

**RELATOS**

## OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESEBA/UFU

Nádia Carvalho Arcenio FRAGA<sup>1</sup>  
Lais de Castro AGRINITO<sup>2</sup>  
Caroline Reis COSTA<sup>3</sup>

**Resumo:** O presente trabalho trata-se de um relato das experiências docentes vivenciadas nos três primeiros anos do Ensino Fundamental (Alfabetização Inicial) na Escola de Educação Básica da UFU. O relato objetiva analisar o papel dos jogos e das brincadeiras no processo de intervenção das atividades desenvolvidas em sala e avaliar suas contribuições para o processo de aquisição da leitura e da escrita. Nesse sentido, ao longo do texto, são pautadas algumas experiências de brincadeiras e jogos desenvolvidos na sala de aula, os quais evidenciam avanços dos alunos no processo de alfabetização e em relação ao interesse dos mesmos nas atividades propostas, tanto nas individuais como nas coletivas. De acordo com as práticas retratadas, evidenciou-se que os jogos e as brincadeiras criam oportunidades para as crianças se sentirem parte de um grupo, para fazerem e encontrarem amigos, para desenvolverem o companheirismo, a competitividade positiva e o respeito às regras, além de promover uma aprendizagem significativa. Portanto, apontamos para a relevância de se repensar a prática docente, construindo alternativas lúdicas, pois, ao compreender a importância dos jogos e das brincadeiras como recursos que visam ao desenvolvimento cognitivo e social da criança, o professor tem o importante papel de favorecer, paulatinamente, no cotidiano de sua prática pedagógica, o uso desses recursos para fazer o aluno progredir.

**Palavras-chave:** Aprendizagem, Jogos, Brincadeiras.

**Abstract:** *The present work it is an account of the experience of the teachers experienced in the first three years of elementary school (Initial Literacy) in the School of Basic Education of the Federal University of Uberlandia - UFU. The report aims to analyze the role of games and play in the intervention process and assess their contributions to the process of acquisition of reading and writing. Accordingly, throughout the text are based on gaming experiences and some games developed in the classroom, the (as) which show students' progress in the process of literacy and interest in relation to the proposed activities, both in the individual and collective. According to the practices portrayed, it became clear that the games and the games create opportunities for children to feel part of a group, to make and meet friends, develop companionship, positive competitiveness and respect the rules, and promote*

---

<sup>1</sup> Possui graduação em Pedagogia pela Faculdade Católica de Uberlândia, graduação em Normal Superior pela Faculdade Católica de Uberlândia e graduação em Pedagogia Licenciatura pela Faculdade Católica de Uberlândia. Especialização em Supervisão Escolar e Inspeção Escolar pela Faculdade Católica de Uberlândia. Atualmente é professora de alfabetização inicial da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia.

<sup>2</sup> Professora de alfabetização inicial da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia.

<sup>3</sup> Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Uberlândia (2010) e é pós-graduanda em Psicopedagogia Clínica e Institucional na mesma instituição (2013). Atuou como professora da área de alfabetização na Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia e atualmente é professora alfabetizadora no Instituto Teresa Valsé.

*meaningful learning. Therefore, we point out the importance of rethinking the teaching practice, building recreational alternatives because to understand the importance of games and play in cognitive and social development of the child, the teacher has an important role to promote they happen gradually, in everyday, their pedagogical practices.*

**Keywords:** *Learning, Games, Play.*

## **Introdução**

A complexidade imbuída no ato de aprender nos traz a necessidade, enquanto docentes, da constante busca de reflexão e compreensão dos diversos fatores envolvidos nesse processo.

As concepções de aprendizagem têm variado de acordo com os diferentes momentos históricos e sociais da humanidade. Nesse sentido, diversos estudiosos têm contribuído para que a concepção de aprendizagem seja redimensionada. A partir de estudos de Vygotsky (1998), Piaget (1972), Ferreiro e Teberosky (1986), dentre outros, a aprendizagem passou a ser compreendida como um processo de construção de conhecimentos, de desenvolvimento, perpassada por fatores biológicos, psicológicos, afetivos e sociais.

