

ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL NOSSA SENHORA APARECIDA

FACULDADE NOSSA SENHORA APARECIDA

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARELEIDY ADRIANA VENÂNCIO DA SILVA

Aparecida de Goiânia

2019/2

MARELEIDY ADRIANA VENÂNCIO DA SILVA

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Artigo Científico apresentado à Faculdade Nossa Senhora Aparecida – FANAP, como requisito parcial para a obtenção do título de licenciada em Pedagogia, sob a orientação da professora Dra. Maria Vany de Oliveira Freitas.

Aparecida de Goiânia

2019/2

Mareleidy, Adriana Venâncio da Silva

M3231 O lúdico na educação infantil / Mareleidy Adriana Venâncio da Silva. –
Aparecida de Goiânia-GO, 2019

IV, 20 f.; 29 cm

Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia) –
Faculdade Nossa Senhora Aparecida – FANAP, Campus Bela Morada,
Aparecida de Goiânia, 2019.

Orientadora: Profª. Drª. Maria Vany de Oliveira Freitas.

1. Lúdico. 2. Aprendizagem. 3. Brincadeira. I. O lúdico na educação
infantil. II. Faculdade Nossa Senhora Aparecida.

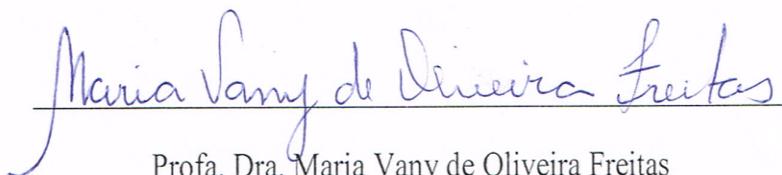
CDU37.091.39

TERMO DE APROVAÇÃO

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

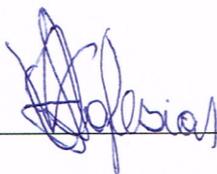
MARELEIDY ADRIANA VENÂNCIO DA SILVA

Este Artigo Científico foi apresentado no dia _____ como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia, tendo sido avaliada e aprovada pela Banca Examinadora composta pelos seguintes docentes:



Profa. Dra. Maria Vany de Oliveira Freitas

Orientadora – FANAP



Prof. D.r. Jacqueline de Oliveira Veiga Iglesias

Leitor (a) - FANAP



Prof. D.r. Cristiano Santos Araujo

Leitor (a) - FANAP

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARELEIDY ADRIANA VENÂNCIO DA SILVA¹

RESUMO:

O presente artigo é o resultado de uma pesquisa que buscou entender o conceito da palavra lúdico e suas concepções de uma forma geral, sua relevância e benefícios para o desenvolvimento integral da criança. Objetivou-se também compreender a importância da brincadeira e da ludicidade dentro da educação infantil e do espaço escolar, tendo o lúdico como uma ferramenta auxiliar nas atividades pedagógicas, no ensino e aprendizagem da criança, contribuindo de forma significativa para o trabalho do educador. Para a produção e fundamentação desta análise, foram realizadas pesquisas bibliográficas de livros, trabalhos científicos, entre outras fontes. Assim, foi possível concluir que o lúdico, o brincar e o brinquedo são elementos importantes e fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, motor, social, físico e afetivo da criança.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico; Brincadeira; Aprendizagem.

¹ Licencianda no curso de Pedagogia – 2019-2 – FANAP.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho é resultado de uma pesquisa sobre o lúdico, o brinquedo e a brincadeira, conceitos que estão relacionados e interligados. Esta pesquisa faz um breve relato sobre o conceito e definições dessas palavras, trata da importância delas acentuando a influência e o benefício que elas trazem para o desenvolvimento da criança como um todo, seja no âmbito familiar ou escolar e apresenta, em linhas gerais, o contexto histórico no qual se situam as raízes do lúdico, do brinquedo e das brincadeiras no Brasil. Além disso, situa o lúdico e da ludicidade dentro da Educação Infantil.

