

BRINCAR E DESENVOLVIMENTO INFANTIL: UMA ANÁLISE REFLEXIVA

Tiago Pereira Gomes¹
Genivaldo Macário de Castro²

RESUMO

O presente trabalho é resultado de um estudo teórico que visa compreender o brincar e desenvolvimento infantil, partindo como ponto principal as concepções teóricas de Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Wallon e outros autores de grande relevância. Abordamos o brincar que está presente em todas as culturas, em todas as épocas, fazendo parte da vida individual e coletiva. Crianças de todas as idades e culturas envolvem-se em brincadeiras e jogos, sendo que essa atividade se prolonga e permanece na vida adulta possibilitando a participação de jogos e outras relações sociais, como também o desenvolvimento cognitivo da criança. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, pois conduz uma leitura e análise em bancos de dados, onde entender o brincar é fundamentalmente uma atividade individual e coletiva, sugerindo uma interação entre pares. Desde muito cedo o brincar tornou-se importante na vida da criança, quando esse se apresenta como uma atividade livre, cria um ambiente adequado para que ela possa investigar explorar, criar, extravasar suas emoções e resolver problemas, ou seja, a influência do brincar é considerada como um instrumento incentivador e motivador no processo de desenvolvimento, pois oferece à criança uma razão própria que faz exercer de forma significativa sua inteligência e sua necessidade de investigação. Aqui o brincar é apresentado como fundamental no desenvolvimento da criança, seja no aspecto físico, motor, social, moral, emocional, afetivo ou cognitivo, tornando-o assim seu estado crucial para se conhecer mais sobre o desenvolvimento da criança.

Palavras- Chave: Brincar, desenvolvimento, Educação e Ensino-Aprendizagem

Considerações iniciais

Este artigo tem como objetivo analisar o brincar e o desenvolvimento infantil, a partir do brincar que constituiu sempre, como uma forma de atividade do ser humano, tanto no sentido de recrear e de educar ao mesmo tempo. A relação entre o brincar e o desenvolvimento infantil são antigas, Gregos e Romanos já falavam da importância do brincar para o desenvolvimento da criança e especificamente o educar. Portanto a partir do século XVIII que se expande a imagem da criança como ser distinto do adulto o brincar destaca-se como típico da idade.

¹ Graduado em Pedagogia-FSA, Professor e Pedagogo da Rede Municipal e Particular de Ensino e Especializando em Libras-FSA. Endereço Eletrônico: ti-pg@hotmail.com

² Mestre em educação (UFC), Arte-educador, Psicopedagogo, Arte-terapeuta e Psicomotricista Titular (SBP). Endereço eletrônico: genivaldomacario@hotmail.com

As brincadeiras se constituem como atividade vital para a criança e adentram as instituições infantis. Nesse período da vida da criança, são relevantes todos os aspectos de sua formação, pois como ser bio-psico-social-cultural dá os passos definitivos para uma futura escolarização e sociabilidade adequadas como membro do grupo social que pertence. Sua personalidade começa a consolidar-se: o auto-controle e a segurança interna começam a firmar-se.

Segundo Kishimoto (1994, p.21): o brincar e o jogo vinculam-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo. É uma proposta para a educação de crianças (e educadores de crianças) com base no brincar e nas linguagens artísticas. A concepção da autora sobre o homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar e jogar com a realidade é fundamental para propor uma nova "pedagogia da criança". A autora vê o jogar como gênese da "metáfora" humana. Ou, talvez, aquilo que nos torna realmente humanos.

Sabe-se que ainda hoje, encontram-se pessoas que duvidam que crianças possam aprender e se desenvolver, tratando-as com indiferença, não lhes oferecendo estímulos e as condições necessárias à vida de qualquer indivíduo.

Contudo, esta pesquisa partiu do pressuposto de que o brincar é de extrema importância no desenvolvimento da criança, pois desde a Antigüidade, as atividades da sociedade humana são marcadas pelo brincar, o qual sempre ocupou um lugar muito importante nas mais diversas culturas, seja pelo fato de estar relacionado a rituais ou pelo simples divertimento. Com o decorrer do tempo, foi reconhecido por muitos teóricos: Vygotsky (anos dos livros), Piaget (ano), Kishimoto(ano), Wallon (ano), como recurso importante no desenvolvimento da criança.

