A APRENDIZAGEM DO ALUNO DEFICIENTE INTELECTUAL ATRAVÉS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

SHIRLENE DOS SANTOS FRANCISCO

RESUMO

Este trabalho relata aspectos sobre a importância das brincadeiras e jogos para a criança com deficiência intelectual na Educação Infantil, destacando os principais focos adotados para se desenvolver esses recursos pedagógicos como fonte ao aprendizado, sendo desempenhado de maneira lúdica pelos educadores, proporcionando a vivência, observação e interação entre os educandos. No entanto, se faz necessário ressaltar que o brincar para a criança com deficiência é como a descoberta e construção do seu próprio conhecimento, estimula a curiosidade, a criatividade, a autoconfiança, a fantasia, a socialização, tendo contato com sua realidade, proporcionando o fazer aprendendo para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, isto é, estimulando sua inteligência fazendo com que a criança use sua imaginação e criação. A relação entre as brincadeiras e brinquedos essencialmente colaboram para a organização de atividades norteadoras, havendo um equilíbrio nas ações do educando ocasionando descobertas na aquisição de novos conhecimentos.

PALAVRAS-CHAVES: Jogos, Brincadeiras, Crianças, Deficiência, Intelectual, Educação.

INTRODUÇÃO

Esse estudo aborda a questão das brincadeiras como recurso pedagógico, para que o professor possa oferecer aos alunos com deficiência intelectual na Educação Infantil, uma forma que desperte o interesse, para facilitar a construção do conhecimento de maneira prazerosa e significativa Apresenta aspectos relacionados à área da Educação, a qual está passando por grandes transformações diante da inclusão, e que muitas vezes os profissionais docentes se sentem despreparados e buscam meios para que possam planejar e executar suas aulas, proporcionando um ambiente no qual os alunos com deficiência intelectual também possam aprender juntamente com os demais de maneira significativa, ou seja, essas brincadeiras como recurso pedagógico é lúdica e desperta interesse nas crianças, fato este, favorece a prática e possibilita maior aprendizagem e a socialização. Essa pesquisa tem por objetivo mostrar a importância das brincadeiras para a aprendizagem das crianças com deficiência intelectual como recurso pedagógico. O trabalho foi guiado pela seguinte questão problema: Como as brincadeiras podem contribuir para o processo ensino aprendizagem da pessoa com deficiência intelectual na Educação Infantil. Tendo por objetivo mostrar a importância das brincadeiras para a aprendizagem das crianças com deficiência intelectual como recurso pedagógico. A metodologia utilizada será a pesquisa bibliográfica, com o objetivo descritivo, para informações sobre o componente teórico referente à atuação do profissional docente e a instrumentalização das brincadeiras como recurso pedagógico para crianças com deficiência intelectual na Educação Infantil. Trata-se de um estudo transversal. Os critérios de inclusão foram os artigos relacionados às brincadeiras na educação Infantil e os que relatam sobre recursos pedagógicos para se trabalhar com crianças com deficiência intelectual. Os critérios de exclusão foram os artigos que mencionaram sobre jogos; trabalhos com crianças no ensino fundamental e os que não envolveram crianças com deficiência intelectual. 10 As bases de dados escolhidas para a pesquisa foram a LILACS e USP. Foi utilizada também a Revista Científica Educare. Após diversas combinações foram encontrados: LILACS- apenas um artigo - Deficiência mental, imaginação e mediação social: um estudo sobre o brincar/ Mental; na USP nenhum artigo foi encontrado de acordo a ideia do Projeto de Pesquisa; e na Revista Educare apresentou com o seguinte artigo Brincadeiras e jogos no ensino do indivíduo com deficiência mental. Será utilizado também o livro da autora Kishimoto (2008) e Cunha (2000), entre outros. Através da leitura dos resumos dessas bases de dados recorreu-se ao serviço da Biblioteca Virtual BIREME e da USP. Os trabalhos foram obtidos na integra em texto completo na Scielo Brasil. Considerando- se que a criança com deficiência inte-