Dessa forma, analisamos que os diversos fatores envolvidos no processo de aprendizagem, internos e externos ao indivíduo, interferem na forma como o sujeito se relaciona com o seu objeto de conhecimento, influenciando, assim, no processo da apreensão desse objeto. Portanto, o conhecimento se torna um processo construtivo, resultante das interações do sujeito com o objeto de conhecimento e com o meio (MIRANDA, 2000).

Tendo em vista a complexidade do processo de aprendizagem, e as interferências psicológicas, sociais, afetivas e culturais nele presentes, apontamos que

as interações que o sujeito estabelece com esses fatores podem mostrar um nível maior ou menor de dificuldade no percurso do processo de aprendizagem.

Desse modo, faz-se necessário pensar e compreender como nossos alunos aprendem e quais as dificuldades apresentadas nesse processo, para, então, intervir, proporcionando a eles desafios e estímulos coerentes ao nível de desenvolvimento de cada um e possibilitando, por sua vez, a evolução dos mesmos.

Sabendo que o brincar e o lúdico são singularidades da infância, singularidades essas integrantes do currículo escolar, e do seu poder no processo de evolução do desenvolvimento e da aprendizagem do sujeito, surgiu a necessidade de se pensarem os jogos e as brincadeiras como aliados no processo de intervenção na aprendizagem da leitura e da escrita.

Dessa maneira, passamos a intensificar no cotidiano dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, da Escola de Educação Básica da Universidade Federal de Uberlândia (Eseba/UFU), os jogos e as brincadeiras, levando em consideração, além da cultura lúdica, os desenvolvimentos de competências e habilidades previstas pelo currículo escolar, colaborando, assim, com o sucesso das crianças no processo de alfabetização.

No presente trabalho, buscaremos discutir a relevância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento e na vida das crianças, bem como descrever e relatar algumas ações de intervenção na aprendizagem da leitura e da escrita realizadas pelos professores e alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental da escola referida, utilizando jogos e brincadeiras.

## **1. O papel dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem das crianças**

Na tentativa de analisar o papel do jogo e das brincadeiras no processo de intervenção na aprendizagem, buscamos nos apoiar em autores como Piaget (1990), Vygotsky (1998), Kishimoto (2003), Carleto (2000, 2004), Elkonin (1998), dentre outros, que enfocam a relevância do jogo e da brincadeira no processo de ensino e de aprendizagem.

Para Kishimoto (2003), ao brincar, a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos, comunica-se com seus pares, expressa-se por meio de múltiplas linguagens, descobre regras e toma decisões.

Chateau (1987) entende o jogo como importante estratégia de diagnóstico e intervenção, pois permite conhecer a criança em sua totalidade e analisar aspectos motores, afetivos, sociais, morais e estrutura da criança em desenvolvimento. Assim, a criança só é completa quando brinca, pois no brincar ela revela sua natureza, sua personalidade, seus sentimentos e demonstra suas potencialidades e limitações. Acreditamos que a brincadeira deve ser considerada como uma atividade interativa e, por isso, momento de troca, de discussão, de construção de regras, de convivência e humanização.

Apoiando-nos na teoria de Vygotsky (1998), podemos verificar o significado dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento integral da criança. Esse autor afirma que o brinquedo:

[...] cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade (VYGOTSKY, 1998, p. 116).

A partir das palavras do autor podemos inferir que o brincar cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), pois, quando a criança faz-de-conta, cria situações que não fazem parte da sua realidade. Assim, é possível dizer que a brincadeira de

faz-de-conta ultrapassa o nível de desenvolvimento real da criança e permite que ela desempenhe papéis e realize atividades mais complexas, independentemente de sua faixa etária.

