

A PROMOÇÃO DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

PROMOTING LUDICITY IN THE LEARNING PROCESS

Adélia Pereira Dos Santos Modesto¹

Katia Gomes De Oliveira Silva²

Regina Kikue Fukui³

RESUMO: O valor do lúdico na educação infantil tem sido um dos principais instrumentos que fomentam um aprendizado de qualidade e diferenciado para a criança, a partir das técnicas que promovem o desenvolvimento das habilidades fundamentais nesse processo. Este trabalho tem a finalidade de compreender a inclusão da criança e das atividades lúdicas no contexto da educação infantil e os reflexos dessa prática em seu desenvolvimento pleno. Metodologicamente, foi realizada uma pesquisa de natureza bibliográfica e apontou-se assuntos relacionados para esse entendimento. Nossa proposta visa mostrar que as brincadeiras com objetivo pedagógico favorecem o processo de ensino-aprendizagem e tornam o sujeito aprendiz mais consciente de seu papel na sociedade. A partir de pesquisadores buscamos afirmar o uso do lúdico correlacionado com as atividades pedagógicas podem transformar o ensino-aprendizagem e conseqüentemente produzir resultados exitosos. Atividades lúdicas permitem novas atitudes de ensinar e aprender, associado a fatores como motivação e interesse do aluno e da capacidade do professor de se adequar a esse novo modelo educacional. Espera-se que este trabalho possa contribuir para uma transformação no modelo de ensinar e aprender na educação infantil através do lúdico.

Palavras – Chave: Educação Infantil. Lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT: The value of playfulness in early childhood education has been one of the main instruments that foster quality and differentiated learning for children, based on techniques that promote the development of fundamental skills in this process. This work aims to understand the inclusion of children and recreational activities in the context of early childhood education and the reflexes of this practice in their full development. Methodologically, a bibliographic research was carried out and subjects related to this understanding were pointed out. Our proposal aims to show that games with a pedagogical objective favor the teaching-learning process and make the learning subject more aware of their role in society. From researchers, we seek to affirm the use of playfulness correlated with pedagogical activities can transform teaching and learning and consequently produce successful results. Playful activities allow new attitudes of teaching and learning, associated with factors such as motivation and interest of the student and the ability of the teacher to adapt to this new educational model. It is hoped that this work can contribute to a transformation in the model of teaching and learning in early childhood education through play.

Keywords: Early Childhood Education. Ludic. Learning.

1. INTRODUÇÃO

¹ Secretaria Municipal de Barra do Bugres - MT. adeliapds@hotmail.com

² Secretaria Municipal de Barra do Bugres – MT. Kátia_goliveira@hotmail.com

³ Secretaria Municipal de Barra do Bugres – MT. reginafukui@hotmail.com

Sabe-se que para se obter um ensino mais eficiente se faz necessário apresentar novas técnicas didáticas que sejam inovadoras e prazerosas. Dentre essas técnicas, a atividade lúdica é um recurso didático extremamente dinâmico que leva a resultados eficazes na educação, apesar de exigir um planejamento cuidadoso em sua execução. Conforme Pontes et al (2017) se faz necessário recriar o processo de ensino e aprendizagem a fim de gerar indivíduos motivados, interessados e prontos para mundo real e tecnológico.

Atualmente, o jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores, pois estimula as múltiplas inteligências do aprendiz, permitindo que se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. O lúdico na educação infantil tem sido uma das táticas mais bem acertadas no que referi-se à prática do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Segundo Dias (2013), as atividades lúdicas são fundamentalmente significativas pelo motivo que desenvolvem as capacidades de percepção, atenção, aprendizagem, memória e sensação. É através do lúdico que o professor pode desenvolver atividades que sejam diferenciadas e criativas e que busque uma maior interação entre seus alunos.

Pesquisadores como Vygotsky e Piaget estudaram todo o processo do desenvolvimento infantil, definindo a importância da presença do jogo na vida humana e demonstrando o quanto favorecem a aprendizagem, como também no desenvolvimento e a convivência social do indivíduo. A importância de adotar o lúdico, como prática no processo ensino-aprendizagem, possibilita o estudo da relação da criança com o seu cotidiano, integrado a estudos específicos sobre a importância dessas atividades na formação da personalidade do aprendiz. Segundo Zopelari (2010), através da atividade lúdica e do jogo, o aprendiz se socializa, define conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas e agrega percepções.

