**FACULDADE DE DESENHO DE TATUÍ**

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA AUXILIAR

NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Pós-Graduação em Alfabetização e Letramento

Orientadora: Prof.(a) Claudia Cascapera

Angelica Marques dos Santos

Carolina Marteline da Silva

Rivanete Martinho da Silva

E-mail: angelicaedri@gmail.com

carol-marteline@hotmail.com

rivanete.martinho@gmail.com

**RESUMO:** A importância do lúdico e dos jogos em si em meio aos processos de ensino-aprendizagem é uma perspectiva tomada há muito, especialmente por alguns dos principais estudiosos do desenvolvimento humano, sobretudo, nos pressupostos que são analisados e dispostos por Vigostsky. Esta retomada da imprescindibilidade do lúdico e dos jogos para a aprendizagem deve ser evidenciada recorrentemente pelo fato de que atividades deste âmbito, geralmente, proporcionam a construção de um ambiente de ensino e de aquisição de conhecimentos propício ao melhor aproveitamento do indivíduo. Desta forma, o objetivo essencial da condução deste estudo coloca-se sobre a busca de informações teóricas que depreendem acerca da importância dos jogos para ajudar na alfabetização e letramento. Assim, esta objetivação será conduzida e alcançada por intermédio de uma pesquisa de caráter exploratório desenvolvida através de uma revisão bibliográfica de conceitos e concepções já consagradas.

**Palavras-chave:** Lúdico. Jogos. Aprendizagem. Letramento. Alfabetização.

**ABSTRACT:** The importance of play and play in the midst of teaching-learning processes is a long-held perspective, especially by some of the leading scholars of human development, above all in the assumptions that are analyzed and arranged by Vigostsky. This resumption of the indispensability of play and games for learning must be evidenced by the fact that activities of this scope generally provide the construction of an environment of teaching and acquisition of knowledge conducive to the best use of the individual. Thus, the essential objective of conducting this study is the search for theoretical information that shows the importance of games to help literacy and literacy. Thus, this objectification will be conducted and achieved through an exploratory research developed through a bibliographical review of already consecrated concepts and conceptions.

**Keywords:** Playful. Games. Learning. Literature. Literacy.

**1 INTRODUÇÃO**

Com base na temática da busca pela importância dos desenvolvimento de atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras e o uso de brinquedos nos processos de aprendizagem referentes à alfabetização e ao letramento, cabe inicialmente definir tais processos, e desta forma, em conformidade com os direcionamentos estabelecidos por Mortatti (2000), é necessário esclarecer que, comumente, a alfabetização é tomada como sendo o ensino das habilidades de “codificação” e “decodificação” do(s) código(s) que é (são) utilizado(s) em meio a determinado âmbito social transposta diretamente para a sala de aula.

A referida transição se deu em meio ao final do século XIX, por intermédio da criação de diferentes métodos de alfabetização – sendo estes métodos entendidos como sintéticos (silábicos ou fônicos) ou métodos analíticos (global) –, que efetivaram a padronização da aprendizagem da leitura e da escrita (MORTATTI, 2000).

Por outro lado, tem-se que o sentido ampliado da alfabetização, chamado de letramento, em concordância com a autora Magda Soares, designa essencialmente as práticas de leitura e escrita que devem ser utilizadas para a aprendizagem efetiva, assim, o letramento significa, intrinsecamente, a entrada de uma determinada pessoa no mundo da escrita objetivado pela aprendizagem do complexo tecnológico envolvido nos processos de aprendizado ligados ao ato de ler e escrever (DIÁRIO NA ESCOLA – SANTO ANDRÉ, 2003).

Neste ínterim, autores como Pessoa (2012), sendo este um dos percursores do pensamento de Vygostsky, depreende que o ato de brincar designa-se como sendo um comportamento que acompanha o ser humano, sendo um fator inerente ao desenvolvimento humano, em especial, em meio à infância, sendo esta uma perspectiva que vai modificando-se até chegar aos jogos realizados de forma socializada e, assim, sob esta forma, permanece ao longo da vida e da história da pessoa.

