A APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA POR MEIO DOS CONTOS

ALINE ISIDORO DE FRANÇA

RESUMO

A aprendizagem significativa por meio de histórias na prática docente é verdadeiramente enriquecedora, indo além da mera entrega de informações. Ao explorar a narrativa, os educadores proporcionam às crianças um contexto rico para a criação ativa de conhecimento. Os contos fornecem uma plataforma para uma compreensão profunda de conceitos, valores e emoções, além de estimular a imaginação e a criatividade dos alunos. Por meio das histórias, as crianças são incentivadas a conectar o conteúdo às suas experiências pessoais, tornando o aprendizado mais relevante e significativo. A linguagem envolvente das histórias também contribui para o desenvolvimento da habilidade de leitura, ampliando o vocabulário e a compreensão do texto. Além disso, os contos podem ser usados como ferramentas para abordar temas complexos que estimulam a discussão e a reflexão crítica. Dessa forma, o uso de histórias na educação não só enriquece o repertório cultural das crianças, mas também fortalece a construção ativa do conhecimento, apoia um ambiente educacional que valoriza a curiosidade, a expressão individual e a formação do pensamento crítico desde a primeira escola.

Palavras-chave: Brincar; Aprendizagem; Desenvolvimento Infantil; Conto de Fadas.

INTRODUÇÃO

Ao explorar contos de diferentes culturas e períodos históricos, os estudantes têm a oportunidade de expandir seus horizontes, desenvolvendo uma compreensão mais ampla do mundo ao seu redor. Isso não apenas enriquece seu repertório cultural, mas também promove a aceitação da diversidade e o respeito às diferenças.

A utilização de contos como recurso pedagógico também estimula a criatividade e a imaginação. Ao invés de simplesmente absorver informações, os estudantes são desafiados a interpretar, questionar e até mesmo recriar as histórias, promovendo o pensamento crítico e a expressão pessoal. Essa abordagem ativa da aprendizagem contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como resolução de problemas e comunicação eficaz.

Além disso, os contos podem ser adaptados para atender às necessidades específicas de diferentes faixas etárias e níveis de habilidade. Desde a educação infantil até o ensino superior, os contos oferecem uma flexibilidade que permite aos educadores personalizar as experiências de aprendizagem, tornando-as adequadas para diferentes públicos.

Em síntese, a aprendizagem significativa por meio dos contos não apenas enriquece o processo educacional, mas também influencia positivamente o desenvolvimento integral dos alunos. Ao incorporar narrativas envolventes e relevantes, os educadores criam um ambiente propício para a construção de conhecimento duradouro e para o florescimento de habilidades que transcendem os limites da sala de aula. Dessa forma, os contos se tornam uma ferramenta valiosa na formação de indivíduos críticos, criativos e culturalmente conscientes.

A influência positiva dos contos na formação de indivíduos críticos, criativos e culturalmente conscientes vai além do ambiente escolar, estendendo -se para a vida cotidiana e para a interação social.

A influência positiva dos contos na formação de indivíduos vai muito além dos limites do ambiente escolar, estendendo-se profundamente para a vida cotidiana e para as interações sociais. Os contos, ao transmitirem valores, morais e perspectivas diversas, contribuem para o desenvolvimento de indivíduos críticos, criativos e culturalmente conscientes.

Essas narrativas oferecem um terreno fértil para o desenvolvimento do pensamento crítico, incentivando os leitores a questionar, analisar e interpretar informações de maneiras variadas. Ao se depararem com personagens complexos e tramas envolventes, os leitores aprendem a apreciar a complexidade do mundo e a compreender que as questões raramente são simplesmente preto e branco.

Além disso, os contos proporcionam um espaço seguro para a exploração da criatividade. Ao imaginar mundos alternativos, personagens extraordinários e soluções inovadoras para desafios, os leitores são estimulados a pensar fora dos padrões convencionais. Esse exercício de imaginação não apenas alimenta a criatividade, mas também desenvolve habilidades de resolução de problemas e inovação.