lectual apresenta dificuldades em assimilar conteúdos abstratos, faz-se necessário a utilização de material pedagógico concreto, e de estratégias metodológicas práticas para que esse aluno desenvolva suas habilidades cognitivas e para facilitar a construção do conhecimento. Os jogos e brincadeiras são estratégias que apresentam as duas características citadas. Proporcionam a aprendizagem através de materiais concretos e de atividades práticas, onde a criança cria, reflete, analisa e interage com seus colegas e com o professor. Partindo dessa concepção, este trabalho aborda primeiramente o que é deficiência intelectual, destacando a contribuição do jogo como recurso pedagógico para crianças na Educação Infantil com esta deficiência.

O que é Deficiência?

Deficiência vem da palavra deficiência do latim e sugere algo que possua falhas, imperfeições, ou seja, não é completo. É o termo utilizado para definir a ausência ou disfunção de uma estrutura psíquica, fisiológica ou anatômica.

Esta relacionada á biologia da pessoa (OMS/ Organização Mundial de Saúde),2007.

A Convenção da Guatemala internalizada a Constituição Brasileira pelo Decreto n° 3.956/2001, no seu artigo 1° define deficiência como [...] "Uma restrição física, mental ou sensorial, de natureza permanente ou transitória, que limita a capacidade de exercer uma ou mais atividades essenciais da vida diária, causada ou agravada pelo ambiente econômico e social." Essa definição ratifica a deficiência como uma situação. (SEESP/ SEED/MEC, AEE Deficiência Mental, 2007)

De acordo com o CIDID(Classificação Internacional de Deficiência, Incapacidades e Desvantagens), 1989.

Deficiência – perda ou anormalidade de estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica, temporária ou permanente. 12 Incapacidade – restrição, resultante de uma deficiência, da habilidade para desempenhar uma atividade considerada normal para o ser humano. Desvantagens – prejuízo par o indivíduo, resultante de uma deficiência ou uma incapacidade, que limita ou impede o desempenho de papeis de acordo com a idade, sexo, fatores sociais e culturais.

2. DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

A deficiência intelectual é causada por problemas que se iniciam no cérebro, causando dificuldade de aprendizagem e funcionamento intelectual a baixo da média. As principais causas deste transtorno são os fatores de ordem genética, as complicações ao longo da gestação ou durante o parto epós-natais.

É possível identificar a maior parte dos casos de deficiência intelectual na infância, contudo este distúrbio só é percebido em muitas crianças quando elas começam a frequentar a escola. Isso acontece porque esta patologia é encontrada em vários graus, desde os mais leves, passando pelos moderados, até os mais graves. Nos casos mais sutis, os testes de inteligência direcionados para os pequenos não são nada confiáveis, torna-se então difícil detectar esse problema.

É importante não confundir Deficiência Intelectual com Doença Mental. A pessoa com necessidades especiais mantém a percepção de si mesmo e da realidade que a cerca, sendo capaz de tomar decisões importantes sobre sua vida. Já o doente mental tem seu discernimento comprometido, caracterizando um estado da mente completamente diferente da deficiência intelectual, embora 20 a 30% dos deficientes manifestem algum tipo de ligação com qualquer espécie de doença mental, tais como a síndrome do pânico, depressão, esquizofrenia, entre outras. As doenças mentais atingem o comportamento das pessoas, pois lesam outras áreas cerebrais, não a inteligência, mas o poder de concentração e o humor.

Segundo conceito da Associação Americana de Deficiência mental, trata-se de um funcionamento intelectual inferior à média (QI), associado a limitações adaptativas em pelo menos duas áreas de habilidades (comunicação, autos cuidado, vida no lar, adaptação social, saúde e segurança, uso de recursos da comunidade, determinação, funções aca-

dêmicas, lazer e trabalho), com início antes dos 18 anos.

