RESUMO
Este trabalho investiga a importância da atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem, posicionando o brincar como um recurso pedagógico fundamental para uma educação mais significativa no contexto escolar. A partir de uma revisão bibliográfica que articula teóricos clássicos do desenvolvimento infantil, como Vygotsky, Piaget e Wallon, com autores contemporâneos e documentos normativos brasileiros, como a BNCC, o estudo demonstra que o brincar transcende a simples recreação. Analisa-se como as práticas lúdicas intencionalmente mediadas pelo professor potencializam o desenvolvimento integral da criança, abrangendo as dimensões cognitiva, social, emocional e motora. Os resultados apontam que a incorporação do lúdico no planejamento pedagógico não apenas atende a um direito fundamental da infância, mas também fortalece a construção da autonomia, da criatividade e do pensamento crítico, tornando a aprendizagem uma experiência mais engajadora e duradoura. Conclui-se que valorizar o brincar é um compromisso ético para a formação de sujeitos plenos e participativos.
PALAVRAS-CHAVE: Ludicidade. Aprendizagem Significativa. Desenvolvimento Infantil Práticas Pedagógicas.
ABSTRACT
This study investigates the importance of play-based activities in the teaching-learning process, positioning play as a fundamental pedagogical resource for a more meaningful education in the school context. Based on a literature review that connects classic child development theorists, such as Vygotsky, Piaget, and Wallon, with contemporary authors and Brazilian regulatory documents, like the BNCC (National Common Curricular Base), the study demonstrates that play transcends simple recreation. It analyzes how intentionally mediated playful practices by the teacher enhance the child's integral development, encompassing cognitive, social, emotional, and motor dimensions. The results indicate that incorporating play into pedagogical planning not only fulfills a fundamental right of childhood but also strengthens the development of autonomy, creativity, and critical thinking, making learning a more engaging and lasting experience. It is concluded that valuing play is an ethical commitment to the formation of complete and participatory individuals.
Keywords: Playfulness. Meaningful Learning. Child Development. Pedagogical Practices

INTRODUÇÃO

Um dos grandes desafios da educação atual é estabelecer-se como um espaço onde o conhecimento adquirido faça sentido para todos os alunos. Nesse cenário, o lúdico emerge como um componente fundamental, pois estimula o prazer, o protagonismo e a criatividade na infância. Macedo, Petty e Passos (2007) ressaltam que as práticas de jogar e brincar superam o caráter recreativo e se articulam diretamente com as esferas afetivas, sociais e cognitivas do desenvolvimento humano.

Historicamente, as escolas têm dado preferência a métodos de ensino focados na transmissão de conteúdo e na aferição de resultados, frequentemente relegando o aspecto lúdico a uma posição secundária. A reintegração do brincar no dia a dia da escola recupera o propósito original desse ambiente, que é também de experimentação, convivência e descoberta.

Quando a ludicidade é adotada como uma estratégia pedagógica deliberada, ela permite que a criança construa o saber em contextos ricos em significado. Nesses contextos, a interação social ganha destaque, o erro é visto como uma etapa natural do processo, e a imaginação se torna uma ferramenta para a criação de novos saberes. Adicionalmente, o lúdico fomenta a capacidade de cooperar, o senso crítico e a autonomia dos alunos. Tais competências são cruciais no panorama educacional moderno, que demanda sujeitos criativos, ativos e aptos a manejar complexidades.

A inclusão escolar é outro benefício crucial

proporcionado pela ludicidade. Em atividades lúdicas, as distinções entre os alunos são transformadas, e eles encontram múltiplas vias para participar e se expressar. Jogos e brincadeiras possibilitam que cada criança atue conforme suas habilidades únicas, ampliando as oportunidades de aprendizado e solidificando laços de pertencimento. Consequentemente, o ambiente escolar se torna mais acolhedor e democrático.

O propósito deste artigo é analisar o papel da atividade lúdica na aprendizagem, enfatizando seus principais indicadores e sugerindo abordagens para integrar jogos e brincadeiras ao currículo. Busca-se demonstrar de que forma a ludicidade pode contribuir para a superação de métodos tradicionais, promovendo uma educação mais inclusiva, relevante e comprometida com o desenvolvimento integral dos estudantes.

