

O JOGO NA PERSPECTIVA PIAGETIANA: CONTRIBUIÇÕES PARA A DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Orlando Mendes Fogaça Júnior
Universidade Estadual de Londrina

Resumo

O presente estudo buscou apresentar qual é o significado que Jean Piaget deu ao apresentar três grandes estruturas do desenvolvimento cognitivo do sujeito as quais ele nominou de jogo do exercício, jogo simbólico e jogo de regra. Tais estruturas não são o jogo enquanto uma manifestação cultural e sim uma nomenclatura que o autor aplicou para fases distintas e contínuas do desenvolvimento realizado pelo sujeito epistêmico. De certa forma, é comum vermos pessoas relacionarem Jean Piaget com a temática jogo, enquanto manifestação cultural, pelo fato do autor ter realizado esta pesquisa, porém é necessário o devido esclarecimento. Este estudo foi uma pesquisa bibliográfica que buscou apresentar como foi concebido o detalhamento do desenvolvimento humano de forma contínua em que uma fase ulterior engloba a precedente em uma continuidade possibilitando deste modo que o indivíduo amplie cada vez mais a sua compreensão e atuação na realidade, lembrando que esta pesquisa apresentada por Jean Piaget não representa a totalidade da Epistemologia Genética, mas sim uma pequena parte explicativa da mesma. Tal conhecimento é necessário na formação docente, seja inicial ou continuada, pois a partir deste o professor poderá realizar a sua interação possibilitando relações e contextualizações com o conteúdo a ser ensinado e apreendido pelo estudante.

Palavras-chave: Jogo; Desenvolvimento humano; Epistemologia genética; Formação docente.

Introdução

Somos sabedores que a formação docente é um processo que deve ser contínuo, tal processo se inicia na graduação e percorre por toda a carreira de um professor. A graduação é a formação inicial e todos os cursos de graduação possuem um currículo voltado para a sua especificidade e também para a formação de um determinado perfil do futuro graduando. No curso de Educação Física habilitação em Licenciatura da Universidade Estadual de Londrina, o seu currículo de formação de professores possui a disciplina de Teorias e Metodologias do Jogo, nesta os estudantes estudam obras e o

posicionamento de alguns dos autores clássicos que estudaram a manifestação cultural jogo e também como esta se desenvolveu juntamente com o desenvolvimento da humanidade. É comum no decorrer da disciplina que estudantes perguntem sobre Jean Piaget e seu posicionamento sobre o jogo, pois em alguns casos já leram trabalhos que abordam a temática jogo e nestes Jean Piaget é citado. O objetivo deste texto é o de apresentar qual é o sentido que este autor deu a terminologia “jogo” e como esta se apresenta em sua obra. Para tanto, realizamos uma pesquisa bibliográfica principalmente em sua obra de referência neste assunto que é “A Formação do Símbolo na Criança de 1978, para apresentar qual é o significado da palavra jogo utilizada por este autor.

Metodologia

Para organizar este texto nos utilizamos da pesquisa bibliográfica, a característica desta pesquisa é a de colocar o pesquisador em contato com pesquisas que já se tornaram de conhecimento público, e tal conhecimento é o que irá ser abordado. Lakatos (1991) apresenta oito fases que podem ser identificadas em uma pesquisa bibliográfica: escolha do tema; elaboração do plano de trabalho; identificação (levantamento bibliográfico sobre o assunto que se vai pesquisar); localização (onde se encontram as obras de interesse); compilação (reunir o material da pesquisa); fichamento (transcrição de dados dos documentos em fichas bibliográficas); análise e interpretação; e redação.

Discussão

Jean Piaget (1896–1980), em sua ampla pesquisa sobre como ocorre o desenvolvimento humano em nenhum momento abordou o jogo enquanto uma manifestação cultural para estudo específico, porém em algumas pesquisas se utilizou deste para verificar o nível e como ocorre o desenvolvimento dos sujeitos pesquisados. O desenvolvimento humano na concepção piagetiana é o processo que o indivíduo realiza na busca incessante de atingir formas de equilíbrio cognitivo cada vez melhor a fim de compreender a realidade que lhe é posta, dito em outras palavras, o desenvolvimento para o autor é um processo de equilibração cognitiva sucessiva que visa atingir uma forma final,

ou seja, a aquisição do pensamento operatório formal capaz de realizar operações mentais sobre operações a enésima potência.

