

A CONCEPÇÃO DO LÚDICO E O USO DAS TECNOLOGIAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL EM AMBIENTE ESCOLAR

Francielle Schmitk Gasperin (Aluna do curso de Pedagogia UNESPAR/FAFIUV campus União da Vitória-PR.). Valéria Aparecida Schena (Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Ponta Grossa - (UEPG). Professora do Colegiado de Pedagogia da UNESPAR-Campus de União da Vitória-PR.).

contato: fran.stk.g@gmail.com

valeriaschena@yahoo.com.br.

Resumo

O estudo que aqui se apresenta traz uma discussão acerca da relação e influência do lúdico na aprendizagem, tendo em foco a importância desta atividade e o resgate da concepção do brincar na Educação Infantil como promoção para o desenvolvimento. Como objetivo geral destaca-se: analisar as abordagens sobre o lúdico já produzidas, inicialmente explanando o conceito histórico de infância e justificando pontos importantes relacionados às brincadeiras e os jogos nos processos de desenvolvimento da criança de 0 a 3 anos e a influência da tecnologia neste processo. A relação do lúdico junto as tecnologias tem merecido a atenção por parte dos profissionais da educação principalmente da Educação Infantil. Através deste estudo observou-se que através das brincadeiras a criança exterioriza e explora o mundo de forma espontânea e prazerosa, pois o brincar determina a imagem da criança, a qual envolve a afetividade, inteligência no desenvolvendo seu intelecto tendo influência direta em seu meio de vida social.

Palavras-chave: Infância, Lúdico, Tecnologias, Desenvolvimento

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo trazer um breve esclarecimento e reflexão sobre as contribuições das atividades lúdicas realizadas por crianças na Educação Infantil e a promoção deste exercício para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, físico, motor, social e como o exercício delas conduzem a aprendizagem dentro de um contexto educacional, realizando uma análise sobre a influência das tecnologias no brincar das crianças da Educação Infantil.

A metodologia do presente estudo é de cunho exploratório, cujas informações foram obtidas por meio de pesquisa bibliográfica, para delinear conceitos importantes sobre

o brincar, o processo histórico da infância junto às transformações da sociedade. Dessa forma, destacou-se sobre a trajetória do lúdico, bem como a influência das tecnologias no brincar e nos brinquedos nas crianças da atualidade que passou a fazer parte do contexto escolar infantil.

De acordo com estudos realizados por Vygotesky (1991) afirmam que a criança em diferentes fases do desenvolvimento humano constrói conhecimentos passando por diferentes etapas, nelas ocorrem transformações bastante significativas para o processo de maturação intelectual e social.

Neste sentido, evidencia-se que atualmente os olhares para o desenvolvimento humano e principalmente ao que se refere a infância propriamente dita são mais aprofundados. Durante a análise sobre a trajetória da humanidade é possível perceber que por longos anos o termo infância não tinha significado algum e não havendo interesse em entender o universo da criança pois entendiam que aqueles pequenos sujeitos eram apenas uma projeção dos adultos. Por meio desta pesquisa procurou-se compreender o universo da criança, como ela interage com os objetos e com o mundo através de atividades lúdicas no meio social e especificamente no ambiente escolar.

Contudo a realidade na educação de algumas escolas, bem como nos núcleos de Educação Infantil trata as atividades lúdicas como preenchimento do tempo restante das demais atividades propostas em seus planejamentos. Tendo em vista que as crianças dedicam uma grande parte do seu tempo às brincadeiras e por isso, torna-se muito interessante conhecer o papel delas de um modo geral.

O lúdico sendo protagonista em atividades primárias tem uma função fundamental sem ele o processo de aprendizagem ocorrerá, porém de forma tediosa, maçante e de certa forma desgastante por isso a necessidade de um melhor esclarecimento relacionado a este assunto, pois é importante que a construção do aprendizado se faça a partir do brincar, da imaginação e do conhecimento do corpo. Brincar é um exercício vital, pois o ser humano utiliza desta maneira para estruturar-se como sujeito da emoção da razão e como sujeito social.