DESENVOLVIMENTO

Jogar e brincar são atividades fundamentais na vida infantil, pois impulsionam a interação social, a imaginação e a autonomia. A brincadeira, em sua essência, é autotélica, ou seja, possui valor em si, estando ligada à liberdade de criar e ao prazer imediato. O jogo, por sua vez, constitui uma evolução da brincadeira ao incorporar regras, metas e papéis específicos, o que demanda cooperação, organização e disciplina. Contudo, essa distinção não os torna opostos, mas sim complementares na formação da pessoa, pois ambos atuam como ferramentas para o desenvolvimento afetivo, social e cognitivo.

No âmbito educacional, a dimensão lúdica assume uma posição de destaque por permitir que a criança experimente diversas funções sociais, aprimore a comunicação e desenvolva a habilidade de solucionar problemas de maneira criativa. Durante as brincadeiras, a imaginação se manifesta como um valioso recurso de aprendizado, permitindo que o aluno confira novos sentidos às suas vivências cotidianas. Os jogos, por sua vez, ao exigirem o cumprimento de regras, limites e objetivos, incentivam a construção de competências cognitivas mais complexas, como o raciocínio lógico, a tomada de decisão, a memória e a atenção, além de inculcar valores como a solidariedade, o respeito e a cooperação.

Portanto, o lúdico deve ser entendido não apenas como uma forma de recreação, mas como uma modalidade complexa de aprendizado que articula as diferentes esferas do desenvolvimento humano.

Ao analisar os indicadores da ludicidade, percebe-se que as atividades lúdicas ativam o prazer funcional, uma motivação intrínseca que leva a criança a realizar tarefas pelo simples gosto de executá-las. Essa motivação intrínseca estimula a concentração e o envolvimento, o que é propício a um aprendizado mais duradouro. Além disso, o brincar e o jogar introduzem desafios e elementos surpresa que nutrem a curiosidade, estimulam o pensamento investigativo e tornam o processo de aquisição de conhecimento mais significativo. A criança, nesse processo, descobre diversas possibilidades de ação, experimentando alternativas, elaborando estratégias e construindo significados particulares.

Outro aspecto essencial é a dimensão simbólica, pois o ato de brincar permite à criança atribuir sentido às suas vivências, transformando gestos, objetos e palavras em expressões de sua visão de mundo. Por fim, a ludicidade se manifesta de forma construtiva, facilitando a adoção de variados pontos de vista e o desenvolvimento de novos saberes.

Com base nessas características, é evidente que a inserção do lúdico na prática pedagógica é uma estratégia de ensino fundamental. Ela não só capta o interesse dos estudantes, mas também fomenta a participação ativa, a cooperação e o desenvolvimento da autonomia. O aluno que aprende por meio de jogos e brincadeiras não é um receptor passivo, mas um agente ativo que edifica o conhecimento de maneira colaborativa e criativa. A ludicidade, adicionalmente, é um fator de inclusão, ao criar espaços de interação onde a participação é viável para todos, respeitando as singularidades e cultivando laços de pertencimento.

Apesar de sua reconhecida importância, muitas vezes a escola restringe o brincar a momentos de recreação, dissociados do processo de ensino, como se não houvesse uma ligação direta entre aprendizado e lu-

dicidade. Essa perspectiva limitada ignora que, sob a ótica da criança, o que é lúdico é significativo, e que o prazer de aprender é uma condição indispensável para o desenvolvimento integral.

Assim, cabe à instituição escolar reavaliar suas práticas, reconhecendo a ludicidade como um pilar da aprendizagem e planejando intencionalmente atividades que unam o prazer ao conhecimento. Ao fazer isso, a escola se estabelece como um ambiente mais inclusivo, criativo e significativo, atendendo às exigências educacionais atuais e contribuindo efetivamente para a formação de indivíduos críticos, autônomos e socialmente engajados.

