

CORPO, MOVIMENTO E LUDICIDADE: uma contribuição ao processo de alfabetização

Neste estudo, toma-se como referência, corpo, movimento e ludicidade, evidenciado através de uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa nas dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança. O objetivo principal do referido estudo é repensar a prática pedagógica a partir do movimento como instrumento lúdico no processo de alfabetização, buscando a valorização da criança. Além disso, contribui com uma possível alternativa pedagógica capaz de inter-relacionar o movimento humano enquanto fonte de prazer, alegria e conhecimento dentro do ambiente escolar. Palavras chaves: corpo - movimento - ludicidade.

1 INTRODUÇÃO

Repensar a prática pedagógica a partir do movimento como instrumento lúdico no processo de alfabetização, buscando a valorização da criança e a formação de sua cidadania, é a razão deste trabalho.

Tendo em vista a temática do presente estudo, esta pesquisa espera contribuir com a reflexão sobre o papel construtivo que o brinquedo tem no desenvolvimento do educando. Esse papel é, sem dúvida, fundamental para a aprendizagem da leitura e da escrita, permitindo o desenvolvimento da iniciativa, da imaginação, da criatividade e do interesse. Nesta perspectiva, existe necessidade de atualização dos professores alfabetizadores a fim de proporcionar uma ação interdisciplinar facilitadora de vivências lúdico-pedagógicas, imprescindível ao desenvolvimento dos alunos, contemplando, assim, o caráter lúdico do movimento humano como fonte de prazer e alegria, no ambiente escolar e, em especial, no processo de desenvolvimento da alfabetização.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em prol do conhecimento formalizado, expulsa o brinquedo e a ludicidade do espaço de liberdade e exigências da cidadania, ignorando-se as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.

Neste estudo, toma-se como referência o jogo e o brinquedo sob a análise documental qualitativa cujos instrumentos de coleta de dados foram livros, artigos e periódicos que tratam sobre a temática deste. O propósito geral seria conceber o lúdico no processo de construção do conhecimento da criança, além de contribuir com uma possível alternativa pedagógica que inter-relacione corpo, movimento e ludicidade no processo de alfabetização.

O jogo é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Por isso, partimos do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades, atitudes e valores.

Visando apresentar o assunto de forma sintética, inicialmente, comentaremos o movimento e o jogo, abordando as classificações destes nas concepções de Vygotsky, Piaget, Wallon e outros, pela importância e significado que esses teóricos atribuem ao tema. Num segundo momento, adentraremos no mundo do brinquedo, buscando clarificar a compreensão do lúdico no cotidiano de cada um e, posteriormente, confirmar a influência da ludicidade no processo de alfabetização como forma de aquisição de aprendizagens.

2 O MOVIMENTO E O JOGO: concepções e contribuições

Toda nossa postura em relação à aprendizagem infantil vai depender do nosso conhecimento acerca do movimento do homem na história, não se podendo perder de vista o desenvolvimento humano (seu processo de auto e sócio-realização) historicamente contextualizado.

Para compreendermos a educação pelo corpo em movimento, necessitamos de uma visão geral das características do processo de desenvolvimento infantil. Entender esse processo significa entender a amplitude das estruturas de natureza motora, cognitiva, social e afetiva, inter-relacionando o movimento corporal aos jogos e brinquedos das crianças.

mais receber, é a primeira manifestação de um ser que se afirma como sujeito. Já é a escolha, o nascimento de um pensamento consciente, não formulado, mas expresso no ato. É a descoberta de um poder sobre os objetos, sobre o mundo, sobre o outro.

A criança descobre o prazer de brincar com suas mãos, com seus pés, depois com todos os seus outros segmentos. É o prazer de viver o seu corpo que é essencialmente prazer do movimento em si mesmo, sem outra finalidade. É a aprendizagem progressiva de "domínio do corpo" através do jogo corporal, onde o movimento acompanha as diferentes organizações funcionais, um denominador comum a todas as formas de inteligência.

