ISSN: 2358-8829

LUDICIDADE AO LONGO DA VIDA: EXPERIÊNCIA FORMATIVA COM ESTUDANTES DE PEDAGOGIA E PESSOAS IDOSAS

Lúcia Elene Doriguello[1]

INTRODUÇÃO

O brincar esteve presente nas discussões que desenvolvemos com os estudantes de Pedagogia, trazendo uma questão que orientou nosso percurso: como compreender a ludicidade para além da infância e construir atividades que respeitem diferentes etapas da vida? A aproximação entre Educação Inclusiva e Ludicidade e Educação possibilitou pensar a formação docente em diálogo com as histórias, os interesses e as possibilidades de participação das pessoas idosas.

O percurso teve início com a elaboração do Projeto Integrador "Viver e Brincar: ludicidade e inclusão na terceira idade", apresentado aos estudantes do curso de Pedagogia da Faculdade Anhanguera de Piracicaba no primeiro semestre de 2025. A proposta articulou as disciplinas de Educação Inclusiva e Ludicidade e Educação, ambas ministradas pela professora Lúcia Elene Doriguello, envolvendo 60 estudantes: 30 do primeiro semestre e 30 do terceiro semestre. A partir dos estudos e das discussões realizados em aula, organizamos duas atividades práticas: A partir dos estudos e das discussões realizados em aula, organizamos duas atividades práticas: a Noite Nostálgica, realizada na faculdade em 29 de abril, e o encontro no Lar dos Velhinhos de Piracicaba, realizado no sábado, 31 de maio de 2025, no período da manhã. A participação dos estudantes nessa atividade foi voluntária, e o encontro envolveu aproximadamente 30 pessoas idosas..

O percurso formativo teve como objetivo compreender a importância do brincar ao longo da vida e analisar as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento e o bem-estar de crianças e pessoas idosas. No projeto integrador, buscamos promover a inclusão social, afetiva e cognitiva das pessoas idosas, estimular a socialização e valorizar suas memórias e potencialidades. Esses objetivos orientaram o planejamento das propostas, considerando as condições motoras, cognitivas e funcionais de cada participante.

A experiência articulou leituras, rodas de conversa, discussão de material audiovisual, construção de brinquedos e planejamento de propostas adaptadas. Os registros e o relato

[1] Mestra em Educação. Docente do curso de Pedagogia da Faculdade Anhanguera de Piracicaba. E-mail: lucia.doriguello@kroton.com.br. Relato decorrente de projeto integrador de ensino.

docente indicam situações de participação, evocação de memórias e trocas intergeracionais. Ao apresentar esse percurso, discutimos como a articulação entre teoria e prática ampliou as oportunidades de compreender a ludicidade ao longo da vida e o compromisso do pedagogo com práticas inclusivas.

METODOLOGIA

Este trabalho apresenta um relato de experiência de caráter descritivo e reflexivo, referente ao percurso formativo desenvolvido no primeiro semestre de 2025. A análise toma como base o relato da professora, o projeto integrador, os materiais de aula, o planejamento da Noite Nostálgica, o resumo da experiência e os registros fotográficos disponibilizados. Esses materiais permitem reconstruir etapas e discutir seu sentido pedagógico, sem corresponder a uma avaliação experimental dos efeitos das atividades.

A articulação entre as disciplinas orientou o planejamento das atividades: os estudos de Educação Inclusiva contribuíram para identificar barreiras à participação e pensar as adaptações necessárias, enquanto Ludicidade e Educação fundamentou a escolha dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Ao longo desse processo, os estudantes foram desafiados a considerar os interesses, as histórias de vida e as diferentes possibilidades de participação das pessoas idosas. A professora responsável aproximou os estudos e as tarefas, relacionando o brincar às necessidades de apoio, às adaptações e à participação das pessoas idosas.