Para que este desenvolvimento ocorra alguns fatores são determinantes. Piaget (1975), apresenta que a maturação biológica é um fator necessário, porém insuficiente por si só. A maturação, intermediada pela ação, possibilita ao indivíduo construir melhores esquemas e estruturas por meio da interação com o meio, porém somente ela não é capaz de possibilitar este desenvolvimento, outros fatores são necessários e devem ocorrer concomitantes com a maturação. A relação social que o sujeito faz também é um fator determinante, assim como a experiência e a equilibração (equilíbrios e desequilíbrios cognitivos). Estes fatores, para o autor, ocorrem simultaneamente em igual grau de importância determinando o desenvolvimento do sujeito possibilitando a este apreender o mundo.

De modo geral quando se fala em desenvolvimento na Epistemologia Genética (teoria formulada por Jean Piaget), geralmente se pensa nos estágios sensório motor, pré-operatório, operatório concreto e formal. Estes estágios, que se subdividem em seis cada um deles, são uma parte da explicação de como ocorre o desenvolvimento do sujeito, porém, eles não contemplam toda a explicação feita pelo autor, por isto também a necessidade de compreender o jogo apresentado na perspectiva piagetiana.

O jogo, termo utilizado por Piaget (1978) é um meio de explicação para apresentar como a criança realiza formas de pensamento mais elaboradas em uma busca incessante para compreender e explicar a sua realidade. Para tanto o autor apresenta três estruturas contínuas que são: jogo do exercício, jogo simbólico e o jogo de regra. Lembrando que em cada uma destas estruturas estão presentes a assimilação e a acomodação que possibilitarão a adaptação.

A assimilação é um processo cognitivo de incorporação do meio externo aos esquemas do sujeito, entendendo meio externo tudo o que não é o sujeito. E também, no processo de conhecer a si mesmo, o sujeito deve fazer uma descentração de si para poder assimilar, esta incorporação é que possibilita a ampliação ou a modificação dos esquemas que o sujeito possui, e ainda, a criação de novos esquemas para poder assimilar este meio.

Já a acomodação é a modificação do esquema em função do objeto a ser assimilado, quando ocorre a acomodação também ocorre uma modificação

no sujeito, esta modificação é que mostra a incorporação do novo aos esquemas que o sujeito já possui, dito de outra forma, a acomodação, juntamente com a assimilação, é a aprendizagem que o sujeito está realizando e por isto há uma mudança, uma modificação, lembrando que esta aprendizagem está indissociável dos fatores do desenvolvimento apresentados anteriormente.

Buscar explicar o processo de desenvolvimento na teoria piagetiana não é uma tarefa fácil, pois este foi o trabalho de uma vida e, segundo Piaget, ficaram lacunas a serem explicadas, mas ele não teria tempo de finalizar. Neste texto estaremos então, de forma sucinta, apresentando o jogo como um meio de explicação deste processo que o sujeito realiza na construção de sua inteligência. Estaremos agora apresentando a primeira estrutura que o autor denominou de jogo de exercício.

O jogo do exercício predomina do nascimento até aproximadamente aos dois anos de idade, nesta fase o objetivo central é a repetição de um ato motor. Este comportamento se inicia ao nascimento ainda na fase em que o reflexo é exercitado.

No que diz respeito à sua *adaptação*, é interessante notar que o reflexo, por muito bem montado que esteja como mecanismo fisiológico hereditário e por muito bem fixado que pareça em seu automatismo imutável, nem por isso necessita menos de certo exercício para adaptar-se verdadeiramente e nem por isso é menos suscetível de acomodação gradual à realidade exterior. Piaget (1987, p. 39)

Como podemos ver, para que ocorra uma acomodação pela criança, já em seu início de contato com o mundo há a necessidade do funcionamento, mesmo no reflexo que é uma estrutura hereditária. Esta montagem hereditária (reflexo) está orientada para o contato com o mundo exterior, ela precisa deste contato para funcionar, para se exercitar e neste exercício se ampliar. Esta interação com o meio é necessária para que ocorra a acomodação e para tanto necessita do exercício, e este exercício que é denominado pelo autor de experiência.