WALLON (1986) destaca essas formas de inteligência como: "a inteligência expressiva-direção social-próxima" explicitando que "... as funções de expressão precedem de longe às de realização" (p.33). Assim segue situando a "inteligência prática-direção física-próxima. Nesta perspectiva diz "... o efeito favorável desencadeia a repetição do gesto nocivo" (WALLON, 1986:53). Como se observa a inteligência prática que já trabalha com o ato motor e perspectivado já utiliza recursos da representação, mas igualmente já processa a confecção, para a instalação da inteligência teórica. Esta última inteligência pontuada por Wallon não aparece estanque mas é fruto da transição da inteligência prática para a teórica sendo esta uma conquista intelectual importante do ser humano. Nesta etapa, volta-se à atividade intelectual abstrata, que supera o movimento motor, interage com o meio pela representação, ou pelo ato mental simbólico e conceitual. Supera a ação motora pela ação mental.

A criança vive um intenso processo de desenvolvimento. Nela se expressa a própria natureza e, a cada instante, surge uma nova função. Ao entrarem em ação, essas funções impelem a criança a buscar o tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A primeira atividade é brincar e é através desse brincar, que ela desperta para o mundo, sendo o começo de uma série de outras atividades que se desencadeiam à medida que se tornam ação, levando-a a descobrir novas formas de aprendizagem, numa dialética permanente entre o eu e o mundo.

O movimento para a criança é a sua realidade imediata e espontânea pela forma como experimenta as coisas e lhes dá vida própria. O domínio do corpo e a conquista sensorial e intelectual do espaço estabelece-se a partir do momento em que são facilitadas as oportunidades de iniciativa através de múltiplas experiências de movimento nos diversos locais em que se encontra. Esta possibilidade de a criança poder perceber, programar e realizar ações, favorece a aquisição de aprendizagens básicas, importantes para o seu desenvolvimento corporal e para a sua adaptabilidade social.

Os jogos podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança como mediadores das aprendizagens significativas. Vários estudos a esse respeito vêm comprovar que o jogo, além de ser uma fonte de prazer e descoberta para a criança, é a tradução do contexto sócio-cultural-histórico refletido na cultura (experiências). Nesta perspectiva, ele tem muito a contribuir com as atividades didático-pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula. Porém, a contribuição do jogo para o desenvolvimento das atividades pedagógicas, vai depender da concepção que se tem de jogo, de criança, de aprendizagem e desenvolvimento.

WINNICOTT (1975), VYGOTSKY (1987), PIAGET (1995), WALLON (1979) e outros estudiosos procuraram interpretar e classificar o jogo, assumindo várias posições a respeito de sua importância e significado no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

WINNICOTT (1975:63), psicanalista inglês, estudioso do crescimento e desenvolvimento infantil, considera que:

"...o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros."

Analisando a concepção acima, podemos dizer que no ato de brincar, tanto o adulto quanto a criança estão plenamente libertos para a criação. E é através da criatividade, que o indivíduo torna-se pleno e sincronizado com a vida, dando valor a esta, percebendo suas potencialidades, além da importância das trocas interindividuais. A palavra jogo pode, pois, ter uma gama de sentidos como divertimento, distração, passatempo etc.

Também VYGOTSKY (1988), ao enfatizar o jogo, atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. Explicita que:

"A criança, através da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A linguagem, segundo Vygotsky, tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida em que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos

criança comportamentos além dos habituais. "Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior do que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento" (MULTIEDUCAÇÃO, 1994).