O percurso começou com a apresentação do projeto integrador e a discussão dos objetivos. A seção “O adulto, a terceira idade e a cultura lúdica”, do livro de Bianchini, Arruda e Gomes (2015), ofereceu o ponto de partida para problematizar a ideia de que brincar se restringe à infância. O poema “A criança que fui chora na estrada”, de Fernando Pessoa, reproduzido nessa seção e trabalhado pela professora durante as aulas, foi utilizado para mobilizar memórias e favorecer a conversa sobre identidade e experiências lúdicas.

As leituras incluíram Kishimoto (1994), o capítulo de Brougère sobre cultura lúdica na obra organizada por Kishimoto, o texto de Oliveira sobre Vygotsky e jogo infantil, a obra Imaginação e criatividade na infância e os livros didáticos de Ludicidade e Educação e Educação Inclusiva. O material de Basso também integrou o repertório disponibilizado para discutir Piaget, Wallon e Vygotsky. Esses referenciais foram retomados considerando os limites de transportar conceitos relativos à infância para a experiência da pessoa idosa.

Durante as aulas, a professora trabalhou as contribuições de Kishimoto, Piaget, Wallon, Vygotsky, Brougère e Oliveira, articulando as leituras às rodas de conversa e à reflexão sobre o brincar ao longo da vida. O documentário Tarja Branca integrou esse percurso como recurso

ISSN: 2358-8829

para discutir a presença da ludicidade na vida adulta e na velhice. A mediação docente aproximou os conceitos estudados das decisões necessárias ao planejamento das atividades.

Percurso de planejamento e realização

Para a Noite Nostálgica, os estudantes foram convidados a recordar brinquedos e brincadeiras que marcaram suas infâncias e as de seus familiares. Organizados em duplas ou trios, confeccionaram brinquedos com materiais reutilizáveis, articulando essas memórias à criatividade e aos conhecimentos construídos durante as aulas. Entre as propostas estavam vai-e-vem, pega-vareta, bilboquê, bonecas, telefone com copos e barbante, jogo da velha, pião e jogos sensoriais. A escolha dos materiais e das formas de brincar também envolveu a reflexão sobre seus objetivos pedagógicos e as possibilidades de adaptação para diferentes participantes.

A orientação não se limitou à construção dos objetos. Cada grupo deveria identificar os materiais utilizados, a faixa etária, os objetivos pedagógicos, as habilidades mobilizadas e as possibilidades de adaptação. Também deveria refletir sobre as memórias relacionadas ao brinquedo. A apresentação à professora constituiu um momento de discussão das escolhas e da adequação das propostas, antes de sua utilização em outros contextos.

A Noite Nostálgica foi realizada em 29 de abril de 2025, com exposição e interação nos espaços da faculdade. Conforme o relato docente, a organização nos corredores de acesso às salas favoreceu a aproximação de estudantes de outros cursos e de pessoas que frequentavam os serviços oferecidos pela instituição. Os registros encaminhados também mostram a apresentação dos materiais em sala de aula e a utilização de espaços externos para brincar.

Para preparar a atividade no Lar dos Velhinhos de Piracicaba, a professora reuniu, por meio de questionário eletrônico, informações sobre a instituição e as características dos residentes. Essas informações subsidiaram a discussão de necessidades motoras, cognitivas, sociais e emocionais. Não foi disponibilizado o formulário preenchido; por isso, não apresentamos diagnósticos, perfis individuais ou resultados quantitativos derivados desse instrumento.

No Lar dos Velhinhos, os estudantes desenvolveram jogos e atividades que mobilizavam a coordenação motora, as praxias, o raciocínio lógico e a memória, considerando as possibilidades de participação de cada pessoa idosa. A dança, a contação de histórias e a partilha de causos também integraram o encontro, criando oportunidades de expressão e convivência entre as gerações. As propostas foram conduzidas com atenção aos diferentes ritmos, às necessidades de apoio e à segurança dos participantes. O encontro incluiu, ainda, um café coletivo e a entrega de donativos, especialmente fraldas geriátricas.

ISSN: 2358-8829

.