2.1 Prevenção da Deficiência Intelectual

Existem varias medidas que podem ajudar a prevenir a deficiência intelectual, embora ela possa ocorrer em qualquer família, independente de idade, sexo, classe social, etc.

Orientação genética para famílias com casos de deficiência existentes, casamentos entre parentes, idade materna avançada (nestes casos temos uma maior chance de ocorrência ou recorrência de Síndrome de Down).

Orientação pré-natal adequado é possível diagnosticar infecções ou problemas maternos que podem ser diagnosticados e tratados antes que ocorram danos ao feto. Uma gestação com alimentação e práticas de vida saudáveis também contribuem para o desenvolvimento adequado do feto. O Teste do Pezinho, obrigatório em território nacional, é a forma mais efetiva de prevenção da deficiência intelectual em casos de fenilcetonúria e hipotireoidismo congênito.

Do ponto de vista pós-natal, a aplicação de vacinas, alimentação adequada, ambiente familiar saudável e estimulador, cuidados relacionados aos acidentes na infância também são poderosos aliados.

A pessoa com Deficiência Intelectual tem, como qualquer outra, dificuldades e potencialidades. Seu tratamento consiste em reforçar e favorecer o desenvolvimento destas potencialidades e proporcionar o apoio necessário, para que este individuo possa ter maior autonomia possível na realização de suas atividades.

A inclusão social é um instrumento imprescindível na determinação da qualidade de vida desta pessoa, pois lhe permite o acesso a todos os recursos da comunidade, que favorecerão o seu desenvolvimento integral.

2.2 Tratamento

O tratamento deve incluir o acompanhamento simultâneo do médico, do fisioterapeuta, da terapia ocupacional, do fonoaudiólogo, do psicólogo, do pedagogo, entre outros. Assim, é possível amenizar as consequências deste problema. O diagnóstico precoce torna-se fundamental para oferecer à criança melhor qualidade de vida e resultados mais eficazes – estas técnicas de detecção prematura, realizadas por vários profissionais ligados aos campos da reabilitação e da puericultura, ramo da medicina que ensina a criar e a desenvolver moral e fisicamente as crianças, são conhecidas como Avaliação do Desenvolvimento e Estimulação Precoce.

Como a criança tem suas funções intelectuais comprometidas, ela pode também ter dificuldades em seu desenvolvimento e no seu comportamento, principalmente no aspecto da adequação ao contexto a que pertence, mas igualmente nas esferas da comunicação, do cuidado consigo mesma, dos talentos sociais, da interação familiar, da saúde, na segurança, no desempenho acadêmico, no lazer e no campo profissional. A deficiência intelectual manifesta- se no paciente sempre no estágio anterior aos dezoito anos de idade. Assim fica claro que, ao contrário da Demência, a Deficiência Mental se caracteriza pelos transtornos no desenvolvimento, não por degenerações cognitivas.

2.3 A importância do brincar

As abordagens relevantes de Piaget (1977), evidenciao desenvolvimento pleno da criança da Educação Infantil, através do brinquedo e da brincadeira, e destaca o desenvolvimento como sendo um processo de equilibrações sucessivas que leva a criança a construção de estruturas do pensamento cada vez mais estáveis e complexas.

Mesmo esse processo sendo contínuo é possível identificar algumas fases ou etapas caracterizadas pela utilização de diferentes formas de organização mental que possibilitam a maneira especifica do indivíduo como se relaciona com a realidade que o rodeia, conforme suas possibilidades orgânicas, maturação e de interação com o meio. Contudo, Piaget em seu estudo sobre o desenvolvimento destaca quatro etapas ou períodos distintos: Sensório-motor (0 a 2 anos); Pré-operatório (2 a 7 anos); Operações con-

cretas (7 a 11 anos) e Operações formais (11 a 12 anos em diante).
A criança das séries iniciais de 6 a 10 anos está nas fases do desenvolvimento Pré-operatório e operações concretas. O pré-operatório refere-se à fase em que a criança apresenta representação mental, ou seja, quando ela começa a repetir histórias, imagina coisas que não estão ao seu redor, entretanto no mundo das representações. Percebe-se que nesta fase a criança ao brincar usa sua imaginação e criatividade, criando suas próprias brincadeiras.