Alguns profissionais da área da educação por vezes acabam deixando de valorizar o processo das pequenas conquistas da criança buscando um resultado imediato, muitas vezes este fato passa despercebido. Por este motivo buscou-se elaborar uma pesquisa sobre como é importante à criança aprender brincando.

Segundo a ONU desde 1959 o brincar é um direito da criança assegurado por lei, juntamente fortalecida em 1989 pela Convenção dos Direitos da Criança de 1989, enfatiza

“Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantirem a ela o exercício pleno desse direito”.

Para tanto, percebe-se que nem sempre a teoria pode ser aplicada na prática, afinal vivemos em um país que não tem dado aos pequenos a devida importância, principalmente no que se refere ao direito de brincar. As necessidades da criança devem ter prioridade no planejamento do professor e através desta pesquisa trazer alguns esclarecimentos para que assegurem o brincar como ferramenta importante no espaço escolar.

Sendo assim o presente trabalho tem por designo mostrar que como brincar na Educação Infantil é um processo necessário e articular sobre os motivos que levam as crianças a dedicar grande parte de seu tempo realizando as atividades lúdicas.

A pesquisa, tem como foco oportunizar ao educador a compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas, procurando provocá-lo, para que insira o brincar em seus projetos educativos, trabalhando em consonância com os avanços tecnológicos tendo em vista que as mídias se fazem presentes no cotidiano desta nova geração trazendo intencionalidade, objetivos e consciência clara de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil utilizando o lúdico de forma assertiva.

O CONCEITO DE INFÂNCIA NA PERSPECTIVA HISTÓRICA

A infância é uma etapa do desenvolvimento humano onde encontramos muitas particularidades e por muito tempo não tinha um significado relevante, era um ser misterioso sem um conceito social definido até um determinado período histórico.

Segundo Ariès (1981) na Idade Média (476-1453) a visão da criança era de um mini adulto a qual se perpetuou até que estudos sobre o desenvolvimento da criança e a significação da infância se tornaram fonte de pesquisa posteriormente, elaboradas por Piaget Vygotsky no âmbito da psicologia e da educação, que evidenciaram através de seus estudos, modos de pensar e teorizar sobre pensamento e linguagem na criança e a compreensão do que é uma criança.

As concepções de infância e do brincar propriamente dito, sofreram transformações e evoluíram em consonância com a história da humanidade.

Destacamos que infância é uma construção sócio histórica, mas vale explicar que suas concepções possuem o mesmo significado “Histórias, ideias, representações, valores modificam-se ao longo do tempo e expressam aquilo que a sociedade entende

em determinado momento histórico por criança, infância, educação política de infância e instituição de Educação Infantil” assegura Krammer (1999, p.207)

Ariès (1981) relata que em algumas épocas da trajetória histórica a criança não só era vista como um adulto em miniatura como era tratado como tal, a partir do século XX passou a ter uma visão mais significativa quanto ao desenvolvimento e o conhecimento da criança principalmente na educação infantil, modificou-se o modo de agir e pensar sobre a própria realidade, sobre os valores e orientações que norteiam a educação que ocorre na sociedade, mas principalmente aquela que se desenvolve nas instituições de ensino, tais mudanças ainda refletem os conceitos aplicados nas instituições de ensino da atualidade.

O avanço das pesquisas nas diversas áreas do conhecimento, como estudos realizados por Piaget (2007) Vygotsky (1991) relacionados a infância sob a perspectiva sociointeracionista afirmam que a capacidade da criança de conhecer e aprender se constrói a partir das trocas estabelecidas entre o sujeito e o meio.