A interpretação dos resultados é qualitativa e circunscrita à experiência. As fotografias foram consultadas como registros de situações, sem serem tomadas como prova de ganhos funcionais. Nesta versão, incluímos a fotografia dos materiais e uma montagem de registros do encontro com os rostos desfocados. O tratamento das imagens foi realizado para reduzir a identificação visual dos participantes; a inclusão em publicação depende da verificação das autorizações e das orientações institucionais aplicáveis.

REFERENCIAL TEÓRICO

Ludicidade para além da infância

A pergunta sobre a presença da pessoa idosa em uma proposta inicialmente apoiada em estudos da infância foi importante para o projeto. Não pretendíamos reproduzir atividades infantis sem reflexão, mas compreender o que poderia ser compartilhado entre gerações e o que exigia outra abordagem. O livro didático ofereceu uma contribuição direta para esse deslocamento: “a infância não é o único tempo para ser lúdico” (BIANCHINI; ARRUDA; GOMES, 2015, p. 50).

Ao tratar da relação entre o adulto, a pessoa idosa e a cultura lúdica, as autoras discutem a criatividade e a espontaneidade como dimensões que podem permanecer na vida humana. Essa reflexão ajudou a afastar a ideia de que brincar depende apenas de ser criança ou de dispor de tempo livre. A ludicidade foi considerada uma possibilidade de expressão e de encontro, relacionada ao modo como os sujeitos participam da atividade e atribuem sentido a ela.

O cuidado com a não infantilização foi central. O material estudado explicita:

> Claro que não: falar da ludicidade não implica referir-se à infância, pois isso seria infantilizar o adulto e deixar de dar importância a cada uma das diferentes fases da vida do ser humano. Segundo Winnicott (1999), quando a ludicidade não é mais solicitada ficará em estado de repouso, mas, se o verbo “fazer” expresso através da espontaneidade de cada ser humano entra em ação, estaremos nós novamente criando e recriando ideias, o mundo e a nós mesmos e, a partir daí, podemos brincar, independentemente do tempo, cultura e história em que nos encontramos. (BIANCHINI; ARRUDA; GOMES, 2015, p. 50).

O trecho foi importante para pensar que a pessoa idosa não precisa ocupar o lugar de criança para participar de uma experiência lúdica. Seus interesses, suas preferências e sua história devem orientar a proposta. Assim, recordar um brinquedo antigo não significa abandonar a identidade adulta; pode constituir uma oportunidade de contar, ensinar, escolher e compartilhar saberes com outras gerações.

ISSN: 2358-8829

Embora “terceira idade” integre o título original do projeto e a seção do livro utilizado, adotamos no relato a expressão “pessoa idosa”. Essa escolha acompanha nossa preocupação em reconhecer a heterogeneidade dos participantes. Não há uma única forma de envelhecer, nem um repertório de brincadeiras que represente todas as pessoas. A evocação de memórias exige escuta, sem pressupor que todos tenham vivido uma infância semelhante ou que desejem recordar as mesmas experiências.

Cultura lúdica imaginação e formação docente

Kishimoto (1994) mostra que a palavra jogo pode designar práticas distintas e que seu significado depende das características da atividade e do contexto em que ocorre. Ao iniciar a discussão, afirma: “Tentar definir o jogo não é tarefa fácil” (KISHIMOTO, 1994, p. 105). Essa observação ajudou a compreender que construir um objeto, explicar uma regra e participar de uma brincadeira são ações relacionadas, mas não equivalentes. Um material só adquire sentido na relação com quem o utiliza.

O texto “A criança e a cultura lúdica”, de Gilles Brougère (1998), contribuiu para discutir o caráter social das brincadeiras e a aprendizagem de formas de brincar. Estudado também no capítulo integrante da obra O brincar e suas teorias, organizada por Kishimoto, o texto é aqui referenciado pela publicação na Revista da Faculdade de Educação. O autor afirma: “Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa” (BROUGÈRE, 1998, p. 104).