Nesta perspectiva, ainda cabe dimensionar a importância essencial do lúdico em meio ao desenvolvimento humano estabelecido em meio ao período da infância, que segue destacado em meio à fala abaixo:

Diferentes autores estudaram a importância do lúdico na vida do indivíduo; porém, todos convergem em um mesmo ponto, quando afirmam que o ser humano é de natureza lúdica e quer brincar, para ele, não constitui perda de tempo, mas uma forma de desenvolver suas próprias habilidades e chegar a um autodomínio, tendo um conhecimento do mundo, por meio de suas próprias emoções (PESSOA, 2012, p. 19).

Assim, é necessário destacar e retomar a compreensão de queo objetivo essencial da condução deste estudo coloca-se sobre a busca de informações teóricas que depreendem acerca da importância dos jogos para ajudar em meio aos processos de alfabetização e letramento.

1.1 METODOLOGIA

 A metodologia consiste em uma variedade de parâmetros a partir da qual se viabiliza a realização de pesquisa científica de modo organizado, bem delimitado e criterioso, gerando soluções para os problemas levantados, hipóteses confirmadas/refutadas e objetivos sólidos, pertinentes e que se adequem ao estado da questão em que o problema se insere (FONSECA, 2002).

Nesta perspectiva, devido à natureza da proposta que ora se apresenta, recorrer-se-á metodologicamente à revisão bibliográfica para a promoção de um estudo exploratório fundamentado em artigos científicos, obras completas e demais produções científico-acadêmicas que se mostrem úteis e pertinentes à pesquisa em tela.

Desta maneira, em conformidade com os direcionamentos de Gil (2007), compreende-se que este tipo específico de pesquisa, de caráter essencialmente exploratório, tem como objetivo essencial o sentido de proporcionar ao pesquisador/investigador uma maior familiaridade para com o problema proposto, intencionando torná-lo mais explícito ou possibilitara a construção de hipóteses.

 Em referência ao procedimento metodológico utilizado para a viabilização do estudo aqui desenvolvido que foi a revisão bibliográfica – também denominada de revisão de conceitos, revisão de literatura, análise do estado da arte, dentre outras nomeações particulares –, cabe destacar que, segundo Santos (1999), este coloca-se como sendo o processo de busca, seguido de análise e descrição de um conjunto de conhecimentos na procura por respostas efetivas a uma pergunta específica.

**2 JOGOS, LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO: O LÚDICO EM MEIO À APRENDIZAGEM**

 Em referência às relações a respeito da ludicidade com os processos de aprendizagem na primeira infância – ou em qualquer parte do desenvolvimento humano –, como, por exemplo, nos procedimentos de alfabetização e letramento, que foram anteriormente definidos, os autores Malaquias e Ribeiro (2013) depreendem e estratificam que o brincar faz parte essencial da infância, e assim, compreende-se que através de tal atividade há a possibilidade da elevação de um repertório de desenvolvimentos, compreendidos em meio à esfera cognitiva, social, biológica, motora e afetiva.

Assim, por meio da brincadeira ou do lúdico, além de ser encontrado prazer e satisfação nas realizações, entende-se que ao jogar a criança estabelece socialização e, consequentemente, aprende, podendo ainda ser potencialmente efetiva em meio aos processos referentes à reproduzir a realidade vivida pela criança através da imaginação e por meio da qual estas passam a conseguir expressar suas angústias, dificuldades e demais preocupações que dispostas por meio, apenas, de palavras seria extremamente difícil (MALAQUIAS, RIBEIRO, 2013).