Na visão interacionista de Piaget citado por Bock (p 97,1999) para que o desenvolvimento da criança ocorra de forma satisfatória, é necessário que este processo ocorra por meio da interação da criança com fatores externos seja no convívio familiar, escola e sociedade em geral, pois o desenvolvimento está ligado a fatores biológicos internos, nas quais o ser humano desenvolve suas funções mentais, físicas e emocionais de acordo com cada etapa da vida.

Para Oliveira (1990) a criança é um ser em de potencial social, é um ser humano completo, mas que necessita de estímulos pois suas características estão em permanente transformação. O sentido de infância segundo Aires (1981) toda preocupação e cuidado com a educação moral e pedagógica, conduta social teve um olhar mais preciso com a modernidade afirma ainda que, a infância não será reconhecida por e nem praticada por todas as crianças, isso devido as condições econômicas, culturais e sociais. Somente após o ECA (1990) que estabelece as diretrizes no campo das políticas públicas visando o atendimento à criança e adolescentes, buscando assim, discriminar a infância e juventude pobre, para que todos sejam reconhecidos como sujeitos de direitos.

O CONCEITO DO BRINCAR

O ser humano nasce e cresce com a necessidade de brincar, a infância é o tempo oportuno para a criação, às descobertas e a representação, sendo uma das atividades mais importantes na vida do indivíduo.

Segundo Kishimoto (1998) brincar é uma necessidade que toda criança tem que faz parte do seu cotidiano, sendo uma atividade rica em diversos aspectos como na comunicação e expressão, associando o pensamento e a ação; um ato instintivo voluntário; uma atividade exploratória, que auxilia as crianças no seu desenvolvimento físico, mental, emocional e social; um meio de aprender a viver, e não um mero passatempo.

Historicamente o brinquedo fora utilizado desde os primórdios da humanidade e que com o passar do tempo surgiram novos brinquedos e novas brincadeiras foram sendo criadas juntamente com e a evolução e conforme a suprir as necessidades da sociedade que o utilizava.

Assim sendo não podemos pensar na infância sem o lúdico são concepções que estão em consonância, pois é através desta relação que se estabelece o aprendizado e o desenvolvimento.

Os tipos de brincadeiras mostram a cultura de diversas sociedades em seus diferentes momentos históricos, mostrando assim o tipo de relações sociais, a forma educacional, importância que se dá à infância e o papel das crianças na sociedade em determinadas épocas.

Em épocas primitivas era uma cavidade feita no solo, coberta por uma casca de árvore; era tocado somente por mulheres e usado para percuti-lo era a mão que logo foi substituída por um pauzinho. Cada criança repete, com seu tambor, este desenvolvimento histórico. É um dos seus primeiros brinquedos e lhe interessa, sobretudo a partir do final do primeiro ano, porque ele lembra o ventre fecundo da mãe; depois torna-se meio de comunicação; e, por último, objeto de descarga das tendências agressivas. (Aberastury 1992 p.45)

Diante deste trecho citado por Aberastury (1992) é possível perceber que o brincar existe desde o surgimento do homem, pois é através de qualquer objeto que se pode inventar um brinquedo, desde um simples cabo de madeira, pode se fazer um cavalinho, como uma folha, umas pedrinhas podem se transformar em qualquer brinquedo depende da criatividade e da imaginação de cada criança.

Como a criança é um ser em desenvolvimento, sua brincadeira vai se estruturando com base no que é capaz de fazer em cada momento como a fase onde a criança busca conhecer melhor mundo que a permeia através da exploração, fase pela qual ela sente a necessidade de desconstruir o brinquedo para suprir sua curiosidade e não meramente pelo ato destrutivo, Kishimoto (1998) assegura ainda que é um modo de exploração, conhecimento e aprendizado muitas vezes interpretado de maneira errônea por falta de conhecimento desta fase transitória do desenvolvimento humano.

Na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Em situações dela bem pequena, bastante estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

Portanto é importante ressaltar que, ser humano vai construindo novas e diferentes competências, no contexto das práticas sociais, que irão lhes permitir compreender e atuar de forma mais ampla no mundo. O brinquedo supõe uma relação íntima como o sujeito, uma indeterminação quanto a uso, ausência de regras. O jogo pode ser visto como sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social: um sistema de regras, um objeto. Kishimoto (1996, p. 12).

