

# AS ATIVIDADES LÚDICAS E A EDUCAÇÃO INCLUSIVA

Rozecrei Rosa<sup>1</sup>  
Rosilene Reni Alessi<sup>2</sup>

## RESUMO

Neste artigo, comentamos sobre a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento do aprendizado e sua utilização favorecendo a inclusão dos portadores de necessidades especiais no âmbito regular de ensino. Neste estudo procuramos entender o que as brincadeiras representam para as crianças, repensando as metodologias utilizadas no cotidiano escolar, pois brincar é fundamental para as crianças; momento em que ela interage com o outro, com objetos e consigo mesma, formulando e modificando conceitos que para ela tem significado.

O relacionamento da criança e o lúdico é fundamental, pois é através das brincadeiras que ela reflete, ordena, destrói e reconstrói o mundo da maneira que achar correto. Nestes momentos, a criança também expressa seus sentimentos, medos e desejos. Compreendeu-se a função principal das atividades lúdicas, que é de proporcionar a criança descobrir o seu eu, o mundo em que vive, socializando-o com os demais espaços em que vai atuar no decorrer de sua vida.

Percebeu-se a necessidade e a importância das escolas estarem organizando um espaço mais adequado para as atividades lúdicas serem desenvolvidas e também uma proposta pedagógica inclusiva, visto que nos dias atuais, a escola esta sendo considerado um espaço privilegiado como um lugar formal do conhecimento do aluno portador de algum tipo de necessidade especial, a opção pelo aprender brincando contribuirá para que o professor encontre instrumentos, procedimentos e uma série de recursos para contribuir e fazer um re-planejamento do seu trabalho docente. A pesquisa desenvolvida é descritiva, de revisão bibliográfica e de cunho qualitativa.

**Palavras chaves:** Ludicidade. Criança. Escola. Inclusão.

In this article, comment on the importance of the activities in the development of learning and its use by encouraging the inclusion of people with special needs in regular education framework. In this study we tried to understand what the Games represent for children, rethinking the methodologies used in everyday life, because play is essential to children; When she interacts with other objects and yourself, formulating and modifying her concepts have meaning. The relationship of the child and the playfulness is crucial, because it is through play that she reflects, orders, destroys and reconstructs the world the way you think

---

<sup>1</sup> Professora-Pedagoga - Especialização em Metodologia e Didática para Educação Básica Numa Visão Interdisciplinar- Mestrado em Ciências da Educação. E-mail: rosyy\_rosa@hotmail.com

<sup>2</sup> Pedagoga - Especialização em Didática e Metodologia do Ensino Fundamental, Médio e EJA e Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional e Educação Inclusiva.

is right. In these moments, the child also expresses their feelings, fears and desires. Figured out the main function of the activities, which is to provide the child to discover his I, the world in which you live, socializing with the other spaces in which will act in the course of his life. It was realized the need and importance of schools are organizing a space more suitable for recreational activities be developed and also a pedagogical proposal inclusive, whereas in the present day, the school is being considered a privileged space as a proper place of student's knowledge carrier of some kind of special need, the option for learn playing will help the professor find instruments procedures and a series of resources to contribute and make a re-planning of their work. The research is descriptive, bibliographical review and qualitative measures.

## **1. INTRODUÇÃO**

As atividades lúdicas conhecidas geralmente como brincadeira, vem ao longo da evolução humana, contribuindo para o avanço do processo ensino aprendizagem, colaborando para a melhoria na construção da cultura das diversas raças, povos e sociedades.

Ao utilizar as regras e os limites estabelecidos para o desenvolvimento dos jogos e das mais diferentes brincadeiras, bem como a busca para atingir os objetivos auxiliam na formação do caráter de maneira agradável, divertida, voluntária e consciente. A convivência social entre pessoas pode ser enriquecedora se houver espaço para as características individuais para o seu desenvolvimento, ou seja, é na convivência e nas relações interpessoais que nos percebemos e percebemos o outro.

A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem, ira atingir diretamente o eu , no seu contexto social, intelectual e moral.O lúdico permite que se estabeleça relação com o mundo, facilitando o entendimento e a adaptação do ser a realidade que envolve, como forma de instrumento na educação e seu efeitos no desenvolvimento das pessoas portadoras de necessidades educacionais especiais (PNE's), facilitando o entendimento e adaptação do ser a realidade que envolve.

