturais, construindo sua poética; ou o medo de se expor, a preferência pela repetição de formas conquistadas, a busca de modelos, o sentimento de incompetência, a obediência ou abandono de tarefas sem significado.

5. DESENVOLVIMENTO INFANTIL E ETAPAS EVOLUTIVAS DO DESENHO

Partindo da pesquisa bibliográfica sobre o desenho infantil, podemos observar que, embora a abordagem e a nomenclatura usada variem, não existem divergências profundas entre os autores mencionados anteriormente no que diz respeito à expressão gráfica da criança.

O desenho infantil é composto por fases, etapas, estágios, movimentos, qualquer que seja a nomenclatura usada para definir que o desenho evolui conforme o próprio crescimento da criança, dentro do seu processo de desenvolvimento como ser humano. Ou seja, as garatujas ou os rabiscos aparecem na fase sensório-motora, etapa da teoria do desenvolvimento humano desenvolvida pelo estudioso Jean Piaget, onde a criança explora materiais e movimentos, não na fase pré-operatória, onde a criança começa a construir e a representar.

A cada novo mundo criado, também são criados obstáculos específicos que precisam ser resolvidos e vivenciados, e a diversão desses mundos está exatamente em resolvê-los superando as expectativas e as ansiedades criadas. Nestes mundos as crianças podem se dar ao luxo de errar para avaliar o resultado, sem medo de punição que agregue sofrimento. (Fischer, 2003, p.15).

Essas etapas do desenvolvimento infantil devem ser vivenciadas pelas crianças, fase a fase, senão pode haver uma lacuna no desenvolvimento que, mais tarde, precisará ser trabalhada. Devemos sempre lembrar que a criança é um ser em desenvolvimento como nós, adultos, também o somos, e viver é estar se transformando.

6. A IMPORTÂNCIA DO PROFESSOR NESSE PROCESSO

O conhecimento das etapas evolutivas do desenho infantil fornece ao educador mais um instrumento para compreender as crianças. Somando esse conhecimento à análise constante dos seus trabalhos e considerando sempre o significado mais profundo do ato de desenhar como expressão de idéias e sentimentos, o educador poderá orientar suas ações pedagógicas relacionadas às atividades de desenho elaborando propostas de trabalho que incorporem as atividades artísticas, as quais não precisam ser espontâneas das crianças. O fato de ser escolhida pelo educador não tornará essa atividade expressiva.

O desenho infantil poderá ser colocado para a criança através de uma história bem contada, de um passeio, de algo ocorrido em sala, de brincadeira, de faz-de-conta, de jogos, de cantigas, etc.

A relação inusitada olho/ cérebro/ mão/ instrumento/ gesto/ traço o redimensiona o ato de desenhar e o jogo é acrescido de novas regras. O olho conquista novos espaços, tentando por vezes dominar os gestos. Os olhos comandantes trazem do trunfo do campo.

A criança passa a perceber os limites especiais do papel: o dentro e o fora, o eu e o outro, campo da representação e o campo da realidade. O discernimento do campo retangular do papel, onde tudo pode acontecer, inaugura a era do faz-de-conta. Inaugura-se o jogo.

Desenhar é atividade lúdica, reunindo como em todo jogo, o aspecto operacional e o imaginário. Todo o ato de brincar reúne esses dois aspectos que sadamente se correspondem. A operacionalidade envolve o funcionamento físico, temporal, espacial, as regras; o imaginário envolve o projetar, o pensar, o idealizar, o imaginar situações. O que faz com que a criança se expresse criativamente é a liberdade física e mental.

Por esse motivo, é muito importante que o conteúdo seja acessível e significativo, que seja proposto de forma que a criança expresse seus pensamentos livremente, tendo a autonomia necessária para criar.

Segundo Pillar (1996), ao observar o desenho de uma criança, podemos aprender muito sobre o seu modo de pensar e sobre as habilidades que possui. Quando, em um desenho, os braços de uma figura humana saem da cabeça e não do tronco, por exemplo, significa que a criança ainda não tem construído interiormente, em seu pensamento, o esquema corporal de uma figura humana. Isso nada tem a ver com o fato de ela não estar enxergando direito, de estar com problemas de motricidade fina, ou ainda, de não estar apta a desenhar com destreza. Desenhar figuras humanas possibilita à criança estruturar suas idéias sobre a figura humana.

