

TEORIAS DA APRENDIZAGEM, JOGOS E PROVA BRASIL: UM DIÁLOGO, UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA

José Maria Lopes da Silva¹

Universidade Federal do Amazonas
(josel6449@gmail.com)

RESUMO

A pesquisa procurou um entendimento das fragilidades dos estudantes nas competências cognitivas para o cálculo matemático, como também, contribuir teoricamente, mediante revisão bibliográfica, ao se debruçar sobre teorias da aprendizagem que colaboram para um entendimento desse processo, dentro de uma concepção pedagógica centrada no estudante. Voltou-se também para um diálogo entre linhas de estudos que delineiam um mesmo sentido na educação, ou seja, se preocupam com uma educação significativa e de qualidade. A pesquisa contemplou vinte e três alunos do nono ano e treze professores de matemática, da Escola Estadual Tiradentes, do município de Manaus - AM. Os dados foram coletados por meio de questionários estruturados de método fechado, aplicados aos professores e estudantes. Foram também aplicados testes diagnósticos aos estudantes com questões da Prova Brasil e, analisados quanti-qualitativamente. Os dados coletados e analisados mostraram que a utilização de interinstrumentos bem direcionados, colaboram no processo cognitivo dos estudantes e no ensino aprendizagem.

Palavras-Chave: teorias da aprendizagem, prova brasil, jogos pedagógicos, educação.

ABSTRACT

The research sought an understanding of students' weaknesses in cognitive competences for mathematical calculus, as well as contributing theoretically, through a bibliographical review, by focusing on learning theories that collaborate for an understanding of this process, within a student - centered pedagogical conception. It has also turned to a dialogue between lines of studies that have the same meaning in education, that is, they are concerned with meaningful and quality education. The study included twenty - three ninth grade students and thirteen mathematics teachers, from the Tiradentes State School, in the municipality of

¹ Universidade Federal do Amazonas, Campus Manaus-AM.

Manaus - AM. Data were collected through closed-ended questionnaires, applied to teachers and students. Diagnostic tests were also applied to students with Brazilian Test questions, and analyzed quantitatively. The data collected and analyzed showed that the use of well targeted interinstruments, collaborate in the cognitive process of students and in teaching learning.

Keywords: learning theories, Brazil Test, pedagogic games, education.

Submetido em: 06/04/18

Aceito em: 20/06/18

INTRODUÇÃO

Este estudo desenvolvido na escola estadual Tiradentes, localizada na Avenida Codajás; bairro Petrópolis, no município de Manaus – AM, procura respostas aproximadas para o entendimento das fragilidades dos alunos nas competências cognitivas para o cálculo matemático, frente às resoluções de problemas propostos nos testes elaborados pela Prova Brasil.

A pesquisa que traz o tema *'TEORIAS DA APRENDIZAGEM, JOGOS E PROVA BRASIL: UM DIÁLOGO, UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA'*, reforça a busca de diferentes metodologias em prol de uma educação significativa. Buscou-se investigar métodos que possam levar os estudantes a um entendimento dos conteúdos referentes à Prova Brasil/2017, como também almeja encontrar caminhos pedagógicos no intuito de aumentar o grau de competências cognitivas dos mesmos.

É importante conhecer estes recursos de avaliação mais profundamente, para que possam ter relevância os esforços na busca de melhorias na educação. Nessa ótica, o trabalho se debruçou sobre o instrumento Prova Brasil com o intuito de entender e interpretar pedagogicamente os níveis da sua escala de proficiência e sua matriz de referência para a matemática. Essa disposição levou a pesquisa a encontrar meios que pudessem combinar-se, para assim, servir de apoio na construção e motivação do aprender dos alunos, se fundamentando nas teorias da aprendizagem que preconizam o jogo didático na sala de aula como fator de desenvolvimento integral do aluno, por meio da interação social, emocional e de condutas adquiridas.

Em decorrência dos tipos de questões e problemas de investigação que se colocam nesta pesquisa, adotou-se múltiplos métodos, onde a mesma se desenvolveu na linha da pesquisa bibliográfica, em conjunto com a pesquisa-ação. A forma de abordagem utilizada no trabalho foi a quanti-qualitativa, pois segundo Prodanov (2013), essas duas abordagens estão interligadas e complementam-se.