A escolha desse tema se deu a partir do interesse pela Educação Infantil e pela busca de um conhecimento mais amplo a respeito do lúdico e seu contexto, com o propósito de refletir sobre a importância da ludicidade como ferramenta na prática pedagógica, sendo o mesmo, um elemento facilitador no ensino e aprendizagem, visto que o uso do lúdico e as brincadeiras podem contribuir de forma direta no processo de desenvolvimento das crianças.

A problemática deste trabalho, em linhas gerais, visa relacionar o lúdico ao ensino e aprendizagem da criança, principalmente dentro da instituição de educação infantil.

O objetivo busca responder alguns questionamentos acerca do lúdico, compreender o conceito desta palavra, suas concepções e de que forma o mesmo contribui para o desenvolvimento, ensino e aprendizagem. Este artigo também busca discorrer sobre a importância do lúdico no espaço escolar e na prática pedagógica da educação Infantil ressaltando sua contribuição para o desenvolvimento e construção do pensamento e do saber.

Com isso, compreende-se que a ludicidade é um fator importante para a formação integral da criança, seja no meio familiar, social ou escolar.

A análise realizada para a produção deste artigo está fundamentada em uma pesquisa bibliográfica de livros, artigos científicos, documentos e outros, a partir de autores como Vygotsky (1991, 1998), Kishimoto (1993, 2002, 2010), Ferreira (1986, 2003), etc.

O artigo está estruturado em três partes principais. A primeira parte apresenta e define o conceito de lúdico e suas concepções. Em seguida, discorre sobre o brincar e a definição para jogos e brinquedos.

A segunda parte aborda a importância do lúdico para a criança na Educação Infantil, apresenta uma breve definição para esse termo e assinala o lúdico como um importante recurso pedagógico que contribui de forma significativa nessa fase escolar da criança e para o seu desenvolvimento de uma forma geral. Um destaque é dado à postura e ao papel do professor no desenvolvimento de atividades lúdicas.

No terceiro momento, o texto apresenta a importância do lúdico e da ludicidade dentro do espaço escolar, evidenciando que os recursos e a metodologia aliados à ludicidade no âmbito escolar, são elementos imprescindíveis para promover além da aprendizagem, o bem-estar da criança.

2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONCEITOS E CONCEPÇÕES

Segundo o dicionário Aurélio, lúdico é um adjetivo masculino com sua origem no latim *ludus*, relativo a jogos e divertimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas. Ferreira (1986) traz duas significações para o termo lúdico, “relativo a jogo ou divertimento” e “que serve para divertir ou dar prazer”. Logo, ao pensarmos o lúdico na educação infantil remetemos sempre a jogos, brinquedos e brincadeiras, algo que proporciona prazer e aprendizagem para a criança. É importante também lembrar que a brincadeira e o brincar estão inseridos culturalmente em nossa sociedade. Assim, nessa definição do termo lúdico, tem-se que:

[...] se o termo tivesse ligado à sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (ALMEIDA, 2008 apud SILVA, 2011, p.12).

Outros autores e estudiosos também pesquisaram e conceituaram o lúdico. Em suas análises cada um deles apresentam suas diferentes perspectivas e definições. Para Marcellino (1989), o lúdico é algo muito mais complexo, e precisa de uma análise mais aprofundada de diversas fontes que caracterizam esse tema. Segundo esse autor:

percorrer os verbetes dos dicionários na busca do significado do lúdico é uma experiência interessante, mas pouco esclarecedora, sobretudo se for considerado que a tarefa de especificar um conceito implica restrição do uso das palavras a ele relacionadas. Neste caso, a restrição é problemática, pois mais de uma dezena de substantivos são registrados, nos dicionários da língua portuguesa, no rol dos termos relativos ao lúdico. Dessa forma, pelo simples significado comum das palavras que designam, uma conclusão razoável a que se pode chegar, além da imprecisão, é exatamente o caráter abrangente do lúdico enquanto manifestação (MARCELLINO, 1989, p. 24).