Observa-se que em diversas instituições escolares encontra-se bastante dificuldade em desenvolver novos conhecimentos, como utilizar a atividade lúdica como ferramenta principal para geração de novos conhecimentos. Diante disto, o trabalho propõe compreender a importância do lúdico como auxílio eficaz no processo de ensino-aprendizagem e na construção do conhecimento infantil. Partindo de tal suposição, pretende-se evidenciar o lúdico como ferramenta eficiente no processo de ensino-aprendizagem infantil estabelecendo a importância dos jogos no desenvolvimento da criança. Pontes et al (2017) indaga que as atividades lúdicas transforma os conceitos abstratos mais próximos da realidade da criança,

gerando curiosidade em conhecer outros modelos concretos. É importante frisar que a atividade lúdica não teve ser tratada apenas como uma forma de brincar, mas como uma importante fase no desenvolvimento cognitivo da criança.

2. PAPEL DO PROFESSOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM E A LUDICIDADE

Rodrigues (2012) afirma que a ludicidade é um objeto que tem conquistado espaço no cenário brasileiro, pela sua reconhecida relevância para o desenvolvimento da criança na escola. A criança torna-se criadora de seu mundo, pois além da sua necessidade de exprimir seus sentimentos, precisa relacionar-se com o seu cotidiano.

O estágio da ludicidade, para desenvolver os conteúdos do currículo escolar, pode propiciar fortemente a eficácia da aprendizagem das crianças envolvidas. Os benefícios dessas atividades vão além das cadeiras escolares, pois esses recursos promovem uma maior integração e interação entre os aprendizes. Pontes (2018) afirma que a melhor garantia para o processo de ensino-aprendizagem eficaz é a sensibilidade do professor em perceber as necessidades e limites da criança. Uma atividade desenvolvida na escola, na qual o professor tenha participação ativa ou colaborativa proporciona um relacionamento mais conexo entre ele e o aluno.

Os recursos lúdicos são capazes de contextualizar os conteúdos e assim a criança passa a ver sentido naquilo que está aprendendo. Os jogos desenvolvem o raciocínio lógico, estimulam o pensamento matemático, a criatividade, a capacidade de resolver problema e a tomada de decisão. Freire (1991) acredita que a criança que brinca em livre-arbítrio, pode decidir sobre o uso de seus recursos cognitivos para tomar decisões e resolver os problemas que surgem na atividade lúdica. Sem dúvida alguma, chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar.

Para Poletto (2005), O lúdico é uma ferramenta que permite a inclusão da criança na cultura, através do qual podem permear suas experiências internas com a realidade externa. A prática do brincar é uma atividade culturalmente definida e representa uma necessidade para o desenvolvimento infantil. O indivíduo sempre brincou, por meio dos diversos povos e culturas, mas ao longo do tempo, as formas de brincar foram se transformando. Nesse sentido, a escola é fundamental neste processo de resgate da ludicidade com sucatas, jogos e

brincadeiras, e as aulas de educação física podem se transformar em momentos propícios para isso, pois há uma infinidade de conteúdos da cultura corporal que podem contribuir para que as vivências locais, como as brincadeiras e jogos tradicionais sejam resgatados e vivenciados na escola. Assim é igualmente necessário reconhecer que a participação em jogos propicia a formação de atitudes, no que refere ao respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal, bem como favorece o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor.

As brincadeiras são parte profundamente significativa para a inserção no universo social da criança. Com o desenvolvimento do brincar, se faz o procedimento de humanização ética da criança, por isso, deve ser utilizado para o desenvolvimento das crianças, tanto na escola como no seu cotidiano. A criança não se desenvolverá, se um não houver o auxílio do outro, se faz necessário um jogar a responsabilidade para outro.

Para De Lima e De Freitas, uma escola com proposta lúdica tem como finalidade formar alunos críticos, criativos e conscientes, desenvolver habilidades físicas e intelectuais, promover a interação social e despertar em seus aprendizes o desejo pela escola, pelo estudo, pela busca por novos conhecimentos, criando assim um ligação muito forte entre o aluno e a escola. Nessa escola lúdica, o aluno sente prazer em estudar, em aprender coisas novas nas diversas áreas do conhecimento. Para que isso ocorra o espaço deve ser bastante afável não só para os educandos, mas também para os educadores, pais e familiares dos alunos.