Carleto (2004, p. 14-15) também aponta esses aspectos, retratando que:

O brincar favorece a criação de zonas de desenvolvimento proximal. [...] pelo jogo a criança alcança níveis mais complexos, imprime significados diferentes aos objetos de uso no brinquedo e ao administrar o tempo e o espaço que utilizam nos diferentes jogos, as crianças têm a possibilidade de levantar hipóteses, resolver problemas e construir sistemas de representação mais amplos, aos quais não teriam acesso no seu cotidiano.

Segundo Leontiev (1988), o brinquedo torna possível à criança concretizar as suas necessidades de agir com os objetos humanos e realizar ações humanas com eles, a despeito de as mesmas não estarem diretamente acessíveis a ela. Essas ações são realizadas por um objeto que substitui o objeto original (do mundo adulto) e, embora não permita à criança reproduzir o produto da atividade humana, permite a ela reproduzir a estrutura da atividade, em suas dimensões de orientação e execução.

Percebemos isso quando uma criança, ao brincar de professor, reproduz as ações de ensino, a relação com os alunos e com os demais professores, fazendo cópias na lousa, dentre outras atividades. Nessas situações, não está em questão para a criança a concretização do objetivo da atividade de ensino, mas sim a reprodução, por ela, daquilo que entende ser a atividade de ensino: o motivo, as ações e as operações. Dessa forma, a criança age conscientemente, procurando desempenhar os papéis dos adultos em determinada atividade e, assim, descobre não só a relação dos homens com o objeto, mas também das pessoas entre si em uma determinada atividade.

A criança, por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano e reelabora sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes. Quando a criança brinca, parece mais madura do que ela é na realidade, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no

mundo adulto, que cada vez mais se abre para ela, e lida com os mais diferentes temas.

Percebemos que, muitas vezes, no cotidiano escolar, são atribuídos frequentemente ao jogo valores como: divertimento, descontração, não sério, recreação, brinquedo. Não raro, o jogo é associado à falta de compromisso. É interessante observar que esses valores verificados no senso comum contrapõem jogo e trabalho e, em certa medida, são alimentados por uma moral do trabalho, pois este é visto como esforço, seriedade e produção. Segundo Jacquin (1963),

O jogo é a mais importante das atividades da infância. O jogo é para a criança o que o trabalho é para o adulto. Para educar a criança, precisamos absolutamente compreender o que o jogo representa na sua vida, para que pode servir-lhe, que forças a impelem ao jogo mesmo quando está doente. (p. 15).

A relação da criança com o jogo é estudada por Piaget (1975) sob o ponto de vista psicogenético. Segundo Piaget, o conhecimento é um processo contínuo de construção e reconstrução na relação da criança com o ambiente. O autor denomina esse processo de desequilíbrios, conflitos e perturbações como processo de “equilibração”, sendo a atividade lúdica integrante desse processo.

A criança, a partir da manipulação, cria novas situações, reinventa, adaptando-se ao meio, em um processo dialético, ou seja, ao mesmo tempo em que se modifica está modificando o meio. Piaget afirma que:

A assimilação mantém a sua função primordial de conservar e de fixar pelo exercício o que interessa à atividade do sujeito. Mas, quando surge, durante essa busca, uma realidade semelhante a que é procurada, mas suficientemente distinta para necessitar um esforço espacial de acomodação, o esquema assim diferenciado tende, então, para reter a novidade como tal (PIAGET, 1990, p. 110).

Dessa forma, os jogos são fundamentais para a criança construir conhecimentos. Por meio do jogo, a criança, como afirma Kishimoto (2003, p. 40), “assimila eventos e objetos ao seu eu e suas estruturas mentais”. A criança, por meio

do jogo, adquire novas experiências por contato externo e pela manipulação do objeto; encontra desafios, diante dos quais, pelo seu próprio esforço, atingirá níveis mais elevados de desenvolvimento (intelectual e motor), em um processo de evolução e aprendizagem.

