



IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO ALUNO COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Ana Paula Arruda Zonta¹, Deusa Maria Bonfim Mesquita
Rodrigues², Joice de Souza Ribeiro Silva³, Lilian Dias da Silva⁴,
Márcio José da Silva⁵, Maria Helena Grego Brassal⁶

Resumo: Este artigo visa discutir a importância dos jogos na educação de alunos com deficiência intelectual. Apesar de a legislação atual nos falar da inclusão, ainda acontece sua exclusão nas relações estabelecidas no contexto escolar. Diante desses pressupostos, vemos na atividade lúdica um caminho possível para desenvolver a aprendizagem, pois os jogos expressam a forma de como uma criança reflete o mundo, ordena, desorganiza e reconstrói a sua maneira. É um espaço onde a criança com deficiência intelectual aprenderá brincando, facilitando seu desenvolvimento nas funções psicológicas, tanto intelectuais como nas interações com o próximo. Deste modo, o presente trabalho é o resultado de uma pesquisa bibliográfica, tendo como referencial teórico os seguintes autores que deram subsídios à pesquisa: Freire (2002), Kishimoto (2003), Piaget (1978, 1996), Vigotsky (1987, 1998), dentre outros, que teve o objetivo de conhecer o pensamento de pesquisadores e de proceder ao conhecimento relativo à importância das atividades lúdicas, referente às crianças com deficiência intelectual.

Palavras-chave: Deficiência intelectual; lúdico; educador; inclusão.

Abstract: This paper discusses the importance of games in education of students with intellectual disabilities. Despite legislation in the current talk of inclusion, exclusion still happens in the relationships within the school context. Given these assumptions, we see in play activity a possible way to develop learning games for expressing how a child reflects the world, ordered, disorganized and reconstructs his way. It is a place where children with intellectual disabilities learn playing, facilitating their development in psychological functions, both intellectual and in interactions with others. Thus, this work is the result of a literature search, the theoretical reference, the following authors who have research grants: Freire (2002), Kishimoto (2003), Piaget (1978, 1996), Vygotsky (1987, 1998), among others, that aimed to know the thinking of researchers

¹ **Ana Paula Arruda Zonta** – Graduação em Pedagogia com Licenciatura Plena pela FIU - Faculdades Integradas Urubupungá - Pereira Barreto – SP. Especialização Lato Sensu em Educação com Ênfase em Educação Infantil - FAISA - Faculdade de Ilha Solteira - SP.

² **Deusa Maria Bonfim Mesquita Rodrigues** – Graduação em Pedagogia com Licenciatura Plena - FAR – Faculdade Reunida – SP. Especialização Lato-Sensu em Educação Especial – FAS – Faculdade de Selvíria – MS.

³ **Joice de Souza Ribeiro Silva** – Graduação em Fisioterapia pela FUNEC - Santa Fé do Sul – SP.

⁴ **Lilian Dias da Silva** – Graduação em Educação Física – Faculdades Integradas Stela Maris - SP

⁵ **Márcio José da Silva** - Graduação em Educação Física pela FUNEC - Santa Fé do Sul – SP.

⁶ **Maria Helena Grego Brassal** - Graduação em Pedagogia com Licenciatura Plena pela Universidade Oeste Paulista de Presidente Prudente – SP. Especialização em Educação Especial: Formação Integrada e apoio específico.



and to undertake knowledge concerning the importance of play activities concerning children with intellectual disabilities.

Keywords: Intellectual disability; playful, educator; inclusion.

Primeiras Palavras

Era uma vez uma escola para animais. Os professores tinham certeza que possuíam um programa de ensino inclusivo, porém, por algum motivo, todos os animais estavam indo mal. O pato era a estrela da classe de natação, porém não conseguia subir nas árvores. O macaco era excelente subindo em árvores, mas era reprovado na natação. Os frangos se destacavam nos estudos sobre os grãos, mas desorganizavam tanto a aula de subir em árvores que sempre acabavam na sala do diretor. Os coelhos eram sensacionais nas corridas, mas precisavam de aulas particulares em natação. O mais triste de tudo era ver as tartarugas, que, depois de vários exames e testes foram diagnosticados como tendo “deficiência intelectual”. De fato, foram enviadas para classe de educação especial numa distante toca de esquilos. A pergunta é: Quem eram os verdadeiros fracassados?

(Anônimo)

INTRODUÇÃO

A neuropedagogia estuda o cérebro e como ocorre o processo de aprendizagem, possibilitando a intervenção na área cognitiva, orgânica, emocional e sociointerativa da pessoa, buscando uma atuação que dê significado à aprendizagem, desenvolvendo suas competências.

