grama Estadual de Atendimento à Pessoa com Deficiência Intelectual. Disponível em:

http://siau.edunet.sp.gov.br/ItemLise/arquivos/RESCONJ%20SEDPCD,%20SES,%2 0SEE,%20SEDS,%20SEERT,%20SEELJ,%20SEC,%20SEJDC,%20SEDECT_01_13.HTM?Time=28/12/2019%2016:08:21. Acesso em: 23 nov. 2021.

SÃO PAULO. Resolução SE 11, de 31-1-2008. Disponível em:

http://siau.edunet.sp.gov.br/ItemLise/arquivos/11_08.htm. Acesso em: 14 nov. 2021.

SÃO PAULO. Resolução SE 29, de 23-6-2015. Dá nova redação ao artigo 10 da Resolução SE 61, de 11-11-2014, que dispõe sobre a Educação Especial nas unidades escolares da rede estadual de ensino. Disponível em:

http://siau.edunet.sp.gov.br/ItemLise/arquivos/29_15.HTM?Time=28/12/2019%2017: 31:01. Acesso em: 26 nov. 2021.

SÃO PAULO. Resolução SE 68, de 12-12-2017. Dispõe sobre o atendimento educacional aos alunos, público-alvo da Educação Especial, na rede estadual de ensino. Disponível em: http://siau.edunet.sp.gov.br/ItemLise/arquivos/68_17.HTM?Time=28/12/2019%2017: 22:15. Acesso em: 23 nov. 2021.

SÃO PAULO. Dispõe sobre a Terminalidade Escolar Específica de alunos com necessidades educacionais especiais na área da deficiência mental, das escolas da rede estadual de ensino e dá providências correlatas. Portaria Conjunta CENP/COGSP/CEI, de 6 de julho de 2009. Disponível em: <http://goo.gl/sPGW32>. Acesso em: 14 nov. 2021.

TAKAHASHI, A.R.W.; AMÉRICO, B.L.; CARNIEL, F. Gestão pública da educação especial e formalismo nas políticas públicas inclusivas – o caso do Brasil. Ensaio: aval. pol. públ. Educ., Rio de Janeiro, v.22, n.83, p. 379-410, abr./jun. 2014.

ZULIAN, M.S.; FREITAS, S.N. Formação de professores na educação inclusiva: aprendendo a viver, criar, pensar e ensinar de outro modo. Cadernos de Educação Especial / Universidade Federal de Santa Maria. Centro de Educação /

Departamento de Educação Especial / Laboratório de Pesquisa e Documentação - LAPEDOC -. Vol. 2 (2001) - Nº 18 (2001) - 112 p. - Santa Maria. Disponível em: http://www.ufsm.br/ce/revista/ceesp/2001/02/r5.htm. Acesso em: 14 nov. 2021.

AS CONTRIBUIÇÕES DA PSICOMOTRICIDADE PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM

ELISANGELA PRADO CAIEIRO DA COSTA

RESUMO

Para que ocorra a transmissão do conhecimento é preciso haver um planejamento do que se quer ensinar, e para quem ensinar, e o resultado pretendido depende das ações que o educador promoverá. O jogo ou a brincadeira poderão ser importantes recursos metodológicos para a transmissão de conceitos, desde que organizados de forma intencional, levando as crianças a se depararem com a necessidade de tomada de decisões,

organização de dados, com pretensão de socializá-los. Através dos jogos, o aprendizado fica descontraído, divertido, gerando situações de competitividade e cooperativismo, favorecendo o raciocínio lógico e as habilidades das crianças, levando-as ao desenvolvimento psicológico, emocional, corporal, social e intelectual de forma prazerosa, tornando-as sujeitos autônomos e também colaborativos. Para isso farei uma pesquisa bibliográfica de autores que abordam o lúdico e também o uso da brincadeira como materiais de apoio aos educadores nos processos de ensino-aprendizagem na infância, como Weiss (2016), Teixeira (2012), Brock (2011), Dorneles e Benedetti (2012), Fortuna (2001), Luckesi (2004), Sampaio (2018) entre outros.

Palavras chave: Desenvolvimento psicomotor. Aprendizagem. Lúdico.

INTRODUÇÃO

Atualmente a preocupação com o desenvolvimento motor na infância tem causado inúmeras preocupações em pesquisadores da área. A infância e a criança passam a ser objetos de constante estudo, levando pesquisadores, pediatras, psicólogos, pedagogos a desenvolverem propostas e orientações referentes ao mundo da criança.