A dimensão cultural dos contos é igualmente impactante. Ao expor os leitores a diferentes tradições, crenças e perspectivas, os contos promovem a compreensão intercultural e a aceitação da diversidade. Isso é essencial para a construção de uma sociedade mais inclusiva e respeitosa, onde os indivíduos estão abertos ao entendimen-

to e à valorização das diferenças.

A capacidade de compreender e interpretar narrativas não apenas aprimora as habilidades linguísticas, mas também promove a empatia e a compreensão interpessoal. Ao se colocarem no lugar dos personagens dos contos, os alunos desenvolvem uma maior sensibilidade para as diversas experiências humanas, o que contribui para a construção de uma sociedade mais inclusiva e compassiva.

Além disso, a utilização de contos como instrumento educacional favorece o desenvolvimento da capacidade argumentativa e da articulação de ideias. Os alunos são desafiados a analisar diferentes perspectivas, a formar opiniões embasadas e a expressar suas ideias de maneira clara e persuasiva. Essa habilidade é essencial não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para o pleno engajamento cívico e participação ativa na sociedade.

Os contos, ao abordarem questões éticas, morais e sociais, proporcionam uma base sólida para a discussão de temas importantes. Isso estimula o pensamento crítico dos alunos, capacitando-os a questionar, refletir e tomar decisões informadas. A discussão em torno das narrativas dos contos pode se tornar um ponto de partida valioso para explorar questões contemporâneas, promovendo a consciência social e a responsabilidade cidadã.

Além disso, a introdução de contos diversificados e representativos culturalmente contribui para a construção de uma educação mais inclusiva. Ao apresentar histórias que refletem a diversidade étnica, cultural e social, os educadores promovem o respeito à pluralidade e a valorização da riqueza das experiências humanas. Isso não apenas enriquece o repertório cultural dos alunos, mas também prepara para uma convivência harmoniosa em sociedades cada vez mais globalizadas. Além do ambiente escolar, os contos influenciam as interações sociais cotidianas, proporcionando pontos de referência compartilhados. Narrativas comuns podem ser o ponto de partida para conversas significativas, promovendo a empatia e a compreensão mútua. A capacidade de compartilhar histórias não apenas fortalece os laços sociais, mas também contribui para a construção de uma identidade cultural coletiva.

Em resumo, os contos desempenham um papel essencial na formação de indivíduos que não apenas absorvem conhecimento, mas que também são capazes de questionar, criar e apreciar a riqueza da diversidade cultural. Essa influência transcende os limites do ambiente educacional, moldando de maneira significativa a maneira como os indivíduos percebem o mundo e interagem entre si na vida cotidiana.

Em conclusão, os contos não são apenas veículos de transmissão de conhecimento, mas ferramentas poderosas na formação de cidadãos críticos, criativos e culturalmente conscientes. Ao integrar narrativas envolventes na educação, os educadores estão moldando não apenas o intelecto, mas também os valores, atitudes e habilidades necessários para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. Essa abordagem centrada na narrativa não só enriquece a jornada educacional, mas também influencia positivamente o curso da vida de cada aluno.

As narrativas oferecem um meio poderoso para transmitir valores éticos e morais. Ao expor os alunos a personagens enfrentando dilemas éticos, desafios morais e questões sociais complexas, os educadores fornecem contextos ricos para discussão e reflexão. Isso não apenas desenvolve um senso crítico, mas também contribui para a formação de cidadãos éticos e responsáveis.

Além disso, as narrativas proporcionam um terreno fértil para o desenvolvimento de habilidades interpessoais. Ao se identificarem com personagens diversos, os alunos aprendem a apreciar diferentes perspectivas e a praticar a empatia. Essas habilidades são essenciais para uma comunicação eficaz, colaboração e resolução de conflitos, preparando os alunos para interagir positivamente em uma sociedade cada vez mais interconectada.