Dessa forma, a autoestima e autoconfiança dos PNEs aumentam possibilitando aos mesmos serem eficazes e bem sucedidos na vida sociocultural. Os jogos, as brincadeiras devem estar integradas aos conteúdos escolares, aproveitando, também, a vivência dos alunos, uma vez que a aprendizagem ocorrerá porque o professor criara situações desafiadoras num ambiente de descobertas e de construção coletiva de conhecimento. É importante que os PNEs sejam colocados em situações em que se consigam um bom desempenho escolar, cada um tem seu próprio potencial, que deve ser explorado, avaliado e desafiado. Um bom desempenho nas atividades escolares é um fator que encoraja, aumenta a autoestima e estimula novas tentativas, muitas vezes o incentivo correto pode determinar o grau de esforço despendido para realizar a tarefa, assim explica-se o papel do educador.

O termo “inclusão” num contexto de Educação Especial, é a tentativa e esforço de se desenvolver um sistema educacional unificado que seja flexível e com recursos necessários para atender as necessidades da diversidade de alunos de nossas comunidades.

Portanto, as propostas pedagógicas não podem estar, nem além e nem aquém do nível do desenvolvimento da criança. A escola como um todo deve pensar numa proposta pedagógica educativa e principalmente que seja inclusiva, que facilite o desenvolvimento, interação e a autonomia especialmente dos PNEs. Cabe a escola e aos educadores elaborarem ações que de fato favoreçam a inclusão, e colabore para a inserção dos portadores de necessidades especiais na sociedade onde estão inseridos.

## **2. UM BREVE HISTÓRICO SOBRE BRINCAR**

Há muito se sabe da importância do brincar no desenvolvimento do ser humano de forma integral. Desde tempos antigos, os jogos e as brincadeiras eram considerados importantes para a espécie humana. Na Antiguidade, era comum observar a participação de toda a comunidade em jogos e divertimentos como forma de lazer. Mais adiante, na época do Renascimento, a

brincadeira passa a ser vista como uma possibilidade educativa. A partir daí, passam a serem elaboradas várias propostas e métodos educativos baseados em jogos e brincadeira.

Durante a história da humanidade os homens foram classificados e divididos da seguinte maneira: O que conhece e aprende (HOMO SAPIENS); O que faz e produz (HOMO FABER); O que brinca e cria (HOMO LUDENS). Sendo que nenhum desses aspectos é mais importante ou significativo em momento algum. Os povos antigos, na sua sabedoria, sabiam que corpo e alma são inseparáveis, mesmo que cada um tinha suas próprias características.

Hoje somos conhecedores que na era do poder capitalista em que vivemos, onde a produção e o lucro obtêm lugar de destaque, vêm ocorrendo maior valorização da intelectualidade e o valor físico, esquecendo-se dos valores morais e espirituais como: solidariedade, sensibilidade, criatividade, senso ético, idealismo, muitas vezes até o humor.

Embora alguns sejam privilegiados com a felicidade, ela está cada vez mais ameaçada, com pessoas que se tornam infelizes, violentas, que perderam a alegria, sem autoestima ou um objetivo real para viver, deixando de crer e dar valor à vida. E aí se pergunta: O que a ludicidade tem a ver com tudo isso? Qual a colaboração das atividades lúdicas no bom desempenho escolar dos alunos Portadores de necessidades Especiais? Quais são os objetivos alcançados através das brincadeiras/ jogos com os PNE's? O brincar favorece o desenvolvimento dos vínculos efetivos e sociais, condição da qual necessitamos para viver em grupo, principal instrumento de educar para a vida.

As atividades lúdicas têm como grande trunfo o fato de estarem centradas na emoção e no prazer, mesmo quando em algumas vezes traz angústia e sofrimento. Nos casos em crianças exprimem expressões que consideramos significativas, atividade funciona como uma limpeza da alma, dando lugar para a instalação de emoções mais positivas reais.