WALLON (1979), psicólogo francês, destaca que o jogo se confunde muito com toda atividade global da criança, ainda que este seja espontâneo e não receba seus objetivos das disciplinas educativas. Diz que os jogos das crianças, estão divididos em: puramente funcionais; de ficção; de aquisição, e de fabricação. Os jogos puramente funcionais relacionam-se a uma atividade que busca efeitos: mover os dedos, tocar objetos, produzir ruídos e sons, dobrar os braços ou as pernas. São jogos elementares. Os jogos de ficção consistem em atividades cuja interpretação é mais ampla, mas também mais próxima a certas definições mais diferenciadas: o jogo de bonecas, de cavalo de pau etc. Os jogos de aquisição se relacionam com a capacidade de olhar, escutar e realizar esforços para perceber e compreender: perceber e compreender relatos, canções, coisas e seres, imagens etc. Os jogos de fabricação se resumem em agrupar objetos, combiná-los, modificá-los, transformá-los e criar outros novos.

Para WALLON (1979) a compreensão infantil é tão-somente uma simulação que vai do outro a si mesmo e de si mesmo ao outro. A imitação como instrumento dessa fusão representa uma ambivalência que explica certos contrastes nos quais o jogo encontra alimento.

Ainda na concepção de jogo, apontamos PIAGET (1994:18-42), que descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se sucedendo e se sobrepondo. Destaca em síntese que o jogo é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança. Sendo assim, apresenta uma classificação que segue a presente ordem: Jogo de exercício: simples prazer funcional, ou pelo prazer produzido pela tomada de consciência de suas novas capacidades; Jogo simbólico: representação de um objeto ausente ou de simulação funcional. O interesse está centrado nas realidades simbolizadas, e o símbolo serve simplesmente para evocá-las; Jogo de construção: dos quatro aos sete anos as crianças fazem reproduções exatas, e seus símbolos se tornam cada vez mais imitativos; por esse motivo, o jogo simbólico se integra ao exercício sensório-motor ou intelectual e se transforma, em parte, em jogo de construção; Jogo de regras: combinações sensório-motoras ou intelectuais de competência dos indivíduos e reguladas por um código transmitido de geração em geração, ou por acordos improvisados.

A importância do jogo de regras surge quando aprendemos a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de movimento válido, na utilização dos objetos e do corpo. É o que pode e o que não pode, é o que garante uma certa regularidade e, portanto, organiza a ação (torna a ação orgânica). PIAGET (1994) vê no jogo um processo de ajuda ao desenvolvimento da criança; acompanha-a, sendo, ao mesmo tempo, uma atividade conseqüente de seu próprio crescimento.

A partir do exposto acima, pode-se inferir que a criança aprende com seu corpo em movimento e, melhor ainda, no espaço da liberdade, criatividade e ludicidade. Portanto, é necessário que qualquer professor de séries iniciais, tenha essa idéia geral de como a criança se desenvolve, pois "a criança tem um corpo e está no seu corpo, e é um ser que construirá seu processo cultural pelo seu próprio corpo em movimento" (SANTOS, 1998:40).

Portanto, deixar viver a criança simplesmente como um ser humano e, de outra forma, estabelecer com ela uma relação de pessoa a pessoa, são duas maneiras radicalmente diferentes de olhar, pois o homem é o movimento de sua própria história numa dialética permanente entre o eu e o mundo.

3 O MUNDO DO BRINQUEDO: um compromisso lúdico

Quando falamos em brincar, duas idéias surgem facilmente em nossa mente. A primeira, refere-se à criança; e a segunda, a uma atividade rotulada como "nada séria". Ninguém põe em dúvida que brincar não só faz parte da vida da criança, mas é a própria criança. Quando olhamos para uma criança e quando escutamos seus raciocínios ou observamos seus comportamentos, podemos notar que toda sua vida é iluminada pelo lúdico. Brinquedo e criança são duas coisas inseparáveis. Uma criança normal brinca. Uma criança que não brinca é considerada patológica.