Sabemos que as brincadeiras são práticas naturais da criança, pois dedicam boa parte do tempo a elas, nenhuma criança utiliza desta prática como um mero passatempo, é uma atividade espontânea e o que dá a essência da infância sendo a própria criança e o brinquedo duas coisas distintas, porém inseparáveis. Para (Vygotsky, 2001, p.122)

O grande desafio proposto pelos brinquedos e pelas atividades principais é compreender, a partir da origem e do desenvolvimento do próprio brinquedo, as conexões psíquicas que aparecem e são formadas na criança durante o período em que essa é a atividade principal.

Assim sendo fica fácil entender que a escola é o espaço em que se deve ter um olhar mais apurado para esta prática, potencializando este exercício dela como meio para promover o desenvolvimento da criança de forma saudável e rica em aprendizados.

O SENTIDO QUE O BRINCAR FAVORECE A CRIANÇA NO AMBIENTE ESCOLAR

Pensando no universo lúdico como protagonista na infância e essencial no processo evolutivo do ser humano, a escola assumiu um papel importante no brincar que reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinante na brincadeira. “A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê”. Assim como relata Vygotsky (1991, p. 127).

Embora atualmente a criança seja vista como um ser explorador questionador, dotado de uma identidade que exige seu espaço na sociedade diferentemente como era antes. O ato de brincar ainda é subestimado e pouco pensado pelos professores como um dos recursos fundamentais nos planejamentos com tamanha importância e a eficácia no processo de construção do conhecimento.

Pensando nessa perspectiva e na transformação histórica do brincar que os olhares devem se voltar para esta prática enriquecedora, visto que os avanços tecnológicos trouxeram grandes impactos de forma negativa, modificando brinquedos e brincadeiras. Onde a criança passou a ser um sujeito estático e sua diversão se limita a aparelhos de alta tecnologia, porém limitando o desenvolvimento global.

Devido a estas mudanças as crianças estão brincando cada vez menos, é devido a este fator determinante que os professores de educação infantil façam uso dessa ferramenta extrema importância, não só para um melhor processo de aprendizagem das crianças, como também para sua evolução como ser humano, pois o papel central da educação é orientar esse processo, com projetos que ajudem no desenvolvimento e nas habilidades específicas de cada faixa etária.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil a criança é o sujeito do processo educativo sendo o professor o articulador para que ocorra um aprendizado significativo. Porém não pratica diária o brincar talvez não seja peça fundamental nos planejamentos dos professores

É necessário que os profissionais que atuam na Educação Infantil façam uso explorável do espaço, como forma de permitir os avanços da autonomia motora. Brincar de andar, pular, subir, descer, por, tirar, empilhar, derrubar, etc. É necessário educar a criança para brincar no espaço adequado. Rubens Alves (2000) diz que o ato de brincar tem que ser desafiador, criar alguma dificuldade, por mais simples que a brincadeira seja, para que o sujeito que dela se própria, encontre meios possíveis de cumprir os desafios dentro desta atividade como forma de aprendizado para sua vida como ser social.

O brincar na escola é diferente do brincar em outro lugar, a brincadeira na escola tem como finalidade o aprendizado da criança envolvendo assim toda a equipe pedagógica. Para Kishimoto:

“O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la” (1997. p.36).

Brincadeiras conduzidas ou não são importante aquisição de conhecimento, está também associada ao encorajamento e a energia, trata-se de um momento para se relacionar, criar vínculos, de construir a partir de aprendizados, que permitem o desenvolvimento contínuo da criança. Friedmann (1995) afirma que o jogo contribui

para o desenvolvimento da criança principalmente na educação infantil, onde é dada a oportunidade de manuseio com objetos em um ambiente favorável para o seu aprendizado e com isso ela retém o conhecimento.