Através das brincadeiras as crianças expressam sentimentos como raiva, tristeza ou frustração que fazem parte do seu cotidiano, de sua vida. Poder exprimir essas situações através de jogos ou brincadeiras, não só aliviará a tensão, como ensinará a utilizar o humor para fortalecer seus momentos de prazer. Juntar uma bola, brincar de faz-de-conta, podem ser maneiras saudáveis de liberar emoções contidas no organismo, que muitas vezes prejudicam a concentração nas atividades mentais, incluindo aí, necessariamente, o aprendizado.

Ao utilizar o lúdico, a brincadeira ou jogos, a criança interage com o outro, com o objeto e consigo mesma, desenvolvendo a linguagem, função esta que organiza todos os processos mentais da criança, dando forma ao pensamento. Valendo ressaltar que os valores podem, através de brincadeira, serem internalizados pela criança, na medida em que está, em contato com estes valores em sua vida diária.

Pesquisas revelam que brincar é fundamental para as crianças, especialmente as que são PNE's o ato de brincar traz vários benefícios como a melhoria da socialização, da criatividade e da coordenação motora. Descobertas mais recentes, no campo da neurologia - a ciência que estuda o cérebro - nos mostram que o brincar é fundamental para o desenvolvimento humano. À medida que a criança, seja qual for a deficiência apresentada, produz sons, fantasia situações, manipulam objetos, forma diferentes conexões cerebrais. É assim que o corpo e o cérebro desenvolvem as habilidades que serão usadas ao longo da vida.

Para estimular uma criança, não precisa forçá-la a interessar-se por jogos, cobri-la de objetos coloridos, questioná-las para que usem a imaginação ou brinquem de faz-de-conta. O ideal é deixar a criança se guiar pela diversidade. Para isso, basta um ambiente afetivo, seguro e diversificado, onde explorar objetos e deslocar-se livremente, seja um hábito e que essas atividades sejam realizadas com todas as crianças, favorecendo para que a inclusão realmente ocorra nas escolas e que os alunos PNE's, se sintam efetivamente participando do processo de ensino aprendizagem.

Através do jogo e das brincadeiras criamos um espaço muito especial, onde o lúdico é um fator a priori na vida cotidiana de qualquer indivíduo, devendo o mesmo persegui-lo em qualquer atividade, seja ela de lazer ou não, assim o lúdico se caracteriza como um pré-requisito na qualidade de vida das pessoas, sendo um elemento fundamental integrando o corpo e a mente, onde criatividade e aprendizagem têm prioridade. E com as crianças portadoras de necessidades especiais não é diferente, e muitas vezes eles dão maior importância para esse tipo de atividades do que as crianças que são consideradas normais.

É muito importante para os portadores de necessidades especiais que lhes sejam disponibilizados o lazer como atividades que lhes de prazer, as atividades lúdicas devem estar sempre presente no planejamento dos profissionais que atendem essas crianças, devendo lembrar aqui a importância de um espaço escolar adequado e com brinquedos ou objetos apropriados as deficiências que são apresentadas pelos alunos.

Os jogos, as brincadeiras devem estar integradas aos conteúdos escolares, aproveitando, também, a vivência dos alunos, uma vez que a aprendizagem ocorrerá porque o professor criara situações desafiadoras num ambiente de descobertas e de construção coletiva de conhecimento.

É importante que os PNEs sejam colocados em situações em que consigam um bom desempenho escolar, cada PNEs tem seu próprio potencial, que deve ser explorado, avaliado e desafiado. Um bom desempenho nas atividades escolares é um fator que encoraja, aumenta a autoestima e estimula novas tentativas, muitas vezes o incentivo correto pode determinar o grau de esforço despendido para realizar a tarefa, assim explica-se o papel do educador.

É nesse ambiente lúdico que se defende a organização das atividades diferenciadas no contexto da Educação Inclusiva. De uma maneira ampla e organizada de modo a facilitar a inclusão dos alunos portadores de necessidades especiais, favorecendo para que inclusão ocorra de fato e não só

nos discursos pedagógicos. Proporcionando possibilidades de desenvolvimento pessoal, fonte de afeto, alegria e solidariedade. “Você pode aprender mais sobre uma pessoa em uma hora de brincadeira, do que uma vida inteira de conversação”. (PLATÃO).