Após inúmeras observações seguidas de anos de estudos, foi possível constatar que as crianças que vivem nos grandes centros urbanos se movimentam pouco ao brincar, optando muitas vezes por brinquedos tecnológicos. Isso ocorre talvez por falta de espaços para o lazer, pois a maioria mora em apartamentos ou casas com pouca metragem. Também poderá ser à falta de tempo por parte dos adultos, haja vista que na maioria dos lares os pais trabalham o dia todo e, consequentemente não tem tempo para levar seus filhos a um parque ou incentivá-los à prática de esportes, resultando numa vida sedentária para toda a família, sendo a prática de esportes substituídas pela televisão e/ou jogos eletrônicos.

O desenvolvimento motor é muito importante na infância, sendo que se não for estimulado bem como desenvolvido na idade certa, poderá afetar a idade adulta e até a velhice. A Psicomotricidade estuda os movimentos necessários para cada idade, com objetivos específicos de estudos a serem alcançados e progressões previstas nas brincadeiras, acompanhadas de intencionalidades, conforme a idade da criança. De acordo com o conceito elaborado pela Sociedade Brasileira de Psicomotricidade "a psicomotricidade é uma ciência que tem por objetivo o estudo do Homem, por seu corpo em movimento, nas relações com seu mundo interno e externo". (SBP, 1995, Apud SILVA 2013)

Ao observar a criança brincando, é possível detectar suas condições psicomotoras, o domínio que ela tem do próprio corpo. Uma simples brincadeira de 'amarelinha' passa a ser um recurso metodológico para trabalhar o equilíbrio de uma criança. Além disso, o profissional psicomotricista pode utilizar testes e escalas psicométricas para detectar déficits psicomotores, sendo estes excelentes auxiliares na elaboração de um planejamento para estimulação psicomotora em indivíduos diagnosticados com déficits psicomotores, servindo como base para delinear planos

de trabalho e intervenções.

A Psicomotricidade é a área que estuda a relação entre o pensar e o agir, estuda o ato de realizar o que se pensou e também a ação realizada diante de um estímulo ou necessidade corporal. É a realização do pensamento através do ato de forma harmoniosa, coesa e equilibrada. Para tal realização, as funções psíquicas e neurofisiológicas precisam agir de forma precisa, ajustada com a tonicidade e o equilíbrio, assegurando o controle postural. A psicomotricidade também contribui para a melhora na coordenação motora, tarefas de praxia global e fina, auxiliando na aprendizagem da leitura, escrita, concentração e raciocínio lógico.

Segundo Bueno (1998, Apud SILVA 2013, p.10)

Entende-se por estimulação psicomotora o processo que envolve contribuições para o desenvolvimento harmonioso da criança no começo de sua vida. Caracteriza-se por atividades que se preocupam e vão ao encontro das condições que o indivíduo apresenta, acima de tudo, na sua capacidade maturacional, procurando despertar o corpo e a atividade por meio de movimentos e jogos, buscando a harmonia constante.

Para a autora, a Psicomotricidade é um facilitador das condições naturais, agindo na prevenção de distúrbios corporais, no domínio do equilíbrio do corpo, no êxito de diversas coordenações e organizações do esquema corporal, sendo possível sua prática na escola, na família e no meio social, com a participação dos professores, pais e educadores em geral.

Este artigo tem o objetivo de abordar a brincadeira, o lúdico bem como os jogos como um importante material metodológico, que além de desenvolver a motricidade na infância, também auxilia no processo de ensino-aprendizagem de conteúdo, proporcionando momentos de descontração e favorecendo o raciocínio lógico.

Portanto, a presente investigação parte do seguinte problema de pesquisa: quais são as contribuições da Psicomotricidade para o processo de aprendizagem na infância?

A pesquisa foi fundamentada em BROCK (2011), BROUGÉRE (1998), CORSARO (2009), FORTUNA (2001), LUCKESI (2004), SAMPAIO (2018), SARMENTO (2014), TEIXEIRA (2012), WEISS (2016) entre outros.

