



A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO: UMA ABORDAGEM CRÍTICA REFLEXIVA SOBRE AS CONTRIBUIÇÕES DESTA FERRAMENTA PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.

Mayara Barbosa Henrique¹
Mayara Barbosa Costa²

RESUMO

A ludicidade é um comportamento que percorre séculos e independente da cultura ou classe social, faz parte da vida do ser humano onde todos consequentemente se divertem, aprendem, socializam, comunicam e trocam experiências. Diante desta afirmação pretende-se com este artigo, lançar uma reflexão sobre a importância da ludicidade na construção do conhecimento, trazendo uma abordagem crítica reflexiva sobre as contribuições desta ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem, buscando entender seus benefícios de acordo com as teorias de diversos autores que abordam a temática. Apresentando o tema inicialmente com a conceituação da ludicidade, discorrendo sobre suas vantagens mediante o processo de ensino-aprendizagem para a aquisição da sabedoria do indivíduo. Tendo como objetivo geral, compreender como a ludicidade auxilia neste processo por intermédio das suas contribuições para obtenção de novos conhecimentos relacionados ao educando. Portanto, este trabalho é resultado de um estudo bibliográfico qualitativo do ponto de vista de natureza básica e de realização dos objetivos exploratórios baseado em artigos científicos, livros e pesquisas sobre a temática. Na qual o resultado deste estudo aponta que a inserção da ludicidade no ambiente escolar é de muita relevância, pois a mesma é um instrumento que auxilia na mediação do processo de ensino-aprendizagem, principalmente das crianças, ocasionando a aquisição de um conhecimento significativo.

Palavras-chave: Ludicidade, Contribuições, Construção do conhecimento, Processo de ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

A ludicidade está presente nas diversas atividades do cotidiano, seja ela em qualquer faixa etária do desenvolvimento humano, promovendo momentos de prazer e aprendizagem, nos quais o indivíduo torna-se protagonista das práticas propostas, sendo uma ação que

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade de Pernambuco - Campus Garanhuns - UPE, mayarabarbosaenrique@gmail.com;

² Especialista em Educação a Distância: Gestão e Tutoria, Docência no Ensino Superior e em Investigação Forense e Perícia Criminal, pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci - UNIASSELVI, mayara_10barbosa@hotmail.com.



facilita o desenvolvimento físico, cognitivo e psicológico, estimulando o seguimento intelectual, possibilitando a aquisição das mais diversificadas aprendizagens. Contudo, conceituar o termo ludicidade não é tarefa fácil, pois acerca dessa minuciosa palavra encontram-se três eixos distintos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira, Kishimoto salienta que é muito complexo fazer tal distinção, pois isso irá variar dos aspectos culturais já que "uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído" (KISHIMOTO, 2003, p.15).

O jogo para Kishimoto pode ser admitido como resultado de um sistema linguístico introduzido num contexto social; um sistema de regras; e um objeto. Relativamente ao brinquedo Kishimoto afirma que é um suporte para a brincadeira, sendo "o brinquedo diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras em sua utilização" (KISHIMOTO, 2003, p. 18), já a brincadeira "é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de um jogo, ao mergulhar na ação lúdica, podendo se dizer que é o lúdico em ação" (KISHIMOTO, 2003, p. 21)

Na Lei Federal 8069/90- Estatuto da Criança e do Adolescente, capítulo II, em seu artigo 16 inciso IV, relata que a criança tem o direito de "brincar, praticar esportes e divertir-se", tal evidencia salienta que toda criança deve desfrutar de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar direcionados para a educação. Nessa perspectiva, o presente artigo busca refletir e evidenciar a importância da ludicidade na construção do conhecimento quando inserida na esfera educacional, mais especificamente no campo da educação infantil. Alicerçado a grandes nomes de pesquisadores o artigo traz consigo diferentes pontos de vista relacionados ao lúdico.