 Sobre a repercussão do brincar em meio ao desenvolvimento humano, cabe destacar os entendimentos de um dos principais e referenciais autores de tal temática, que foi Vygotsky e, assim, evidencia-se que este fala que o brinquedo ajuda, em meio ao desenvolver infantil/humano, por meio de possibilitar a ocorrência de uma diferenciação entre a ação e o significado, sendo este direcionamento, essencial para o processo de ensino-aprendizagem (ROLIM et al., 2008).

Os autores Rolim et al. (2008) dimensionam, ainda, que a criança, através de sua evolução, passa então, com a associação entre a brincadeira ou o jogo e a aprendizagem, a estabelecer que existe uma relação entre o brincar e a idealização do mesmo, com o consequente aprendizado, onde com o desenvolvimento da brincadeira evidencia-se que a criança/o indivíduo deixa, progressivamente, de ser dependente de estímulos físicos, ou seja, aprender a partir do ambiente concreto que a rodeia e ainda pode facilmente desligar-se do mesmo.

 Necessariamente, cabe relembrar e ressaltar que o desenvolvimento humano – base central das teorias de autores como Vygostsky e Piaget –, o aprendizado e as relações estabelecidas entre o desenvolvimento e o aprendizado são temas centrais para a compreensão do andamento do ensino-aprendizagem, especialmente, em meio à primeira infância – onde as crianças desenvolvem, geralmente, os processos de alfabetização e letramento.

Ademais, em conformidade com as perspectivas tratadas anteriormente e tal como elucida Vygotsky (1998) em meio aos seus trabalhos mais essenciais, é necessário evidenciar que “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos” (VYGOSTSKY, 1998, p. 126).

Tal perspectiva ainda pode ser observada em meio a seguinte de afirmação de Machado (1999), que pressupõe que: “no brincar, a criança lida com sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior: é também o que o adulto faz quando está filosofando, escrevendo e lendo poesias, exercendo sua religião” (MACHADO, 1999, p. 22).

Ou seja, a compreensão geral dos autores sobre o lúdico, o jogo ou a brincadeira desenvolvidos em meio aos processos de aprendizado se coloca sobre o fato de que ao brincar as crianças agem com o ambiente externo (socializando por meio do brincar e aprendendo pela manipulação de objeto, utilização de regras, dentre outras perspectivas) e, assim, aprendem, pois, esta é a base da teoria de Vigostsky, que é retomada por Machado (1999) e outros autores.

Neste ínterim, tal como dimensiona Pessoa (2012), compreende-se que trabalhar com o lúdico em meio aos processos de aprendizagem estabelece a presença de profundos estímulos às funcionalidades sensoriais e cognitivas – que são essenciais –, além de possibilitar o estabelecimento de equilíbrio emocional, pelo fato de que a brincadeira propicia o encontro do interesse com o indivíduo e, assim, por intermédio de tal circunstância, a experiência adquirida pelo indivíduo projeta-se ao seu “mundo interior’ e, desta maneira, o mesmo passa a melhor conhecer o meio em que vive, conhecer a si e compreender as correlações estabelecida entre o meio e a sua própria vivência.

Em continuidade a esta perspectiva, os autores Malaquias e Ribeiro (2013) estabelecem e observam que atividade lúdica coloca-se, então, como sendo um instrumento essencialmente proporcionador de aprendizagem às crianças, sobretudo, no que se refere a estabelecer relacionamentos, além de promover um maior desenvolvimento cognitivo, motor, social e afetivo, ou seja, permitir um desenvolver profundamente holístico.

Complementando, os autores Malaquias e Ribeiro (2013) ainda destacam e enfatizam que:

Por meio do brincar, a criança experimenta, descobre, inventa, adquire habilidades, além de estimular a criatividade, autoconfiança, curiosidade, autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração devido a situação de alguns jogos e brincadeiras, consequentemente gerando uma maturação de novos conhecimentos (MALAQUIAS, RIBEIRO, 2013, p. 34).