AS CONTRIBUIÇÕES DA PSICOMOTRICIDADE PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Desde os primeiros anos de vida, a brincadeira costuma fazer parte da cultura infantil, desempenhando papel fundamental no aprendizado e no desenvolvimento das crianças, visto que brincando experimentam várias vivências do cotidiano que os cercam, representando realidades vividas e até as que gostariam de vivenciar.

O ato de brincar é um dos recursos psicomotor acessível, que além de ser um momento de felicidade na vida das crianças, é um momento em que a criança desenvolve várias capacidades de interação, no qual cria e recria o tempo todo, proporcionando leveza em processos de aprendizagens.

O brincar é um direito da criança regulamentado por lei, e mais do que isso é muito importante para seu desenvolvimento, possibilitando a interação com o mundo à sua volta.

Se até mesmo o adulto, ao brincar, desenvolve capacidades de criatividade, interação social, aprende a controlar emoções, muito mais as crianças quando brincam. Sarmento afirmou que "brincar não é exclusivo das crianças, é próprio do homem e uma das atividades sociais mais significativas" (SARMENTO, s/a, p.15).

Fortuna, em sua tese Vida e Morte do Brincar, cita: "um brinquedo, uma brincadeira, um jogo é tanto melhor quanto mais engendra mistério e oportuniza a ação física e mental" (FORTUNA, 2004, p.1). Brincando é possível controlar as angústias, impulsos, medos, superar o egocentrismo e desenvolver a empatia, a solidariedade, avançar o raciocínio provocando a cooperação.

Segundo consta no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) de 1990 em seu artigo 16, o brincar é um direito da criança. E mais do que isso, é muito importante para seu desenvolvimento, possibilitando a interação com o mundo à sua volta. As crianças possuem uma enorme capacidade de criar fantasias diante de situações de dor, angústias, resistindo aos seus problemas e criando condições aceitáveis para o

"jogo da vida".

Kishimoto (1998 Apud CREPALDI 2010, p.99) explica que:

Por meio da brincadeira de faz de conta, a criança imita a vida real, pais e adultos e que, por consequência, nesse tipo de brincadeira ela simplesmente reproduz o que há de melhor e pior no que observa, (...) imita situações e valores do meio social em que está inserida, e por consequência, influenciada.

A autora afirma que quando estas brincadeiras são levadas a sério no ambiente educacional, podendo ser nele reproduzidas, seguramente contribuirão para a formalização de um currículo que valorize a cultura de cada criança.

Deve-se tamanha importância ao ato de brincar porque, além do divertimento e do entretenimento, brincar é também fingir ser algo ou alguém que chama atenção, ou a busca da representação, da ressignificação, imitando a cultura do adulto. Na brincadeira vale muito a interatividade, a reiteração, o faz-de-conta, a ludicidade para que possa gerar conhecimento. Estes são os eixos estruturadores das culturas da infância. O brincar, além de proporcionar momentos de diversão contribui para a convivência de pares, desenvolve a identidade social, cultural e histórica, pois brincar é "um conjunto estável de atividades ou rotinas, artefatos, valores e ideias que as crianças produzem e partilham em interação com seus pares". (CORSARO, 2009, p.34).

Dos 2 aos 7 anos, é a fase em que a criança alcança as habilidades motoras básicas, como as habilidades locomotoras (andar, correr, saltar), as manipulativas (alcançar, segurar, soltar, lançar, receber, chutar) e as estabilizadoras (equilíbrio dinâmico, equilíbrio estático e movimentos axiais). É considerada, por estudiosos no assunto, como uma fase muito importante

para o desenvolvimento das crianças.

Com a urbanização dos grandes centros e o aumento das tecnologias, o brincar tomou outras proporções. Geralmente, as crianças de hoje se movimentam bem pouco, levam uma vida sedentária, passando a maior parte do tempo em frente a aparelhos eletrônicos, levando-os a recusar brincadeiras que se movimentam um pouco mais. Mais importante que o brinquedo é a brincadeira. Em tempos que os pais são atarefados em demasia, se torna mais cômodo que seus filhos fiquem dentro de casa assistindo televisão, jogando videogame ou brincando sozinho.

Diante dessa escassez de movimentação, a criança, além de perder o interesse, perde experiências corporais, não domina seu próprio corpo, levando a sentirem- se inseguras em relação ao mundo, deixam de realizar atividades que organizam o cérebro, e principalmente, perdem a verdadeira alegria da infância e oportunidades de descobrir o mundo pela brincadeira. Silva (2013, p. 57) explica que:

A primeira e segunda infância representam períodos determinantes para o processo formativo da criança, no qual organiza estruturas emocionais, cognitivas e motoras (psicomotoras), determinantes dos modos de relação que estabelecerá com sua realidade externa e interna.