Este jogo do exercício que já se inicia neste primeiro contato do sujeito com o mundo tem como domínio a acomodação, esta ocorre inicialmente porque o sujeito ainda não possui esquemas para assimilar o novo, por esta

razão a acomodação é forçada a se realizar e, posteriormente, esta gênese se inverte, pois, o indivíduo já possuirá esquemas que possibilitarão a assimilação e esta passa a subordinar a acomodação. “Se o ato de inteligência culmina num equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, enquanto que a imitação prolonga a última por si mesma, poder-se-á dizer, inversamente, que o jogo é essencialmente assimilação, ou assimilação predominando sobre a acomodação”, Piaget (1978, p. 115).

Vemos então a necessidade do exercício para que a atividade mental também se desenvolva, há sempre uma necessidade deste “alimento” da contribuição exterior, ou seja, o exercício é necessário para o desenvolvimento da inteligência e este somente ocorre pela interação entre o sujeito e o meio. Este jogo de exercício ocorre, então, desde as atividades mais elementares, como o reflexo, até as atividades superiores. Diante disto nos perguntamos: se o jogo do exercício ocorre com maior predominância até em torno dos dois anos, como pode então a atividade mental superior estar sujeita a este exercício? Isto ocorre por que esta estrutura inicial (jogo do exercício) é incorporada pela estrutura ulterior, lembrando que as estruturas do jogo que o autor apresenta para explicar o desenvolvimento humano são complementares e sequenciais; o ápice do comportamento da primeira estrutura já anuncia o início da estrutura seguinte, pois o comportamento do sujeito doravante será diferente em função da construção de conhecimento que ele já realizou, porém as características do comportamento anterior também estarão presentes na nova estrutura que está se iniciando em uma sequência ininterrupta. Isto quer dizer que há sempre uma continuidade, não havendo, portanto, uma ruptura no processo de desenvolvimento que o indivíduo realiza, mas sim ampliação de forma majorante.

Este comportamento citado acima é uma característica marcante dos estágios do jogo, nesta primeira grande estrutura (jogo do exercício), a característica inicial é o predomínio da acomodação, pois a estrutura inicial que é hereditária, que está pronta para funcionar, necessita do contato com o meio exterior, ou seja, precisa da interação para que ocorra a acomodação. Por exemplo, o reflexo de sucção, ele está pronto para funcionar, porém para que isto ocorra, necessita de algo a ser sugado, e ao sugar vai se ampliando ao funcionar, ao se exercitar.

A primeira mamada que a criança realiza pode ser o primeiro momento do funcionamento deste reflexo, por isto é desorganizado, caótico. Porém, a segunda mamada já difere da primeira, pois a criança já leva em consideração a experiência da primeira, não que isto ocorra de uma forma consciente, esta diferenciação ocorre em atos. Após algumas mamadas a criança já é capaz de reconhecer o que seja os tegumentos do seio materno e o mamilo, chegando a não sugar os tegumentos e somente realizar o ato de sugar ao contato do mamilo com sua boca. Este é o ato de inteligência, neste caso ainda em atos ou inteligência prática. Piaget (1978), apresenta que para fazer esta diferenciação a criança teve que construir um esquema que possibilitou um equilíbrio e por isto já faz esta diferenciação. Se for dada uma nova fonte de estímulo este equilíbrio será alterado necessitando uma nova acomodação para fazer uma adaptação e reestabelecer um novo equilíbrio em um novo patamar, agora melhorado, ampliado e assim sucessivamente por toda a vida do sujeito.

Outra característica desta fase de desenvolvimento é a assimilação funcional ou repetitiva, este tipo de assimilação se destaca pela necessidade de funcionamento para que haja a incorporação do mundo pelo sujeito, e para que esta incorporação ocorra urge a necessidade de construção de esquemas que possam assimilar este novo. Lembrando que neste início da vida do sujeito primeiro ocorre a acomodação e posteriormente virá a assimilação subordinando a acomodação. O que leva então o sujeito a esta busca incessante de um equilíbrio, de uma acomodação que possibilitará uma adaptação? É a falta, por não ter um esquema adequado a uma nova solicitação do meio, o sujeito buscará um novo equilíbrio, e, se não conseguir este equilíbrio adequadamente ele repetirá, exercitará até fazer esta construção. Sendo assim, a falta é que desencadeia a necessidade de construção na interação que o sujeito realiza com o meio. Ao dizermos isto, temos que nos atentar que: este exercício que o sujeito realiza não é uma repetição pura e simples nos moldes empiristas, pois em cada exercício que o sujeito realiza ele abstrai novas interações do meio que possibilitam uma ampliação de sua ação, ou seja, uma melhor compreensão, lembrando que esta é realizada somente em atos, não é refletida, pensada.