O PAPEL DO EDUCADOR NA MEDIAÇÃO E PLANEJAMENTO DA BRINCADEIRA

O brincar, enquanto prática pedagógica, exige que o educador adote uma postura observadora e reflexiva sobre as potencialidades e necessidades das crianças. Mais do que fornecer materiais e espaços, o professor deve atuar como mediador, garantindo que a ludicidade esteja integrada ao processo educativo. A Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) reforça essa ideia ao definir a brincadeira e as interações como eixos estruturantes da Educação Infantil, sendo cruciais para o desenvolvimento integral e para a aprendizagem.

Nesse contexto, o planejamento pedagógico não pode ser uma mera listagem de atividades recreativas. Deve, sim, incluir objetivos claros e ser adequado às diferentes faixas etárias. Kishimoto (2011) afirma que o jogo, quando empregado com intencionalidade, promove aprendizados específicos sem perder sua essência lúdica. Dessa forma, o professor deve selecionar brincadeiras que, ao mesmo tempo, dialoguem com o universo cultural das crianças e apresentem desafios para seus desenvolvimentos social, cognitivo, motor e emocional.

A mediação do professor também implica o cuidado em respeitar os ritmos individuais de aprendizado, estimulando a valorização das singularidades e a cooperação. Vygotsky (1998) destaca que o brincar estabelece uma zona de desenvolvimento proximal, onde a criança realiza, com a ajuda de adultos ou pares, ações que seriam impossíveis de fazer sozinha. A intervenção pedagógica deve, portanto, ser flexível, incentivando o protagonismo infantil, a criatividade e a autonomia.

Em suma, a mediação e o planejamento do brincar requerem do professor um posicionamento comprometido e intencional, que transcende a visão da brincadeira como simples passatempo. É imperativo que ele a entenda como uma prática pedagógica essencial, que deve ser meticulosamente elaborada para assegurar aprendizagens significativas e contribuir para o desenvolvimento integral da criança. Assim, jogos e brincadeiras se tornam instrumentos de socialização, ensino e valorização da cultura, configurando-se como um pilar central da Educação Infantil.

Para que a ludicidade seja efetivamente incorporada às práticas pedagógicas, é fundamental que os professores estejam preparados para compreender seu valor e utilizá-la de forma intencional no processo de ensino. Muitas vezes, o brincar ainda é visto de forma secundária, restrito ao momento da recreação ou entendido apenas como recurso para “aliviar” a rotina escolar. Essa concepção limitada decorre, em parte, da formação inicial e continuada dos docentes, que nem sempre enfatiza a importância do lúdico na aprendizagem.

A formação docente que valoriza a ludicidade permite ao professor reconhecer jogos e brincadeiras como estratégias de ensino capazes de promover o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos alunos. Além disso, possibilita que o educador reflita sobre a escolha de atividades adequadas a cada faixa etária, sobre a intencionalidade pedagógica presente no planejamento e sobre as formas de avaliar aprendizagens que emergem em contextos lúdicos.

É importante ressaltar que o professor também se beneficia ao vivenciar experiências lúdicas durante sua formação. Ao participar de oficinas, jogos cooperativos e atividades criativas, ele desenvolve sensibilidade para compreender como o lúdico mobiliza emoções, desperta a curiosidade e fortalece vínculos sociais. Essa vivência contribui para

que o educador se torne mais aberto à inovação, à experimentação e ao diálogo com seus alunos.

Assim, investir na formação docente sob a perspectiva da ludicidade significa reconhecer que o professor é mediador do processo educativo e precisa estar preparado para criar ambientes de aprendizagem dinâmicos, inclusivos e significativos. Ao incorporar o lúdico em sua prática, o docente não apenas amplia suas estratégias de ensino, mas também contribui para a construção de uma escola que respeita a infância e valoriza o prazer de aprender.

Além dos aspectos pedagógicos, o lúdico também contribui para o fortalecimento das relações interpessoais no ambiente escolar. As atividades lúdicas favorecem a construção de vínculos entre professores e alunos, bem como entre os próprios estudantes, estimulando a cooperação, o respeito mútuo e a empatia. Ao compartilhar experiências de jogos e brincadeiras, a escola cria um espaço de convivência mais saudável, em que a aprendizagem se dá em meio à interação, ao diálogo e à valorização das diferenças. Nesse sentido, o lúdico ultrapassa a dimensão do recurso didático e assume o papel de elemento cultural e social, capaz de humanizar as práticas educativas e ressignificar a experiência escolar em sua totalidade.