No mesmo sentido, quando as crianças escrevem letras e algarismos espalhados, representa o que têm construído sobre as relações espaciais, se direita/esquerda ou em cima/embaixo. Não existe "o todo" integrado em seu

pensamento; o desenho ou a escrita refletirá a forma que ela tem de ver o mundo, e não aquela que a maioria dos adultos considera correta.

O papel do educador é muito importante nesse processo. Ele não é apenas um facilitador. É alguém que deverá desafiar, incentivar, procurar ampliar as experiências e os conhecimentos da criança. Com a criança pequena, o educador não necessitará utilizar-se de técnicas muito elaboradas.

É importante que a criança tenha oportunidade de desenhar livremente, em papéis e em tamanhos e texturas diferentes, em posições variadas, com materiais diversos. Quando a criança vai dominando seus movimentos e gestos, as propostas devem ser diferentes: desenhar em vários tempos e ritmos, fazer passeios e expressar o que observou no papel, incentivar o desenho coletivo, desenhar as etapas percorridas após uma brincadeira ou jogo e muitas outras podem ser feitas com a criança para ajudá-la a aprimorar suas capacidades de desenhar. Os educadores que vivem diariamente com essas crianças vão sendo também incentivados por elas a criar, sempre e cada vez mais, novas atividades.

Segundo Neves (2003), criar brincando – esse o duplo verbo que traduz o dia-a-dia da infância. A maturação de si em borboleta, o pousar no sol, o estar além de estrelas. Em um único gole, serve a água de todos os mares, mais três cachoeiras, mais nove riachos.

Fala em idiomas incríveis, num linguajar que flui do espírito. A criança se guia pelo Deus que lhe habita, dentro. Pode tudo o que o adulto não pode (ou não se permite): ser criança, por exemplo.

O educador deve entender que o desenho da criança dependerá também do meio em que vive, se tem oportunidade de ter acesso a materiais e atividades que

permitam e incentivem a sua expressão artística. Deve, também, respeitar o ritmo de cada criança, a maneira como sua obra está evoluindo, porque cada criança tem um tempo e uma maneira de internalizar suas experiências e vivências.

CONCLUSÃO

Contudo, a pesquisadora concluiu que partindo dos resultados do questionário aplicado, os professores mostram-se estarem cientes da importância do desenho infantil para o desenvolvimento da criança. Porém, através de minha observação, percebo que durante as aulas, nota-se que os professores da rede pública realizam os trabalhos para manter a ordem e a disciplina e cumprir o planejamento. Lápis e folhas são distribuídos para que as crianças desenhem enquanto esperam seus pais.

A escola particular que tem como o maior objetivo à alfabetização, muitas vezes trabalham o desenho como um passatempo, como complementação de outras atividades como hora do conto.

Muitos professores em sua prática escolar não dão a devida importância aos desenhos das crianças e mudam os objetivos desta atividade para complementar outras. Isto normalmente acontece com os trabalhos dados as crianças restringidas ao mero desenvolvimento da coordenação motora, ou a ficção e memorização de letras e números. É muito comum encontrar propostas no sentido de apresentação de desenhos como forma decorativa, onde os professores muitas vezes interferem nos

desenhos de seus alunos considerando estes incapazes de apresentarem um trabalho adequado, utilizam desta atividade como forma de passatempos, destituídos de significados.

De acordo, com o referencial curricular trabalhar o desenho infantil é importante fazê-lo livremente, explorando diversos materiais como lápis preto, lápis de cor, lápis de cera, canetas, carvão, giz, penas, gravetos e etc, e utilizando suportes de diferentes tamanhos e texturas como papeis, cartolinas, lixas, chão, areia, terra, etc. Mas tendo sempre um projeto e um objetivo no ato de desenhar, mesmo que seja apenas, uma forma de expressar a sua criatividade livre.