No brincar inserem-se importantes funções, capazes de auxiliar a criança no desenvolvimento, na aprendizagem e na interação com o meio, sendo considerada uma característica do comportamento infantil, visto que a criança dedica a maior parte de seu tempo ao brincar.

À medida que brinca, a criança vai se apropriando de suas potencialidades, construindo interiormente o seu mundo. Aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporcionando seu desenvolvimento. Por isso o brincar é considerado um dos meios mais propícios à construção do conhecimento. Ele não contribui apenas no desenvolvimento cognitivo e psíquico, como também no nível motor, afetivo e social.

Nesse sentido as atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade, por isso que a temática envolvendo o brincar tem conquistado espaço nos mais diversos setores da sociedade.

O desenvolvimento da criança acontece principalmente através do lúdico. Ela precisa brincar e jogar para se desenvolver de maneira sadia, precisa deste como forma de equilíbrio com o mundo.

Para Vygotsky (1988) o brincar por meio do jogo tem um papel fundamental no desenvolvimento do pensamento da criança. É por meio do jogo que ela procura incorporar o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual baseado no significado e não no objeto. O conceito de brincar nessa perspectiva segundo Vygotsky (2003) não pode ser definido como uma atividade que dá prazer existe jogos no qual a atividade não é agradável. No jogo o prazer está vinculado ao seu resultado na percepção daquele que joga. No entanto o prazer não pode ser visto como característica definidora do brinquedo. Como também não podemos ignorar que a criança satisfaz certas necessidades (de prazer) no brinquedo. Ele classifica a brincadeira como a elaboração de uma situação imaginária, mas que não se limita a isso. Ela “não é uma ação simbólica no sentido próprio do termo”, e acredita ser necessário ultrapassar as significações da brincadeira restritas ao desenvolvimento cognitivo e atentar para as motivações, as necessidades, os desejos que levam as crianças a brincar, além das circunstâncias nas quais as crianças brincam. A função do brincar na atividade infantil é vital para a constituição da atividade imaginária. Por meio da interação entre a experiência e a fantasia, na atividade lúdica, a criança constrói e/ou desenvolve noções, tais como as de si mesma e as da realidade.

O papel do brincar no desenvolvimento da criança

A criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento. Isto é, ela aos seis meses e aos três anos de idade tem possibilidades diferentes de expressão, comunicação e relacionamento com o ambiente sociocultural no qual se encontra inserida. Ao longo do desenvolvimento, portanto, as crianças vão construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e atuar de forma mais ampla no mundo.

A brincadeira das crianças evolui mais nos seis primeiros anos de vida do que em qualquer outra fase do desenvolvimento humano e neste período, se estrutura de forma bem diferente de como a compreenderam teóricos interessados na temática (Brougère, 1998). A partir da brincadeira, a criança constrói sua experiência de se relacionar com o mundo de maneira ativa, vivencia experiências de tomadas de decisões. Em um jogo qualquer, ela pode

optar por brincar ou não, o que é característica importante da brincadeira, pois oportuniza o desenvolvimento da autonomia, criatividade e responsabilidade quanto a suas próprias ações.

É bastante claro para Piaget (ano), a intensa relação entre o brincar por meio do jogo e o desenvolvimento. Para ele, o jogo constitui a forma de atividade inicial de quase toda conduta, ou pelo menos um exercício funcional desse comportamento. É ele que distingue uma modificação de grau variável, das relações de equilíbrio entre o real e o eu.

O autor considera o jogo como o predomínio da assimilação sobre a acomodação. Esses mecanismos incidem diretamente na equilibração do sujeito. O processo de equilibração, juntamente com a maturação, a experiência física e as relações sociais, são responsáveis pelo desenvolvimento e aprendizagem de qualquer criança. Portanto, não há como pensar em jogo sem desenvolvimento e, conseqüentemente, aprendizagem.