Este jogo de exercício que o sujeito realiza busca sanar momentaneamente a necessidade posta pela interação entre o indivíduo e o meio, e este é realizado por repetição. Este exercício que o jogo apresenta é também uma fonte de prazer para a criança, é o que Piaget (1978) chamou de “prazer funcional”. Este funcionamento por exercício passa a orientar as ações do sujeito no sentido da assimilação e, para tanto, necessita da construção de esquemas.

Portanto a função principal desta primeira estrutura, que é o jogo do exercício, é possibilitar uma repetição para ocorrer uma incorporação do meio exterior pelo sujeito por meio de seus esquemas de ação, e esta repetição que é necessária ao sujeito será incorporada pela fase seguinte não deixando de existir e de ser utilizada. Agora vamos nos dedicar a compreender os comportamentos da fase seguinte que é o jogo simbólico.

O jogo simbólico é o que poderíamos chamar de uma fase intermediária entre os três momentos distintos e sucessivos no processo de desenvolvimento que o sujeito realiza descritos por Piaget (1978). Esta fase já é analisada nos níveis do pensamento verbal e intuitivo que ocorre entre dois e sete anos de idade aproximadamente, vale ressaltar que as idades apresentadas na teoria piagetiana são sempre por aproximação e não idades fixas. Na fase do jogo simbólico, este se apresenta ainda sob uma forma relativamente simples, pois ainda é essencialmente sensório-motor, diferentemente da fase seguinte. Veremos agora, nesta fase, um sujeito mais poderoso em sua relação com o mundo em comparação a fase posterior, mas isto só se torna possível pelas construções realizadas anteriormente.

Uma segunda categoria de jogos infantis é a que denominaremos o *jogo simbólico*. Ao invés do jogo de exercício, que não supõem o pensamento nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica, o símbolo implica a representação de um objeto ausente, visto ser comparação entre um elemento dado e um elemento imaginado, e uma representação fictícia, porquanto essa comparação consiste numa assimilação deformante. Piaget (1978, p. 146)

Vemos então que nesta fase do jogo simbólico, a criança já se utiliza de uma representação e de símbolos para representar a realidade, lembrando que

esta representação sempre está acompanhada de uma lógica, porém uma lógica pautada em um animismo e também em um artificialismo, pois a criança ainda não possui esquemas suficientes para explicar a realidade como ela é e, por esta razão, se utiliza de um simbolismo para estas explicações. No jogo simbólico a criança utiliza os esquemas construídos na fase anterior, possibilitando assim uma ampliação e também uma criação de novos esquemas que possibilitarão uma melhor compreensão do mundo e conseqüentemente um melhor desenvolvimento do sujeito. Uma grande característica desta fase é o valor analógico, é a capacidade de dar o mesmo valor de “A” para “B”, exemplificado, em uma relação de mãe e filha a criança ao brincar aplica a relação que tem com sua mãe de forma análoga ao brincar de boneca, neste caso ela passa a ter as funções de mãe e a boneca de filha, e nesta relação análoga que realiza está o simbolismo de uma realidade que a criança procura entender. Esta relação simbólica aplicada em seu cotidiano representa, para a criança, uma possibilidade de explicação das coisas (ainda por assimilação deformante desta realidade).

Vemos que este simbolismo aplicado na busca de compreender o mundo é que possibilita ao sujeito ir aplicando uma lógica em suas relações com este mesmo mundo e assim ir refinando a sua compreensão do mesmo. O jogo simbólico é então aplicado pela criança em todas as situações que ela vivencia, seja nas relações sociais, seja nas relações com o mundo físico, e em todas estas a criança também já amplia a sua compreensão. Em todas estas relações há uma lei para este funcionamento, lei esta que também necessita de um processo de compreensão pelo sujeito. Exemplificando, ao pedir para uma criança a explicação de movimentos que ocorrem na natureza, ela procura explicar tais movimentos por ela mesma, ainda o faz com a cooperação de forças motoras externas e internas. A explicação do motor interno é o desejo dos objetos (eles se manifestam de uma forma livre), e o motor externo é quando os corpos atraem ou refletem objetos em movimento, o mar atrai os rios, a chuva atrai as nuvens, sol e nuvem se repelem