Piaget (1972) formulou níveis de conhecimento que são comuns a todos os seres humanos e, independentemente da sociedade ou idade, acontecem na mesma ordem: nível sensório-motor, nível pré-operatório, nível das operações concretas e das operações formais. Os jogos também participam desse processo de construção gradativa e assumem caráter evolutivo. Eles se iniciam nos primeiros meses de vida, na forma de exercício sensório-motor (jogo de exercício), e evoluem, por volta dos seis anos de vida, para jogo simbólico, o qual progride e se manifesta na etapa seguinte, como jogo de regras (CARLETO, 2004).

O jogo de regras tem sua relevância, pois, segundo Piaget (1990), marca a transição da atividade individual para a socialização. Essa modalidade de jogo possui a regularidade imposta pelas regras, porém, esse jogo precisa do outro para ser jogado, na medida em que as regras regulam as ações permitidas ou não, colocando limites nos jogos. A esse respeito, Piaget (1990) acrescenta:

Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (corridas, jogos de bola de gude, ou com colas, etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez, etc.), competição dos indivíduos (sem o que a regra seria inútil) e regulamentado quer por um código transmitido de gerações, quer por acordos momentâneos (p. 185).

Pelo jogo, a criança é capaz de se conscientizar sobre seu processo de funcionamento e problematizar sua própria ação. Assim, percebemos a relevância do brincar e do jogo no processo de desenvolvimento e de aprendizagem do sujeito.

Isso posto, discutiremos as contribuições da utilização dos jogos e das brincadeiras como alternativas no processo de aprendizagem, nos anos iniciais do Ensino Fundamental da Eseba/UFU.

## **2. Os jogos e as brincadeiras no processo de intervenção na aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental da Eseba/UFU**

Percebemos que os jogos e as brincadeiras possibilitam ao educando criar, imaginar, fazer de conta e superar obstáculos, funcionando como um instrumento para a aprendizagem. Por meio dos jogos, evidenciamos os avanços dos alunos e destacamos a relevância de repensarmos nossa prática enquanto docentes, já que, muitas vezes, priorizamos no processo de ensino e de aprendizagem atividades como cópia e reprodução, que resultam em silêncio e monotonia, o que prioriza a forma conteudista em detrimento de uma prática mais dinâmica, participativa, criativa, significativa, construtiva, em outras palavras, lúdica.

Nesse sentido, evidenciamos a necessidade de intensificar, no cotidiano dos anos iniciais do Ensino Fundamental da Eseba/UFU, os jogos, as brincadeiras, o faz-de-conta, dentre outras atividades de extrema importância para o desenvolvimento da criança.

Leontiev (1988) afirma que a brincadeira é a atividade principal da criança, aquela em conexão com a qual ocorrem as mais significativas mudanças no desenvolvimento psíquico do sujeito. É por meio da brincadeira também que se desenvolvem os processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança em direção a um novo e mais elevado nível de desenvolvimento a ser apropriado, por meio de outras atividades especificamente humanas, tal como o estudo, por exemplo.

A intervenção, ou interferência do professor nesse processo, possibilitará à criança apropriar-se dos jogos, conhecer suas estratégias, analisar suas jogadas, seus erros, acertos e avanços, pois assim estará proporcionando a elevação da autoestima mediante a capacidade de aprender e desenvolver habilidades antes desconhecidas.

### **3. Contribuições do jogo e da brincadeira no processo de aquisição da aprendizagem**

Na alfabetização, os jogos e as brincadeiras podem ser poderosos aliados para que os alunos reflitam sobre o sistema de escrita, sem necessariamente serem obrigados a enfrentar treinos sem sentido. Assim, a brincadeira e os jogos tornam-se atividades consideradas vitais na idade escolar, uma vez que configuram a formação de alicerces para aquisição da escrita, o que contribui para a formação simbólica da consciência.

De acordo com Mello (1995, p. 29),

[...] as novas gerações se apropriam dos instrumentos culturais criados pelos homens ao longo da história – como, por exemplo, a linguagem escrita – à medida que realizam com esses instrumentos as atividades para as quais esses foram criados. No caso da escrita, é necessário utilizá-la – considerando o fim social para o qual foi criada – para escrever ao registrar vivências, expressar sentimentos e emoções, comunicar-se.