As novas tecnologias possibilitaram grandes avanços na comunicação em nosso mundo atual. Pensando na perspectiva lúdica que o mundo tecnológico, é possível compreender que são recursos muito úteis aos professores e alunos possibilitando desenvolver várias habilidades de forma rica e interessante, entretanto seu uso exclusivo é prejudicial, pois o brincar no mundo concreto traz muito aprendizado, nele que a criança precisa criar, movimentar seu corpo para que o brincar ocorra.

OS DESAFIOS DO PROFESSOR PARA ESTIMULAR O BRINCAR FRENTE AS TECNOLOGIAS

Segundo estudos realizados por Borges; Rocha; Rodrigues (2014) acerca das atividades que envolvem o universo lúdico realizando uma relação brinquedos e o capitalismo, relatam que desde a industrialização os brinquedos deixaram de ser apenas lúdicos para a se tornar um mero produto de consumo, passando a ser grande objeto de desejo com o advento da sociedade capitalista que por sua vez buscou cada vez mais da tecnologia para suprir sua sociedade. Diante de todo acervo disponível, a tecnologia se faz cada vez mais presente na infância das crianças, tomando um espaço que antes era de livre exploração e descoberta.

O avanço nas tecnologias, nas mídias tem ao longo dos anos provocado mudanças nas relações sociais passando causar influencia diretamente no ato de brincar e em atividades que até então eram comuns o contato direto com outras crianças.

Os jogos virtuais estão ganhando cada vez mais a atenção, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço nessas relações das crianças de hoje. Segundo afirma Gomes (2013) “A globalização e a tecnologia exercem forte influência nos processos de socialização, de aquisição de valores, de percepção e de ação sobre o mundo, o que inclui os modos de brincar”.

No cenário atual as crianças já nascem imersas em uma cultura que não vive sem tecnologia, trazendo um novo olhar, novas formas de brincar e aprender. Alguns dos aparelhos como tabletes, smartphones e videogame possuem jogos que estimulam a criança aumentando o desenvolvimento mental, a oralidade a até mesmo a percepção, porém as habilidades motoras vão se tornando pouco desenvolvidas, o que pode comprometer, inclusive, o desenvolvimento cognitivo e o processo de aprendizagem das crianças.

Correr, subir em árvores, andar na grama, pular. Todas essas atividades devem fazer parte da rotina de qualquer criança principalmente em fases do desenvolvimento e primordialmente em centros de Educação Infantil.

Cabe aos espaços educacionais buscar meios para trabalhar em consonância com esta nova realidade, de modo a promover uma aprendizagem de qualidade e significativa. Para Gomes (2013, p.155) “Alguns aplicativos podem ajudar no desenvolvimento das capacidades cognitivas, auxiliando no aprendizado de cores, formas, na coordenação motora e no processo de alfabetização”. É importante que o professor esteja aberto a novas possibilidades de adaptar seu planejamento, utilizando de recursos diversificados, buscando resgatar brincadeiras antigas e mesclando as tecnologias, buscando de maneira crítica ampliar seus recursos possibilitando o acesso a diferentes mídias para o desenvolvimento de seus alunos. Os profissionais da educação tendo o papel de mediador e trabalhando por meio das possibilidades e enriquecer o aprendizado de seus alunos. Contribuindo de maneira global para o desenvolvimento e tornando atividades cada vez mais ricas e interessantes.

Fatores referentes a influência da tecnologia e mídias no processo educacional, mesmo eles sendo em sua grande parte estímulos positivos, desafiam os educadores a realizar uma ponte entre resgatar as brincadeiras de antigamente e atividades lúdicas proporcionadas pelas tecnologias, garantir que o brincar continue sendo um espaço privilegiado de acesso à cultura e tornar claro o que mudou e o que permanece.