Sendo a neuropedagogia uma área que trabalha com o processo de dificuldade de aprendizagem, é relevante que os profissionais da área busquem conhecimento para executarem suas funções e, dentre estes, temos os jogos, que podem ser inseridos na práxis pedagógica do professor.

Neste contexto, torna-se necessário que o neuropedagogo desenvolva atividades que contribuam com este aluno, realizando um trabalho inter e multidisciplinar, para tentar descobrir as causas de suas dificuldades e auxiliar na aprendizagem.

É preciso construir dentro da área educacional um sistema que promova a inclusão do aluno com deficiência intelectual, mostrar que é possível desenvolver atividades que promovam a capacidade cognitiva desses alunos..

É necessário proporcionar a aprendizagem que contribua para o seu desenvolvimento, em que a criança pode imaginar, criar e interagir com o próximo.



Muitos métodos estão sendo usados como recursos didáticos e, entre essas metodologias, destaca-se o uso dos jogos, instrumento através do qual o educador pode estimular o desenvolvimento de crianças com deficiência intelectual.

Os jogos têm como objetivo promover o desenvolvimento em todas as áreas do conhecimento, resgatando o prazer pelo aprender, inserindo o aluno com deficiência intelectual no contexto escolar e contribuir para sua formação. Assim, a educação pode ser compreendida como um instrumento no processo de ensino.

Desta forma, a intenção deste artigo é mostrar o jogo como recurso pedagógico no desenvolvimento de alunos com deficiência intelectual. Sendo assim, o profissional da educação, de um modo geral, poderá rever sua práxis pedagógica ao utilizar jogos e brincadeiras no contexto escolar, sempre valorizando as habilidades e a individualidade de seus alunos.

ENTENDENDO A DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

A humanidade tem toda uma história para comprovar como os caminhos das pessoas com deficiência têm sido permeados de obstáculos, riscos e limitações. Como tem sido difícil a sua sobrevivência, seu desenvolvimento e sua convivência social.

De acordo com Marcucci (2003, p. 41), “de todas as deficiências, a mental é, sem dúvida, a mais frequente e a mais grave de todas, por afetar o indivíduo naquilo que ele tem de mais precioso: sua inteligência”. De acordo com o próprio autor, as estimativas da Organização Mundial da Saúde (OMS) para países em desenvolvimento apontam que 10% da população possui algum tipo de deficiência, sendo a metade desse potencial (5%) relativo à Deficiência Mental.

Segundo Sassaki (2004), baseado no conceito publicado em 1992 pela Associação Americana de deficiência mental, a mesma passa a ser denominada “*Deficiência Intelectual*”, considerando-a não mais como um traço absoluto da pessoa que a tem e sim como um atributo que interage com seu meio ambiente físico e humano que, por sua vez, deve adaptar-se às necessidades especiais dessa pessoa. No entanto, o termo adotado deste ponto em diante será deficiência intelectual.

Segundo o DSM-IV (1995) a deficiência intelectual é o estado de redução notável do funcionamento intelectual significativamente inferior à média, que dá lugar a deficiências no comportamento adaptativo e que tem origem no período de desenvolvimento, associado à limitação de pelo menos dois aspectos do funcionamento



adaptativo ou da capacidade do indivíduo em responder adequadamente às demandas da sociedade em comunicação, cuidados pessoais, competências domésticas, habilidades sociais, utilização dos recursos comunitários, autonomia, saúde e segurança, aptidões escolares, lazer e trabalho.

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Diante de teorias fundamentadas de Piaget (1996) e Vigotsky (1987), podemos dizer que os jogos, brinquedos e brincadeiras e sua relação com o desenvolvimento e a aprendizagem, há muito tempo, vêm sendo explorados no campo científico, como um processo auxiliador no desenvolvimento cognitivo da criança. Neste sentido, ao longo desta trajetória, tem-se procurado analisar os jogos por intermédio de concepções de ordem psicológica, biológica, antropológica, sociológica e linguística.

Segundo Piaget (1996), o desenvolvimento do jogo está ligado aos processos puramente individuais e de símbolos inerentes à estrutura mental da criança e que só por ela podem ser explicados. Assim como no desenvolvimento infantil, o autor analisa o desenvolvimento do jogo de forma espontânea, ou seja, conforme se organizam as novas formas de estrutura, surgem novas modificações nos jogos que, por sua vez, vão se integrando ao desenvolvimento do sujeito por intermédio de um processo denominado assimilação.