Espera-se conseguir, com este trabalho, subsídios que atendam às necessidades dos discentes participantes do projeto, como também trazer informações que possam levar os graduados e graduandos, nas diversas licenciaturas, a uma reflexão cada vez mais instigante na busca de métodos pedagógicos por meio dos interinstrumentos e, que estes, possibilitem a volta da criatividade, motivação, autonomia, liberdade na sala de aula e, acima de tudo, um ensino-aprendizagem significativo e de qualidade para todos.

MÉTODO OU FORMALISMO

Os conteúdos abordados durante o projeto tiveram a contextualização como ponto de partida, pois temos em andamento a construção de um ambiente que possa “favorecer o aprendizado, de maneira significativa” (MOREIRA, 2011). Foi utilizado material didático da própria escola como, quadro, pincel, apagador, entre outros.

Os jogos pedagógicos utilizados nas aulas foram confeccionados antecipadamente, viabilizando-se um tempo maior para as interações dos alunos, como também, no controle da sala. A aplicação dos jogos pedagógicos iniciou-se pela explicação das suas regras e fazendo a formação de grupos para o momento lúdico.

O segundo momento ficou a cargo das aulas teóricas e práticas dos conteúdos, esse momento é essencial para a organização dos conhecimentos cognitivos adquiridos durante a interação com o objeto (jogo) e, com o meio (escola, colegas, etc.), esse momento é observável na figura 1. Outro momento indissociável do anterior é a avaliação, que tem como ponto a ser discutido na pesquisa, evidenciados nas figuras 2, 3, 4 e 5, no tópico resultados e discussões. Essa, por sua vez, deu-se por intermédio de 12 testes diagnósticos da Prova Brasil/matemática.

Um dos objetivos explícito deste trabalho foi tentar um diálogo entre instrumentos que se enverjavam em uma mesma direção e que se dispusessem no auxílio da educação. Foi com esse entusiasmo que propusemos um diálogo entre Prova Brasil, teorias da aprendizagem e jogos pedagógicos (material concreto), sendo o primeiro um dos instrumentos voltado para a compreensão das competências dos alunos nos eixos da sua escolarização (5º; 9º ano do ensino fundamental e 3º ano do ensino médio). O segundo ponto foram as teorias que têm em seu cerne uma vasta fundamentação no âmbito do ensino-aprendizagem; e por conseguinte os jogos como motivadores e facilitadores no entendimento dos conteúdos.

Para termos uma ótica mais profunda dos acontecimentos no ensino - aprendizagem na sala de aula, realizamos questionários para os professores quanto para os estudantes a respeito dos jogos, material pedagógico, teorias da

aprendizagem e Prova Brasil. Os resultados se encontram nos quadros 1, 2, 3, 4, no tópico resultados e discussões.

Segue uma das abordagens feitas na sala de aula com os alunos do nono ano, com a proposta da pesquisa.

1- ABORDAGEM

O diálogo foi orientado da seguinte forma:

1ª fase das análises:

Prova Brasil

Análise dos temas que compõem a matriz de referência da Prova Brasil.

Análise dos descritores que têm como objetivo indicar determinada habilidade que deve ter sido desenvolvida nessa fase de ensino.

Teorias da Aprendizagem

Análise das Teorias de Aprendizagem, segundo os critérios de aproximação das concepções do ensino-aprendizagem.

Jogos (material concreto)

Análise dos critérios: regras, tempo e espaço.

Análise dos critérios emocionais e sociais.

2ª fase do diálogo:

Nesta fase foi realizado um ajustamento entre o conteúdo da matriz de referência (Prova Brasil), as Teorias da Aprendizagem e o jogo a ser utilizado.

Procedimento

Aula: Funções

Tema: Espaço e Forma

Descritor (D9): interpretar informações apresentadas por meio de coordenadas cartesianas.

Proficiência: Desempenho maior ou igual a 250 e menor que 275.