Uma educação psicomotora de qualidade tem objetivos de proporcionar melhores possibilidades de adaptação ao mundo exterior, priorizando o domínio do equilíbrio, a consciência do corpo e futuramente a eficácia de diversas coordenações corporais.

Toda criança precisa de interagir com outras crianças, desenvolver a defesa, partilhar rituais, fazer uso de valores comunitários, necessita ter amigos, estar sempre investindo na perseguição de objetivos pessoais, o que refletirá na personalidade da criança.

No brincar, a criança pode compartilhar conhecimentos com seus pares, desenvolver sua motricidade corporal e/ou motricidade cerebral, porque em muitas brincadeiras é necessário tomar decisões rápidas, seja num jogo de tabuleiro ou até numa brincadeira de pega-pega.

O lúdico também poderá ser um excelente aliado na transmissão de conteúdos escolares. Para Luckesi (2004, p.13) as crianças acabam por aprender melhor o conteúdo com o uso de atividades lúdicas, pois com tais atividades podemos abordar teoricamente um conceito e colocá-lo em prática. O autor acrescenta que os alunos envolvidos nas práticas lúdicas se sentem mais à vontade a questionar o método, o conteúdo e a relacioná-lo com o cotidiano, o que favorece a aquisição conceitual.

O jogo também é um promotor de aprendizagem e de desenvolvimento, podendo ser considerado um excelente aliado nas práticas escolares, desde que seja organizado, planejado com intencionalidades do que se quer alcançar. Segundo

Araújo, “desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais”. (ARAÚJO, 1992, p.106).

Os jogos, bem como as atividades lúdicas têm fundamental importância no planejamento e no desenvolvimento de

habilidades e conhecimentos. Embora o brincar ainda encontre resistência até mesmo entre educadores, e há ainda uma herança que atribui um lugar menor a essas atividades, com ideias de que "escola é coisa séria" e que "se brinca em casa", traduz uma visão apequenada e sem base científica da relevância das brincadeiras nas instituições educacionais.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (MEC, 1997, v.3, p.47) afirmam que atividades com jogos podem representar um importante recurso pedagógico, já que:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propicia a simulação de situações-problemas que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações.

Dorneles e Benetti (2012) explicam que a aprendizagem através de jogos, além de estimular os alunos ao movimento corporal também permite à criança sanar mais facilmente seus problemas, não somente de sua escolaridade, mas preparando-a para a sua existência. Os autores defendem que estes estímulos devem ocorrer o quanto antes, "a fim de que os alunos se tornem adultos potencialmente bem-sucedidos".

Não é uma tarefa simples, devendo primordialmente ser organizada, desafiando e ao mesmo tempo incentivando a conhecer e a compreender as relações do jogo com a proposta dos conceitos que se pretende ensinar. Ao construir as aprendizagens dessa forma, além de desenvolver o interesse pelo conhecimento aos educandos, os jogos desenvolvem o raciocínio lógico das crianças e suas habilidades, levando-as a desenvolver-se psicologicamente, culturalmente, mentalmente, de forma prazerosa, tornando-os sujeitos autônomos e colaborativos, pois, nos jogos enfrentarão a necessidade de decidirem com estratégias pensadas e formuladas suas tomadas de decisões, conforme afirma Dorneles e Benetti (2012) "uma vez que se aprende melhor, na prática, solucionando problemas do que memorizando conceitos".

Para que o jogo ou a brincadeira se tornem importantes recursos metodológicos à transmissão de conceitos, é necessário que sejam planejados de forma intencional e com a mediação de um educador, com dinamismo, criação de um ambiente agradável e lúdico, se apropriando do cotidiano das crianças, organizando, sempre que possível, trabalhos em grupos, objetivando valorizar a produção individual e a socialização, destacando, sobretudo, a autonomia nas tomadas de decisões.

Para Vygotsky (1991, Apud MORETTI, 2015, p.50).