## **2.1. A Função das Atividades Lúdicas**

As atividades lúdicas têm como função principal proporcionar a criança à descoberta do mundo que a rodeia: a criança se desenvolve brincando. O primeiro objeto de referência para as atividades lúdicas das crianças é o corpo da mãe e do pai, é por intermédio deles que vai descobrindo o seu corpo. A linguagem vai gradualmente adquirindo os mais diversos sons, até converter-se em palavras, é nesse estágio que se inicia a descoberta do mundo.

Nesta fase, a criança inicia sua busca por novos meios de expressão: saltos, gestos, sons, ruídos, enfim tudo que lhe permite comunicação do seu mundo interior, estimulado pelo exterior. É o momento em que segura um pedaço de madeira e o transforma em espada, cruz, etc. Começa a utilizar símbolos e regras em seus jogos, aprende a dominar objetos, conhecendo suas funções, estando em constante transformação.

Quando a criança ingressa na escola, as manifestações de expressões são percebidas e orientadas pelo professor a quem cabe acompanhar e orientar as mudanças de comportamento dos alunos, estimulando seu desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo.

É principalmente na escola que a criança aprende a conviver com os outros, iniciando assim a sua primeira imagem da sociedade. Na convivência em sala de aula acontecem as primeiras descobertas de si mesmo, do outro e do mundo. Nesta fase, a criança incorpora-se ao mundo social, e ao mesmo tempo vai se diferenciando dele.

É importante discutir e entender o significado atribuído à brincadeira. Brincadeira significa fantasia, faz-de-conta, diversão, é a oposição à seriedade e à realidade. Observa-se, no entanto, que tal significado sofreu várias alterações no decorrer do tempo, a brincadeira é vista como atividade inicial na constituição do sujeito. A proposta da importância das atividades lúdicas é defendida por vários educadores, pedagogos, psicólogos entre outros.

Piaget (1979) cita Froebel que fala da importância que a criança tem a respeito das atividades e valoriza sua liberdade de expressão, que pode acontecer por meio de brincadeiras livres e espontâneas, que, segundo ele, devem ser realizadas em cooperação com os outros, em trabalhos de que todos participem. Entende que é por meio do brinquedo que a criança adquire a primeira representação do mundo. Não só esses educadores nos mostram a importância da atividade lúdica, mas os conhecimentos gerados pelas ciências como a Sociologia, a Antropologia e a Psicologia ampliam nossa visão sobre a importância do brincar. Mostram-nos que através do brincar a criança se socializa, integra-se em diferentes grupos sociais, explora, compreende o ambiente no qual está inserida e desenvolve diferentes formas de linguagem.

Wallon (2005) defende que o brincar e o brinquedo participam juntos, na estruturação do EU e na aprendizagem da própria vida, no desenvolvimento afetivo, motor, intelectual e social. O brinquedo, nessa perspectiva, é visto como um meio que possibilita à criança conhecer e analisar o mundo e construir sua personalidade. A organização do espaço e a disponibilização do material são elementos fundantes para que a fluidez das emoções e do pensamento aconteça e necessários para o desenvolvimento da pessoa completa.

Vygotsky (2000) aponta o brincar como meio para criar situações simbólicas predominantes na primeira infância e que configuram o desenvolvimento dos processos psicológicos e a inserção social e cultural da criança. O brincar assume uma função fundamental no desenvolvimento do comportamento infantil pela criação da situação imaginária, considerando que o que passa despercebida na vida da criança torna-se regra de comportamento



na brincadeira. Por exemplo, numa brincadeira na qual a criança brinca que é filha de sua mãe, assume esse papel, subordinando os seus comportamentos às regras da brincadeira. Entretanto, na vida real, a criança comporta-se sem exhibir seu comportamento de filha, tentando ser igual ao que ela imagina que uma filha deveria ser. A brincadeira induz a criança a adquirir comportamentos.

Para Vygotsky (2000), o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal - zona caracterizada pela distância entre o nível de desenvolvimento real que se costuma determinar pela solução independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pelas soluções de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com parceiros mais experiente - na criança, que sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade. Essa concepção nos leva a avaliar sua importância ao mostrar que na integração com o outro, a inclusão se faz presente.