Teoria da Aprendizagem: Construtivista

Jogo: Batalha Naval; Tempo: 30 a 50 min.; Espaço: sala de aula

Segundo a matriz de referência de matemática da Prova Brasil para o 9º ano do ensino fundamental sobre o tema, Espaço e Forma e descritor D9, pretende-se avaliar no aluno, sua “habilidade de localizar pontos em sistema cartesiano ou, a partir de pontos no sistema, identificar suas coordenadas” (BRASIL, 2008, p. 164).

Na procura por um jogo que pudesse auxiliar na construção de um ambiente propício para a interação, motivação e organização sequencial desse conteúdo, surgiu o jogo Batalha Naval, foi considerada a possibilidade de o mesmo ser um recurso potencial na construção do conhecimento em relação ao tema proposto pela matriz de referência, como também para a interação social entre os alunos,

sendo um jogo de ação e estratégia. O tempo de duração é entre trinta a cinquenta minutos, o que é um tempo razoável para o uso na sala de aula. Outro ponto positivo para utilização é a manipulação que requer um mínimo de espaço, o que favorece sua aplicação na sala de aula.

Ausubel (1980), Piaget (1996; 2001), Vygotsky (1988) e Montessori (1972) discorrem nas suas teorias que os indivíduos precisam das interações tanto material (manipulação de objetos) quanto, social (interação entre os indivíduos) para que haja uma aprendizagem significativa de fato.

De acordo com Ausubel (1980) a função primordial do organizador prévio é fazer a ligação do conhecimento atual do aprendiz e um novo conhecimento, facilitando a aprendizagem.

O jogo destacado acima, se mostrou eficiente em todos os sentidos, pois serviu como facilitador e motivador do novo conhecimento, levamos em conta a interação que se criou ao aplicá-lo e, a construção de ideias e conceitos novos (subsunçores) para os exercícios de fixação do conteúdo e para os testes específicos da Prova Brasil. Foi observado, durante a aplicação do projeto, que ao elaborar aulas criativas que trazem a essência da ludicidade e com finalidades pedagógicas, o aluno deixa o rigor da sistematização e promove o ato de brincar.

Nesse sentido, Piaget (1973) ressalta que o brincar reflete o nível de desenvolvimento cognitivo da criança por meio dos processos de assimilação e acomodação e tem a função de possibilitar a execução e consolidação das habilidades adquiridas. Portanto, os jogos pedagógicos servem de instrumentos para facilitar o ensino aprendizagem de maneira prazerosa. "Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar as energias das crianças, mas meio que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual" (PIAGET, 1973, p. 97).

Outra colocação feita por esse psicólogo é que por meio da ludicidade dos jogos a criança constrói conhecimento do mundo ao seu redor, tanto físico como social, e delimita esse espaço entre o período sensório-motor até o período operatório formal.

Evidenciando os encontros das ideias entre os teóricos, Vygotsky (1994) analisa o jogo como um processo e não como resultado ao considerar que o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois ao jogar a criança se envolve de tal maneira que o objeto da brincadeira se torna pequeno frente a sua imaginação. Visualizado na figura 1.

O comportamento da criança nas situações do dia-dia é, quanto aos funcionamentos, oposto ao seu comportamento no brinquedo. A ação está subordinada ao significado: já, na vida real, obviamente a ação domina o significado. Portanto, é absolutamente incorreto considerar o brinquedo como protótipo forma predominante do dia-dia da criança. VYGOTSKY (1994, p.128 apud PACHECO, 2012, p.76).

Considerando o entendimento dos teóricos, podemos refletir que a escolha do jogo Batalha Naval foi acertada, pois o mesmo favorece a liberdade de criação e imaginação do jogador (estudante), ato necessário para se chegar a uma aprendizagem significativa. É nesses momentos que se faz necessário o conhecimento das teorias da aprendizagem, do conteúdo que se vai trabalhar e a maneira pedagógica adotada pelo profissional da educação.