Essa compreensão aproximou os estudos das memórias compartilhadas pelos estudantes. As formas de brincar são aprendidas, transmitidas e modificadas nos encontros com outras pessoas. Ao recordar brinquedos de pais e avós, os estudantes puderam reconhecer que os repertórios não surgem isoladamente: relacionam-se às condições de vida, aos materiais disponíveis, aos espaços de convivência e às experiências de cada geração.

A relação entre experiência e criação foi aprofundada com Vygotsky. Ao discutir a atividade criadora, o autor distingue a simples reprodução do vivido das possibilidades de combinar e transformar elementos da experiência:

> O cérebro não é apenas um órgão que se limita a conservar e reproduzir a nossa experiência passada, ele é igualmente um órgão combinatório, que modifica criativamente e cria, a partir dos elementos da experiência passada, novas situações e novos comportamentos. Se a atividade do homem se reduzisse apenas à reprodução do passado, então seria uma criatura orientada somente para o passado e incapaz de se adaptar ao futuro. (VYGOTSKY, 2012, p. 23-24).

Esse entendimento permite analisar a confecção dos brinquedos como uma atividade de elaboração. Os estudantes retomaram referências de sua história e fizeram escolhas sobre

ISSN: 2358-8829

formas, materiais e possibilidades de uso. A criatividade esteve relacionada ao desafio de produzir propostas para pessoas concretas, exigindo atenção à participação de quem utilizaria o material. O uso de objetos reutilizáveis ofereceu possibilidades de construção, mas não dispensou a reflexão sobre resistência, acabamento e adequação.

Mediação participação e educação inclusiva

As discussões de Piaget, Wallon e Vygotsky ampliaram o repertório dos estudantes sobre desenvolvimento e aprendizagem. Basso (2000), no artigo "Algumas reflexões sobre o ensino mediado por computadores", apresenta uma síntese desses autores e discute a interatividade e a construção coletiva do conhecimento. Durante as aulas, a professora retomou essas contribuições para refletir sobre a ação do sujeito, as relações entre afetividade e aprendizagem e a mediação social. Por se tratar de um estudo voltado ao contexto educacional e ao desenvolvimento infantil, sua aproximação com o projeto exigiu atenção às especificidades da pessoa idosa.

O texto de Oliveira, por sua vez, destacou a importância das relações sociais na compreensão da perspectiva de Vygotsky. Ao apresentar essa abordagem, a autora afirma que ela "não separa o orgânico do social" (OLIVEIRA, 1994, p. 43). A leitura contribuiu para pensar a mediação como parte da organização das situações de aprendizagem. Explicar, demonstrar, escutar e ajustar a proposta foram questões relevantes para a preparação dos estudantes.

No encontro com pessoas idosas, essa reflexão não autoriza estabelecer equivalências entre infância e envelhecimento. O que retomamos é a atenção às relações e aos apoios que podem favorecer a participação. A pessoa que necessita de auxílio para manipular um objeto não deixa, por isso, de ter interesses, opiniões e conhecimentos sobre a atividade. A mediação precisa reconhecer esses saberes e preservar oportunidades de escolha.

O livro Educação inclusiva, de Silva e Garcez (2019), subsidiou a discussão sobre diversidade e condições de participação. Na proposta desenvolvida, a inclusão exigiu perguntar quais características dos materiais, das regras e da condução poderiam dificultar o envolvimento dos participantes. Essa pergunta desloca a atenção de uma suposta incapacidade individual para a relação entre a pessoa e as condições oferecidas pela atividade.

A Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência Comentada, organizada por Resende e Vital (2008), também integrou os estudos. O material permitiu aproximar a reflexão pedagógica dos temas da acessibilidade, da autonomia e da participação na vida cultural e no lazer. Seu uso não pressupõe que todas as pessoas idosas sejam pessoas com

deficiência; oferece elementos para discutir os apoios e as barreiras presentes em situações nas quais essas condições se encontram.