**3 IMPORTÂNCIA DO JOGO EM MEIO AOS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

 Nesta seção passa-se a busca por respostas ao objetivo central deste estudo, que consistiu em buscar a importância do jogo (do lúdico) em meio aos processos referentes à alfabetização e ao letramento e, assim, com base nesta perspectiva essencial, depreende-se em conformidade com as acepções da teoria do desenvolvimento humano de Vygostsky que, o brinquedo possibilita a criação da chamada zona de desenvolvimento proximal na criança.

Assim, esclarecendo estes dimensionamentos, autores como Oliveira (1995) objetivam que tal zona de desenvolvimento proximal compreende um domínio psicológico que encontra-se em constante processo de transformação, sendo este referente ao caminho de amadurecimento de suas funcionalidades mais essenciais, ou seja, proporcionam o fortalecimento de ações que podem fazer com que a criança desempenhe algo “hoje” com o auxílio de um terceiro, mas que, posteriormente, conseguirá fazer sozinha.

Dimensionando de forma mais efetiva o conhecimento referente à zona de desenvolvimento proximal, tem-se a seguinte acepção:

A distância entre o nível de desenvolvimento determinado pela capacidade de resolver um problema e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema sob a ajuda de um adulto ou em colaboração com outro colega capaz (VYGOTSKY, 1989, p. 89).

Assim, com base nas acepções retomadas anteriormente, compreende-se que a brincadeira representa, essencialmente, em meio a qualquer tipo de processo de aprendizagem – como, a exemplo, a alfabetização e o letramento –, uma sistemática que estabelece intrínseca interligação com a vida social da criança, funcionando como, dimensiona Rodrigues (2013), enquanto um alimento para o fomento da personalidade que encontra em processo de constituição.

Ademais, segundo informam e estratificam autores como Piaget (1975) e Winnicott (1975), deve ser entendido de conceitos como jogo, brinquedo e brincadeira são formados no transcurso da vivência humana (e desta maneira, estão mesclados diretamente com a constituição do ser e de sua personalidade), e assim, tais nomeações são apenas a forma como cada um denomina a sua forma de brincar.

 Com base nas acepções anteriormente dimensionadas, cabe depreender o seguinte entendimento:

Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. (GARDNEI apud FERREIRA; MISSE; BONADIO, 2004).

 Ou seja, os autores que foram retomados compreendem a mesma perspectiva de que a brincadeira em meio ao desenvolvimento humano, não representa apenas um pressuposto fútil do qual não se retira nada de proveitoso, pelo contrário, o brincar é essencial para a aprendizagem, para todos os indivíduos, desenvolvido em cada fase do ensino de maneira diferente e especificamente definida.

Em continuidade, Vygotsky (1998) ainda afirma que: “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais” (VYGOSTSKY, 1998, p. 137).

Os autores Rolim et al. (2008) explicam que a relação compreendida anteriormente compõe aquelas que irão, essencialmente, permear toda a atividade lúdica da criança e, desta forma, esta já deve ser compreendida como sendo a sua primeira aprendizagem e, além disso, de forma posterior, ainda será um essencial marcador do desenvolvimento do indivíduo, especialmente, pelo fato de que irá influenciar a sua forma de pensar, de encarar o mundo e de realizar as suas ações futuras.

Sobre os processos de ensino-aprendizagem da alfabetização e do letramento e a utilização do brincar, Rodrigues (2013) estabelece por meio de seus estudos que a criança além de aprender a ler e escrever deve dominar as práticas sociais de leitura e escrita, e para o alcance deste objetivo, compreende-se como sendo necessário que a criança a conviva, experimente e domine as formas mais usuais de leitura e de escrita em circulação na sociedade na qual ela vive e, assim, tal processo aquisitivo pode se dar facilmente por intermédio da socialização que é um dos fatores mais trabalhados e melhorados por meio da utilização do lúdico.