Brincar é uma atividade lúdica criativa. No brinquedo, entra em ação a fantasia. O indivíduo - criança ou adulto - ao brincar, transforma a realidade e a realidade o transforma; cria personagens e mundos de ilusão, coloca-se diante do risco, do imprevisto, do suspense. Não há necessidade de resultado a alcançar. Existem apenas expectativas, pode dar certo como pode dar errado. É esse o dinamismo do lúdico, que não pode ser identificado com determinadas atividades, mas, sim, entendido como uma atitude, uma mentalidade ou uma intencionalidade.

Brincar com o corpo é descobri-lo e, portanto, descobrir a si mesmo. A auto-descoberta se desenvolve a partir da percepção de suas possibilidades e limitações. Para MACHADO (1994) mesmo na

dos adultos, o manejo do cuidar da criança são fundamentais. Essa vivência de como cuidaram dela enquanto pequena, de como foi segurada, trocada, acariciada, alimentada e de como brincaram com ela vai determinar sua atitude em relação ao seu corpo.

O brinquedo caracteriza-se, ainda, pela presença do outro. Brincar é estar junto com o outro. É sentir o gesto, o olhar, o calor do companheiro. O brinquedo aproxima as pessoas, torna-as amigas, porque brincar significa sentir-se feliz, é descobrir o mundo que as cerca, socializar-se.

Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. No brinquedo, a criança assimila e constrói a sua realidade. Então, se os adultos estiverem em sintonia, sensibilizados, olhando a criança como uma pessoa em crescimento, seu afeto e respeito prevalecerão, e esse clima sentido por ela também prevalecerá. E esse será um bom começo.

Pensando assim, podemos afirmar que a ludicidade deve permear o espaço escolar a fim de transformá-lo num espaço de descobertas, de imaginação, de criatividade, enfim, num lugar onde as crianças sintam prazer pelo ato de conhecer.

"É através da busca, da descoberta e da apropriação do mundo que os seres humanos inventam e reinventam palavras, atos, ações, objetos, leis e normas. Os brinquedos, historicamente, são criados e recriados pelo homem. E a criança que é um ser em pleno processo de apropriação da cultura elaborada historicamente, precisa participar deles de uma forma espontânea e criativa. Só assim elas serão curiosas, críticas, confiantes e participativas, na resolução de problemas relacionados ao conhecimento necessário para se apropriar do mundo da cultura civilizatória." (SANTOS, 1998:58)

Daí, a necessidade de o professor ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças, permitindo que ela aprenda com seu corpo em movimento, num espaço de liberdade, despertando nessa criança a paixão de conhecer e o prazer de descobrir o mundo, interligando a ética e o conhecimento necessário para viver este novo milênio.

ALVES (1994:26), diz que o jogo traz a visão do futuro. "O jogo tem a visão do futuro em primeiro lugar porque seu espírito criativo está nas origens da humanização. Em segundo lugar porque ele está vinculado à criança e ao espírito infantil".

O jogo, entendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, terá maior espaço para ser entendido como educação na medida que busca desenvolver as capacidades inventivas e conduz à convivência fraterna. Brincar é educar-se pela criação e pela convivência.

4 A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Só será possível ensinar e aprender prazerosamente quando compreendermos melhor nossas crianças. Antes de freqüentar a escola, elas vivem o seu mundo real. O desejo ou a paixão de conhecer tudo em volta de si faz de seus movimentos e brincadeiras, seu mais sério meio de apropriar-se do mundo e de comunicar-se com ele. Porém, ao chegar à escola, a criança encontra uma realidade diferente da sua, a qual anula tudo aquilo que representa sua forma de viver, compreender e apropriar-se de seu contexto sociocultural.

Através da ludicidade, podemos devolver à criança a liberdade de brincar, de ser criativa, mas isso supõe olhar de outro modo, apegar-se de outra maneira, isto é, fugir dos tributos da eficácia, do formal e arriscar-nos na escolha de outros caminhos, nos quais o medo de errar, seja substituído pelo prazer e a alegria de criar.