Nessa perspectiva, sentir-se aceita, com sentimento de pertencimento, seja no grupo familiar ou educacional ao qual está inserida, permitirá à criança formar um autoconceito positivo sobre si mesmo.

Vygotsky (2000), afirma que a atividade lúdica permite, em grande parte à criança, dominar o processo de linguagem. Ao descrever situações entre a mãe e sua criança, o autor mostra que a aprendizagem da língua materna é mais facilmente aprendida se inscrita num contexto lúdico. As situações lúdicas descritas por ele dependem da linguagem e das trocas verbais, ocasião propícia em que a criança emprega de modo sistemático a linguagem com um adulto. Nessa situação, o jogo surge como um canal de comunicação e, conseqüentemente, de linguagem.

Piaget (1978) baseia-se na ideia da criança pesquisadora/exploradora que constrói o seu conhecimento pela experiência. Dá ênfase ao processo de interação indivíduo-ambiente, procurando compreender os mecanismos mentais que o indivíduo utiliza para captar o mundo. O desenvolvimento cognitivo individual se dá por constantes desequilíbrios e equilibrações causados por mudanças internas do indivíduo ou do ambiente. O equilíbrio

ocorre por assimilação, ou seja, o indivíduo usa as estruturas que já tem para entender as demandas, ou por acomodação, isto é, modificam-se as estruturas internas com a nova situação. Entende a criança como “sujeito”, atribui importância aos processos internos sem os quais o ambiente torna-se ineficaz. Rejeita a concepção meramente “acumuladora” da aprendizagem: esta é produzida não através de sequências ordenadas em cada capacidade, mas de conexões (esquemas mentais) que estão na sua base.

É na ação de brincar que a criança é introduzida, gradativamente, no universo sociocultural histórico, abrindo-lhe o caminho para a realização do processo de construção de conhecimento, desenvolvendo sua autonomia, confiança e criatividade e integração com o outro, com seu grupo.

Pelo brincar segundo Piaget (1978), é possível exercitar a socialização, isto é, a criança aprende a relacionar-se, a lidar com as frustrações dos desejos não realizados, a esperar a vez de jogar, a dirigir e acompanhar as brincadeiras, a lidar de maneira flexível e dinâmica em suas relações com os companheiros. Ao brincar, a criança aprende a conhecer outras relações que não só a de seu convívio familiar e é levada a ceder, respeitar, a desenvolver sua imaginação, criatividade e sensibilidade em grupo. O que não se deve imaginar é a criança sem os seus riscos, jogos e brincadeiras. Como destaca Chateau (1987):

[...] supondo que subitamente nossas crianças cansassem de jogar, que os pátios de nossas escolas se tornassem silenciosos, que nós não fôssemos mais atraídos pelos gritos ou choros que vêm do jardim ou do pátio, não teríamos mais, perto de nós, esse mundo infantil que faz a nossa alegria e nosso tormento, mas um povo triste, desajustado e silencioso, sem inteligência e sem alma. Que poderiam crescer, mas que guardariam por toda a existência a mentalidade a mentalidade de seres primitivos. É pelo jogo, que tornam grandes a alma e a inteligência, a criança que não joga ou brinca é uma “pequena velha”, é um adulto que não saberá pensar. (CHATEAU, 1987, p.45).

Segundo o autor, a infância é uma etapa da aprendizagem necessária a idade adulta, abandonar os jogos e brincadeiras, seria negligenciar a maneira pela qual a criança elabora sua imagem. Não se pode afirmar somente que a criança cresce, esquecendo que a criança se faz crescer.

Quando brinca, a criança utiliza o recurso que adquiriu, e também vai a busca de outros recursos de maior nível, também encontra formas de resolver as situações problemas que surgem, procurando alternativas e soluções. Este dado é extremamente importante na realização do trabalho pedagógico, pois depende da interferência do professor, a criança pode avançar mais ou menos na sua aprendizagem. A questão, é saber quando interferir e não apenas ficar assistindo a criança repetir as mesmas formas de jogar ou brincar.