Marcellino (1989), ao analisar algumas concepções que outros pesquisadores buscaram como definição para o lúdico encontra em seu trajeto uma grande variação de termos e interpretações. Segundo ele, algumas definições recaem sobre a procura da caracterização do jogo, do brincar e da brincadeira. Visto assim, que o lúdico pode significar jogo, brincar, ou qualquer outra atividade que divirta ou distraia aquele que a pratica ou manipula. Ainda nesta mesma linha de pensamento, pode-se conceber que:

[...] 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. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a necessidade básica da personalidade, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório (SILVA, 2011, p.16).

O lúdico tido como um meio utilizado para a socialização ensino e aprendizagem na educação infantil posto a partir de brinquedos e brincadeiras, jogos e afins, é essencial para o desenvolvimento da criança de forma ampla trazendo benefícios no aspecto físico, moral, social e cognitivo. Francisco (2011, p. 6), apoiada nas ideias de Vygotsky (1998) relembra que “mediante a atividade lúdica a criança é levada a imitar o comportamento e a linguagem dos adultos, para isso mobiliza a atenção, a memória, a imaginação, dentre outras funções psíquicas superiores”.

Perpassando brevemente o contexto histórico do Brasil, observamos que o lúdico surgiu de raízes folclóricas originárias das três raças, a saber, portuguesas, negras e indígenas, especialmente durante o processo de colonização. É difícil precisar especificamente a contribuição de cada uma dessas raças nos jogos tradicionais infantis atuais no Brasil. Entretanto, estudos apontam que os portugueses influenciaram bastante esse processo através de versos, adivinhas e parlendas. Sobre isso Kishimoto afirma que,

desde os primórdios da colonização a criança brasileira vem sendo criada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados

no mundo inteiro como, jogo o de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegaram ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. Posteriormente, no Brasil receberam novas influências aglutinando-se com outros elementos folclóricos como, o do povo negro e do índio (2002, p.22).

A autora destaca também, que as brincadeiras e cantigas que conhecemos e fazem parte da cultura brasileira, receberam fortes influências dos portugueses, como também a contribuição de outras culturas de povos, como os negros e índios. Dalla Valle, nesta mesma linha de raciocínio assinala que:

Independente do tempo histórico; o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória (2010, p.22).

Devido a essa mistura de raças, o folclore brasileiro foi ganhando força e agregando outras culturas de outros povos, como por exemplo, os povos europeus e asiáticos, produzindo a grande heterogeneidade da composição populacional de hoje em dia. Com isso, o folclore que conhecemos hoje foi ganhando sua identidade, que com o passar dos anos adquiriu novas cores, novos caminhos, novo estilo. Foi com os primeiros colonizadores que surgiu o folclore lusitano, junto também surgiram os contos, valores, lendas, superstições, festas, jogos e histórias. Segundo Kishimoto,

essa tradição milenar do folclore transmitido pela oralidade de personagens anônimos pode ser constatada na veiculação dos jogos tradicionais infantis como a pipa. Introduzida no Maranhão pelos portugueses no século XVI, a pipa parece ter procedência oriental (1998, p.18).

A pipa foi um dos primeiros brinquedos a ser inventado, a princípio usado pelos adultos, depois de um tempo virou brinquedo de criança, depois surgiu o papagaio de papel que também serviu o homem para depois virar brinquedo de criança.

Os portugueses influenciaram no folclore com seus versos, adivinhas e parlendas, alguns são: O lobisomem, a Moura Encantada, as três cidras do amor, toda a coleção de histórias de bruxas, fadas, assombrações, príncipes, tesouro encantado, versos da mula-sem-cabeça e da cuca ou bicho papão. Logo depois surgem vários jogos como o de bolinha de gude, jogos de bater palmas, amarelinha, jogo de botão, pião, entre outros. Segundo Kishimoto,

a antiguidade de muitos jogos tradicionais infantis é destacada pela obra do rei de Castilhe Allphonse X que, em 1283, dirigiu o primeiro livro sobre os jogos na literatura europeia. Nesta obra, segundo Grunfeld (1979, p.9), o Rei descreve diversos jogos presentes até os tempos atuais, como o pião, a amarelinha, o jogo de ossinho ou saquinhos, o xadrez, tiro ao alvo, jogo de fio ou cama de gato, jogos de trilha, o gamão, entre outros (1998, p.25).