Nas operações concretas a criança é capaz de fazer operações mentais, ou seja, compreender executar regras de jogos acomodando a situação nova, pois, as coisas estão ligadas a sua realidade (aprendizagem) que são exemplos do cotidiano em que o professor poderá usar o jogo para reforçar o que está sendo trabalhado no processo ensino-aprendizagem, havendo o equilíbrio na aprendizagem que remete a situação de incorporação no processo de assimilar e acomodar. Assimilar é interpretar o mundo por meio do brinquedo ou da brincadeira, atividade mental que consiste na incorporação de um objeto ou situação. E acomodação é a apropriação do objeto, o jogo, trazendo alguma resistência (desafio), a criança deve se adaptar a ele em uma atividade mental pela qual ela forma um esquema inicial para adaptar-se a uma situação nova.

Dessa forma, a brincadeira é então uma atividade que transforma o real em imaginação de seus interesses afetivos e cognitivos. No faz-de-conta criando símbolos lúdicos que funcionam como linguagem interior revivendo acontecimentos interessantes simbolicamente, em que o brincar acompanha a evolução do pensamento.

Para Kishimoto apud Piaget (2005, p.62), “o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada”.

O brincar é algo sério e primordial ao ser humano para o pleno desenvolvimento da inteligência, na qual práticas novas podem ser realizadas, dando lugar a experiências em que o indivíduo aprimora gradativamente, pois, o brincar estimula sua criatividade, desperta o desejo de buscar coisas novas e dentro desse contexto o sujeito aprende a aprender, a construir suas próprias capacidades e habilidades e a realizar suas descobertas que são importantes para sua vida, tanto pessoal como social e dessa forma modifica, valorizando as experiências e renovando o conhecimento já adquirido, contribuindo de forma eficaz para a continuidade de conhecimentos já vivenciados e transformando realidades.

2.4 O Desenvolvimento da Criança Deficiente Intelectual através do Brincar e dos jogos.

A maioria das pessoas, imaginam a brincadeira como mero passatempo não compreendendo sua importância. Ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. O Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer.

Partindo deste contexto de que a brincadeira e os jogos são atividades são indispensáveis para o desenvolvimento global da criança, favorecendo sua autoestima e auxiliando na aquisição e aprendizagem de novos conceitos, a escola deve valorizar e incentivar o trabalho pedagógico pautado em atividades lúdicas.

Porém, o jogo deve ser praticado de uma forma construtiva, tendo como objetivos o desenvolvimento de capacidades físicas e intelectuais; não esquecendo a importância da socialização através da sensibilização para o espírito de grupo, a cooperação, a confiança e a interdependência.

Para Antunes (1998, p. 32):

O jogo lúdico inserido no processo ensino-aprendizagem se tornará pedagógico e deverá ser usado com rigor e cuidado no

planejamento, por ser marcado por etapas muito nítidas, e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos. O elemento que separa um jogo pedagógico de um objeto de caráter apenas lúdico, é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

O aprendizado através de jogos e brincadeiras têm diversos fatores positivos, tornando o desenvolvimento escolar da criança menos monótono e desinteressante que a simples exposição de conteúdos, pois na atividade lúdica a criança participa ativamente como parte integrante do processo, fazendo com que a mesmadesenvolva-se demaneira integral, onde todas as suas habilidades e motivações são exploradas.

De acordo com Kishimoto (2008), ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Os jogos e brincadeiras ao serem utilizados na prática pedagógica transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes e prazerosas, pois com os mesmos há motivação, disciplina e interesse pelo que está sendo ensinado.