Para Piaget (1978), a construção de estruturas mentais desenvolve a aquisição do conhecimento e, nesse sentido, a brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, igual à aprendizagem e também é compreendida como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá. Portanto, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos de acordo com seu nível de desenvolvimento.

O brincar desperta a imaginação, abrindo novas possibilidades de aprendizagem, pois, neste estágio, a criança tem liberdade de criar, imaginar e é por meio da ludicidade que a criança exterioriza seus anseios e imita o mundo dos adultos. Ao fazer de conta, ela desenvolve a imaginação, idealizando um mundo real ao criar situações.

Os jogos e as brincadeiras são estratégias metodológicas que proporcionam uma aprendizagem concreta por meio de atividades práticas. Os Parâmetros Curriculares Nacionais dizem que:



No jogo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginado, desenvolvem-se o autoconhecimento – até onde se pode chegar – e o conhecimento dos outros – o que se pode esperar e em que circunstâncias. (...) Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas (BRASIL, 1997, p. 90).

Em consonância com Vigotsky (1987), o significado do jogo varia do ponto de vista da criança para a do adulto, pois, mesmo inserida no mundo do adulto, a criança forma seu pequeno mundo, no qual, através daquilo que cria em suas brincadeiras, estabelece suas relações. Portanto, o jogo é um fator que compõe o desenvolvimento do pensamento, pois, além de ser para a criança uma ferramenta de conhecimento do mundo, sua evolução acontece acompanhando e interagindo com o próprio desenvolvimento da inteligência.

Para Piaget (1978), o desenvolvimento da criança precisa passar pela prática lúdica e seu processo de aprendizagem deve ser harmonioso, pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento. A brincadeira é um processo de relações entre a criança e o brinquedo e das crianças entre si e com os adultos, sendo um dos fatores determinantes para auxiliar o desenvolvimento integral da criança. O brincar no contexto educativo deve ser rico em seu universo pedagógico, se os métodos de educação formal não atingem toda a população, por que não investir nesses novos caminhos? Ao brincar, a criança conquista autoestima, autonomia e criatividade, fatores essenciais para a inclusão de alunos com deficiência intelectual.

As atividades lúdicas são essenciais é nelas que ocorrem as experiências inteligentes e reflexivas e, a partir deste processo, produz-se o conhecimento. Vygotsky (1998) salienta com muita clareza esse processo ao afirmar que a mudança de uma criança de um estágio de desenvolvimento para outro dependerá das necessidades que a criança apresenta e os incentivos que são eficazes para colocá-la em ação, sendo que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo.

Vygotsky (1998) desenvolve sua teoria e afirma que a aprendizagem acontece em dois níveis: nível de desenvolvimento real (o que a criança já é capaz de realizar por si própria, sem ajuda do outro) e o nível de desenvolvimento potencial (aquilo que ela realiza com o auxílio de outra pessoa).



Cremos que os jogos são instrumentos que devem ser explorados na escola como um recurso pedagógico, pois além de desenvolver regras de comportamento, o jogo atua na zona de desenvolvimento proximal, ou seja, a criança consegue realizações numa situação de jogo, as quais ainda não é capaz de realizar numa situação de aprendizagem formal, pois o aluno não constrói significados a partir dos conteúdos de aprendizagem sozinhos, mas, em uma situação interativa, na qual os professores têm um papel essencial, já que qualquer coisa que façam ou deixem de fazer é determinante para que o aluno aprenda ou não de forma significativa.

A arte de brincar auxilia a criança a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma. As brincadeiras por mais simples, são fontes de estímulos ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança com deficiência intelectual. Brincando, a criança tem a oportunidade de exercitar suas funções psicossociais, experimentar desafios, investigar e conhecer o mundo de maneira natural e espontânea.

Piaget (1978) acredita ser determinante a prática lúdica, para que o desenvolvimento infantil seja harmonioso, pois tal atividade propicia a expressão do imaginário, a aquisição de regras e a apropriação do conhecimento.

Vygotsky (1997, p.12) afirma que: “uma criança com deficiência mental não é simplesmente menos desenvolvida que outra da sua idade, mas é uma criança que se desenvolve de outro modo”.

Na concepção de Piaget (1978), o desenvolvimento do conhecimento é um processo espontâneo, ligado ao desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais. Já a aprendizagem situa-se ao lado oposto do desenvolvimento, geralmente é provocada por situações criadas pelo educador, pois o mesmo deverá planejar sua práxis pedagógica, organizando suas ações, estar sempre atento às brincadeiras, interagindo e oferecendo novos elementos no contexto, pois a deficiência intelectual é um enorme desafio para a educação, pela própria complexidade que a envolve.