A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA NO PROCESSO LÚDICO

A importância do brincar na educação vai muito além de um simples passatempo. Embora seja uma atividade natural e espontânea na infância, quando o brincar é integrado a um projeto educativo, ele se transforma em uma poderosa ferramenta de ensino. Para que isso aconteça de forma eficaz, a atuação do professor como mediador é indispensável, garantindo que a diversão se converta em aprendizado real e significativo.

O papel do educador é criar um ambiente propício à descoberta. Isso envolve organizar o espaço físico, disponibilizar diferentes materiais e gerenciar o tempo de forma que as crianças se sintam seguras e estimuladas a interagir, usar a imaginação e testar suas próprias ideias. Mais do que apenas direcionar uma brincadeira, o professor deve ser um observador atento, capaz de identificar as necessidades e os interesses dos alunos. Com base nessas observações, ele pode intervir de maneira sutil, propondo desafios que ampliem o conhecimento das crianças sem tirar sua autonomia.

A mediação pedagógica também enriquece o universo cultural dos alunos. Ao apresentar brincadeiras de diferentes origens, incluindo jogos tradicionais e populares, o professor ajuda a construir uma ponte entre as crianças e a diversidade cultural que as cerca. Essa prática não só expande o repertório lúdico, mas também promove valores essenciais como o respeito às diferenças, a cooperação e o senso de comunidade.

Portanto, tratar o brincar como um pilar da Educação Infantil significa reconhecer a função estratégica do professor. É a sua mediação intencional que eleva a brincadeira de uma simples atividade recreativa para uma experiência de desenvolvimento completo, impactando as esferas cognitiva, social, emocional e motora da criança e preparando-a para toda a sua jornada educacional.

A LUDICIDADE E A CONSTRUÇÃO DOS PAPÉIS SOCIAIS NA INFÂNCIA

O brincar, especialmente o de faz de conta, é um dos modos mais expressivos pelos quais a criança explora o mundo e internaliza a cultura. Quando desempenha papéis como o de médico, mãe, professor ou vendedor, ela não apenas imita as ações observadas no cotidiano, mas também ressignifica e reconstrói essas experiências dentro de um contexto simbólico próprio. A ludicidade, nesse sentido, funciona como um espaço privilegiado de representação e criação, no qual as crianças experimentam o universo social e aprendem a compreender os valores, as normas e as relações que o compõem.

Vygotsky (1984) enfatiza que, ao brincar de representar papéis sociais, a criança ultrapassa os limites de seu comportamento habitual e atua além da sua idade real. É nesse processo que ela exercita funções mentais superiores, transformando o faz de conta em uma verdadeira zona de desenvolvimento proximal. O jogo simbólico permite que a criança opere no campo do possível,

projetando-se para além do presente e antecipando comportamentos e competências que ainda estão em formação. Assim, ao brincar de ser adulto, ela se apropria gradativamente dos modos de agir, falar e pensar característicos da vida social, desenvolvendo consciência sobre as relações humanas.

De modo semelhante, Leontiev (2006) argumenta que o jogo de papéis é um espaço onde as necessidades e desejos infantis encontram expressão simbólica. A criança que deseja dirigir o carro do pai, por exemplo, não o faz apenas por imitação, mas para satisfazer uma necessidade interna de agir sobre o mundo como os adultos fazem. Ao substituir o carro real por uma caixa, ela atribui novo significado ao objeto e, ao mesmo tempo, cria uma ponte entre o imaginário e o real. Essa transposição simbólica é um exercício fundamental de pensamento abstrato e representa um marco no processo de desenvolvimento cognitivo.

A ludicidade, portanto, é uma via por meio da qual a criança aprende a interpretar o mundo social. Segundo Elkonin (1998), nas brincadeiras protagonizadas a criança não repete mecanicamente o que vê, mas reconstrói criativamente as situações vividas. Ela elabora narrativas complexas, define papéis, estabelece regras e negocia significados com os colegas, o que lhe permite desenvolver habilidades comunicativas e sociais. Ao desempenhar diferentes personagens, aprende a colocar-se no lugar do outro, experimentando sentimentos de empatia, solidariedade e cooperação, elementos esses, essenciais para a convivência coletiva.