O corpo em movimento, na sua agitação emocional e criativa, não é admitido na escola, senão durante o recreio. É a vida por muito tempo controlada que explode. Essa vida, esse movimento, parece ser a única expressão verdadeira da criança, pois, segundo ensina LAPIERRE (1986:29):

"Esse movimento perpétuo através do qual a criança se exprime, numa busca permanente de relação com os objetos e com os outros, essa necessidade irreprimível tem uma significação, uma razão de ser, uma finalidade na evolução desse movimento, não num plano neuro-motor ou cognitivo, mas no plano simbólico do movimento vivenciado das quais a compreensão, a evolução e a exploração constituem a essência mesma de nossa ação educativa."

Apesar de as teorias defenderem uma aprendizagem através dos jogos e dos movimentos espontâneos da criança, ela está longe de usufruir de uma pedagogia fundamentada na ludicidade, criatividade e na expressividade livre de seus atos. Poucas são as instituições de ensino que respeitam o processo natural de desenvolvimento das crianças. Na maioria das escolas, o corpo infantil é apenas um "objeto" que deve ser transformado em "produto útil" para o nosso mercado de trabalho. A visão utilitarista do ensino priva a criança do seu mundo. Ao entrar para a escola ela deixa de ser criança e passa a conviver com um mundo totalmente diferente do seu. A metodologia da maioria das escolas é

ordens e exercícios rotineiros e atividades desinteressantes. A rotina da escola é repetitiva, monótona e muitas vezes estressante. Para que as aulas se tornem mais atraentes, precisamos mudar a nossa postura em relação às crianças.

Pensar a criança como um adulto em miniatura é um equívoco. Esta precisa falar, correr, saltar, jogar, brincar, rir, sorrir, fazer, para mais tarde compreender melhor o seu contexto sociocultural. Ensinar com alegria é o que nos propõe Rubem Alves. É preciso, apesar de todas as adversidades, criar no interior da sala de aula um ambiente de prazer, de alegria, de busca, de troca. Propor atividades que realmente despertem na criança a paixão de conhecer e o prazer de aprender. A criança é uma libélula, que sonha um dia transformar-se em uma linda borboleta. Se ela não conseguir alçar todos os seus vãos, podemos, pelo menos, contribuir para que ela seja um adulto feliz. O professor não tem o poder de transformar o mundo, mas tem o poder da palavra e ela pode contribuir muito para a formação total dos seus alunos.

ALVES (1994), em seu livro *Alegria de ensinar*, ensina que, desde que nascemos, somos transformados pela palavra. Ele fala da estória do príncipe que, de tanto ouvir que ia virar sapo, acabou enfeitado e virou um sapo. E é isto que nós, professores, fazemos com os nossos alunos. Feitiço existe. "Feitiço é quando uma palavra entra no corpo e o transforma. O príncipe ficou possuído pela palavra que a bruxa falou. Seu corpo ficou igual à palavra" (ALVES, 1994:33). Essa metáfora pode ilustrar o nosso papel de professor. Diz ainda Rubem Alves, que a estória do príncipe que virou sapo é a nossa própria estória. É através da palavra que sofremos as transformações desde que nascemos, e o corpo vira outra coisa, diferente do que era. "Educação é isto: o processo pelo qual os nossos corpos vão ficando iguais às palavras que nos ensinam. Eu não sou eu: eu sou as palavras que os outros plantaram em mim" (ALVES, 1994:33-34).

Analisando a concepção acima, podemos afirmar que o sucesso pedagógico vai depender da postura do professor. O seu papel como mediador do processo nas atividades didático-pedagógicas vai contribuir ou não para uma aprendizagem rica e significativa. Temos que repensar o papel do educador na formação do homem no contexto atual. Precisamos formar mais "príncipes e menos sapos".