A apropriação do conceito pela criança ocorre pela síntese que ela elabora em processos de abstrações reflexivas, que internalizam operações externas, em um processo que vai do interpessoal para o intrapessoal

Com isso, vemos que o adulto assume o papel decisivo e organizativo no desenvolvimento infantil, sendo mediadores e responsáveis pela qualidade do aprendizado da criança. É preciso provocar a

curiosidade, ensinar a interpretar sem repetição inconsciente, compreender de fato o conhecimento proposto.

Para isso é muito importante que o educador busque sempre novos conhecimentos, diligência na transmissão dos conteúdos, porque estamos vivendo um momento histórico, dinâmico, no qual as informações passam por profundas mudanças em curto espaço de tempo, e agregar movimentos ao processo de ensinoaprendizagem pode ser uma forma de ampliar o repertório das crianças, adquirindo assim, várias noções básicas para o próprio desenvolvimento intelectual, permitindo tomarem conhecimento de experiências concretas. Para isso é necessário que haja segurança na relação entre educador e educando no momento da transmissão dos conteúdos.

O educador consciente da importância da psicomotricidade na escola será criativo, observador, com objetivos claros, a fim de que planeje o que se quer ensinar e o público que se quer alcançar, com interesse de levar novas ideias e novas possibilidades para a sala de aula. Silva e Haetinger (2013, p.122) fundamentam que É muito importante proporcionar experiências criativas aos alunos. As práticas que associam arte, elementos lúdicos, movimentos e vivências coletivas contribuem para a criatividade e o desenvolvimento do senso crítico. Os jogos criativos e suas sistemáticas lúdicas recriam a realidade, aproximam-nos e fazem-nos reagir perante novas situações.

Sendo assim, observamos que o trabalho do educador é constante, mais abrangente do que se possa imaginar, podendo ser rico em aprendizado, sem monotonia, o qual será capaz de se tornar uma pessoa inesquecível na vida de seus alunos, de forma positiva, encaminhando todos para o sucesso almejado.

CONCLUSÃO

Diante da relevância social, econômica e cultural que a educação assume, na qual o conhecimento está presente nos diferentes campos da vida humana, cabe ao educador procurar associar práticas psicomotoras no cotidiano das crianças desde muito cedo, pois quando a Psicomotricidade não é valorizada, conforme explica Haetinger (2013, p. 80) “ interferiremos negativamente no desenvolvimento das outras dimensões humanas”. Se o educador valorizar as dimensões psicomotoras, principalmente na infância, a aprendizagem será potencializada.

Nos jogos, nas brincadeiras, além de as aprendizagens acontecerem de forma prazerosa, também estimulam o movimento corporal, desenvolvendo tonicidade corporal, tomadas de decisões, compreensão às regras impostas no jogo ou na brincadeira, desenvolvem um excelente raciocínio lógico, preparando as crianças para uma vida futura plena.

A ludicidade, juntamente com a mediação do professor, tem papel fundamental no desenvolvimento da criança. Neste contexto, além de se valorizar a absorção do conhecimento, também se valoriza a interação entre as crianças, visto que nos dias atuais esta interação ocorre com pouca frequência, considerando que vivemos numa sociedade em que a maioria dos pais trabalham fora de casa e por longos períodos, e, consequentemente,

não tem tempo para proporcionar momentos de interação de seus filhos com outras crianças.

Portanto, nesta tese busco conscientizar educadores sobre a importância da ludicidade e das brincadeiras desde muito cedo para o desenvolvimento corporal, psicológico, psicossocial, emocional e intelectual das crianças. É inegável que a criança que possui um bom controle motor, poderá explorar o mundo exterior e obter experiências concretas que beneficiarão também seu desenvolvimento intelectual.

Diante da pesquisa bibliográfica realizada, confirmamos que a ludicidade planejada, além de ser um facilitador ao professor nos processos de ensinoaprendizagem, é uma ferramenta poderosa para a construção de um cidadão crítico, autônomo nas tomadas de decisões, colaborativo, sociável, com bom raciocínio lógico, dinâmico, com potenciais para se tornar um adulto bem-sucedido. Para isso o educador precisa buscar estratégias para o que se quer ensinar e para quem ensinar.

Mesmo que os desafios sejam inúmeros, o caminho é longo, não podendo haver retrocesso, faz-se necessário encorajamento e posicionamento frente à demanda de crianças que chegam à escola muito cedo e com defasagens motoras.