A abordagem centrada na narrativa também estimula a criatividade e a imaginação, a abordagem centrada na narrativa é conhecida por estimular a criatividade e a imaginação. Essa abordagem coloca ênfase na construção e na expressão de histórias como uma forma de compreender e comunicar experiências. Aqui estão algumas maneiras pelas quais essa abordagem pode contribuir para o desenvolvimento da criatividade e imaginação:

Construção de Histórias: Ao criar narrativas, as pessoas são desafiadas a organizar pensamentos e experiências de uma maneira coerente. Isso envolve a criação de personagens, cenários e tramas, incentivando a mente a explorar diferentes possibilidades.

Perspectivas Múltiplas: Narrativas frequentemente envolvem diferentes pontos de vista e interpretações. Isso pode estimular a imaginação, pois as pessoas são incentivadas a considerar diferentes perspectivas e a pensar fora de sua própria experiência.

Exploração de Novas Ideias: Ao criar histórias, as pessoas têm a oportunidade de explorar conceitos e ideias que podem não ter considerado de outra forma. Isso promove a flexibilidade mental e a capacidade de pensar de maneira inovadora.

Expressão Criativa: A narrativa fornece uma plataforma para a expressão criativa. Isso pode envolver a escolha de palavras, a criação de metáforas ou a exploração de diferentes estilos de escrita, todos os quais contribuem para o desenvolvimento da criatividade.

Desenvolvimento da Imaginação: Ao criar e mergulhar em histórias, as pessoas são desafiadas a visualizar cenários e personagens em suas mentes. Isso estimula a imaginação, ajudando a desenvolver a capacidade de conceber e explorar ideias visualmente.

Resolução Criativa de Problemas: As narrativas frequentemente envolvem desafios e conflitos a serem superados pelos personagens. Esse processo de resolução de problemas dentro de uma estrutura narrativa pode inspirar pensamento criativo e estratégico.

Em resumo, a abordagem centrada na narrativa não apenas oferece uma maneira rica de comunicar experiências, mas também serve como um meio poderoso para estimular a criatividade e a imaginação, promovendo uma compreensão mais profunda e pessoal do mundo ao nosso redor.

A IMPORTÂNCIA DO CONTO DE FADAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA VISÃO DOS TEÓRICOS

Conforme Kishimoto (2009), a criança ao brincar e jogar, se envolve com a brincadeira, se entusiasma, que coloca na ação seu sentimento e emoção. Pode-se dizer que a atividade lúdica funciona como um elo integrado entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais portanto a partir do brincar desenvolvem-se a facilidade para a aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal e contribui para uma vida saudável, física e mental. Também é possível enxergar nele um pouco de representação do real no momento em que a criança elege como um substituto do objeto utilizando nas ações reais do dia a dia tornando-se, em alguns momentos, um representante da realidade.

"O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los" (KISHIMOTO, 2009, p.18).

Ao brincar a criança também adquire a capacidade da simbolização permitindo que ela possa vencer realidades angustiantes e domar medos instintivos. O brincar é um impulso natural da criança, que aliado à aprendizagem tornar-se mais fácil à obtenção do aprender devido à espontaneidade das brincadeiras através de uma forma intensa e total. O mundo infantil é diferente do mundo adulto, nele podemos encontrar o faz-deconta, o mundo da fantasia, sonhar e descobrir. Por meio das brincadeiras, que é uma ação comum da infância, a criança tem a oportunidade de se conhecer e de se constituir-se socialmente. É de pura responsabilidade do professor como educador ,observar e acompanhar seu aluno,dizemos que um indivíduo,ele só é alfabetizado e letrado quando conhece o código, e consegue usá-lo para decodificar e codificar,com a arte não diferente ,ele precisa se expor e identificar sua arte.

Estabelecer o contato direto com contos de fadas na educação infantil, cria uma ponte direta com os sentimentos e desejos de cada uma das crianças, quem nunca sonhou em ser princesa ou principe?Ou seja, viver o real ensinando a arte. O aluno precisa somente se identificar com os contos e com o conteúdo estabelecido, um dos segredos da prática pedagógica é falar a mesma "linguagem dos seus alunos " ,se aproximando ,se fazendo real ,trazendo a teoria para prática. Mas não existem problemas nessa questão, pelo contrário, essas situações devem ser vistas de maneira normal. Gradativamente o professor vai sugerindo que a arte seja realizada no dialeto padrão, isso quando o aluno é um falante de outra variedade. A arte é de acesso de todos, sem distinção ou exceções, e ao deixar que a criança se identifique e se descubra .