Pensando em realizar um trabalho diferenciado, utilizando jogos e brincadeiras na intervenção da aprendizagem, citaremos algumas atividades utilizadas no dia a dia da sala de aula.

O BINGO DE SONS INICIAIS é voltado para os alunos do processo de alfabetização, sobretudo para aqueles que necessitam saber que a palavra é constituída de significado e sequência sonora, desenvolvendo, neles, a consciência fonológica. Nesse jogo, os alunos recebem uma cartela com seis imagens. O professor separa em

uma caixa as fichas com os nomes correspondentes às imagens das cartelas dos alunos. Em seguida, ele mostra as fichas para as crianças e explica que essas fichas serão sorteadas. Os alunos, por sua vez, devem marcar em sua cartela a imagem referente à palavra ditada pelo professor, relacionando, assim, a imagem à palavra escrita. Ressaltamos que o professor explica as regras do jogo e esclarece as dúvidas das crianças anteriormente à realização do jogo, a fim de que elas se familiarizem com o gênero textual “Instruções de jogo”. Esse jogo pode ser manuseado individualmente ou em duplas. No caso de ser escolhida a segunda opção, é necessário que o professor sugira às crianças que elas conversem antes de marcar a palavra.

Fizemos uso também de jogos que trabalham a consolidação das correspondências grafofônicas, a fim de levarmos os alunos a lerem e a escreverem palavras com fluência e a conhecerem todas as letras e suas correspondências sonoras. Um dos jogos que foram utilizados para aquisição desse processo é QUEM ESCREVE SOU EU. Foi interessante realizar esse jogo com as crianças, porque elas ainda precisavam refletir sobre todas as relações grafofônicas a serem realizadas na escrita das palavras.

Nesse jogo, o professor coloca uma das cartelas com as figuras no centro da mesa, virada para cima, e deixa a cartela de correção correspondente virada para baixo. Os alunos estão com papel e lápis para escrever as palavras relacionadas às imagens sorteadas pelo professor. Depois que todos as escrevem, o professor mostra para os alunos as palavras na cartela de correção.

Destacamos a necessidade de o professor ler em voz alta as instruções das regras e de discutir como elas funcionam, mostrando a importância de compreendê-

las e aceitá-las, o que pode auxiliar na compreensão de que as regras são salutares para a convivência e interação.

O alfabeto móvel também pode ser utilizado para a escrita das palavras, principalmente pelas crianças nos níveis de escrita iniciais.

Trabalhamos também jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético, para que os alunos: conheçam as letras do alfabeto e seus nomes; compreendam que as sílabas são formadas por unidades menores; percebam que cada fonema corresponde a uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos); percebam que se trocarmos uma letra, podemos transformar uma palavra em outra palavra; saibam que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda-direita e comparando palavras; identifiquem semelhanças e diferenças sonoras entre elas.

Um dos jogos trabalhados para ressaltar essas questões foi o TROCA DE LETRAS. Antes de iniciar o jogo, o docente fixa o quadro de pregas em um lugar acessível a todos os alunos e espalha nele as fichas de letras e de figuras. A cada troca de letras que um grupo solicita, para que uma palavra se transforme em outra, o professor inicia uma reflexão com o grupo de alunos sobre o êxito da troca. Caso o grupo não escolha a letra adequada, não ganha pontos e o outro grupo pode tentar realizar a atividade e conseguir avançar na pontuação do jogo.

Outra maneira que encontramos de desenvolver a aprendizagem em nossos alunos foi através do MERCADINHO. Pedimos para que eles trouxessem de casa embalagens de vários produtos. Quando chegaram à sala, os alunos foram divididos em grupos. Solicitamos que eles separassem os produtos em alimentos, produtos de limpeza e higiene pessoal. Após a separação do material, montamos espaços com os

produtos e seus preços, dividimos a turma em vendedores e clientes, distribuímos “dinheirinhos” entre eles e a brincadeira começou.