Na concepção de Vygotsky (2003) o brinquedo não é o aspecto predominante da infância e sim um fator muito importante do desenvolvimento. O comportamento da criança não é sempre guiado pelo significado. A conquista importante mediada pela brincadeira é justamente a possibilidade de sobrepor o significado aos objetos e ações quando for adequado. É a independência em relação às limitações situacionais. Para Vygotsky a predominância do significado, assim como operar com o significado das coisas, favorece a capacidade da criança em operar com o significado de ações, o pensamento abstrato, o desenvolvimento da vontade e a capacidade de fazer escolhas conscientes.

A sujeição às regras de comportamento vivenciadas no jogo simbólico é motivada pelo desejo de viabilizar o brinquedo, o que exercita sobremaneira o desenvolvimento da vontade (controle). “Essa subordinação estrita a regras é quase impossível na vida; no entanto torna-se possível no brinquedo”(p.134). Este espaço de realizações de desejos não realizados e de subordinação rigorosa às regras, cria segundo Vygotsky, uma zona favorável ao desenvolvimento e aprendizagem, onde a criança ao se comportar além de suas possibilidades manipula elementos do mundo adulto. Assim o brinquedo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal onde a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade. No brinquedo é como se fosse maior do que é na realidade.

Vygotsky (2003) afirma que é papel fundamental do docente provocar avanços nos alunos e isso se torna possível com sua interferência na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) que segundo Oliveira (2000, p.67):

O brinquedo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal na criança, lembrando do que ela afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal, a zona de desenvolvimento real é a do

conhecimento já adquirido, é o que a pessoa traz consigo, já a proximal só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas que já tenham adquirido esse conhecimento.

Vygotsky entende que a brincadeira contém todas as tendências do desenvolvimento de forma condensada; “a ação na esfera imaginativa; a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas tudo aparece na brincadeira, que se constitui assim, no mais alto-nível de desenvolvimento pré-escolar” (p.135), desenvolvendo capacidades essenciais para a vida em sociedade.

Vygotsky (2003, p.113) mostra em sua teoria que: “Zona de Desenvolvimento Proximal hoje, será o nível de desenvolvimento real amanhã”. Por meio das imitações as crianças mostram seu grau de capacidade que podem ir além do que imaginamos, e essas imitações podem ser realizadas em alguma atividade coletiva ou até sob a orientação de um adulto: “ A criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso (VYGOTSKY, 2003, p.82)

Quando se trata do desenvolvimento varia à medida que vai de um estágio para outro, levando-nos a refletir o problema da disciplina formal, sob o ponto de vista do desenvolvimento global, desta maneira, não é possível afirmar que pode-se usar uma fórmula qualquer, para Vygotsky tudo deve estar baseado no conceito da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP).

Neste sentido, não se deve ignorar tudo aquilo que a criança possa vir pôr em prática, caso contrário, não seremos capazes de entender os avanços e os estágios de desenvolvimento que venha ter. “Aquilo que é de grande interesse para um bebê deixa de interessar uma criança maior” (VYGOTSKY, 2003, p. 122.)

Quando a criança chega na idade pré-escolar surge uma quantidade de tendências e desejos não realizáveis de imediato, mas esses desejos acabam sendo realizados nos brinquedos. Afirma-se então que, esses desejos são realizados nos brinquedos, e também que o espaço lúdico permite a criança se desenvolver com a realidade, pois nesses momentos que se pode ir além e propor algumas situações das quais mostram a realidade através de uma situação imaginária, a própria criança cria suas regras de comportamento e a mesma obedece a regra estabelecida. Esse desenvolvimento a partir dos espaços lúdicos vem delinear a evolução do brinquedo, a criança projeta-se nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores.

Na concepção de Wallon (1981) toda atividade da criança é lúdica, no sentido que se exerce por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a

subordine e transforme em meio. Nesse sentido, o infantil é sinônimo de lúdico. A ação de jogar e brincar é uma atividade que envolve a criança (corpo) e o brinquedo (objeto), numa relação dialógica, que para Wallon esta ação enfoca a motricidade no desenvolvimento da criança, ressaltando o papel que as aquisições motoras desempenham progressivamente para o desenvolvimento individual.