Mostrar a importância que brincadeiras antigas possuem no contexto histórico, mesmo face a tantas transformações dessa forma como Friedman (2009 p.26) relata. “Cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que cria as suas próprias, específicas. Assim utilizando o antigo e o novo, cada geração tem suas próprias características e padrões de sensibilidade”.

Nessa perspectiva é possível entender que o conceito de infância sempre esteve presente na sociedade, mas as formas de viver a infância é que foram diversificadas. As mídias devem ser usadas como instrumento de auxílio ao professor, mas na dosagem correta, pois o uso excessivo faz com que o processo de ensino-aprendizagem tome uma direção contrária, causando possíveis prejuízos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve como uso pressupostos teóricos, bibliográficos, onde buscou ressaltar a presença do lúdico na educação infantil, como uma ferramenta primordial no processo de desenvolvimento do ser humano na primeira infância, tendo em vista as múltiplas potencialidades que podem ser desenvolvidas a partir desta ação.

O jogo é considerado importante no que se refere à aquisição de conhecimento e desempenho no âmbito escolar. Com este estudo tornou-se possível compreender melhor a ação do jogo no desenvolvimento da criança tanto cognitivo, social, emocional e físico-motor.

Conclui-se também de quão importante é o papel dos educadores nesse processo de mediação ensino/aprendizagem na vida dos alunos. Ainda é preciso que se tenha uma percepção ativa dos comportamentos apresentados pelos alunos em sala de aula, pois, de certa forma o reflexo do seu ambiente social, será imposto no dia a dia escolar. Dessa forma, será possível identificar os tipos de jogos a serem utilizados em sala de aula.

O processo de educar é um desafio para o professor e para a criança. É importante que o educador tenha um entendimento apurado desse rico mundo de descobertas e desafios que é a infância, podem proporcionar aos seus alunos experiências únicas, visando o crescimento infantil acompanhado de jogos e brincadeiras que a própria criança inventa constituindo conceitos para entender o seu mundo ao seu redor.

Ampliando oportunidades de compreender as próprias experiências vivenciadas através do lúdico. É também importante salientar e que se faz necessário uma reflexão sobre o uso das mídias e a influência dos novos avanços tecnológicos no desenvolvimento infantil, procurando resgatar brincadeiras incentivando e estimulando as crianças possibilitando o contato interpessoal, que primem pelo movimento, pela socialização, pelos jogos cooperativos, tirando-os do modo estático que os recursos midiáticos possibilitam a essas crianças empobrecendo parte do seu desenvolvimento global e comprometendo possivelmente sua aprendizagem no futuro.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Armida. **A criança e seus jogos**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 1992.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Tradução: Dora Flaksman. Rio de Janeiro: Afiliada, 1981.

BORGES, Cariza Maria Alves; ROCHA, Joyce Angélica Pereira; RODRIGUES, Vinicius Dias. A Influência da tecnologia na educação e na socialização das crianças contemporâneas. **EFDeportes.com**: Revista Digital, Buenos Aires, v. 19, n. 199, dez. 2014. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd199/tecnologia-e-socializacao-de-criancas.htm>>. Acesso em: 22 ago. 2018.

BRASIL. Lei nº 8069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da criança e do adolescente e dá outras providências. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 16 jul. 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L8069.htm>. Acesso em: 13 set. 2018.

CRAIDY, Carmen; KAERCHER, Gládis E. **Educação Infantil**: para que te quero? Porto Alegre: Artmed, 2007.

FRIEDMANN, Adriana. **Jogos tradicionais**. São Paulo: FDE, 1995. (Série Ideias).

_____. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. 2. ed. São Paulo: Scritta Abring. 2009.

GOMES, Suzana dos Santos. Brincar em tempos digitais. **Presença Pedagógica**, Belo Horizonte, v. 19, n. 113, p. 44-51, set./out. 2013.

_____. Infância e tecnologias. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KRAMER, Sonia. **Infancia e educação infantil**. Campinas: Papyrus, 1999.

VYGOTSKY, Lev Semenovch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.