Brincar para Chateau (1987) é um momento de expressão e realização. As atividades livres como blocos, peças de encaixar, dramatizações, a música e as construções desenvolvem a criatividade, exigindo que as fantasias entrem em jogo. Os brinquedos organizados, com propostas que exigem resultados que constituem um desafio, promovendo motivação e decisão das crianças.

Para que isso aconteça, a ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira, por si só são situações de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem comportamentos além dos habituais. Muitas vezes, as crianças agem trazendo e transformando as situações em realidade, sendo que isso contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Vale ressaltar a importância das atividades lúdicas no aprendizado da leitura e escrita, pelo fato das mesmas serem prazerosas e se constituírem de momentos de grande interação, de contato com objetos, desenvolvendo relações sociais que propiciam a internalização de ideais e do pensamento.

Criança gosta de brincar e sabem-se que através disso ela aprende, os educadores podem ver isso todo dia em sala de aula. Por isso, depende das ações relacionadas a atividades diferenciadas e coerentes, proporcionando, principalmente, nas escolas, momentos onde a criança brinque e se desenvolva, melhorando assim o processo de ensino aprendizagem.

Portando, diante deste contexto, considerando a criança como um ser histórico e social, que devemos olhar para o lúdico como um precioso recurso, deixando assim a aprendizagem mais interessante e significativa, pois o brincar

faz parte do mundo infantil, sendo uma atividade que é levada a sério pelas crianças, em qualquer parte do mundo. Desta forma, as brincadeiras e os jogos devem ser pensados e preparados para estimular à criança a brincar, convidando-a a explorar, a sentir, a experimentar, a viver. Pois, brincar é coisa séria, é desenvolver um pensar vivo, criativo, é ter alegria e poder dialogar com a vida de forma livre.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante deste estudo pode concluir que as crianças não esperam chegar à escola para começar a aprender, sendo assim um dos objetivos do ensino, não só da escola, é promover o desenvolvimento cognitivo da criança, para que se desenvolva plenamente, mas isso não acontece de forma espontânea, mas sim através de noções construídas e trabalhadas de forma ampla, interagindo com o outro e consigo mesmo.

Através disso se faz necessário repensar a utilização das atividades lúdicas nas escolas, onde as crianças estão em contato com diversidades de situações, aonde conceitos vão sendo elaborados e modificados de acordo com o seu pensamento e ação. Além de ser um espaço propício para que a inclusão de alunos portadores de necessidades especiais ocorra de forma articulada e espontânea.

No entanto, a prática pedagógica do professor irá fazer a diferença na hora de planejar as atividades a serem desenvolvidas observando os espaços a ser utilizados, o tempo destinado, as particularidades de cada aluno, o que brincar e como brincar. Não faz sentido escolher qualquer atividade, deve-se ter um planejamento organizado, com metas a seguir e objetivos a alcançar. Lembrando que a criança aprende com mais rapidez aquilo que tem significado para ela.

Para estimular uma criança, não precisa forçá-la a interessar-se por jogos, cobri-la de objetos coloridos, questioná-las para que usem a imaginação ou brinquem de faz-de-conta. O ideal é deixar a criança se guiar pela diversidade. Para isso, basta um ambiente afetivo, seguro e diversificado, onde explorar objetos e deslocar-se livremente, seja um hábito e que essas atividades sejam realizadas com todas as crianças, favorecendo para que a inclusão realmente ocorra nas escolas e que os alunos PNE's, se sintam efetivamente participando do processo de ensino aprendizagem.

Na verdade, o que a escola deve buscar não é que a criança aprenda qualquer coisa, mas que através daquilo que esta aprendendo ela possa se desenvolver de forma plena. Preparando-a para exercer as funções que a esperam na sociedade em que vive, questionando e transmitindo suas idéias, sendo cidadãos capazes de participar das mudanças que vão ocorrendo na sociedade.

#### **4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**: nova LDB (Lei n. 9.394/96) Rio de Janeiro: Qualitymark, 1997.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. São Paulo. Summus, 1987.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro. Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. **A Construção do Real na Criança**. Rio de Janeiro. Zahar, 1979.

VYGOSTKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. Lisboa. Antidoto, 1979.

VYGOSTKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo. Martins Fontes, 2000.

WALLON, Henri. **Evolução Psicológica da Criança**. São Paulo. Edições 70, 2005.