Assim, a introdução da ludicidade no âmbito educacional é de muita relevância, pois a mesma é uma ferramenta pedagógica que auxilia na mediação do processo de ensino aprendizagem, principalmente das crianças, melhorando as condições de oferta da sabedoria, ocasionando no indivíduo em processo de construção um conhecimento cognitivo bastante significativo. Portanto, é neste cenário que abordaremos a problemática desta pesquisa sendo constituída pelo seguinte questionamento: Quais as contribuições da inserção da ludicidade para a construção do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem do educando?

Para responder tal indagação é necessário estabelecer os seguintes objetivos: Abordar o universo lúdico como recurso de intervenção para a superação de dificuldades apresentadas pelos sujeitos em processo de aprendizagem, analisando a relevância e as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo e conseqüentemente para a aquisição do conhecimento, reconhecendo a ludicidade como um instrumento pedagógico relevante e



facilitador na assimilação de conhecimentos mediante o processo de ensino aprendizagem do educando.

Portanto, compreender o universo da ludicidade é tarefa imprescindível para que seja feita sua inserção no cenário educacional de maneira correta, sendo este, um ato desafiador para quem o tenta. Todavia, como veremos mais adiante, observam-se resultados eficazes que esta ferramenta trás para os indivíduos envolvidos no processo.

METODOLOGIA

A natureza do presente artigo contemplará procedimentos metodológicos qualitativos do ponto de vista de natureza básica e de realização dos objetivos exploratórios decorrente de um estudo bibliográfico, dando ênfase a importância da ludicidade na construção do conhecimento para o processo de ensino aprendizagem. O acesso à bibliografia foi feito eletronicamente, usando os descritores: Ludicidade, Contribuições, Construção do conhecimento, Processo de ensino aprendizagem, sendo fundamentado em pesquisar na internet artigos científicos que contenham informações necessárias que auxiliassem na construção da pesquisa, trazendo uma abordagem baseada em autores como Lev Semyonovich Vygotsky e algumas contribuições e ideias pedagógicas de Jean William Fritz Piaget e Sigmund Schlomo Freud entre outros e no estudo de diversos conceitos e de Leis Federais do Estatuto da Criança e do Adolescente sobre a temática discutida.

REFERENCIAL TEÓRICO

Afim de compreender a importância da ludicidade e evidenciar sua constante inserção no cenário educacional e na vida do indivíduo, urge, inicialmente a necessidade de entender seu significado etimológico. A palavra ludicidade, embora bastante utilizada no contexto da educação, não existe no dicionário da língua portuguesa. Nem tão pouco em outras línguas, como inglês, francês, alemão, espanhol ou italiano. Além disso, não dispomos de nenhuma outra palavra que encapsule toda a gama de significados atribuídos à ludicidade (LOPES, 2005 apud MASSA, 2015, p.113).

Por conseguinte, estudiosos referem-se ao termo ludicidade como algo que parte do lúdico, tendo este, origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". No entanto, como



afirma Almeida (2009, p. 1), “Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo”.

Partindo dessa constatação, têm-se que, a evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo (MASSA, 2015,p.112-113).

Para tanto, segundo Luckesi lúdico são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Para Santin, são ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia (LUCKESI, 2000apud ALMEIDA, 2009, p. 1).

Nesse contexto, vejamos o enfoque teórico dado ao lúdico por Dallabona e Mendes (2004):

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade (DALLANONA, et al. 2004, p. 107).

Ao nos adentrar no cenário educacional, é visível a constante preocupação desde muito tempo em adaptar o ensino, buscar melhorias, capacitar professores e inserir ferramentas que facilitem o processo de ensino-aprendizagem. E com a ludicidade não foi diverso, após a inserção do termo na esfera educacional,houve a demasiada preocupação por profissionais da área em aplicá-lo corretamente.

Bem como, explica Modesto (2014, p. 2)“alguns educadores têm dificuldade em perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem". Porém profissionais da educação comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.