Assim, a proposta de adaptação foi entendida como responsabilidade do planejamento. Um jogo não se torna inclusivo apenas por ser chamado de adaptado. É necessário considerar quem participa, quais ações a atividade solicita e que apoios podem ser oferecidos. A experiência formativa buscou criar condições para que os estudantes justificassem suas escolhas e percebessem a necessidade de revê-las diante das respostas dos participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

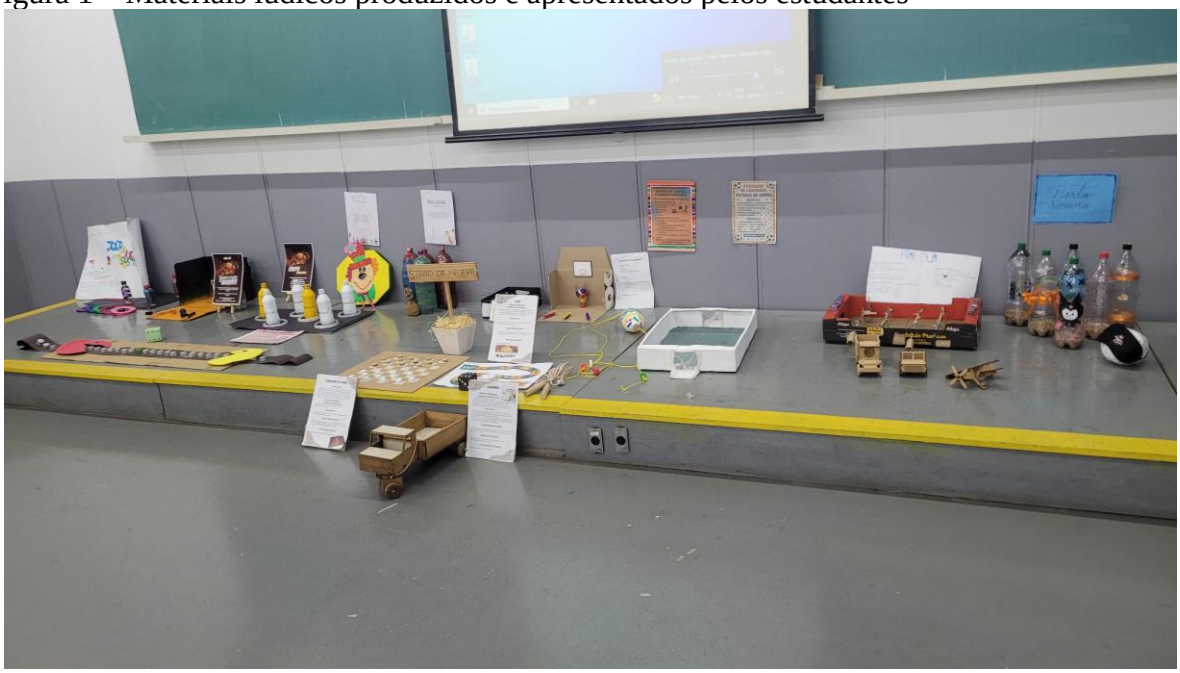
Noite Nostálgica memórias e construção de materiais

A Noite Nostálgica constituiu uma etapa de preparação e socialização das produções. A partir das conversas sobre as brincadeiras de diferentes gerações, os estudantes organizaram materiais e explicações para apresentá-los à professora e ao público. O trabalho exigiu transformar uma lembrança em proposta pedagógica: identificar o que se pretendia mobilizar, como apresentar o brinquedo e quais alterações poderiam favorecer outras formas de participação.

A fotografia dos materiais mostra um repertório variado, com jogos de percurso, tabuleiro, argolas, boliche, propostas sensoriais e brinquedos construídos com diferentes suportes. Os cartazes próximos aos objetos evidenciam o esforço de apresentar informações sobre as produções. O registro documenta a existência dos materiais; a descrição das discussões e do envolvimento dos estudantes decorre do relato docente e do planejamento encaminhado.