Estudos mostram que os povos africanos também deixaram sua marca, as lendas, os contos e os mitos. O brinquedo que mais marcou foi à espingarda feita de talo de bananeira. No entender de Cascudo (apud KISHIMOTO 1998, p.29), “a criança africana aceitava depressa o lúdico que o ambiente lhe permitia. Servia-se do material mais próximo e brincava”.

A criança africana utilizava materiais tirados da natureza para fazer seus próprios brinquedos e com isso imitavam atividades dos adultos. Segundo Kishimoto “muitos jogos que constam de nosso acervo são identificados em redutos de influência negra, como nas regiões do ciclo do açúcar” (1998, p. 30), tais como: Pernambuco, Bahia, São Paulo e parte do Rio de Janeiro.

O jogo está sendo cada vez mais valorizado, ao contrário do passado, que não tinha tanto valor, entretanto, sempre fez parte da vida dos povos. Segundo Friedmann (2001, p.46), é importante recuperar os jogos do passado, nossos, de nossos pais e avós, conhecê-los e trazê-los de volta. Uma vez que eles constituem um material muito importante para o conhecimento e a preservação da nossa cultura, do nosso folclore.

2.1. O BRINCAR

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar é algo muito presente em nossas vidas, ou pelo menos deveria ser. O ato de brincar é muito importante no cotidiano de uma criança, uma forma de comunicação que possibilita a aprendizagem através de estímulos aos sentidos, com isso, a criança é capaz de aprender e muito, pois facilita a construção da autonomia, reflexão e criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem.

A possibilidade de aprender brincando traz para a criança inúmeros benefícios. Brincar é uma importante forma de comunicação e, por meio dela, a criança pode reproduzir o seu cotidiano. A brincadeira na Educação Infantil é uma atividade essencial para as crianças, em que ela não tem um valor de passatempo, mas de criar recursos para enfrentar o mundo com seus desafios.

O brincar é importante para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Portanto, se faz necessário que pais, educadores e sociedade em geral se conscientizem sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, e que o brincar deve fazer parte de uma ação prazerosa e não sendo simplesmente lazer, mas também um ato de aprendizagem.

Nas análises sobre a brincadeira infantil, Bueno (2010, p. 27) entende que “as brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo”. Portanto, é através da brincadeira que a criança irá compreender e reproduzir a forma que entende o seu mundo, a forma que se socializa e cria sua autonomia. Kishimoto enfatiza as expressões das crianças e afirma:

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (2010, p.1).

Nesse contexto, o brincar tem um papel fundamental para o desenvolvimento integral de uma criança, pois percebe-se que, em qualquer idade, a atividade lúdica favorece a “aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento” (LEAL, 2011, p.13).

Segundo RCNEI, Brasil - Referencial Curricular Nacional Para A Educação Infantil, brincar é umas das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. A criança ao brincar, pensa e analisa sobre sua realidade, cultura e o meio em que está inserida, discutindo sobre regras e papéis sociais. Ao brincar a criança aprende a

conhecer, a fazer, a conviver e a ser, favorecendo o desenvolvimento da autoconfiança, curiosidade, autonomia, linguagem e pensamento.

O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais (BRASIL, 1998, p. 22).

Outro teórico que também se dedica à análise do ato de brincar é Vygotsky. Para ele o brincar:

é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VIGOTSKY, 1998, p. 81).

A capacidade para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge, nas crianças, através do brincar. Por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, a criança atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes. Nessa perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis. O autor ainda se refere à brincadeira como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos.