Salientando que as teorias elencadas na pesquisa se mostram calcadas em um ensino-aprendizagem voltados para o aluno e, quando as mesmas ressaltam os jogos como material pedagógico, seguem-se a uma única ideia, a de que os mesmos são contribuintes no processo educativo. Outro fator que encorajou esta pesquisa foi identificar que os temas e os descritores da matriz de referência da Prova Brasil têm semelhanças e permitem que o discente esteja no centro das análises.

Quando se propõe uma interação (diálogo) de determinados instrumentos do ensino-aprendizagem (teoria e prática), objetiva-se modificações no âmbito afetivo, social, motivacional, como também, nas habilidades e competências dos estudantes. Portanto, o método proposto de fazer um diálogo entre o jogo, matriz de referência (Prova Brasil) e Teorias da Aprendizagem, vem mostrar que os resultados são satisfatórios, pois os alunos aceitaram participar de todo o processo. Segundo os teóricos estudados esse é um dos pilares para se chegar a uma aprendizagem significativa.

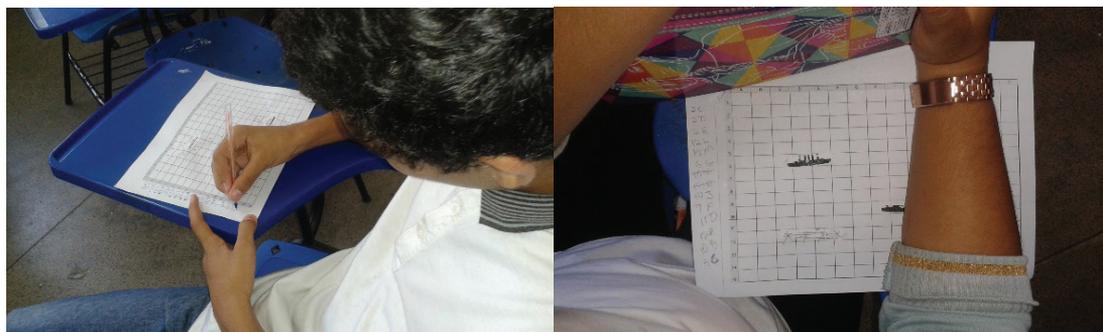


Figura 1: Aplicando o jogo Batalha naval na sala de aula.
Fonte: Própria (2018).

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados obtidos nesta pesquisa e aqui elencados tiveram como conjunto universo, vinte e três alunos do nono ano do ensino fundamental e treze professores de matemática. Aos alunos foram aplicados, ao longo do projeto, doze testes (simulados) oficiais da Prova Brasil, com dez questões cada teste, totalizando cento e vinte questões que investigaram os processos cognitivos quanto habilidades

e competências matemáticas. Outro procedimento adotado na investigação foram questionários de método fechado aos estudantes e professores.

GRÁFICOS DOS TESTES INICIAIS APLICADOS AOS ALUNOS

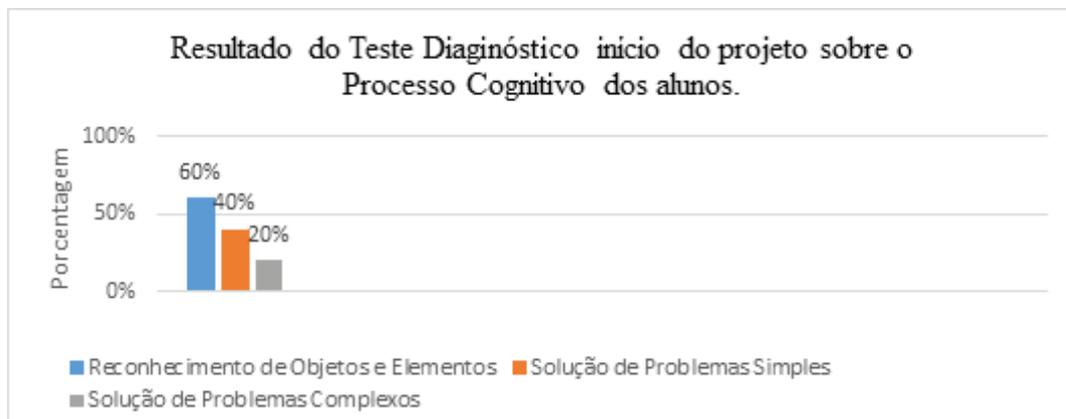


Figura 2: Gráfico referente ao teste inicial sobre o processo cognitivo dos alunos.