Dessa maneira, vejamos o que Dallabona e Mendes (2004), descrevem acerca das brincadeiras:

“A infância é a idade das brincadeiras. Acreditamos que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Destacamos o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca” (DALLABONA, et al. 2004, p. 107).

Freud em suas produções já afirmava que o brincar reproduz os sentimentos da criança. Ela não brinca apenas para reproduzir situações e acontecimentos satisfatórios, mas também para expressar suas angústias, sendo em sua concepção o brincar uma representação da realidade (MODESTO, 2014, p. 6). Ademais, Vygotsky quando discute em sua teoria sobre o desenvolvimento humano, deu enorme importância para o brinquedo no desenvolvimento da criança. O psicólogo afirma, que:

A importância do brincar para o desenvolvimento infantil reside no fato de esta atividade contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, pois estes perdem sua força determinante na brincadeira. A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim, é alcançada uma condição que começa a agir independentemente daquilo que vê. (VYGOTSKY, 1988, p. 127).

Piaget, afirma que o jogo é uma atividade influente para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança. É possível observar que todo jogo, mesmo os que envolvem regras ou uma atividade corporal, abre espaço para a imaginação, a fantasia e a projeção de conteúdos afetivos, além de toda a organização lógica implícita. Por isso “deve-se compreender as manifestações simbólicas dessas atividades lúdicas e procurar-se adequá-las às necessidades das crianças” (PIAGET, 1976 apud MODESTO, 2014, p. 6- 7).

Ainda nesse cenário, Huizinga (2008) considera que “toda e qualquer atividade humana é jogo”. Ele afirma que existe uma ligação forte entre jogo e cultura. Segundo o autor, o jogo é fundamental para a civilização, sendo através dele que ela surge e se desenvolve. Assim, também enxerga o jogo sempre ligado a algum propósito e sua existência definida por algum motivo, que não o próprio jogo (apud MASSA, 2015, p. 118-119).

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2008, p. 33).

Sendo assim, é indubitável não reconhecer que o universo lúdico perpassa pelos campos da brincadeira, jogos e brinquedo. De modo que, o lúdico não seja apenas definido



por um sinônimo dos termos citados anteriormente, mais que ultrapasse esses limites sendo considerado, como exemplifica Winnicott:

“[...] prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que torna uma atividade de forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. O lúdico canaliza as energias das crianças, vence suas dificuldades, modifica sua realidade, propicia condições de liberação da fantasia e a transforma em uma grande fonte de prazer. E isso não está apenas no ato de brincar, está no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Torna-se uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, o desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa” (WINNICOTT, 1995 apud MODESTO, 2014, p. 5).

Quando nos referimos à educação infantil sabemos que a ludicidade tem papel fundamental, Santos (2007) afirma “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.” Muitos educadores ainda não perceberam a real importância do “brincar”, o quanto esse aspecto facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural. O educador precisa compreender a criança, o homem, o currículo e a educação para que o seu ensinar venha a contribuir positivamente na sociedade (apud MATOS, 2013, p. 139).

Bem como, destaca Modesto, “O lúdico na sala de aula torna-se um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente e a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma auto afirmação social, dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender”.

“Por meio do lúdico há o desenvolvimento das competências de aprender a ser, aprender a conviver, aprender a conhecer e aprender a fazer; desenvolvendo o companheirismo; aprendendo a aceitar as perdas, testar hipóteses, explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando o exercício de concentração, atenção e socialização. O jogo é essencial para que seja manifestada a criatividade e a criança utilize suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu” (MODESTO, et al. 2014, p. 3).

Nota-se, que o lúdico é uma ferramenta importante na Educação Infantil e por consequente acaba consolidando o processo de ensino-aprendizagem, ele é um recurso didático dinâmico que garante resultados eficazes na educação, requer um planejamento e cuidado na execução da atividade elaborada. E como reafirma Matos, “é através do lúdico que o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ensine os



alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de proporcionar situações que haja uma interação maior entre professores e alunos, em uma aula diferente e criativa, sem ser rotineira” (MATOS, 2013, p. 134).