ISSN: 2358-8829

Figura 1 – Materiais lúdicos produzidos e apresentados pelos estudantes



Fonte: arquivo da autora (2025).

O uso de materiais reutilizáveis possibilitou explorar a criatividade e discutir a construção de recursos acessíveis à realidade dos estudantes. Entretanto, o valor pedagógico não esteve apenas na economia de materiais. Conforme a reflexão de Vygotsky (2012), criar envolve combinar e transformar experiências. No projeto, essa transformação também exigiu perguntar como o recurso seria apresentado e utilizado em uma situação compartilhada.

As interações nos espaços da faculdade ampliaram o alcance da atividade para além da turma. A aproximação de pessoas de diferentes idades favoreceu a circulação de lembranças e de modos de brincar. Essa leitura se articula à discussão de Brougère sobre a cultura lúdica: os objetos fizeram parte de relações nas quais regras e sentidos puderam ser apresentados, aprendidos e modificados.

Encontro no Lar dos Velhinhos e trocas intergeracionais

O encontro no Lar dos Velhinhos de Piracicaba possibilitou aos estudantes aproximar o planejamento das condições concretas de participação. O desafio não era apenas levar os materiais confeccionados, mas conduzir situações de interação com aproximadamente 30 pessoas idosas, considerando diferentes ritmos e necessidades de apoio. A prática colocou em discussão a relação entre a proposta inicialmente imaginada e a experiência vivida com os participantes.

Os registros disponibilizados mostram estudantes e pessoas idosas reunidos em torno de materiais de mesa e situações de movimento acompanhado. Em uma das imagens, observa-se

o uso de prancha com elementos coloridos, mediado pela presença de estudantes. Em outra, há uma situação de dança ou movimento compartilhado. Esses registros permitem descrever configurações da atividade, mas não identificar diagnósticos nem estabelecer o efeito de cada proposta sobre funções motoras ou cognitivas.

Conforme o relato da professora e o resumo encaminhado, houve participação em atividades lúdicas, evocação de memórias e partilha de histórias e cantos. A contação de histórias e os causos antigos abriram espaço para que as pessoas idosas também apresentassem seus saberes. Nesse contexto, as trocas intergeracionais envolveram a possibilidade de ouvir experiências e reconhecer os participantes como pessoas que têm algo a ensinar, além de receber uma atividade preparada pelos estudantes.

Figura 2 – Registros de interação entre estudantes e pessoas idosas



Fonte: arquivo da autora (2025). Rostos desfocados para esta versão.

A dança e o movimento integraram a programação como possibilidades de expressão e convivência. A diversidade das condições dos participantes exigiu atenção aos limites e à segurança. A experiência não fornece medidas anteriores e posteriores que permitam afirmar melhora da coordenação, da memória ou de outras funções. O resultado que podemos discutir é a criação de oportunidades de participação em situações com essas demandas, acompanhadas por interação e mediação.

O café coletivo e a entrega de donativos, especialmente fraldas geriátricas, também fizeram parte do encontro relatado. Esses momentos compuseram a aproximação com a instituição, mas não substituem a análise do trabalho pedagógico. A contribuição formativa do

projeto esteve no percurso que articulou estudo, preparação e convivência, exigindo dos estudantes atenção às pessoas e aos sentidos atribuídos às propostas.

A noção de ludicidade para além da infância ajudou a interpretar o encontro sem reduzir a pessoa idosa a uma imagem infantil. Bianchini, Arruda e Gomes (2015) oferecem suporte a essa leitura ao relacionar a expressão lúdica à criatividade e à espontaneidade. Assim, a participação foi compreendida como possibilidade de encontro e expressão, respeitando a história adulta e a singularidade dos participantes.

ISSN: 2358-8829

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O percurso desenvolvido com os estudantes de Pedagogia possibilitou aproximar Educação Inclusiva e Ludicidade e Educação em uma experiência situada para além da escola e da infância. A elaboração do projeto integrador, as rodas de conversa, a construção dos materiais, a Noite Nostálgica e o encontro no Lar dos Velhinhos formaram etapas relacionadas, nas quais o planejamento foi acompanhado por estudo e reflexão sobre a participação.