Na sala de aula o aluno deve ter acesso a livros, revistas, gibis e jornais. Os corredores e murais da escola devem ser utilizados para expor as atividades desenvolvidas pelos alunos como uma forma de valorizar os seus trabalhos. A escola deve planejar projetos que envolvam os alunos com a realidade de sua comunidade, promovendo assim a interação aluno e realidade, como também incentivar a prática de atividades esportivas, onde os alunos poderão adquirir hábitos de higiene pessoal e outros valores.

Atividades lúdicas abonam uma aprendizagem expressiva para a criança com dificuldades de aprendizagem, bem como eleva o prazer de estudar, abre novos horizontes, fortalece a integração entre colegas e o processo de coletividade. A criança estará estudando no seu ritmo, indicando hipótese, chegando à conclusão e organizando suas regras. Acertando e errando com seus próprios erros e retomando para acertar novamente. Assim, sua aprendizagem será significativa e levará consigo um aprendizado que nunca se esquecerá.

Com isso, a criança será, também, um construtor do saber, um curioso do conhecimento, privilegiando o raciocínio, criatividade e imaginação.

A atividade lúdica deve ser um fator facilitador da aprendizagem e tendo o professor como mediador do conhecimento O lúdico é um recurso metodológico capaz de propiciar a aprendizagem espontânea e natural, estimula a crítica, a criatividade e a socialização da criança Quanto mais se expande à realidade externa da criança mais ela tem uma disposição interna ágil e lógica. O professor precisa ser sensível às diversas possibilidades em sala de aula para que possam ser criadas condições de ensino e saber.

Conforme Santos (1995), considerar o ensino-aprendizagem escolar como algo que está necessariamente interligado na relação professor-aluno supõe admiti-lo também como movimento contínuo e dinâmico. É importante observar que não estamos partindo da hipótese de que são dois processos se replicando, mas que o ensino-aprendizagem escolar é afrontado, em última instância, como inerente a grande parte do processo interativo entre professor e aluno.

Assim, reiteramos que as relações entre o professor e o aluno, entre o agente formador e o aprendiz, precisam centrar-se no ensinar e no aprender baseados na influência mútua e no respeito como qualidade básica às aprendizagens, já que toda aprendizagem está carregada de calor. Dessa forma, e pensando na aprendizagem escolar, o pacto que se tece entre alunos, professores, conteúdo escolar, livros e escrita não acontece apenas no campo cognitivo. As crianças por natureza são curiosas, cabe ao professor saber elaborar atividades lúdicas e interativas para aguçar ainda mais esta curiosidade. De acordo com Ferreira (2003), dependendo da metodologia, podemos gerar um movimento contrário de insatisfação e renúncia por parte dos alunos, tornando a aprendizagem vazia de significados. Um mesmo trabalho pode ser obrigação ou libertação. Não é uma questão de novidade, mas de iluminação e de fecundidade.

Segundo Guimarães e Lopes (2012), a mediação lúdica na educação prevê o emprego de procedimentos agradáveis e adaptados às crianças, que façam com que o aprendizado aconteça dentro do seu cotidiano, e que seja algo afável sendo assim reforça aqui o valor de trazer a realidade da criança para sala de aula usando-a como tática metodológica de aprendizagem. Ao empregar a brincadeira como solução pedagógica, a criança apropria-se da realidade, atribuindo-lhe significado.

Desenvolver atividades lúdicas em sala de aula demanda do professor um olhar metuculoso do mundo e da cultura que se quer revelar à criança. A brincadeira em si traz uma realidade pessoal e cultural do individuo envolvido.

Para Vigotsky (1992), a criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. No brinquedo, a criança sempre se permite além do comportamento tradicional de sua idade; no brinquedo é como se ela fosse maior do que a realidade, uma grande fonte de desenvolvimento. O brinquedo fornece ampla estrutura fundamental para alterações das necessidades e da consciência. O ato na esfera imaginativa, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar.

Diante do exposto, entende-se que as atividades lúdicas fornecem e oportunizam as crianças momentos de expressão, concepção e de troca de informação, além de trabalhar a colaboração. Faz-se necessário que o professor reavalie suas opiniões a respeito dessas atividades, principalmente com relação aos jogos, e que nesta metodologia a criança tenha espaço para expressar sua fala, seu ponto de vista e suas implicações. O educador ao sugerir algum tipo de atividade, deve deixá-lo à vontade, pois através da troca de experiências com outros colegas, da criatividade e busca de soluções, ele alcançará construir seu próprio conhecimento.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ludicidade é de fundamental importância para a saúde mental do ser humano, é um recurso que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais verdadeira do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para a prática da relação afetiva com o mundo externo, com as pessoas e com os objetos.