Estas explicações sempre são pautadas em um animismo para dar conta da realidade, que é complexa de ser explicada. Nesta fase também temos o símbolo e a imitação como elementos que auxiliarão nesta apropriação do mundo. Por exemplo, um menino dentro de um caixote pode realizar uma

“metamorfose” deste objeto, o caixote pode ser transformado em um carro, com todas as características de um carro, neste momento a criança estará fazendo uma imitação de um determinado veículo e ao mesmo tempo fazendo uma representação, pois este veículo que está sendo imitado não está presente e o caixote então é o símbolo que representa o automóvel. No jogo de símbolo podemos ver o mesmo desenvolvimento que ocorreu no jogo do exercício, porém dentro de uma lógica e também de uma representação ainda deformada da realidade, nesta fase também é possível observar a repetição, o exercício, porém ele já não é mais o fator que impulsiona o sujeito a buscar uma compreensão do mundo. Poderemos ver nesta fase uma criança que pode fazer várias perguntas, porém pergunta somente para perguntar, ela não está buscando uma resposta a sua questão, ela está exercitando a sua capacidade de organizar um questionamento, e este questionamento que tem característica de exercício está fundado em um simbolismo.

Posterior ao jogo simbólico, chegamos a última grande estrutura do desenvolvimento apresentada por Piaget (1978), que é o jogo de regras.

Assim como o jogo simbólico inclui, frequentemente, um conjunto de elementos sensório-motores, também o jogo com regras pode ter o mesmo conteúdo dos jogos precedentes: exercício sensório-motor como o jogo das bolas de gude ou imaginação simbólica, como nas adivinhações e charadas. Mas apresentam a mais um elemento novo, a regra, tão diferente do símbolo quanto este pode ser do simples exercício e que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas. Piaget (1978, p. 148)

No jogo de regras, a regra supõe relações sociais ou interindividuais em um caráter coletivo. A regra pressupõe uma regularidade intencional elaborada pelo grupo, uma violação corresponde a uma falta. Algumas vezes podemos verificar um comportamento de uma criança que tem certa regularidade em sua ação, esta regularidade não representa uma regra, pois esta ação não representa uma obrigação.

Para a constituição de uma regra é necessária uma coordenação de diferentes pontos de vista, e isto não se dá assim em seu início, a regra também passa por um processo de construção pelo sujeito. Para explicar a construção de regra pelo sujeito, Piaget (1978) apresenta este desenvolvimento em quatro estágios distintos e sucessivos. O primeiro estágio

é o denominado de motor e individual, neste estágio não há regras coletivas a criança elabora a regra para si mesma, ela até pode estar em um grupo, porém joga para si. Por exemplo, uma criança que está neste primeiro estágio e está junta com outras crianças que já jogam coletivamente, ela estará fazendo parte do grupo, porém não jogando com eles. Se dermos para este grupo de crianças algumas bolinhas de gude e explicarmos um jogo simples para elas realizarem, esta criança do primeiro estágio pegará as bolinhas e fará o seu próprio jogo e sua própria regra, não se importando com os demais.

O segundo estágio é denominado egocêntrico, este já apresenta um avanço pelo sujeito em relação ao anterior. Neste estágio ele joga no grupo, porém ainda sozinho. Exemplificando, ao estar fazendo um jogo em que tem dois times, a criança deste estágio compreende que tem dois times e quais são as regras básicas do jogo, porém ao realizar a ação do jogo ela cumpre algumas regras, mas joga para si, para o seu próprio prazer não agindo com o grupo, em um dado momento do jogo ela está em um time e em outro ela estará no outro time. As crianças que estão em um estágio superior, entendem que esta criança compreende parcialmente a regra e que não realizará o jogo do mesmo modo que elas, porém geralmente não impedem a participação da mesma, neste caso eles comumente a chamam de “café com leite”, ou seja, as ações que esta criança realizar no jogo não tem valor no resultado final.