Essas experiências simbólicas também contribuem para a formação da identidade. A criança, ao brincar de ser alguém, experimenta diversas possibilidades de ser, compreendendo que cada papel social carrega expectativas, responsabilidades e valores próprios. Nessa dinâmica, ela descobre o que a diferencia dos outros e o que a aproxima deles, construindo gradualmente um senso de pertencimento e de individualidade. A brincadeira, portanto, é um espaço de ensaio social, no qual a criança vive múltiplas identidades e elabora significados sobre o que é ser parte de uma comunidade.

O papel do educador nesse processo é decisivo. Como mediador, o professor precisa reconhecer a profundidade pedagógica das brincadeiras de papéis e criar condições para que elas se desenvolvam de forma rica e significativa. Kishimoto (2003) ressalta que o jogo de faz de conta se torna educativo quando o adulto planeja situações que respeitam a espontaneidade infantil, mas que, ao mesmo tempo, intencionam promover aprendizagens específicas. Isso significa organizar o espaço, disponibilizar materiais diversificados e intervir de forma sutil com perguntas, provocações e sugestões que ampliem o repertório simbólico das crianças sem interromper o fluxo criativo da brincadeira.

A mediação consciente do educador também é necessária para combater estereótipos e ampliar as possibilidades de representação. As brincadeiras de papéis, quando não orientadas, podem reproduzir visões limitadas ou discriminatórias dos papéis sociais. Ao propor novas narrativas, como "brincar de médico e médica", "pai que cozinha", "professora que conserta carros", o professor abre espaço para que meninos e meninas experimentem outras formas de ser e de agir, desconstruindo barreiras de gênero e promovendo uma educação para a igualdade e o respeito. A ludicidade, nesse caso, torna-se um instrumento de emancipação simbólica e social.

Além disso, a brincadeira de faz de conta é um terreno fértil para o desenvolvimento da linguagem e do pensamento narrativo. Quando a criança cria diálogos entre personagens e elabora tramas cheias de detalhes, ela exercita a organização do discurso, a coerência textual e a capacidade de imaginar contextos alternativos. Essas habilidades, essenciais para a aprendizagem da leitura e da escrita, são desenvolvidas de maneira prazerosa e espontânea, evidenciando o potencial da ludicidade como mediadora entre o mundo interior e o conhecimento formal.

Outro aspecto relevante é o vínculo entre ludicidade e valores morais. No faz de conta, a criança experimenta dilemas éticos, o que é justo, o que é permitido, o que é proibido e começa a internalizar normas sociais. Quando discute com os colegas sobre quem será o herói ou quem "pode mandar", está, na verdade, aprendendo a negociar, a respeitar regras e a lidar com frustrações. Essas expe-

riências simbólicas são fundamentais para a formação do caráter e da responsabilidade social. Como destaca Winnicott (1975), o espaço do brincar é uma “área potencial” de crescimento, onde a criança transita entre o eu e o outro, entre a fantasia e a realidade, aprendendo a equilibrar seus desejos e as demandas do mundo.

Dessa forma, as brincadeiras de papéis sociais não apenas refletem a cultura na qual a criança está inserida, mas também funcionam como um espelho e um laboratório dessa cultura. A criança observa, imita, questiona e reinventa as relações sociais que vê à sua volta. Ao brincar, ela se apropria das estruturas sociais e, ao mesmo tempo, participa ativamente de sua reconstrução. O ato de brincar, portanto, é também um ato de cultura, de criação e de crítica, uma forma de a criança compreender o mundo e, pouco a pouco, aprender a transformá-lo.