A brincadeira através do jogo é uma atividade específica da infância, na qual a criança recria a realidade usando símbolos. Essa é uma atividade do contexto cultural e social. Vigotsky (1992) diz que a brincadeira é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

A concepção lúdica permite ao professor saber suas possibilidades e entraves, abrindo passagens para eliminar oposições e contrair uma nova visão sobre o valor do jogo, do brincar

e da brincadeira para a existência da criança durante seu desenvolvimento. Analisando o lúdico num ambiente geral, o mundo dos adultos está abarrotado de atividades lúdicas. Os adultos confrontados com as crianças utilizam a ludicidade em todos os momentos de suas vidas. Isto nos mostra que as teorias de Piaget e Vigotsky, são verdadeiras, quando dizem que o ser está em constante processo de desenvolvimento, na busca de novas ideias e um aprimoramento intelectual. Com embasamento nessas teorias que as atividades lúdicas despertam atenção e curiosidade nas crianças como em qualquer ser humano, deixando-o livre para aprender.

Cadorin e Morandini (2014) afirma que as manifestações lúdicas desempenham postos muito importantes no desenvolvimento das crianças e podem ser empregadas como um importante instrumento didático. Por isso, a atividade lúdica é de fundamental importância, uma vez que permite o desaparecimento do perímetro entre o trabalho, que é indispensável e exige empenhos, e o divertimento, prazeroso e alegre, induzindo os alunos a se envolverem e aprenderem com contentamento, encanto e autoestima.

Piaget (1976) indaga que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de alívio ou divertimento para gastar energia das crianças, mas meios que colaboram e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente arrolados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetivo e social, internalizando o conhecimento sucedido de um processo de construção. O brincar consente, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança contrapesa as tensões derivadas de seu mundo cultural, estabelecendo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade.

Os educadores desempenham grande influência na vida de seus educandos, são pessoas importantes para que a aprendizagem ocorra de forma hábil e, ao lado com o lúdico desenvolve-se este papel de forma mais serena e prazerosa, este é a função da ludicidade. Aprender alguma coisa, ao mesmo tempo em que se espairose, além de prazeroso torna-se natural, as atividades lúdicas proporcionam uma maior interação entre o aluno e o aprendizado, a importância da ludicidade propicia uma aula aprazível permitindo aos alunos uma maior absorção.

Diante de todos estes aspectos extraordinários a ludicidade propicia também o desenvolvimento de outros feitos importantes como o incremento do raciocínio da criança, na brincadeira, a criança vai comentar de uma forma mais positiva o conteúdo, ou aquilo que o educador quis passar para o aluno, irá sentir-se mais exultante e envolvido, parte do processo de aprendizagem.

Para Kishimoto (1999), enquanto manifestação aberta e natural da cultura popular, a brincadeira tem a função de eternizar a cultura infantil, desenvolver forma de consciência social e admitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente segundo motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil avaliza a presença do lúdico, na situação imaginária.

Nessa conjuntura, a atitude do educador possui grande importância, pois ele pode administrar suas atividades priorizando o lúdico ou negando-lhe as possibilidades de pleno desenvolvimento do seu aluno. O Educador é o elemento chave deste processo, devendo ser encarado como um membro essencial e principal. Quanto maior e mais abastada for sua biografia de vida profissional, maiores serão as probabilidades de ele cumprir uma técnica educacional sólida e expressiva.

O lúdico é uma ponte que ampara na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover transformações. O lúdico é uma necessidade humana que harmoniza a interação da criança com o espaço em que vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a inclusão de valores, o incremento cultural, absorção de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As atividades lúdicas cumprem uma função importante na aprendizagem das crianças. Os professores atestam que é aceitável reunir dentro da mesma conjuntura, o lúdico e o educar. É imprescindível que as escolas sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, que não é apenas um divertimento, mas sim uma ferramenta de grande valia na aprendizagem em geral, inclusive de conteúdos, pois recomenda problemas, cria situações, segue condições na interação, responsável pelo desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo da criança. De acordo com Pontes (2019), o aluno, ator principal do processo, deve ser

o centro de todo o modelo educativo, para que se possa estimar suas inúmeras habilidades, entre elas: criatividade, intuição e autoconhecimento

Assim, promover a educação lúdica na formação profissional, tomando como base uma graduação que alicerça a constituição da identidade lúdica do futuro pedagogo, implica não apenas atender às demandas pedagógicas dos professores da Educação Infantil e primeiras séries do Ensino Fundamental, mas, igualmente, estabelecer uma formação que reformule as condições da profissão docente e que visualiza em todo o percurso de sua formação um ideal a ser atingido, ou seja, a ludicidade dentro de sua profissionalização docente.