Segundo esse teórico, é pelo corpo e pela sua projeção motora que a criança estabelece a primeira comunicação (diálogo tônico) com o meio, apoio fundamental do desenvolvimento da linguagem. É a incessante ligação da motricidade com as emoções, que prepara a gênese das representações que, simultaneamente, precede a construção da ação, na medida em que significa um investimento em relação ao mundo exterior. Quantos jogos, que aliás as crianças aprendem umas com as outras, se explicam pela simples necessidade de invadir o mundo exterior, a fim de irem buscar a ele os meios para os seus próprios meios e assimilarem de partes vez maiores (Wallon, 1981, p.83). A criança é impulsionada a aprender jogos com as outras pela necessidade de invadir o mundo exterior, a fim de irem buscar neles os meios para os seus próprios meios e assimilarem dele partes cada vez maiores. Os jogos seriam a prefiguração e a aprendizagem das atividades que devem impor-se mais tarde.

Para Wallon, aprender a jogar com outros é um fator importante para a formação da personalidade não é o meio físico, mas sim o social. Wallon chama a atenção para o aspecto emocional, afetivo e sensível do ser humano envolvido neste ato. Elege, assim, a afetividade, intimamente fundida com a motricidade, como desencadeadora da ação e do desenvolvimento psicológico da criança. Dessa forma, a personalidade humana é entendida como um processo de construção progressiva, onde se realiza a integração de duas funções principais: a afetividade e a inteligência.

Na teoria de Brougère (1998) a brincadeira aparece como um fator de internalização de elementos culturais, cuja heterogeneidade desaparece em proveito de uma homogeneidade construída pela criança no ato lúdico. A brincadeira supõe uma significação conferida por todos que dela participam. Portanto, a brincadeira é um espaço social, uma vez que não é criada espontaneamente, mas em consequência de uma aprendizagem social. Assim, para brincar é preciso antes aprender a brincar.

Nesse contexto, a brincadeira aparece como uma atividade que permite à criança a apropriação dos códigos culturais e que contribui para a socialização da criança. Mas, pela dimensão aleatória da brincadeira, porque não se sabe com antecedência o que se vai encontrar nela e pela indeterminação das ações que nela encontramos por quem brinca, é que

há uma impossibilidade de assegurar aprendizagens de modo preciso na brincadeira. É o paradoxo da brincadeira, espaço de aprendizagem cultural fabuloso e incerto.

Brougère (1998) defende que o brinquedo não determina a brincadeira, o papel do brinquedo na brincadeira é despertar imagens que permitirão dar sentido às ações, ele abre possibilidades de ações coerentes com a representação. No caso das brincadeiras nas quais as crianças não desempenham, elas mesmas, o papel, o brinquedo torna-se acessório indispensável; por exemplo, quando a criança deseja desempenhar vários papéis ou quando em brincadeira de guerra deseja passar da violência representada para a violência real.

Ao propor ações, sejam elas sensório-motoras simbólicas ou sustentadas pela presença de um sistema de regras, o brinquedo estimula condutas mais ou menos abertas, estrutura comportamentos e aparece, portanto, como exercendo, no nível funcional, uma função de socialização que permite à inscrição de comportamentos socialmente significativos na própria ação da criança. Existe, então, a possibilidade de transmissão de esquemas sociais por intermédio do brinquedo.

Através do brinquedo a criança passa pela experiência da posse e das negociações necessárias com os outros, diante do desejo de utilização e também, a criança se situa no universo do consumo. Possuir um brinquedo é ter a posse, mas é também uma aprendizagem específica da posse e do consumo, é então, a aprendizagem de uma forma cultural específica de relação com o objeto.

Portanto ao desenvolver um jogo simbólico, a criança experimenta comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real, atribuindo-lhes significados que até então estavam muito distantes das suas possibilidades efetivas. A atuação nesse mundo imaginário cria uma zona de desenvolvimento proximal formada por conceitos ou processos em desenvolvimento.