Acredito que este trabalho contribuirá para o processo de formação das crianças, por colocá-los, com o auxílio do educador, como protagonistas do seu aprendizado, pela relação construída no trabalho em grupo e pela forma mais lúdica de aprender, nos oferecendo dados empíricos a respeito da prática, servindo como um recurso a mais a ser utilizado nos momentos de planejamento, para contribuir mais efetivamente no ensino-aprendizagem de todos e despertando sua capacidade motora.

Reconheço, contudo, que o presente trabalho contém suas limitações, já que o tema é muito amplo, e como qualquer outro trabalho acadêmico, não foi possível incluir as inúmeras variáveis pertinentes nesta tese. Sendo assim, pretendo deixar caminhos abertos para futuros pesquisadores explorarem ainda mais este assunto de suma importância à vida das crianças, dentro da escola e fora dela.

THE CONTRIBUTIONS OF PSYCHOMOTRICITY TO THE LEARNING PROCESS

Abstract: For the transmission of knowledge to occur, there must be a planning of what one wants to teach, and for whom to teach, and the intended result depends on the actions that the educator will promote. The game or play can be important methodological resources for the transmission of concepts, provided that they are intentionally organized, leading children to face the need to make decisions, organize data, with the intention of socializing them. Through games, learning becomes relaxed, fun, generating situations of competitiveness and cooperativism, favoring logical reasoning and children's skills, leading them to psychological, emotional, bodily, social and intellectual development in a pleasurable way, making them subjects autonomous and also collaborative. For that, I will do a bibliographic search of authors that approa-

ch the ludic and also the use of the play as support materials to the educators in the teaching-learning processes in childhood, as Weiss (2016), Teixeira (2012), Brock (2011), Dorneles and Benedetti (2012), Fortuna (2001), Luckesi (2004), Sampaio (2018) among others.

Keywords: Psychomotor development. Learning. Ludic.

REFERÊNCIA

ARAÚJO, V.C. O jogo no contexto da educação psicomotora.1.ed. São Paulo: Cortez, 1992.

BROCK, A. e cols. Brincadeiras: ensinar para a vida. Porto Alegre: Artmed, 2011.

BROUGÈRE, G. A Criança e a Cultura Lúdica. Ver. Fac. Educ. v.24 n.2. São Paulo jul. /dez. 1998.

CORSARO, W. A. Reprodução interpretativa e cultura de pares. In: MÜLLER, F.; CARVALHO, A. M. A. Teoria e prática na pesquisa com crianças: diálogos com William Corsaro. São Paulo: Cortez, 2009. p. 31-50.

CREPALDI, R. Jogos, brinquedos e brincadeiras. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 2010.

DORNELES, L. R.; BENEDETTI, L. B. A Psicomotricidade como ferramenta da aprendizagem. Monografias Ambientais, v.8, nº8, p.1775-1786, ago. 2012.

FORTUNA, T. R. Vida e Morte do Brincar. Espaço Pedagógico, Passo Fundo, v.8, n.2, p.63-71, dez. 2001.

LEHNEN, A. M. Exercícios físicos para populações especiais. Porto Alegre, Ed.Sagah, 2019.

LUCKESI, C. C. Ludicidade: onde ela acontece? Coletânea Educação e Ludicidade; Ensaios 03, Salvador Bahia, p. 11-20, 2004.

MEC. Parâmetros Curriculares Nacionais (1ª a 4ª série): v.3-matemática. Secretaria de Educação. Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

MORETTI, V. D.; SOUZA, N. M. M. Educação matemática nos anos iniciais do Ensino Fundamental: princípios e práticas pedagógicas. 1 ed. São Paulo: Cortez, 2015.

SAMPAIO, S. Manual de Diagnóstico Psicopedagógico Clínico.7 ed. Editora Wak. Rio de Janeiro, 2018.

SARMENTO, M. J. As Culturas da Infância nas Encruzilhadas da 2ª Modernidade. Disponível em:

http://cedic.iec.uminho.pt/textos_de_trabalho/textos/encruzilhadas.pdf

SILVA, D. V., HAETINGER. M. G. Ludicidade e psicomotricidade - 1.ed., rev. - Curitiba, PR: IESDE Brasil, 2013.

TEIXEIRA, S. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.2 ed. Rio de Janeiro, 2012.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7ª. Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WEISS, M. L. L. Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar. 14 ed. Editora Lamparina. Rio de Janeiro, 2016.