O jogo pode ser considerado um recurso pedagógico indispensável, mas o professor inclusivo deve adotar uma metodologia não convencional com recursos alternativos e inovadores. Seu trabalho individual e solitário cede lugar ao trabalho em grupo, buscando coletivamente as soluções e alternativas pedagógicas.

De acordo com Vygotsky (1998), a arte de brincar pode ajudar a criança com necessidades educativas especiais a desenvolver-se, a comunicar-se com os que a cercam e consigo mesma, pois o aprendizado é uma ação humana inerente a cada



indivíduo e, se aprender é uma ação individual, pelo contrário, ensinar é um ato coletivo, no qual se espera que o professor disponibilize a todos os alunos sem exceção um mesmo conhecimento.

Dentro deste referencial teórico citado até o momento, podemos dizer que o aluno deve vivenciar situações enriquecedoras por meio dos jogos, utilizando recursos pedagógicos. Desta forma, fundamentar a importância do ensino lúdico principalmente quando falamos de alunos com deficiência intelectual.

O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Considerando que o aluno com deficiência intelectual apresenta dificuldades em assimilar conteúdos, faz-se necessária a utilização de material pedagógico com temas concretos e de estratégias metodológicas práticas, para que esse aluno desenvolva sua capacidade cognitiva, facilitando a construção do conhecimento.

Para Kishimoto (2003), o trabalho pedagógico poderá utilizar os jogos educativos como recurso didático-pedagógico, promovendo a aprendizagem e desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos. Porém, o jogo deve ser praticado de uma forma construtiva e não como uma série de atividades sem sentido, tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas e intelectuais, não esquecendo a importância da socialização.

O trabalho pedagógico com a criança com deficiência intelectual, embora tenha características próprias, o mesmo de acordo com a legislação vigente, não difere daquele apresentado às crianças comuns ou normais. Antes, deve atender aos mesmos objetivos gerais, proporcionando oportunidades para que os alunos possam integrar-se tanto no processo educacional, como nos demais setores da sociedade. Em hipótese alguma, deve a criança com deficiência intelectual ter subestimadas as suas potencialidades de desenvolvimento.

Para Almeida (1994)

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. A educação lúdica é uma ação inerente na criança, adolescente, jovem, adulto e aparece sempre como uma forma tradicional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (p. 10).



Freire (2002) aponta-nos a importância dos jogos para o desenvolvimento do ser humano, e, na verdade, o que temos visto são educadores que têm medo de ensinar a matemática, mas se faz necessário romper paradigmas, para que os alunos possam entender e compreender os conceitos desta área.

Para Brougère (1992), ao direcionar o olhar para a atividade lúdica, o educador confronta o eu com a realidade, com a imagem do mundo e da cultura que se quer mostrar à criança. O brinquedo revela dependendo das atividades propostas pelo educador, toda a complexidade existente entre o real e o irreal, sendo a forma pela qual a criança entende a maioria dos conflitos criados pelas limitações do mundo em que vive.

Nessa perspectiva, Tardiff (2002) compreende que a prática escolar exige adaptação constante às circunstâncias particulares das situações de trabalho, em que se lida com seres humanos individualizados, pois é necessário entender que a inclusão consiste em adequar os sistemas sociais gerais da sociedade de tal modo que sejam eliminados os fatores que excluem.

Desta forma, o ambiente escolar é o lugar onde a ação pedagógica desencadeia o processo de ensino aprendizagem, através da mediação do professor como agente que irá auxiliar na zona de desenvolvimento proximal do aluno.

Uma atividade lúdica no contexto escolar deve atender aos significados existentes nos brinquedos e como estes objetos podem chegar às mãos das crianças, de modo a proporcionar as mais diversas experiências.

Embora apresente atrasos no seu desenvolvimento cognitivo e/ou motor, também necessita de atividades lúdicas no seu dia a dia. Talvez, até mais do que as outras crianças, por necessitar de muito mais estímulos para desenvolver suas habilidades cognitivas, motoras e sensoriais.

O jogo possibilita à criança deficiente mental aprender de acordo com o seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado à satisfação e ao êxito, sendo este a origem da autoestima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação (IDE, 2008, p. 96).

De acordo com a realidade apresentada, podemos perceber que o aluno com deficiência intelectual tem, como qualquer outra? dificuldades e potencialidades. Seu



tratamento consiste em reforçar e favorecer o nível de desenvolvimento destas potencialidades e proporcionar o apoio necessário às suas dificuldades.