Nesse mesmo âmbito, Matos em sua produção: “o lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil” descreve que, “A aproximação do contexto escolar para o cotidiano natural da criança, ou seja, as brincadeiras e diversões da infância facilitam a adesão ao estudo”. O mesmo, coloca ainda, que:

“Desde o nascimento, a criança é cercada de pessoas que as olham e comentam, contam histórias e descrevem o seu futuro, o que provavelmente irá acontecer, a exemplo a sua inserção na escola. Assim, a criança cria expectativas, imagina um mundo fantástico, onde irá aprender coisas novas e extraordinárias, além de fazer amigos. No entanto, muitas vezes ao se deparar com a realidade escolar e com os métodos de ensino utilizados, acabam por se decepcionar” (MATOS, 2013, p. 136-127).

Ademais, Modesto (2014) em seu escrito sobre “a importância da ludicidade na construção do conhecimento”, consolida que:

“A discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação vem se consolidando, pois as crianças apresentam nessas atividades grande capacidade de raciocinar e resolver situações-problemas. Brincadeira ou jogo em sala de aula são importantes para o desenvolvimento social, pois existem alunos com dificuldade no relacionamento, que gera insegurança ou medo de perguntar suas dúvidas ao professor, mas que com a aplicação das brincadeiras e jogos surge a oportunidade de socializar os alunos, a cooperação mútua, participação em equipe na solução de situações-problemas propostas pelo professor oportunizando a troca de experiências entre os alunos e várias possibilidades para resolvê-los”(MODESTO, et al. 2014, p. 3).

Portanto, a inserção do lúdico no ensino torna-se de fundamental importância e é uma ferramenta imprescindível à qual os profissionais devem aderir com o intuito de conseguir uma produtividade por parte desses alunos recém-chegados a esse mundo, pois conforme Dallabona e Mendes (2004) “a escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados” (DALLABONA, et al, 2013, p. 111).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Precipuaente, como visto anteriormente, o lúdico ao ser aplicado na vida da criança, corrobora o seu desenvolvimento, a maneira como a criança aprende, permitindo ao sujeito



expressar-se livremente, de forma prazerosa, com tranquilidade e de forma agradável. O lúdico também facilita a formação de vínculo entre o profissional e a criança, diminuindo as possíveis resistências com relação à avaliação.

Evidencia-se, que o brincar como característica que faz parte da infância, possibilita um repertório de desenvolvimentos, seja na esfera cognitiva, quanto na social, biológico, motor e afetiva. Além de encontrar prazer e satisfação, a criança se socializa e aprende, além de poder reproduzir sua realidade através da imaginação, expressando assim suas angústias e dificuldades.

Ademais, é notório que as técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial, perpassando por além desses termos.

Dentre suas numerosas contribuições na educação infantil, a ludicidade envolve desde um bom desenvolvimento cognitivo, motor e da psicomotricidade da criança; estimula a criatividade, fantasia e imaginação; exploração de habilidades; favorece a sociabilização com todos envolvidos no espaço da criança; afetividade; contribui com o desenvolvimento de competências interativa; o sujeito busca conhecimentos do corpo, do ambiente, dos colegas e de si mesmo, a criança se torna mais espontânea- aprende regras, limites e potencialidades, além de, despertar na criança autoconfiança.

Dessa maneira, trabalhar com recursos lúdicos é uma tarefa que exige planejamento rigoroso, com objetivos claros, considerando o público a quem se destina a seleção de materiais, faixa etária, habilidades, interesses, desejos, espaço físico, etc, com a intenção de possibilitar o desenvolvimento, a aprendizagem e a construção de conhecimentos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade dentro do âmbito educacional, ainda encontra-se pouco explorada, pois grande maioria das escolas persistem com a visão de que uma boa aula é aquela que faz o uso de ferramentas pedagógicas tradicionalistas, mas sabe-se que para estimular o sujeito e promover seu desenvolvimento é preciso propor atividades desafiadoras e significativas, que despertem o interesse, e a inserção da ludicidade pode ser um excelente mecanismo facilitador da aprendizagem.