Com essa brincadeira, foi possível trabalhar a interdisciplinaridade, pois não só as práticas de leitura e de escrita foram desenvolvidas, observadas e realizadas, mas também a seriação, a contagem e o raciocínio lógico.

## **Conclusões**

Esperamos que o presente trabalho contribua para a (re)significação das práticas docentes arraigadas no conteudismo, a partir do reconhecimento dos jogos e das brincadeiras como recursos importantes para o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos e como estratégia significativa no processo de intervenção da aprendizagem.

A partir dos estudos pedagógicos e da vivência em sala de aula, é possível afirmarmos, com base nos aportes teóricos aqui apresentados, que os jogos e as brincadeiras exercem influência na aprendizagem da linguagem escrita pelas crianças.

Nesse sentido, é possível afirmar que, mediante os jogos e as brincadeiras, a criança vivencia regras e papéis socialmente compartilhados e, nesse processo, forma, ativa e aperfeiçoa capacidades tipicamente humanas. Essa vivência, a partir das brincadeiras com os jogos em sala de aula, revela, assim, o papel especial dessas atividades vitais na infância para o desenvolvimento da aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Nesse processo, o/a professor/a e a criança assumem papéis essenciais para o desenvolvimento social e cognitivo.

A partir da utilização dos jogos e das brincadeiras, percebemos que nossa didática em sala de aula obteve ganhos em relação ao interesse dos alunos nas

atividades individuais e coletivas propostas. Houve interação, construção e reconstrução das relações sociais e também a aceitação das regras, aceitação essa que permitiu à turma se autoestruturar e possibilitar a cooperação das crianças.

Após vivenciarmos em nossa sala de aula os jogos e o brincar como aliados do desenvolvimento dos alunos, temos a certeza de que tais atividades proporcionaram oportunidades para as crianças se sentirem parte de um grupo, no qual podem fazer e encontrar amigos, desenvolver o companheirismo, a competitividade positiva e o respeito às regras.

Enfim, ao compreender a importância dos jogos e das brincadeiras no desenvolvimento cognitivo e social da criança, o professor tem papel importante em favorecer que os jogos e as brincadeiras aconteçam de forma bastante rica nas práticas pedagógicas desenvolvidas em sala de aula.

## **Referências**

BOSSA, Nadia A. **A psicopedagogia no Brasil: contribuições a partir da prática**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2000.

CARLETO, Eliana Aparecida. **Por que brincar é coisa séria: o lugar do lúdico nas práticas escolares e na formação do educador**. (Dissertação de Mestrado, UFU), 2000.

\_\_\_\_\_. **Jogos como intervenção lógico-matemática e linguagem**. Uberlândia: Uniminas, 88p. 2004. Apostila.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Tradução de Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987.

KIGUEL, Sonia Moojen. **Reabilitação em Neurologia e Psiquiatria infantil: aspectos psicopedagógicos**. Congresso Brasileiro de Neurologia e Psiquiatria infantil – A criança e o adolescente da década de 80. Porto Alegre: Abenepe, vol. 2, 1989.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

MACEDO, Lino de. Jogos e sua importância na escola. In: \_\_\_\_\_ **Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997, p. 127– 143.

PAÍN, Sara. **Diagnóstico e tratamento dos problemas de aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 1985.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Trad. Álvaro Cabral e Chistiano Monteiro Oiticica. 3. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

SCOZ, Beatriz. **Psicopedagogia e realidade escolar: o problema escolar e de aprendizagem**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente: desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Trad. José Cipolla Neto, Luis Silveira M. Barreto e Solange Castro Afeche. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WEISS, Maria Lucia Lemme. Reflexões sobre o diagnóstico psicopedagógico. In: SCOZ, B. J. L. et al. (org.). **Psicopedagogia: contextualização, formação e atualização profissional**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.