Apesar de estarmos vivendo uma nova era tecnológica, a criança não é gente grande. Ela continua a ser criança. Ela necessita de brincar com as coisas do mundo adulto, fazer-de-conta, fantasiar, jogar, mexer e revirar esse mundo que fizeram para ela. A criança precisa jogar com todas as possibilidades de vivências a sua volta para que, mais tarde, além de deter o conhecimento necessário para a sua sobrevivência, ela seja realmente aquilo que deseja ser.

LAPIERRE (1986:85) ressalta que:

"Quando a criança reencontra ou conserva o dinamismo de sua pessoa, de seu ser, quando assume realmente a autonomia do seu desejo, torna-se surpreendentemente disponível. Ela integra rapidamente uma grande quantidade de conhecimentos sob a condição de que se forneça alimentos ao seu desejo de conhecer e de fazer, sob condição, sobretudo, de que não a encerremos na estreita obrigação de um saber selecionado, atomizado, uniformizado e cronologicamente programado."

Analisando esta concepção, podemos afirmar que a criança aprende melhor quando levamos em conta o que ela quer saber, ou seja, quando lhe proporcionamos o tempo e lhe fornecemos possibilidades de criar seus próprios processos de pensamento e ajustá-los progressivamente à realidade e, ainda, ter a clareza, enquanto educador, que são as intenções que determinam a cada instante um trabalho pedagógico autêntico e não os métodos, os procedimentos e as técnicas preestabelecidas. É preciso, ainda, que estas intenções estejam em estreita relação com a prática pedagógica que elas sustentam. É somente assim que a criança poderá assumir seu desejo de ser e querer saber-fazer, num espaço onde predomine a liberdade de expressão, a criatividade e a ludicidade, em prol de um processo de desenvolvimento mais real, baseado na autenticidade e de um saber-viver significativo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos, enquanto contribuição ao processo de alfabetização, auxiliam e muito na educação integral do indivíduo, pois podem dar conta de uma reflexão sócio-histórica do movimento humano, oportunizando à criança investigar e problematizar as práticas corporais lúdicas, advindas das mais diversas manifestações culturais e presentes no seu cotidiano, tematizando-as para melhor compreensão.

Entendemos que é possível criar na sala de aula um ambiente favorável ao processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Para tanto, será necessário explorar a expressão livre e criadora das próprias atividades das crianças, para alcançar os objetivos propostos. Neste sentido, o grande desafio é alfabetizar a criança a partir do seu próprio cotidiano, sem deixar de lado a aprendizagem social (conhecimento elaborado historicamente), respeitando seu processo global de desenvolvimento.

professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica.

Nesta perspectiva, entendemos que o professor alfabetizador deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

Incorporar a dimensão lúdica da cultura infantil, numa perspectiva antropológica e sociocultural, que compreenda as brincadeiras e os jogos como uma atividade social aprendida nas interações humanas, desde a mais tenra idade, é resgatar o caráter lúdico do movimento humano (apropriação e construção do conhecimento) em prol de um saber-viver significativo, tão almejado por nós educadores.

O jogo é elemento mediador da aprendizagem e desenvolvimento humano e a educação pelo movimento é parte fundante desse processo e, especialmente neste caso, da alfabetização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubem. **Alegria de ensinar**. São Paulo: Ars Poética, 1994.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Editora Cortez, 1989.

LAPIERRE, André. **A simbologia do movimento: psicomotricidade e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

LÜDKE, Menga, André, Marli. **E.D.A.: pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo-sucata e a criança**. São Paulo: Loyola, 1994.

INTERNET – MULTIEDUCAÇÃO, www.uol.com.br/psicopedagogia/jogos, 1994.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. 4ª Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

---, **Seis estudos de psicologia**. 20ª ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1994.

SANTOS, Carlos Antônio dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

VYGOTSKY. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

---, **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WALLON, Henri. **Do ato ao pensamento: ensaio de psicologia comparada**. Trad. J. Seabra Dinis. Lisboa: Moraes, 1979.

---, *L' Evolution Psychologique de L' Enfant* – Paris: Collin, 1986 (ed. Orig. 1941).

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