REFERÊNCIAS

CADORIN, Caroline Tonin; MORANDINI, Luciana Pandolfi. Olhar psicopedagógico na prática da ludicidade. **Revista de Educação do IDEAU**, p. 1-13, 2014.

DE LIMA, Patrícia Alves; DE FREITAS, Dr^a Lêda Gonçalves. FREINET E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL. Disponível em: <<https://repositorio.ucb.br:9443/jspui/bitstream/10869/795/6/Artigo%20Freinet%20e%20a%20Ludicidade%20-%20vers%C3%A3o%20final.pdf>>. Acesso em: Agosto de 2019.

DIAS, Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v. 7, n. 1, p. 1-16, 2013.

FERREIRA, Gláucia. **Palavra de professor(a)**. São Paulo: Mercado das Letras 2003.

FREIRE, P. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro, ed Paz e Terra, 1983.

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1991.

GUIMARÃES, Ducilene Bastos; LOPES, Daniela. Como a mediação do professor influencia no progresso do aluno ao usar a brincadeira como ferramenta de aprendizagem em sala de aula. **Revista Discentis**, p. 51-62, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogos tradicionais infantil**. RJ: vozes, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. 1 ed, São Paulo, Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. SP: Cortez, 1999.

PIAGET, Jean. **A formação de símbolo na Criança: Imitação, jogo , imagem e representação.** Tradução de Álvaro Cabral e Cristiane Oiticia. Rio de Janeiro, Zahar, 1976.

PIAGET, Jean. **A Linguagem e o Pensamento da Criança.** Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

PIAGET, Jean. **A representação do mundo da criança.** Rio de Janeiro: Record, 1994.

POLETTI, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Psicologia em estudo**, v. 10, n. 1, p. 67-75, 2005.

PONTES, Edel. A. S., PONTES, Thiago. A., DA SILVA, Luciano. M., DE MIRANDA, Janaina. R., DOS SANTOS, Janaine. F., & DE AMORIM, Isabelle. A. Raciocínio lógico matemático no desenvolvimento do intelecto de crianças através das operações adição e subtração. *Diversitas Journal*, 2(3), 469-476, 2017.

PONTES, Edel Alexandre Silva et al. MATEMÁTICA PARA TODOS: UMA AÇÃO EXTENSIONISTA VISANDO O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E INTELLECTUAL DE ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA. **Revista Psicologia & Saberes**, v. 6, n. 7, p. 20-28, 2018.

PONTES, Edel Alexandre Silva. A ARTE DE ENSINAR E APRENDER MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UM SINCRONISMO IDEAL ENTRE PROFESSOR E ALUNO. **Revista Psicologia & Saberes**, v. 7, n. 8, p. 163-173, 2018.

PONTES, Edel Alexandre Silva. Os Quatro Pilares Educacionais no Processo de Ensino e Aprendizagem de Matemática. **Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología**, n. 24, p. e02-e02, 2019.

RODRIGUES, José Nazareno. Ludicidade: o jogo como uma ferramenta no processo de ensino aprendizagem no 5º ano do ensino fundamental. 2012. Disponível em: <http://www.bdm.unb.br/bitstream/10483/4569/1/2012_JoseNazarenoRodrigues.pdf>. Acesso em: Agosto de 2019.

SANTOS, Carmen Sevilha Gonçalves dos. **Interação professor-aluno e aprendizagem de leitura e escrita numa primeira série do primeiro grau.** Dissertação apresentada ao Mestrado de Psicologia Social da Universidade Federal da Paraíba, 1995.

ZOPELARI, LAURI DE FREITAS PETILLI. A INFLUÊNCIA DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DE 1 A 3 ANOS. 2010. Disponível em: <http://www.portaldosprofessores.ufscar.br/biblioteca/111/unicid_artigo_lauri_2010_1_.pdf>. Acesso em: Agosto de 2019.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**, Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência**, Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

VYGOTSKY. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 1992.

VYGOTSKY, Lev, **Aprendizagem e desenvolvimento: um processo sóciohistórico.** São Paulo: Scipione, 1997.

VYGOTSKY, Lev **A formação social da mente: o desenvolvimento de processo psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes 1998.

VYGOTSKY, Lev, **Imaginação e criação da criança.** São Paulo, Scipione,2000.