Portanto, brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança na medida em que ela pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que ela é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

2.2. DEFININDO JOGOS E BRINQUEDOS

Quanto ao termo jogo, o mesmo vem do latim “jocus” e significa diversão, brincadeira, distração ou passatempo, são as definições mais encontradas para conceituar este termo. O mesmo pode ser individual ou coletivo e não está ligado somente para as crianças,

mas também para adultos, como por exemplo, jogos de xadrez, vôlei, basquete e outros. Podendo ainda, ser definido como, atividade física ou mental, organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho, como por exemplo: jogo de damas, jogo de armar, jogos de salão ou loteria, sujeito a regras no qual, às vezes se arrisca dinheiro. Para Kishimoto,

Os jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social de democracia, porque “enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social (1993, p. 15).

O jogo e o brinquedo estão ligados de forma integrada, sob uma atividade de forma estruturada e estabelecida por um princípio de regras mais explícitas, exemplos: jogo de cartas, tabuleiro, futebol, construção, faz-de-conta etc. Para Bueno, “o jogo para a criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação” (2010, p. 24).

Existem vários tipos de jogos na atualidade, que vão desde os mais complexos aos mais simples, como os jogos de mesa, música, interativos etc. Os mesmos são constituídos por símbolos, o que possibilita ações, sistemas de regras perdas e ganhos. Neste sentido, Nallin afirma que “nem todos os jogos e brincadeiras são sinônimos de divertimento, pois a perda muitas vezes pode ocasionar sentimento de frustração, insegurança, rebeldia e angústia. Esses fatores devem ser trabalhados pelas escolas e compreendidos pelas crianças” (2005, p. 13).

O jogo pode favorecer a autoestima dos alunos, pois através da brincadeira a criança adquire mais confiança fazendo diferença na aprendizagem. Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As inúmeras brincadeiras e jogos, faz-de-conta, jogos simbólicos, sensório motores, intelectuais, individuais, coletivos, entre outros mostram as variedades e categorias de jogos.

Para Kishimoto (1998) apud Bueno (2010), “O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar.” A autora afirma ainda que, “os jogos de construção são considerados de

grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças” (KISHIMOTO, 1999, p. 40).

Durante e através dos jogos, do brinquedo e das brincadeiras a criança é exposta a pensar, refletir, analisar, experimentar, criar, dominar a angústia e ansiedade. Com isso, ela se desenvolve, pois a mesma é estimulada a ter curiosidade, autoconfiança e autonomia, além de instigar a linguagem, a concentração, atenção, como também conhecer o próprio corpo.

Através do jogo é possível transformar o ambiente real num mundo imaginário, fictício e irreal, além de permitir à criança mostrar seus sentimentos, identificar papéis sociais e conhecer seu espaço e o mundo que a rodeia. Assim, a atividade lúdica permite à criança novos conhecimentos, experimentar sensações, adquirir experiências motoras, constituindo-se em um recurso pedagógico fundamental no processo de ensino e aprendizagem.

Quanto aos brinquedos, para o dicionário Aurélio, brinquedo é: “1. Objeto que serve para as crianças brincarem: brinquedo mecânico; loja de brinquedos. 2. Jogo de crianças; brincadeira: brinquedo de amarelinha; brinquedo de pegas. 3. Divertimento, passatempo, brincadeira: [...]”. Cada idioma possui um termo próprio para caracterizar o objeto lúdico, ou seja, o brinquedo que identifica e designa o material concreto utilizado na brincadeira infantil, um instrumento lúdico que auxilia na diversão. O termo brinquedo é utilizado no português, é *jouet* no francês e *toy* na língua inglesa. O mesmo está fortemente ligado a fatores sociais. Sendo um objeto voltado para o lazer, o brinquedo também pode ser basicamente uma representação social quando optamos por um determinado gênero, ou seja, feminino ou masculino.

Para Kishimoto o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras)” (1994, p. 7). Assim, o brinquedo estará concebido por objetos como bolas, petecas, carrinhos, bonecas etc.