Fonte: Própria (2018).

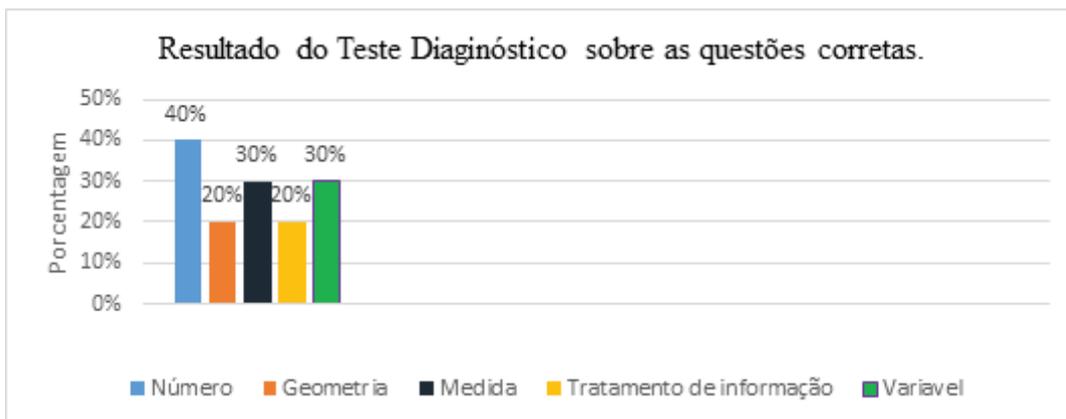


Figura 3: Gráfico referente ao teste inicial sobre as questões da Prova Brasil.

Fonte: Própria (2018).

GRÁFICOS DOS TESTES FINAIS APLICADOS AOS ALUNOS

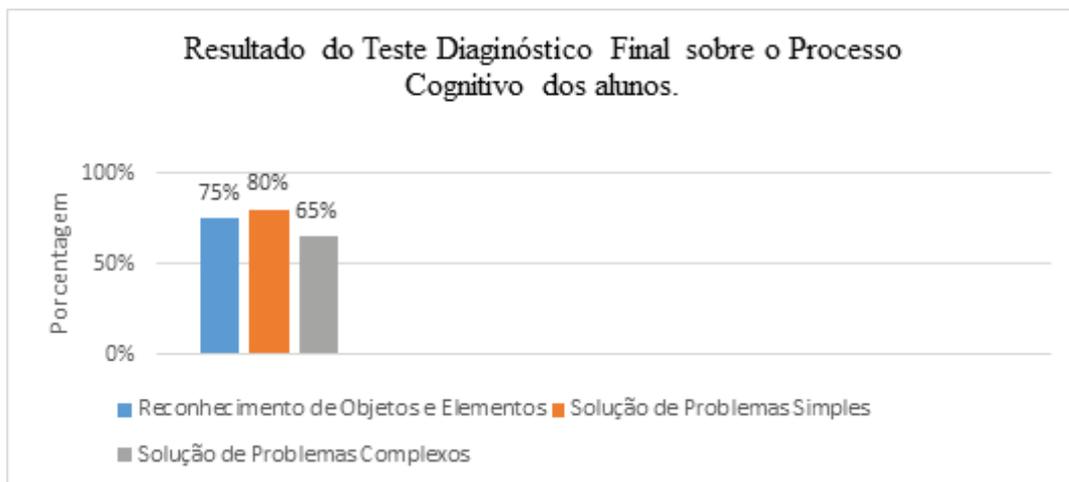


Figura 4: Gráfico referente teste final sobre o Processo Cognitivo dos alunos.
 Fonte: Própria (2018).