É importante destacarmos a importância do jogo no desenvolvimento da linguagem, que surge inicialmente como meio de comunicação entre a criança e as pessoas de seu meio sócio-cultural, e aos poucos vai se convertendo em linguagem interna, contribuindo assim, para organizar o pensamento da criança, transformando-se em função mental. Pelo jogo a criança aprende, verbaliza, comunica-se com pessoas que têm mais conhecimentos, internaliza novos comportamentos e, conseqüentemente, se desenvolve.

A realização do jogo proporciona uma competência que é a do trabalho em grupo, que envolve várias habilidades: saber organizar-se, cooperar, participar de uma atividade coletiva e partilhar lideranças, saber gerenciar e superar conflitos, saber conviver com regras,

servir-se delas e elaborá-las, saber construir normas negociadas de convivência que superem as diferenças culturais.

Em nível motor, o jogo permite melhorar a aptidão motora, elevando harmoniosamente as capacidades biomotoras (velocidade, força, resistência, flexibilidade, os diferentes tipos de coordenação, lateralidade, etc). Permite ainda a estruturação das noções de espaço e de tempo e o desenvolvimento da noção de ritmo. Em termos espaciais, a criança desenvolve as noções de “à frente”, “atrás”, ou “ao lado” de algo, ou alguém e também, a estruturação do espaço nas formações em grupo: “roda, coluna, fileira, etc”.

O jogo permite a integração do esquema corporal. A criança, ao executar diferentes jogos, vai conhecendo seu próprio corpo e também o dos demais, e assim progressivamente vai acomodando sua imagem corporal, e, portanto, seu esquema corporal.

Pelo movimento comunica e relaciona-se com tudo o que a rodeia. Com a atividade motora e através dela, a criança percorre o seu trajeto de desenvolvimento e por adaptações sucessivas vai se apropriando de um repertório de informações complexas, variadas e progressivamente mais elaboradas.

Para Piaget (1971), os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, considerando o jogo o berço obrigatório das atividades intelectuais.

O brincar e o jogo

Nos dias atuais, o jogo continua sendo considerado importante na escola. O jogo traz em si o aspecto lúdico, o aspecto do prazer. Além disso, é fundamental na construção do conhecimento e, portanto, fundamental na escola. O jogar implica em querer jogar (ter prazer), em conhecer as características, as regras do jogo, em coordenar situações, criar estratégias, em competir, buscando ser cada vez mais competente no lidar com as situações. Não basta conhecer as regras para se jogar bem, é preciso mais do que isso. É preciso operar com o jogo, é preciso ter experiências de jogo, ir a cada jogada construindo um sistema de compreensão e de significados, relacionando as ações, procurando fazer antecipações (planos de ação que se modificam a cada jogada sua e do adversário).

É por isso que a importância do brincar por meio do jogo no processo de aprendizagem e desenvolvimento de habilidades cognitivas e corporais da criança e suas

aplicações como recurso didático-pedagógico, principalmente nos primeiros anos escolares, têm sido defendidas constantemente por estudiosos da Educação.

Portanto o desenvolvimento psíquico da criança é marcado pelo meio social, pelas relações que se estabelecem entre os indivíduos. A vida psíquica é resultado das influências do meio humano. Wallon (1986) observa que são as emoções, especificamente, que unem a criança ao meio social; são elas que ampliam os laços que se antecipam à intenção e ao raciocínio. Nesse sentido o brincar contribui no desenvolvimento infantil a possibilidade das crianças a conhecerem a realidade através do lúdico e a identificarem sua importância para o desenvolvimento cognitivo, comportamental e intelectual da criança. Segundo KISHIMOTO, 1999, p.36:

Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

O brincar faz parte da cultura e traduz uma prática que significa um saber em que cotidianamente a criança esta inserida. Dessa forma: brincar, cultura e conhecimento constituem-se em eixos de aprendizagem e de sociabilidade. Onde a autonomia e a forma de se relacionar com o mundo e no mundo de fazem, através da relação com o outro e com os elementos da cultura ao qual pertencem.