Neste ínterim, Goulart (2007) ainda dimensiona e trata que em turmas de alfabetização e de letramento, por exemplo, tudo deve ser trabalhado da melhor maneira possível e de forma que as crianças possam, ludicamente, construir seus próprios modos de entender a realidade – tanto a tangível (códigos e linguagens de uma determinada sociedade) quanto a intangível (sua imaginação, seu “mundo particular”) –, estabelecendo, portanto, novas condições para o andamento de sua vida e das ações que são inerentes a este processo.

Essencialmente, compreende-se que o uso do lúdico refere-se à constituição de um aprender diferente e, segundo os autores Novak e Gowin (1996) esta aprendizagem específica consiste na “[...] aprendizagem significativa subjaz à integração construtiva entre pensamento, sentimento e ação, que conduz ao engrandecimento humano” (NOVAK, GOWIN, 1996, p. 21), e assim, estes estudiosos consideram que a aprendizagem significativa coloca-se como sendo um conceito chave para o estabelecimento de uma melhor fundamentada e planejada teoria de educação.

Em continuidade, esclarecendo de melhor forma o conceito de aprendizagem significativa, Moreira (1999) citando Ausubel (s/d), destaca a seguinte percepção:

[...] aprendizagem significativa é um processo por meio do qual uma nova informação se relaciona, de maneira substantiva (não-literal) e não-arbitrária, a um aspecto relevante da estrutura cognitiva do indivíduo. Isto é, nesse processo a nova informação interage com uma estrutura de conhecimento específica, a qual Ausubel chama de “conceito subsunçor” ou, simplesmente, “subsunçor”, existente na estrutura cognitiva de quem aprende. (AUSUBEL, s/d, apud, MOREIRA, 1999, p. 11).

Desta forma, finalizando as perspectivas tratadas até o momento, compreende-se a imprescindibilidade do uso do lúdico em meio à efetivação dos processos de ensino-aprendizagem, e assim, Barbato (2008) ainda ressalta a essencial importância da inserção de atividades lúdicas enquanto suporte – verdadeiros auxiliares – para a aprendizagem, e tal entendimento se dá pelo fato de que o lúdico possibilita que seja exercitada a imaginação, sendo este um processo que gera, diretamente, a construção de conhecimentos de maneira totalmente diferenciada, especialmente, nos indivíduos – sobretudo, crianças entre 5 a 7 anos – que encontram-se em processo de alfabetização e letramento.

**4 RESULTADOS E DISCUSSÕES**

 Tal como evidenciado em seções anteriores fica clara a essencial importância da aplicabilidade dos jogos e do uso do lúdico em meio ao desenvolver dos processos inerentes à alfabetização e ao letramento, sendo toda esta imprescindibilidade baseada em meio à teoria de um dos estudiosos mais essenciais estudiosos do desenvolvimento humano, que foi Vygostsky, e que tratou do brincar como sendo essencial, especialmente, para crianças que encontra-se em processos de desenvolvimento que requerem um processo de ensino-aprendizagem duradouro, que deixe marcas positivas em sua vivência como um todo.

 Porém, cabe destacar que em meio a alguns dos estudos que aqui foram revisados, evidenciou-se uma discussão recorrentemente referente ao fato de que os docentes devem se encontrar preparados para atuar com o lúdico e, assim, aplicar de forma efetiva a ludicidade em meio ao processos de ensino-aprendizagem, especialmente, em meio às fases escolares que necessitam com mais ênfase do desenvolver da socialização, sendo estas especialmente aquelas referentes à primeira infância, época em que o principal aprendizado é aquele que deve ser fixado no indivíduo, seja exteriorizado e depois inserido no pensar do aluno ou em situação contrária, e para que todo este cenário ocorra é essencialmente necessária a preparação acadêmica-prática dos profissionais docentes.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Inicialmente, retoma-se queo objetivo essencial da condução deste estudo colocou-se sobre a busca intrínseca de informações teóricas que depreendessem a respeito da importância e da imprescindibilidade da utilização do lúdico e dos jogos em meio ao cenário de ajudar crianças em desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento.