Há várias intervenções possíveis de serem realizadas e que contribuem para o desenvolvimento do desenho da criança, por exemplo, produções feitas pelas mesmas, sugerindo-lhes, por exemplo, que copiem seus próprios desenhos em escala maior ou menor.

As histórias, as imagens, significativas ou os fatos do cotidiano podem ampliar a possibilidade de as crianças escolherem temas para trabalhar expressivamente.

A organização do tempo deve respeitar as possibilidades das crianças relativas ao ritmo e interesse pelo trabalho ao tempo de concentração, bem como ao prazer na realização das atividades. O espaço deve possibilitar também a exposição dos trabalhos e sua permanência neste local pelo tempo que for desejável.

Produção, comunicação, exposição, valorização e reconhecimento formam um conjunto que alimenta a criança no seu desenvolvimento artístico.

REFERÊNCIAS

ARTE. In: WIKIPÉDIA .Disponível em :<<http://www.wikipedia.org/arte>>. Enciclopédia livre. Acesso em : 05 de out. 2007.

BRASIL. MEC, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, v. 3, 1998.

_____.Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte - Ensino Fundamental: Brasília: MEC/SEF, 1997.v.6.

CALADO, M.; PAIS, J. H. **Dicionário de Termos da Arte e Arquitetura**, Editorial Presença, Lisboa, 2005, ISBN 20130007.

DERDYK, E. **Formas de pensar o desenho: Desenvolvimento do grafismo infantil**. São Paulo: Editora Scipione, 3º ed. 2004.

FERREIRA, S. **Imaginação e linguagem no desenho da criança**. Campinas, SP: Papyrus, 1998.

GARDNER, H. **Inteligências múltiplas: Teoria e Prática**. Porto alegre: Artes médicas 1990.

GOMBRIGH, ERMST H.; **A História da arte**; São Paulo: LTC. Editora, 2000; ISBN

FISCHER, J. **O lúdico e a abstração. Curso de especialização em Educação Infantil.** 15p. Apostila. Indaial: ICGP, 2003.

HINDLEY, G. **O Grande Livro da Arte - Tesouros artísticos dos Mundo,** Verbo, Lisboa/São Paulo, 1982 LOWENFELD, V. **A criança e sua arte.** 2 ed. São Paulo: Mestre Jou, 1977. MARTINS, Mirian Celeste.

LOWENFELD, V. BRITTAIN, W. L. **Desenvolvimento da capacidade criadora.** Traduzido por Alvaro Carbral. São Paulo. Mestre, Jou, 1977.

LUQUET, G. H. **O desenho infantil.** Porto: Editora do Minho, 1969.

MARTINS,PICOSQUE, G; GUERRA, M. T.T. **A língua do mundo: Poetizar, fluir e conhecer arte.** São Paulo: FTD, 1998.

MERLEAU-PONTY, M.. Merleau-Ponty na Sorbone. **Resumo de cursos filosofia e linguagem.** Campinas: Papyrus, 1990.

NEVES, L. H. R. **O impulso criativo da infância.** Curso de especialização em Educação Infantil. Apostila. Indaial: I C GP, 2 0 0 3 .

JANSON, H. W., **História da Arte.** Fundação Calouste Gulbenkian, Lisboa, 1992, [ISBN 972-31-0498-9](https://www.isbn.org/972-31-0498-9)

PIAGET, J. **A equilibração das estruturas cognitivas.** Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PILLAR, A. D. **Desenho & escrita como sistema de representação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

PILLAR, _____. **Desenho e construção do conhecimento na criança.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

VYGOTSKY,L.S. **Pensamento e Linguagem.** Lisboa: Antitodo, 1979.

_____. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

STEINBERG, KINCHELOE, Joe. **Sem Segredos: cultura Infantil** , saturação de informação e infância pós - moderna. In:_____.(Orgs.) **Cultura Infantil: a construção cooperativa da infância.** Rio de Janeiro: civilização Brasileira, 2001.

ZILBERMENN, R. (org.). **A produção cultural para a criança.** Porto Alegre: Mercado Aberto, 1990.