Contudo é, no processo de construção do conhecimento que as crianças mostram seu potencial e sua maneira original de desvendar aquilo que estão buscando. Portanto, a criança de até três anos já deve ser vista como um ser em desenvolvimento e de direitos, nesta fase aprendendo a reconhecer as características físicas que integram sua pessoa, o que se torna importante para construção de sua identidade. E na idade dos três aos seis anos desenvolvem suas aptidões cognitivas, suas habilidades no plano motor e constrói sua responsabilidade diante das possibilidades de exploração das práticas culturais de sua realidade. Não se pode confundir um ambiente educacional com um ambiente assistencial, haja vista que deve ser um local de construção de conhecimento e relações sociais para a criança.

Considerações finais

O brincar é essencial às crianças e nos revela de diversas formas que tem um potencial de desenvolvimento natural, além de constituir auxílio na formação infantil, nas

esferas emocional, intelectual, social, volitiva e física. Omitir o brincar para a criança é também subtrair as possibilidades de interação com a cultura lúdica. O brincar livre representa possibilidades de um encontro consigo, com o outro e com o meio sócio-cultural que habita. Para a criança em processo de desenvolvimento e aprendizagem o brincar é muito mais do que o ato em si mesmo, visível aos olhos, uma perspectiva de vida melhor, um desenvolvimento eficiente, uma socialização decorrente de tão somente brincar, e ainda mais, a possibilidade de se reconhecer como ser, na constante do expressar e concretizar criativamente os recursos internos de que dispõe. No desenvolvimento da criança podemos perceber que agentes colaboradores, (através do brincar) tais como o fator social entre eles, a construção desta convivência no meio sócio-cultural, o desenvolvimento emocional e intelectual são fundamentais na constituição do sujeito. Com isso, o ato de brincar, uma ação mediada pelo contexto sociocultural e o significado construído pela criança sobre a função de determinados objetos e da sua participação em certas brincadeiras, não é estático. De um lado existe dependência dos sistemas de significação coletivamente compartilhados pelo grupo a que a criança pertence, envolvendo crenças e valores dos adultos responsáveis por ela.

De outro lado, existe a versão construída pela criança sobre os padrões sociais, a partir dos referenciais transmitidos pelo grupo a que pertence, mas que são ressignificados no seu cotidiano e nas suas interações com seus pares e com 'outros sociais'. Desta forma, a criança recria seu espaço de brincadeira, com novos cenários, inventando funções para os objetos, dando-lhe um sentido de acordo com os padrões aprovados socialmente.

A brincadeira oferece às crianças uma ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e tomada de consciência: ações na esfera imaginativa, criação das intenções voluntárias, formação de planos da vida real, motivações intrínsecas e oportunidade de interação com o outro, que, sem dúvida contribuirão para o seu desenvolvimento.

Referências bibliográficas

KISHIMOTO, T. M. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____. *O primeiro jardim de infância público do estado de S. Paulo e a pedagogia frobeliana*. Revista Educação e Sociedade. v. 17, n. 56. Dez. 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1999.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura*. São Paulo: Cortez, 1998.

_____. *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes médicas, 1998.

_____. *Brinquedos e companhia*. São Paulo: Cortez, 2004.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsk: Aprendizagem e Desenvolvimento um Processo Sócio - histórico**. São Paulo: Scipione, 2000, 111p.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. (Trad.) Maria Alice M. D'Amorim; Paulo S. L. Silva. 13. ed. Rio de Janeiro: Forense, 1971.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo, Martins Fontes, 2001.

_____. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 2003.

WALLON, Henri. **A afetividade proprioplática**. In: NADELBRULFERT J & WEREBE, M.J.G. Henri Wallon (antologia). São Paulo: Ática, 1986. APUD ARANTES, 1981.

_____. **A evolução psicológica da criança**. Lisboa: Edições 70, 1981.

LA TAILLE, Yves. Piaget, Vygotsky, Wallon: **teorias psicogenéticas em discussão/ Yves de La Taille, Marta Kohl de Oliveira, Heloysa Dantas - São Paulo: Summus, 1992.ed.19.**