Uma dificuldade que essa concepção de ensinamento apresenta, é de como diferenciar as artes e seus significados, porém cabe á nós professoras usarmos nossa visão de observação e distimguir a prática das habilidades que cada aluno traz de bagagem. Ainda, de acordo com as pesquisadoras o indivíduo no processo de aprendizagem passa por fases distintas, ampliando a sua reflexão sobre o seu sistema até chegar ao seu domínio, vivendo o lúdico.

Para Kishimoto (2009), a brincadeira, o jogo, e o brinquedo, as atividades lúdicas devem se fazer presentes como recursos didáticos no processo educacional, principalmente na Educação Infantil, e as séries iniciais. Compreender esse universo conto de fadas tornar-se indispensável para o bom desenvolvimento do trabalho pedagógico efetivado pelo professor que é o mediador destas ações. O jogo educativo é essencial, pois possibilita a criança uma aprendizagem através das vivências, por meio das quais podem experimentar sensações e explorar as possibilidades de movimentos do seu corpo e do espaço adquirindo um saber globalizado a partir de situações concretas.

A atividade lúdica é um instrumento que possibilita que as crianças aprendam a relacionar-se com outras crianças, promove o desenvolvimento da linguagem e da concentração consequentemente gera uma mo-

tivação a novos conhecimentos.

As atividades lúdicas desempenham um papel fundamental no processo de aprendizagem infantil, pois proporcionam um ambiente descontraído e prazeroso, estimulando o interesse das crianças em explorar e descobrir o mundo ao seu redor. Ao participarem de jogos, brincadeiras e atividades recreativas, as crianças desenvolvem habilidades sociais, aprendem a compartilhar, a respeitar regras e a trabalhar em equipe.

A linguagem, tanto oral quanto escrita, é naturalmente estimulada durante as atividades lúdicas. A interação com outras crianças e adultos cria oportunidades para a comunicação, ampliando o vocabulário e a capacidade expressiva. Além disso, jogos que envolvem contar histórias, dramatizações e brincadeiras com palavras contribuem para o desenvolvimento da linguagem de forma lúdica e contextualizada.

A concentração é outra habilidade que se beneficia das atividades lúdicas. Ao enfrentarem desafios e resolverem problemas durante os jogos, as crianças exercitam a atenção e a capacidade de focar em uma tarefa específica. Essa prática é essencial para o desenvolvimento cognitivo, preparando-as para futuros desafios acadêmicos.

A motivação intrínseca gerada pelas atividades lúdicas é crucial para o aprendizado. As crianças tendem a estar mais envolvidas e interessadas quando estão se divertindo, o que cria um ambiente propício para a absorção de novos conhecimentos. O lúdico proporciona um estímulo natural à curiosidade, incentivando a exploração e o desejo de aprender de forma autônoma.

Além disso, as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento psicomotor das crianças, estimulando o equilíbrio, a coordenação motora fina e grossa, e a consciência corporal. Essas habilidades físicas são fundamentais para o desenvolvimento global da criança.

Em resumo, as atividades lúdicas desempenham um papel multifacetado no processo educacional infantil, proporcionando um ambiente enriquecedor que vai além da mera transmissão de conhecimento. Elas favorecem o desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, sociais, emocionais e físicos, estabelecendo as bases para um aprendizado significativo e duradouro.

O eixo da infância é o brincar, sendo um dos meios para o crescimento, e por ser um meio dinâmico, o brinquedo oportuniza o surgimento de comportamentos, padrões e normas espontâneas. Caracteriza-se por ser natural, viabilizando para a criança há uma exploração do mundo exterior e interior.