Ao retomarmos as lembranças das brincadeiras, encontramos um ponto de aproximação entre a história dos estudantes e as experiências de outras gerações. Entretanto, a memória não foi tomada apenas como saudade de um tempo que passou. Ela se tornou referência para criar propostas e pensar novas formas de compartilhar a atividade lúdica. A contribuição de Vygotsky sobre a combinação de experiências ajudou a compreender esse movimento de recordar e transformar.

A experiência também evidenciou a necessidade de diferenciar ludicidade e infantilização. Planejar para pessoas idosas exigiu reconhecer sua condição adulta, seus conhecimentos e suas preferências. Os estudos não ofereceram uma receita de atividades, mas elementos para que os estudantes perguntassem sobre a adequação dos materiais, as condições de participação e os apoios necessários. Essa postura foi relevante para aproximar o repertório acadêmico da responsabilidade presente no encontro com o outro.

No que se refere aos participantes idosos, o relato e os registros indicam situações de convivência, participação, evocação de memórias e trocas entre gerações. Essas observações devem ser compreendidas nos limites de um encontro de duas horas e das fontes disponíveis. Não foram disponibilizados resultados de instrumentos padronizados ou de acompanhamento que permitam demonstrar ganhos cognitivos, motores ou emocionais duradouros.

Para a formação dos estudantes, o percurso ofereceu oportunidades de justificar escolhas e relacionar objetivos pedagógicos às características dos participantes. A elaboração dos brinquedos e sua apresentação exigiram ir além da reprodução de uma brincadeira conhecida. Foi necessário pensar sobre como organizar a proposta, comunicar sua finalidade e considerar possibilidades de adaptação, reconhecendo que um mesmo recurso pode produzir experiências diferentes conforme sua utilização.

A articulação entre teoria e prática ampliou a compreensão da ludicidade ao longo da vida. A continuidade do projeto poderá incluir registros sistemáticos e as percepções das pessoas idosas e da equipe, aprofundando a reflexão sobre a participação.

REFERÊNCIAS

BASSO, Cíntia Maria. Algumas reflexões sobre o ensino mediado por computadores. Linguagens & Cidadania, Santa Maria, v. 2, n. 2, jul./dez. 2000. DOI: https://doi.org/10.5902/1516849231521. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/LeC/article/view/31521. Acesso em: maio 2025.

BIANCHINI, Luciane Guimarães Batistella; ARRUDA, Renata Beloni de; GOMES, Ligiane Raimundo. Ludicidade e educação. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2015.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1998. DOI: https://doi.org/10.1590/S0102-25551998000200007. Disponível em: https://www.scielo.br/j/rfe/a/nprNrVWQ67Cw67MZpNShfVJ/. Acesso em: 28 maio 2025.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. Perspectiva, Florianópolis, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994. Disponível em: https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/10745. Acesso em: 28 out. 2026.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. L. S. Vygotsky: algumas idéias sobre desenvolvimento e jogo infantil. Série Idéias, São Paulo: FDE, n. 2, p. 43-46, 1994. Reprodução eletrônica: Rede Nacional Primeira Infância, 13 jun. 2012. Disponível em: https://primeirainfancia.org.br/noticias/l-s-vygotsky-algumas-ideias-sobre-desenvolvimento-e-jogo-infantil/. Acesso em: 28 maio 2025.

RESENDE, Ana Paula Crosara de; VITAL, Flavia Maria de Paiva (org.). A Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência comentada. Brasília, DF: Secretaria Especial dos Direitos Humanos; CORDE, 2008.

SILVA, Claudia Lopes da; GARCEZ, Liliane. Educação inclusiva. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A., 2019.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. Imaginação e criatividade na infância: ensaio de psicologia. Tradução, introdução e notas de João Pedro Fróis. Lisboa: Dinalivro, 2012.