O terceiro estágio apresentado pelo autor é o de cooperação, neste estágio já há uma tentativa de vencer pelo sujeito, para tanto há uma necessidade da regra e também uma unificação da mesma. Neste estágio o sujeito entende a regra como necessária, porém não a elabora. Como o objetivo agora é vencer e dentro das regras impostas, há a necessidade de cooperar com os meus pares para que se consiga o intuito final, que é vencer. Porém, esta cooperação também é um processo que irá sendo construído paulatinamente. Em um princípio a criança entende quem são os colegas de seu time, entende o objetivo do jogo e a regra posta, mas sua forma de agir no jogo ainda está centrada em suas próprias ações, sendo assim realizará o que compreende como necessário para vencer o jogo não coordenando suas ações com os elementos do seu time.

E por último temos o estágio de codificação das regras, neste estágio a regra tem que passar por um consentimento mútuo, o sujeito já compreende a

necessidade da regra e também se compreende como um legislador, sendo capaz de mudar a regra e argumentar para que esta mudança ocorra. Neste estágio o respeito pela regra ainda é obrigatório, porém esta regra já é possível de ser mudada, o que não ocorria nos estágios anteriores. Neste estágio a criança leva em conta os argumentos dos outros na elaboração da regra, assim como já compreende bem a diferença entre combinado, regra e lei em relações sociais. Por compreender melhor a regra posta e também por se entender como um legislador, a criança compreende melhor a dinâmica do jogo. Ela passa a compreender o jogo de forma operatória, o que antes era realizado fundado em um egocentrismo, agora já alcança uma ampliação do outro, a cooperação se torna mais evidente, pois passa a considerar o outro e também as características pessoais de cada um.

Esta evolução da compreensão da regra é que também possibilita ao sujeito agir de acordo com a moral, entendendo moral como um sistema de valores, costumes e regras de um grupo social. Para agir dentro de uma moral estabelecida socialmente o sujeito tem que construir a sua moralidade, e esta diz respeito ao agir deste sujeito, a essência da moralidade diz respeito ao “como devo” e não “como ajo”. Por isto não basta obedecer as regras e leis sociais, mas sim ter consciência do porquê obedecê-las, porque devo seguir estas normas ou regras e não outras. É a construção das regras que vai possibilitar ao sujeito chegar a este nível de compreensão e conseqüentemente de ação.

Conclusão

O esforço da construção da teoria piagetiana foi o de apresentar como o sujeito sai de um nível mais elementar de conhecimento e passa para outro nível mais elaborado, majorante. Piaget (1978) buscou apresentar como ocorre uma parte deste desenvolvimento que o indivíduo realiza e para tanto, mostrou a formação do símbolo na criança, e para explicar melhor apresentou três grandes estruturas explicativas deste desenvolvimento as quais chamou de jogo.

A preocupação de Piaget (1978) foi explicar como o sujeito realiza um processo incessante na busca de alcançar níveis mais elaborados de compreensão do mundo. Sua intenção não foi estudar o jogo como uma

manifestação cultural, as contribuições deste autor nos auxiliam na compreensão dos comportamentos realizados pela criança em sua busca de compreender e se apropriar do mundo.

O objetivo deste estudo foi o apresentar o que é o jogo para Piaget e com isto possibilitar aos acadêmicos e professores já formados um melhor entendimento de como ocorre o desenvolvimento cognitivo, apresentado neste texto de forma resumida. Ao ser conhecedor de como o sujeito vai paulatinamente construindo suas estruturas mentais para aprender e com isto agir de maneira mais adequada na realidade o docente em seu momento de interação nas aulas poderá agir mais adequadamente provocando desequilíbrios possíveis de soluções aos seus estudantes e estes ao agir sobre o conhecimento que está sendo proposto poderão se apropriar do mesmo e assim ir construindo a sua própria compreensão de sua realidade e com isto agir de forma mais adequada na mesma.

Referências

LAKATOS, E. M.. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 3 ed. São Paulo: Atlas, 1991.

PIAGET, Jean. **O desenvolvimento das quantidades físicas na criança**. 2.ed, Rio de Janeiro, Zahar Editores – 1975.

_____, Jean. **A formação do símbolo na criança**. 3.ed, Rio de Janeiro, Zahar Editores – 1978.

_____, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. 4ed. Rio de Janeiro, Editora Guanabara – 1987.

Endereço do autor(es): Rua Chile, 185 apto 202 bloco B Cep: 86010-220 –

e-mail: orlandojr21@hotmail.com