A maioria das pessoas, quando eram crianças, ouvia contos de fadas. Eles são muito importantes para desenvolver o lado lúdico das crianças, as faz viajar para reinos encantados com príncipes elegantes e princesas charmosas e delicadas, duendes e dragões, bruxas e vilões. A maioria das pessoas vai ler para seus filhos contos de fada, mas há algo muito importante para se pensar quando se conta uma dessas histórias infantis. A lição de moral. Poucos são aqueles que percebem que na maioria desses contos há uma grande e significativa lição de moral a ser passada para as nossas crianças.A criança vive em um mundo de faz de contas onde tudo é fantasia. Ler para uma criança resgata além dos valores vivenciados ,ate o aprendizado da leitura e da escrita em si.

O conto de fadas é atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade com contexto cultural e social. O autor relata sobre a zona de desenvolvimento proximal como a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Para Wallon (1981), o fator mais importante na formação da personalidade não é o ambiente físico, mas sim o social. Destaca o emocional, o afetivo e elege a afetividade como algo intimamente ligado à motricidade, como gatilho das ações e do desenvolvimento psicológico da criança.

Com seu corpo e sua projeção motora, a criança estabelece a primeira comunicação (diálogo tônico) com o meio ambiente, suporte essencial para o desenvolvimento da linguagem. Ou seja, as habilidades motoras estão associadas às emoções que conduzem à representação e que também antecedem a construção da ação, se significarem investimento, em relação ao mundo externo. Nesse conceito infantil é sinônimo de ludicidade. Toda a atividade da criança é lúdica no sentido de que é realizada por si mesma antes de poder ser integrada num projeto maior de ação que a subordina e a transforma em meio.

A personalidade humana é um processo de construção progressivo onde se integram duas funções principais: a afetividade, associada à sensibilidade interna e orientada para o social, e a inteligência, associada à sensibilidade externa, orientada para o mundo físico, para a construção de um objeto.

Ao classificar os jogos infantis, Wallon (1981) lista quatro categorias de jogos:

Jogos funcionais: caracterizados por

movimentos simples para explorar o corpo através dos sentidos.

Jogos imaginários: atividades lúdicas caracterizadas pela ênfase na brincadeira de faz de conta, na presença de uma situação imaginária.

Jogos de aquisição: iniciam-se assim que a criança, "todos olhos, todos ouvidos" como descreve Wallon, tenta compreender, conhecer, imitar canções, gestos, sons, imagens e histórias.

Jogos de fabricação: jogos onde a criança realiza atividades manuais de criação, combinação, conexão e remodelação de objetos.

Conforme Antunes (2004), a aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e o do social. O jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Uma criança que joga, antes de tudo o faz porque se diverte mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinarlhes esquemas de relações interpessoais e de convívio ético.

Trabalhar com jogos é fazer com que a criança aprenda de forma prática, interativa e alegre, ou seja, participando de atividades mais descontraídas o aluno se sente feliz e motivado e ao mesmo tempo adquire o seu conhecimento de forma prazerosa. As regras de um jogo são feitas para que a criança adquira valores que possam ser usados durante toda a sua vida, é por isso que ao fazer as atividades o educador deve pensar quais são os objetivos daquele jogo para aquela faixa etária e para a realidade a que pertence aquele aluno.Na infância os jogos são essenciais para o desenvolvimento de construção, estimulando todos os sentidos tais como: psicomotor, cognitivo, social e emocional, desenvolvendo a capacidade de pensar, refletir, abstrair, organizar, realizar e avaliar.Quando a criança joga, ela libera e realiza suas energias e tem o poder de transformar uma realidade proporcionando condições de liberação de fantasia.

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser um espaço de interação e os materiais fornecidos para crianças podem ser uma das variáveis fundamentais que auxiliam a construir a apropriar-se do conhecimento universal. (WAJSKOP,2001, p.27).