O brinquedo é algo que pode ser dividido em duas categorias, consideradas como: estruturados e não estruturados. Estruturados são aqueles adquiridos prontos. Os brinquedos não estruturados são objetos não industrializados, isto é, qualquer outro objeto simples como paus ou pedras, que para uma criança adquire novo significado, se

transformando em um brinquedo. A pedra pode se transformar em comidinha e o pau em um cavalinho.

Sendo assim, a definição de brinquedo como estruturado ou não estruturado, depende de sua origem e da criatividade da criança na alteração do objeto. Portanto, a função do brinquedo é a brincadeira. O brinquedo tem o objetivo de estimular a brincadeira e convidar a criança para esta ação, já, a brincadeira é definida como uma atividade livre, que não pode ser delimitada e que, ao gerar prazer, possui um fim em si mesmo.

Os brinquedos ainda podem ser divididos em três grupos: artesanais, industrializados e pedagógicos. Os brinquedos artesanais são aqueles feitos à mão, por exemplo: boneca de pano, pipa, os animaizinhos feitos de lã, enfeites para o berço, amarelinha, entre outros. Estes brinquedos, geralmente podem ser feitos pelas avós, pais ou ainda são encontrados em lojas de artesanatos, feito por outras pessoas. O brinquedo artesanal é capaz de estimular a criatividade da criança e a dar sentido aos objetos do dia a dia que são descartados, como caixa de leite, copo descartável, rolo do papel higiênico, retalho de roupa, garrafa pet, entre outros.

Brinquedos industrializados são aqueles encontrados em lojas de brinquedos fabricados em série, geralmente são feitos de plástico e metal. A indústria se desenvolveu muito na elaboração dos mesmos, a criação e fabricação destes brinquedos são mais elaborados do que aqueles feitos em casa e geralmente encanta muito mais as crianças e os adultos do que os brinquedos artesanais.

Na categoria, brinquedos pedagógicos encontram-se brinquedos de madeira, plástico, ou tecidos e que contribuem para o desenvolvimento da criança de forma lúdica e recreativa. Na educação infantil são usados os brinquedos reversíveis, que segundo Kishimoto,

[...] placas de madeira podem formar um castelo, uma bicicleta, um carro, sendo que em instantes, tudo pode ser desmanchado e reconstituído, levando a criança a compreender que o mais importante não é uma bonita produção artística e, sim, o envolvimento durante o trabalho, porque o conhecimento está na ação e não nos objetos (1994, p. 34).

Com isso, a autora discorre sobre a importância de que a criança compreenda que o seu envolvimento é a sua interação com os colegas no momento da criação, e que o que realmente importa é a brincadeira, e não a qualidade ou criatividade no que produziu, pois

ainda segundo Kishimoto (1994, p. 34), o que mais vale é a experiência, ou seja, a criança realizar a atividade e se divertir com o que fez.

Ainda no contexto dos brinquedos pedagógicos, os mesmos contribuem bastante para o aprendizado, não importando disciplina, enfoque ou o que é dado, mas com certeza eles são de fundamental importância para a compreensão, o conhecimento e o aprendizado de uma criança. É certo de que o mesmo facilita a atuação dos professores, pois através deles é possível facilitar o repasse do conhecimento, conceitos e aprendizagem necessários para seus alunos. Para Bueno,

qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho a transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo (2010, p. 25).

Assim, segundo Bueno, “as brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo” (2010, p. 27). Portanto, é brincando que a criança irá reproduzir sua forma de ver o mundo onde vive, a forma que convive em grupo, sua autonomia etc.

3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA A CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Antes de discorrer sobre as contribuições do lúdico para a Educação Infantil é importante primeiramente falar sobre o termo Educação Infantil e suas concepções. A BNCC – Base Nacional Comum Curricular (p. 35) define Educação Infantil como, primeira etapa da Educação Básica, é o início e o fundamento do processo educacional. De acordo com a LDB – Lei de Diretrizes e Bases, nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 em sua seção II, a Educação Infantil, como a primeira etapa da educação básica tem por finalidade:

o desenvolvimento integral da criança até os cinco anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. O termo Também recebe o nome de educação da primeira infância, jardim da infância ou educação pré-escolar (1996, p. 22).