Para Kishimoto (2003), a construção do conhecimento por um aluno com deficiência intelectual é mais complexa, portanto, os profissionais da área educacional devem valorizar a prática lúdica, entendendo que o jogo pode ser um grande aliado no ato de ensinar de forma vivencial, pois desde os primeiros anos de vida, os jogos e as brincadeiras são nossos mediadores na relação com o mundo.

O educador, ao desenvolver sua prática pedagógica empregando o lúdico com crianças deficientes intelectuais, precisa entender que todo esse processo irá contribuir para o desenvolvimento do seu potencial, mas somente se houver estimulação adequada.

O aluno com deficiência intelectual requer um olhar diferenciado em relação às suas necessidades, pois incumbirá ao professor uma avaliação constante, elaborando e desenvolvendo as atividades educacionais, sempre respeitando a singularidade do educando.

Dentro destes pressupostos a escola, e o professor precisam ver a inclusão não somente na teoria, mas em sua prática, porque é uma realidade, e a inclusão dos alunos com deficiência intelectual é uma realidade que tem como parâmetros a questão do direito e do respeito.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da revisão bibliográfica realizada, verificamos a importância dos jogos pedagógicos no atendimento aos alunos com deficiência intelectual. As atividades lúdicas revelam a seriedade deste instrumento como um suporte pedagógico de ensino e de aprendizagem, com possibilidade de aplicação em sala de aula, ficando evidente que o jogo desperta interesse, motivação e envolvimento do participante com a atividade, interações positivas nas relações interpessoais.

Para tanto, é preciso que os gestores e educadores escolares tenham conhecimento acerca dos processos de desenvolvimento humano, principalmente quando tratamos dos alunos com deficiência intelectual, pois há uma necessidade de estudos e pesquisas na área, de modo a compreender como esses educandos estão sendo acompanhados nas escolas regulares. Nesse sentido, considera-se que, no processo de inclusão, a melhor forma de conseguir o desenvolvimento do ensino e,



consequentemente, da aprendizagem, é através da relação com o outro, ou seja, da interação.

O desenvolvimento de uma criança com deficiência intelectual, por meio de atividades lúdicas, irá contribuir para sua coordenação motora, suas habilidades visuais e auditivas e seu raciocínio criativo, pois os jogos em geral tornam-se um momento rico de relações interpessoais, pois é no brincar que elas demonstram seu entendimento do mundo real, expressam seus sentimentos, sendo uma atividade fundamental para seu desenvolvimento.

Entendemos por meio deste artigo ser a aprendizagem uma atividade ininterrupta, que se estende por toda a vida, deve ser significativa.

É importante observar que este trabalho não compreendeu a totalidade dos estudos referentes aos escritos sobre os jogos no contexto da deficiência intelectual. Nossa intenção não se esgota nestes preceitos, no entanto, poderá servir como reflexão para trabalhos posteriores de pesquisa de campo nesta área.

Os jogos na prática docente devem transformar os conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas, pois com os mesmos há motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado. Porém, o professor deve estar consciente de que os jogos ou brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos como provocação a uma aprendizagem significativa e estímulo à construção de um novo conhecimento com o desenvolvimento de novas habilidades.

É importante ressaltar que para a construção do conhecimento que irá gerar uma autonomia moral e intelectual, somente ocorrerá em ambientes nos quais os alunos tenham a oportunidade de fazer opções, vivenciando situações e tornando as atividades mais significativas.

O sistema educacional deveria considerar o lúdico como aliado e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança com deficiência intelectual, pois para a inserção deste aluno na escola regular, numa perspectiva inclusiva, o professor necessita de novos procedimentos de ensino, novas estratégias metodológicas, capazes de atingirem o potencial de cada um dos alunos, respeitando suas diferenças.

REFERÊNCIAS



ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 1994.

ASSOCIAÇÃO PSIQUIÁTRICA AMERICANA. *Manual diagnóstico e estatístico de transtornos mentais (DSM-IV)*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

BRASIL. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. *Parâmetros curriculares nacionais: matemática*. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BROUGÈRE, G. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1995.

FONSECA, Vitor da. *Psicomotricidade – perspectivas multidisciplinares*. Porto Alegre: Artmed, 2004

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tisuko M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko M. *O Jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

MARCUCCI, Márcia. *A criança especial: temas médicos, educativos e sociais*. São Paulo: Roca, 2003.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SASSAKI, Romeu Kazumi. *Inclusão: construindo uma sociedade para todos*. 5.ed. Rio de Janeiro: WVA, 2004.

TARDIF, M. *Saberes docentes e formação inicial*. Petrópolis: Vozes, 2002.

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

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.