De acordo com Wajskop (2001), a brincadeira pode ser um espaço privilegiado de interação e confronto de diferentes crianças com pontos de vistas diferentes. Nesta vivência criam autonomia e cooperação compreendendo e agindo na realidade de forma ativa e construtiva. Ao definirem papéis a serem representados nas brincadeiras e no processo de duração e do espaço nos diferentes temas de jogos, as crianças têm possibilidades de levantar hipóteses, resolver problemas e a partir daí construir sistemas de representação, de modo mais amplo, no qual não teriam acesso no seu cotidiano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os contos de fadas desempenham um papel fundamental no desenvolvimento e aprendizagem das crianças, são uma prática pedagógica muitas vezes subestimada. Estas narrativas intemporais oferecem às crianças não apenas histórias envolventes, mas também lições valiosas sobre valores, emoções e resolução de problemas. Ao introduzir os contos de fadas na educação infantil, os educadores proporcionam um terreno fértil para a imaginação e a construção do conhecimento.

Os jogos, por sua vez, desempenham um papel complementar essencial. Eles oferecem às crianças a oportunidade de vivenciar ativamente os conceitos aprendidos nos contos de fadas e apoiam a aplicação prática do conhecimento de forma lúdica. As brincadeiras na educação infantil não só fortalecem as habilidades cognitivas, motoras e sociais, mas também despertam a alegria de aprender e estimulam uma abordagem ativa e espontânea.

A integração de histórias e jogos no ambiente educativo oferece uma abordagem rica e envolvente, que vai além da simples transmissão de informações. Ao unir narrativas e atividades lúdicas, os educadores proporcionam às crianças oportunidades únicas de absorver conceitos de maneira mais profunda e significativa. As histórias, por exemplo, podem servir como ponte para a compreensão de valores, culturas e experiências diversas, enriquecendo o repertório cultural dos pequenos.

Os jogos, por sua vez, oferecem um espaço para a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, transformando a aprendizagem em uma experiência interativa e dinâmica. Essa abordagem holística promove não apenas a assimilação de informações, mas também o desenvolvimento de habilidades críticas, como pensamento lógico, resolução de problemas e criatividade.

Além disso, a integração de histórias e jogos cria um ambiente colaborativo, onde as crianças podem interagir entre si, compartilhar ideias e construir conhecimento de maneira coletiva. Essa dinâmica favorece o desenvolvimento de habilidades sociais, promovendo a empatia, a comunicação eficaz e o trabalho em equipe.

O aspecto emocional também é be-

neficiado, uma vez que as histórias muitas vezes envolvem personagens com os quais as crianças podem se identificar, e os jogos proporcionam desafios que despertam emoções positivas, como a alegria da conquista e a superação de obstáculos. Esse componente emocional contribui para uma experiência educativa mais significativa e memorável.

Ao adotar essa abordagem integrada, os educadores não apenas preparam as crianças para enfrentar desafios acadêmicos, mas também cultivam uma atitude positiva em relação à aprendizagem ao longo da vida. A interconexão entre histórias e jogos não só enriquece o processo educativo, mas também estabelece bases sólidas para uma relação duradoura e positiva das crianças com a busca constante pelo conhecimento. Essa abordagem, centrada no envolvimento e na participação ativa, promove um aprendizado que vai além do conteúdo curricular, preparando as crianças para serem aprendizes autônomos e curiosos ao longo de toda a vida.

Ao integrar histórias e jogos, os educadores criam um ambiente de aprendizagem estimulante onde as crianças podem explorar, experimentar e construir a sua compreensão do mundo de forma holística. Esta abordagem não só contribui para o desenvolvimento integral da criança, mas também lança as bases para uma relação positiva e permanente com o processo educativo.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. Professores e professores: reflexões sobre a aula e prática pedagógicas diversas. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

FROEBEL, FRIEDRICH– O FORMADOR DAS CRIANÇAS PEQUENAS, 2002.

Disponível: www.revistaescola.abril.com.br/.

KSHIMOTO, Tizuco M. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5ª Edição. São Paulo: Cortez,2001.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. "Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem." São Paulo: Ícone/EDUSP, 1988.____. O desenvolvimento psicológico na infância (C. Berliner, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. Creches: atividades para crianças de zero a seis Anos. São Paulo: Moderna, 1995.

WALLON, H. (1941-1995). A evolução psicológica da criança. Lisboa, Edições 70. _____ (1959-1975). Psicologia e educação da infância. Lisboa, Estampa.