O mesmo será oferecido em creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade, pré-escolas, para crianças de quatro a cinco anos de idade. Os objetivos da

educação infantil devem visar o desenvolvimento físico, emocional, social e intelectual da criança, objetivando sua autonomia, autocontrole e confiança para se expressar e se comunicar. Com isso, a LDB afirma também que é primordial que nessa primeira etapa da educação básica os educadores proporcionem atividades que desenvolvam os aspectos cognitivo, afetivo, psicomotor e social das crianças.

Sendo a Educação Infantil o início da fase escolar de uma criança é importante que ela seja recebida em um ambiente acolhedor, com profissionais competentes e qualificados, que compreendam o seu papel que desempenhem, principalmente, uma boa relação com a mesma que transmitam afeto, carinho, segurança, confiança e respeito.

Nesse sentido, é importante que o educador desenvolva um trabalho a partir de atividades que priorizem a ludicidade, produzindo significado pedagógico, estimulando o conhecimento, a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. A brincadeira dentro do ambiente escolar é um elemento importante no processo de desenvolvimento infantil, porém é necessário planejar, mediar, intervir, avaliar e refletir se os objetivos foram alcançados.

O lúdico pode contribuir de maneira direta na aprendizagem de uma criança. Através das brincadeiras é possível também mediar os problemas e conflitos gerados no dia-a-dia no ambiente escolar. É importante diversificar as brincadeiras a fim de trabalhar as relações afetivas com os alunos. Através do jogo, é possível o educador trabalhar a relação vencedor/perdedor. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras interferem nas relações afetivas, nos problemas, conflitos e na aprendizagem dos alunos. Kishimoto afirma que:

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos (1996, p. 26).

As atividades lúdicas podem ser produzidas através de brincadeiras, de músicas, jogos etc, visando sempre à aprendizagem da criança. É na brincadeira que a criança desenvolve suas habilidades motoras, o raciocínio lógico e as relações afetivas. Por meio da brincadeira a criança imagina, vivencia situações de diversas maneiras, aprende a solucionar problemas e conflitos gerados em sala de aula.

O lúdico na educação infantil promove para a criança conhecimento de mundo, oralidade, pensamento e sentido. Segundo Ribeiro “o lúdico é parte integrante do mundo

infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância” (2013, p.1).

Portanto, fica evidente que o lúdico na Educação Infantil é de fundamental importância para o desenvolvimento integral da criança, pois o mesmo proporciona aprendizagem, interação, diversão e a capacidade de construção do pensamento. Através de estímulos proporcionados pelo educador, com atividades lúdicas que promovam à aprendizagem, a criança será capaz de fazer inúmeras descobertas, além de aprender brincando.

3.1. O EDUCADOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para se ter uma educação de qualidade dentro de uma instituição de ensino infantil, a mesma precisa ser antes de tudo acolhedora, ser um lugar que desenvolva a capacidade de aprendizagem dos seus alunos, como também um ambiente capaz de proporcionar conhecimento e prazer. Logo, se torna imprescindível que o educador esteja preparado e tenha as devidas qualificações para exercer sua função. Segundo Freire, (2002, p. 21) "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". Para desenvolver metodologias de ensino voltadas para o lúdico é necessário entender o universo infantil, e isso exige do educador informação, conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor às crianças, ao trabalho e vontade de acompanhá-las neste processo. Contudo, o lúdico refletido nas brincadeiras infantis, pode ser aplicado como forma de aquisição do conhecimento e lazer.

Através das experiências lúdicas é possível que o educador obtenha informações importantes no brincar espontâneo ou orientado. Pois, por meio do brincar a criança aprende, interage, explora, recria, experimenta e vivencia outras possibilidades e experiências.

Com isso, é possível o educador descobrir e acompanhar o desenvolvimento da criança em sua trajetória lúdica, procurando dessa forma perceber, analisar e compreender suas ações e fazer as interferências necessárias. Através dessa análise, é possível observar e perceber no comportamento da criança seus valores, ideias, interesses, necessidades, como também de que forma ela resolve seus problemas, conflitos etc. Tudo isso levando em conta o estágio do desenvolvimento da mesma.