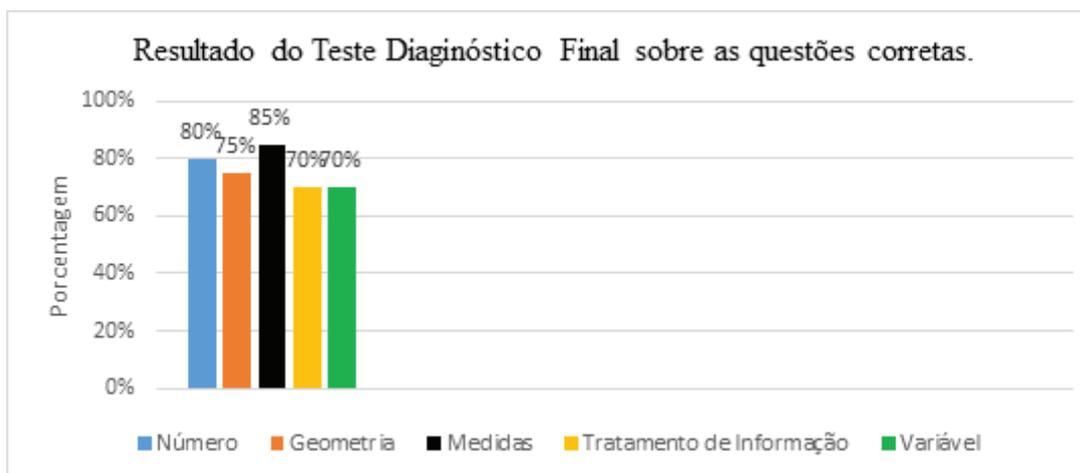


Figura 5: Gráfico referente ao teste final sobre as questões da Prova Brasil.
 Fonte: Própria (2018).

O PROCESSO COGNITIVO

O gráfico dos itens do processo cognitivo, do início da pesquisa, mostra que o rendimento dos alunos que responderam corretamente o item reconhecimento de objetos e elementos foi de 60%; solução de problemas simples 40%, e soluções de problemas complexos 20%. No final da pesquisa os itens avaliados tiveram resultados expressivos como é mostrado no gráfico, 75% no item reconhecimento de objetos e elementos, 80% referente à solução de problemas simples e conseguiram

atingir 65% no item soluções de problemas complexos. Os resultados deixam clara a evolução dos alunos a partir da utilização de processos cognitivos.

TRATAMENTO DE INFORMAÇÃO

Podemos observar que no teste inicial feito com os alunos a porcentagem das questões corretas ficou em 20% no item domínio de estatística e tratamento das informações. Os dados do teste final, ou seja, o teste aplicado no fim do projeto, assinalou 70%, das questões respondidas corretamente, sendo perceptível também um auto grau no processo cognitivo dos alunos; contudo, o resultado expressivo mostra que os trabalhos desenvolvidos com os alunos tiveram resultados positivos.

NÚMEROS

O domínio numérico, no início da pesquisa, correspondeu a 40% das questões corretas em testes nos quais foram aplicados problemas simples e complexos. No teste final foi proposto o mesmo grau de dificuldade para os alunos, no entanto, seus resultados chegaram a 80% de acertos, demonstrando um elevado desenvolvimento cognitivo quanto às habilidades.

MEDIDAS

Com as questões sobre medidas, aplicadas no teste diagnóstico inicial, os alunos tiveram dificuldade de compreensão naquelas que relacionavam o reconhecimento das unidades de medidas correspondente a um atributo; ou na hora de estimar uma medida em problemas que exigiam equivalência de tempo, por exemplo, longitude entre medidas usuais e também, nos momentos de execução do cálculo de áreas, perímetros e medidas de capacidade e suas equivalências. Dessa forma, foi observado na correção dos testes que o maior grau de dificuldade se deu na equivalência de figuras e no cálculo de área de uma figura composta, resultando 30% de acertos. Na aplicação do teste final, as ocorrências de respostas corretas foram 85%, um percentual discrepante em relação ao primeiro teste, evidenciando um aumento significativo na cognição dos estudantes.