Porém, o professor deve estar consciente de que os jogos ou brincadeiras pedagógicas devem ser desenvolvidos como provocação a uma aprendizagem significativa e estímulo à construção de um novo conhecimento, haja vista o desenvolvimento de novas habilidades.

Pensar na atividade lúdica enquanto um meio educacional significa pensar não apenas no jogo pelo jogo, mas no jogo como instrumento de trabalho, como meio para atingir objetivos pré-estabelecidos. O jogo pode ser útil tanto para estimular o desenvolvimento integral da criança como para trabalhar conteúdos curriculares.

Os jogos e as brincadeiras podem e devem fazer parte das atividades curriculares, sobretudo nos níveis pré-escolares e nas séries iniciais.

Segundo Kishimoto (2008, p.53):

O jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento.
Para Kishimoto (2008), através da brincadeira a criança pode utilizar o brinquedo de sua escolha ou simplesmente brincar sem utilizar algum objeto como em brincadeiras que favoreçam cantigas de roda, amarelinha, pula-corda, esconde- esconde, pega-pega, no parquinho entre outras. Brincadeiras estas que estimulam a imaginação e a socialização, permitindo que as crianças possam interagir podendo assim aprender de forma divertida, na qual a escola poderá usar de forma satisfatória conceitos que fazem parte do currículo escolar tornando o processo de ensino de modo dinâmico facilitando a aprendizagem do educando. O papel do educador será de inserir brincadeiras em seu plano a ser desempenhado de maneira bem sucedida com apoio de brincadeiras diversificadas.

O desenvolvimento pleno de uma criança com deficiência intelectual deve ser favorecido pela presença de brincadeiras lúdicas em que o educador proporcione um ambiente prazeroso de descobertas, manuseio de brinquedos na qual a criança vivencie o seu próprio mundo. Desse modo, a importância do brincar para o desenvolvimento infantil está atribuída à teoria de desenvolvimento humano, aos quais se referem o brincar com a manipulação de objetos, observando as relações entre ação e o objeto em um processo influenciado pelo meio e pela motivação em que consiste o desenvolvimento cognitivo.

A prática pedagógica pautada em situações lúdicas traz enorme prazer e alegria às crianças, promovendo assim, o desenvolvimento afetivo, cognitivo, social, psicomotor e linguístico do educando.

Contudo, o professor deve definir, previamente, seus objetivos e o espaço de tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades. Os objetos, brinquedos ou outros materiais a serem utilizados devem também ser providenciados previamente.

Ao utilizar o lúdico no processo ensino-aprendizagem, quando o educador tem o objetivo de desenvolver no aluno: o raciocínio, a formação de conceitos sobre os conteúdos, como também odesenvolvimento da linguagem, deve se pensar antecipadamente nosjogos adequados e que consigam atingir os objetivos propostos.

Para tanto, os educadores devem ter conhecimento dos diferentes tipos de jogos que podem ser utilizados em sala de aula e principalmente dos objetivos que com eles poderão ser alcançados.

O jogo pode ser considerado um recurso pedagógico imprescindível, uma vez que é de extrema importância na construção dos conhecimentos pela criança. Cabe aos educadores conhecerem esses recursos analisá-los e utilizá-los de forma adequada, proporcionando jogos criativos ou com regras já estabelecidas.

Os jogos e as brincadeiras como importantes instrumentos na educação, além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilita um crescimento sadio, enriquecimento permanente; integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática, enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico, voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos, é uma das direções para o educador desenvolver aulas mais interessantese dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola.

Segundo IDE (2008):

O jogo possibilita à criança deficiente mental aprender de acordo com seu ritmo e suas capacidades. Há um aprendizado significativo associado à satisfação e ao êxito, sendo este a origem da autoestima. Quando esta aumenta, a ansiedade diminui, permitindo à criança participar das tarefas de aprendizagem com maior motivação. O uso do jogo também possibilita melhor interação da criança deficiente mental com os seus coetâneos normais e com o mediador.