É por meio dela que os indivíduos edificam e reconstrói sua compreensão de mundo, amadurecem algumas capacidades de socialização e desenvolvem as competências de aprender a ser, conviver, aprender, conhecer e aprender a fazer, aprendem também a ser companheiros, a aceitar as perdas, testar hipóteses e explorar sua espontaneidade criativa, possibilitando assim o exercício de concentração, atenção e socialização. Manifestam a criatividade utilizando suas potencialidades de maneira integral, indo de encontro ao seu próprio eu, construindo a sua identidade e autonomia, enfrentando medos e descobrindo suas limitações. Também expressam seus sentimentos e melhoram seu convívio com os demais, aprendem a entender e agir no mundo em que vivem, respeitando regras, limites, imaginando, criando, agindo e interagindo, auxiliando no entendimento da realidade.

Além de fazer do espaço escolar um ambiente de reelaboração do conhecimento vivencial, a ludicidade pode ser constituída com o grupo ou individualmente, na qual o individuo passa a ser o protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma auto afirmação social, dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para a aquisição de uma sabedoria mais significativa.

A ludicidade tem grande relevância como estratégia de superação das dificuldades de aprendizagem, porém é necessário repensar as práticas pedagógicas a partir da didática do lúdico no processo de construção do conhecimento de mundo, buscando a valorização do ser e a formação de sua cidadania, assim melhorando o desenvolvimento do estudante, permitindo a iniciativa, imaginação, criatividade e interesse.

Paulo Freire, um dos maiores contribuintes de todos os tempos de teorias e ideias que permanecem até atualidade na área educacional, afirma que: “Ensinar exige a convicção de que a mudança é possível”, nessa perspectiva todos os seres são agentes de transformação, assim, um transforma o outro na relação intrínseca entre ensino e aprendizagem e em conjunto através do conhecimento transformam a sociedade, aprendendo, ensinando, buscando e aperfeiçoando sempre as práticas pedagógicas.

Portanto, percebe-se a necessidade de atualização dos profissionais de educação para que percebam a relevância da inserção da ludicidade na construção do conhecimento e de suas contribuições como ferramenta pedagógica que auxiliam no processo de ensino aprendizagem de forma significativa, proporcionando uma ação didática, interdisciplinar facilitadora de vivências, contemplando, o caráter lúdico do movimento humano como fonte de prazer, alegria e principalmente de aprendizagem e aquisição de novos saberes e a formação de um ser autônomo, crítico e reflexivo.



Por fim, como desafia Sneyders (1996, p.36), “Educar é ir em direção à alegria.”. É muito importante aprender com alegria, com vontade. E a ludicidade é justamente essa ferramenta que contempla a gama de aspectos que proporciona a alegria.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, E. A. **Ludicidade como instrumento pedagógico.**Bahia, 2009.

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente:** Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

DALLABONA, S. R.; MENDES, S. M. S. **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.**Revista de divulgação. Vol. 1 n. 4 - jan.-mar./2004.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 7ª ed. São Paulo. Cortez, 2003.

MASSA, M. D. S. **Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito.** Vitória da conquista, nº 15, p. 111-130,2015.

MATOS, M. M. **O lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil.** Cairu em Revista. Jan 2013, Ano 02, nº 02, p. 133-142, ISSN 22377719.

MODESTO, M. C.; RUBIO, J. A. S. **A importância da ludicidade na construção do conhecimento.** Revista eletrônica Saberes da educação – volume 5 – nº1, 2014.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes.**São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: O desenvolvimento de processos psicológicos superiores.** 6ª ed. São Paulo, 1988.