GEOMETRIA

As perguntas que envolveram a geometria foram respondidas corretamente no primeiro teste diagnóstico em 20%. Foram observados durante as análises das respostas que muitos alunos tinham dificuldades no reconhecimento de figuras, conceitos e propriedades geométricas. Com o uso dos jogos nas aulas houve a compreensão dos conteúdos, favorecendo a aquisição e retenção desse conhecimento, pois o mesmo trouxe motivação, concentração e interação, dinamizando o processo ensino aprendizagem. Refletindo sobre o resultado do teste final, em que os estudantes conseguiram atingir 75% de respostas corretas,

observa-se o grande diferencial promovido pelas aulas criativas que fogem do modelo tradicional.

VARIÁVEIS

Em relação às variáveis o percentual das respostas corretas ficou em 30%. Os estudantes neste quesito tiveram muita dificuldade em completar sequências e reconhecer um padrão de formação. Outras dificuldades observadas, ao longo do tratamento dos dados, ocorreram nos problemas que envolveram proporcionalidade e também quando foram necessários conceitos e cálculos de porcentagem. Na aplicação do teste final os estudantes chegaram a 70% de acertos. Este item demonstra uma evolução tanto no cognitivo quanto nas competências.

RESULTADOS DOS QUESTIONÁRIOS

A pesquisa se utilizou de questionário fechado para avaliar as impressões dos alunos sobre a utilização dos jogos nas aulas.

Aos alunos:

Quadro 1 - Resultado do questionário em porcentagem (%)

Perguntas do questionário aos estudantes	Porcentagem de alunos (%)	
	Sim	Não
Os jogos utilizados nas aulas correspondem ao conteúdo?	100%	0%
Os jogos pedagógicos podem auxiliar na aprendizagem?	90%	10%

Quando questionados se os jogos estavam adequados ao conteúdo proposto, 100% dos alunos afirmaram que sim. Este item mostra que os jogos pedagógicos, portanto, podem auxiliar na aprendizagem de até 90% dos alunos. Isso reafirma a ideia de que a ludicidade facilita bastante a aprendizagem.

Ao refletirmos sobre o entendimento das respostas dos questionários realizados com os alunos a respeito do uso de jogos pedagógicos no ensino-aprendizagem, podemos dizer que os mesmos contribuem, de fato, pois sua ludicidade deixa o aprendizado mais dinâmico e participativo.

Aos professores:

Essas perguntas foram direcionadas especificamente para os professores de matemática.

Quadro 2 - Resultados do questionário em porcentagem (%)

Perguntas do questionário aos professores	Porcentagem de alunos (%)	
	Sim	Não
Você usa material pedagógico na sala de aula?	10%	90%
Você acha necessário a utilização dos materiais pedagógicos na sala de aula?	80%	20%
Você acredita que as teorias da aprendizagem podem contribuir na melhoria do ensino aprendizagem?	60%	40%

Quando questionados sobre a utilização de materiais pedagógicos na sala de aula, 90% dos professores afirmaram que não usam. Na pergunta: é necessário a utilização de material pedagógico na sala de aula? 80% dos professores disseram que sim.

As respostas sobre se as teorias da aprendizagem podem ajudar no desenvolvimento do aluno, 60% dos docentes afirmaram que sim. Percebemos pelas respostas dos professores que falta uma motivação maior para realizarem aulas criativas, pois acreditam que utilizar material pedagógico, usar as teorias da aprendizagem na sala de aula, contribuem para o ensino e para aprendizagem.

Quadro 3 - Resultados do questionário em porcentagem (%)

Perguntas do questionário	Porcentagem de alunos (%)
Qual da seguinte teoria você utiliza na sala de aula?	
Epistemologia Genética	0%
Teoria Construtivista	60%
Behaviorismo	0%
Teoria da Inclusão	40%
Aprendizado Experimental	0%
Inteligências múltiplas.	0%

É perceptível no quadro acima que as respostas dadas pelos professores foram influenciadas pela etimologia da palavra, ou seja, sua construção, pois em muitos momentos da aplicação do teste, muitos docentes não lembravam o conceito das teorias elencadas na pesquisa. Isso nos dá subsídios para entender o grau de envolvimento do professor com a sua docência.