O professor poderá possibilitar à criança com deficiência intelectual o acesso ao conhecimento através da vivência, da troca, da experiência, propiciando uma educação mais lúdica e significativa. Aprender pode e deve ser extremamente agradável e estimulador para a criança.
Alguns fatores relevantes que influenciam uma criança com deficiência intelectual ao brincar são caracterizados pelo ambiente no qual se encontra, o contato com a pessoa que aplica atividades, outras crianças e suas aptidões individuais. A aplicação das brincadeiras deve ser adequada ao interesse, necessidades e capacidades da criança de acordo a etapa de desenvolvimento da criança, podendo variar conforme a época e a estimulação (Emmel, 2004).

O educador, nesse caso desempenhará seu papel como mediador do processo afirma SILVA (2004), mostra em seus estudos que nas escolas especiais os professores incentivam o brincar das crianças em atividades de parque na promoção da sociabilidade e de habilidades motoras, promovendo assim elementos pedagógicos nas brincadeirastornando o aprendizado real para a criança, em que a mesma se reconheça como um individuo participante do meio onde vive.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do estudo bibliográfico realizado, foi possível constatar a importância da contribuição da neurociência e brincadeiras no processo de desenvolvimento da deficiência

intelectual. Torna-se imprescindível contextualizar os instrumentos do cotidiano deste individuo, pois os jogos irão fornecer subsídios para que o profissional possa melhor entender as dificuldades e especificidades apresentadas, sempre articulando os aspectos sociais, afetivos, cognitivos e econômicos.

O trabalho do educador não deve ser visto de forma linear e imutável, mas como uma atividade que procura compreender as diversas vertentes que envolvem o processo de desenvolvimento do individuo com deficiência intelectual.

A definição pré-estabelecida sobre a incapacidade de aprendizagem de alunos com deficiência intelectual passa por uma nova conceituação, tendo em vista, a implantação de políticas públicas proferidas nos últimos anos, cujas condições de aprendizagem estão relacionadas muito mais aos aspectos das possibilidades do que de impossibilidades.

É importante ressaltar que o presente artigo não abrangeu a totalidade dos estudos referentes aos escritos sobre os jogos no contexto da deficiência intelectual, no entanto, poderá servir para reflexão e trabalhos posteriores, inclusive com pesquisa de campo nesta área.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 1998.

CUNHA, N.H.S. Brinquedo e desenvolvimento infantil. Sinopse de Pediatria; jun, 2000.

FREIRE, João Batista, Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação, Editora Scipione, 1997, São Paulo, p.116, 167, 191.

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a Educação Infantil. In Kishimoto, T. M (org.).Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. In: KISHIMOTO, Tisuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2008.

BRASIL. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. (INSERIR RESTANTE DA REFERÊNCIA)

PIAGET, J. e GRECO, P. Aprendizagem e conhecimento. São Paulo: Freitas Bastos, 1974.

Psicologia e Pedagogia. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976

PINTO, G. U. Deficiência mental, imaginação e mediação social: um estudo sobre o brincar/ Mental. Revista brasileira de educação especial; 12(1): 11-28, jan.-abr. 2006.

Revista Científica Educare. Brincadeiras e jogos no ensino do indivíduo com deficiência mental. Disponível em: < http://www.iseib.com.br/educare/num O3. Acesso em 15 mar. 2010

REGO, Tereza Cristina - Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação, Petrópolis, Rio de janeiro, 1995, p. 81.
RIBAS, João Baptista C. O que são pessoas deficientes. 6. ed. São Paulo: Brasiliense, 1998.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALLON, Henri. Psicologia e Educação da criança. Lisboa: Vega/Universidade, 1979

WALLON,Henri, A Evolução Psicológica da Criança – Lisboa: edição 70, 1981.