 Desta feita, com fato recorrente – em meio à revisão literária de fatos concernentes à literatura científica específica – a acepção de que o brincar além de ser um constructo essencial da vivência humana, coloca-se na grande maioria das vezes e quando bem utilizado como sendo um aliado, um verdadeiro suporte ao andamento das realizações e dos principais e necessários processos de ensino-aprendizagem, especialmente, aqueles que são inerentes e desenvolvidos na primeira infância.

 De modo geral, observou-se com base na pesquisa a necessidade do desenvolvimento da percepção da importância do lúdico em meio ao andamento efetivo e com consequente sucesso dos processos de alfabetização e letramento (e de demais procedimentos de ensino-aprendizagem) em meio aos docentes, especialmente, passando ao essencial questionamento da utilização do brincar ainda na realização da formação destes que, é fato comprovado, não é – atualmente – holística, ou seja, que não abrange todas as perspectivas e direcionamentos possíveis.

 Assim, almeja-se determinar o fato de que é preciso o desenvolvimento da utilização do lúdico nos docentes que irão ou que já são atuantes em meio à primeira infância, de forma que a aprendizagem dos pequenos, especialmente referente à alfabetização e ao letramento, seja desenvolvida da melhor forma possível, numa abordagem totalmente mais abrangente.

**REFERÊNCIAS**

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental.** São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

DIÁRIO NA ESCOLA - SANTO ANDRÉ. **O que é letramento**. Diário do Grande ABC. Publicado em: 29 jan. 2003. Disponível em: <http://www.verzeri.org.br/artigos/003.pdf>. Acesso em: 03 jan. 2017.

FERREIRA, Carolina; MISSE, Cristina; BONADIO, Sueli. Brincar na educação infantil é coisa séria. **Akrópolis**, Umuarama, vol. 12, n. 4, p. 222-223, out./dez. 2004.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ª edição. São Paulo: Atlas, 2007.

GOULART, Cecília. A organização do trabalho pedagógico: alfabetização e letramento como eixos orientadores. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. (Organizadores.). **Ensino fundamental de nove anos – orientação para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Básica, 2007, p. 85 - 96.

MACHADO, M. M. **O Brinquedo-sucata e a criança**. São Paulo: Loyola, 1999.

MALAQUIAS, Maiane Santos; RIBEIRO, Suely de Souza. A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância. Psicologado Artigos. Publicado em: set. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 03 jan. 2017.

MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem significativa.** Brasília: Universidade de Brasília, 1999.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. **Os sentidos da alfabetização (São Paulo: 1876-1994).** Universidade Estadual de São Paulo. São Paulo: Editora da UNESP; CONPED, 2000.

NOVAK, Joseph. D.; GOWIN, D. B. **Aprender a aprender**. Tradução para o português de Carla Valadares do original Learning howtolearn. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 1996.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky:** aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 3ª edição. São Paulo: Scipione, 1995.

PESSOA, Marilia de Abreu. **O lúdico enquanto ferramenta no processo ensino – aprendizagem**. Monografia (Pós-Graduação/Especialização). Programa de Especialização em Educação Física Escolar. Universidade Federal Do Ceará – UFC. Instituto de Educação Física e Esportes – IEFES. Fortaleza: UFC, IEFES, 2012.

PIAGET, Jean. **A** **formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Editora Zahar,1975.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização.** Universidade de Brasília. Faculdade de Educação. Programa de Pós-Graduação – Mestrado. Brasília: UnB, 2013.

ROLIM, Amanda Alencar Machado; GUERRA, Siena Sales Freitas; TASSIGNY, Mônica Mota. Uma leitura de Vygotsky sobre o brincar na aprendizagem e no desenvolvimento infantil. **Revista Humanidades**, Fortaleza, vol. 23, n. 2, p. 176-180, jul./dez. 2008.

SANTOS, A. R. **Metodologia científica:** a construção do conhecimento. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Traduzido por Jeferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago,1975.