Em síntese, compreender a ludicidade como um campo de construção de papéis sociais é reconhecer que a brincadeira é, ao mesmo tempo, um meio de aprendizagem e um espaço de produção de sentido. Ao representar e reinventar o mundo dos adultos, a criança elabora sua visão de sociedade, exercita sua imaginação moral e constrói as bases da convivência humana. Cabe à escola, e especialmente ao professor, garantir que esse processo aconteça de maneira livre, criativa e respeitosa, valorizando o brincar como uma das expressões mais autênticas da infância e um dos caminhos mais potentes para o desenvolvimento integral do ser humano.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo se dedicou a analisar o papel fundamental do brincar no desenvolvimento das crianças, destacando sua importância como um direito inalienável e uma ferramenta pedagógica essencial na Educação Infantil. A pesquisa bibliográfica revelou um forte consenso entre diversas teorias e documentos normativos: o ato de brincar é um pilar para a infância, promovendo o desenvolvimento integral e facilitando aprendizados profundos e duradouros.

Pensadores influentes como Vygotsky, Piaget e Wallon já haviam estabelecido a relevância da atividade lúdica como um catalisador para o crescimento cognitivo, social, afetivo e motor. Vygotsky, por exemplo, via a brincadeira como o cenário ideal para a criança avançar em sua "zona de desenvolvimento proximal". Piaget, por sua vez, ressaltava o jogo simbólico como um mecanismo para a criança processar o mundo ao seu redor e resolver seus dilemas internos. Wallon conectava o lúdico às esferas da emoção e do movimento, defendendo que aprender, sentir e se movimentar são processos inseparáveis. Essa base teórica é expandida por pesquisadores mais recentes, como Kishimoto e Brougère, que analisam o brincar como uma expressão cultural e social, onde a criança não apenas absorve, mas também transforma e atribui novos sentidos à sua realidade.

Além do respaldo acadêmico, a legislação educacional brasileira, incluindo as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2010) e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), consagra o brincar como um direito e o posiciona como um dos eixos centrais do currículo. Tais documentos reforçam a responsabilidade da escola em incorporar a ludicidade em seu planejamento diário, assegurando que as crianças tenham acesso a experiências ricas e adequadas à sua fase de vida.

As conclusões desta análise também mostram que os benefícios do brincar se estendem por múltiplas áreas do desenvolvimento. No aspecto cognitivo, ele aprimora a concentração, a memória e a criatividade. No campo social, incentiva a colaboração e o respeito mútuo. Na esfera emocional, oferece um canal seguro para a expressão de sentimentos e o fortalecimento da autoconfiança. E, no âmbito motor, desenvolve a coordenação e a consciência do próprio corpo. Nesse cenário, a figura do professor é crucial. Ele atua como um facilitador que planeja e organiza ambientes estimulantes, oferece materiais variados e medeia as brincadeiras de forma a respeitar os interesses e o ritmo de cada criança. Ao adotar o lúdico como uma estratégia pedagógica intencional, o educador transforma a brincadeira em uma poderosa ferramenta para formar indivíduos mais criativos, críticos e autônomos.

Em suma, investir no brincar é garantir que a infância seja vivida com propósito e dignidade. Tratar a brincadeira como um pilar pedagógico não é apenas uma opção metodológica, mas um compromisso ético da Educação Infantil com a formação integral do ser humano, valorizando cada criança em sua individualidade e potencial.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

CARNEIRO, M. L.; DODGE, M. Brincar e aprender: contribuições da ludicidade. São Paulo: Cortez, 2007.

CARNEIRO, M. L.; DODGE, M. Educação Infantil: Ludicidade e desenvolvimento. São Paulo: Cortez, 2000.

EMERIQUE, L. Brincando com a imaginação: jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Petrópolis: Vozes, 2003.

FRIEDMANN, A. O brincar na Educação Infantil: observando o cotidiano. São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

LIRA, A. P.; RUBIO, K. Brincadeiras infantis: memória, cultura e educação. São Paulo: Phorte, 2014.

MOYLES, J. A prática do professor na Educação Infantil: teorias e experiências. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

RIZZO, A. Psicologia do desenvolvimento e atividades lúdicas. São Paulo: Moderna, 2006.

SOMMERHALDER, A.; ALVES, F. D. Jogos, brinquedos, brincadeiras e a Educação Física Escolar. Campinas: Papirus, 2011.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALLON, H. A evolução psicológica da criança. São Paulo: Martins Fontes, 2007.