Sobre a Prova Brasil:

Quadro 4 - Resultados do questionário em porcentagem (%)

Perguntas do questionário sobre a Prova Brasil	Porcentagem de alunos (%)	
	Sim	Não
Você já trabalhou com os temas e descritores da Prova Brasil?	40%	60%
Você acha importante a aplicação da Prova Brasil?	100%	0%

Os questionamentos feitos aos professores sobre a Prova Brasil revelaram que não é dada a devida importância aos referenciais desse instrumento e que precisam trabalhar de acordo com os seus ideais, pois quando os professores afirmam 100% que é importante essa prova, e não a utilizam, colocam em cheque suas práticas, aquilo que eles acham que é certo, para seus alunos, e não o fazem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em muitos momentos a educação, nos estabelecimentos de ensino, é feita mecanicamente, contrariando aquilo que nos cursos de formação dos profissionais da educação é aprendido. Embora saibamos que a educação deve incluir instrumentos e métodos que possam levar o estudante a uma aprendizagem justa, de qualidade e significativa para todos.

Nesta perspectiva a pesquisa pretendeu realizar um diálogo entre instrumento avaliador de ensino, teorias da aprendizagem e jogos pedagógicos, oportunizando uma possibilidade para trabalhar com diferentes frentes de desenvolvimento educacional tanto quanto pedagógico, pois é imprescindível trilharmos caminhos diferentes desses enraizados métodos em nosso sistema educacional, trazendo adaptações para um ensino que remeta situações reais e/ou abstratas para nossos alunos.

Ao analisar as experiências adquiridas ao longo da pesquisa, por meio dos métodos científicos propostos, constatamos que os alunos, participantes do projeto, adquiriram um alto grau de competências cognitivas, pois, seus resultados nos testes diagnósticos foram bastante expressivos diante da realidade anterior.

Nessa dimensão prospectiva que apresentamos, entendemos que é importante, ao profissional da educação, organizar um currículo próprio que segundo a ótica desta, teria esse formato: método, metodologia, processos cognitivos, conteúdos, procedimentos (técnicas e recursos), atividades (experiências) e avaliação. Um currículo visto dessa forma incentivaria a participação dos discentes e docentes na construção de um ambiente escolar democrático e dinâmico.

Na construção da nossa proposta e com a intensão de ajudar os alunos nas dificuldades matemáticas da Prova Brasil, é observável a coerência entre o discurso e a prática pedagógica do trabalho desenvolvido com os alunos. Esta análise da estrutura da pesquisa remete a uma busca incessante de sugestões e propostas, com a finalidade de promover caminhos nos quais muitos possam contribuir para a educação, empenhados em uma ilimitada busca pelos recursos metodológicos educacionais.

Esperamos ter deixado nossa intenção de reflexão sobre as abordagens e práticas do ensino e aprendizagem na sala de aula.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus em primeiro lugar e a todos que representam o Programa Institucional de Bolsa Iniciação à Docência (PIBID).

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P.; NOVAK, Joseph D.; HANESIAN, Helen. **Psicologia Educacional**. 2.ed. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Prodanov, 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

PACHECO, Dalmir. **Jogo, Educação e Tendências Atuais: uma viagem pelo hemisfério da emoção**. Manaus: BK editora, 2012. 134, p.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogos, sonhos, imagem e representação**. 3 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

MOREIRA, Marco Antonio. **Aprendizagem significativa: a teoria e textos complementares**. São Pulo: Editora Livraria da Física, 2011.

BRASIL. Ministério da educação. **PDE: Plano de Desenvolvimento da Educação: ensino fundamental: matriz de referência, tópicos e descritores**. Brasília: MEC, SEB; Inep, 2008.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 3. ed. São Paulo: Ática, 1996.

PIAGET, J. **Seis Estudos de Psicologia**. Editora Forense Universitária. Rio de Janeiro, RJ. 2001.

MONTESORI, Maria. **A Criança**. Editora Nórdica, Rio de Janeiro, Brasil, 1972.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1988.