Para o educador competente e capacitado, a educação lúdica pode ser uma ferramenta poderosa, capaz de promover transformações em uma criança. Entretanto, poderá ser uma prática inovadora, desafiadora e possível de se aplicar.

Assim, o brincar dirigido seja por jogos, brinquedos ou brincadeiras, podem ser executados com objetivo de promover o acesso a aprendizagem de conhecimento específico ou aleatório, como: matemáticos, científicos, físicos, históricos, linguísticos, naturais, culturais, morais etc. Outro propósito é ajudar no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.

3.2. O PAPEL DO EDUCADOR DIANTE DO LÚDICO

A priori, o educador precisa ser um mediador, facilitador das brincadeiras, misturando momentos que orienta e dirige o processo, mesclando momentos em que a criança é responsável por suas brincadeiras.

O mesmo deve observar, analisar e coletar informações sobre as brincadeiras das crianças, para assim, enriquecer futuras atividades lúdicas ou não. Procurar participar das brincadeiras, organizar e estruturar o espaço de forma a instigar na criança a necessidade de brincar e facilitar a seleção das brincadeiras. Desenvolver através dos jogos regras, cooperação entre as crianças, reforçando que o importante é participar das brincadeiras e dos jogos.

[...] as brincadeiras [ou atividades] dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento de trabalho pedagógico supervalorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo (ANTUNES, 2001, p. 28).

Portanto, desenvolver atividades lúdicas educativas no ambiente escolar é fundamental para a aprendizagem da criança. E o educador é uma peça fundamental para que esse processo aconteça, pois através dele ocorre a educação e mediação do conhecimento. Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (RECNEI, 1998, p.23).

Com isso, faz-se necessário desenvolver atividades e brincadeiras lúdicas dentro do espaço escolar de forma que a criança aprenda de forma leve e divertida, uma vez que a

Educação Infantil se respalda no lúdico, a necessidade da criança estar feliz na escola, de maneira que o aprendizado esteja ligado ao encantamento é de suma importância, nesse quesito, o professor é o regente dessa orquestra chamada ensino lúdico.

3.3. O LÚDICO DENTRO DO ESPAÇO ESCOLAR VOLTADO PARA A APRENDIZAGEM

Depois do meio familiar, a escola torna-se outro meio fundamental e um importante aliado no desenvolvimento da aprendizagem da criança, sendo o mesmo, um lugar novo, com diferentes culturas interagindo no mesmo espaço. Um mundo novo e diferente que a princípio é visto com estranheza pela criança. Com isso, é de suma importância que a escola e o professor facilitem a inserção da criança neste espaço cheio de informações e descobertas. Com relação ao professor: Que “Seja uma pessoa com sensibilidade, entusiasmo, determinação, dinamismo, que chora, que ri, que canta e que brinca” (SANTOS, 1997, p.100). Portanto, o lúdico torna-se uma ferramenta auxiliar nesse processo de entrada e adaptação da criança na escola.

Dessa maneira, entende-se que a Educação Infantil é uma fase de extrema importância para a educação da criança, pois a desenvoltura, a curiosidade e o aprender também ocorrem nessa fase. Friedrich Froebel, pedagogo do século XIX, defendia o uso de jogos e brinquedos, que deviam ser organizados e sutilmente dirigidos pelo professor. O cérebro infantil, por estar em fase de absorção das informações e a manipulação do saber através do lúdico, gera interesses no indivíduo, logo, o uso dos jogos seria benéfico para a aprendizagem.

O que significa a aprendizagem? Propomos igualmente que consideremos as diferentes partes que compõem essa palavra: a + prendis + agem. O sufixo – agem que substantiva o verbo a + prender. Prender é o mesmo que atar, fixar, pregar em seu correspondente etimológico – apreender – significa abarcar com profundidade, compreender, captar. O prefixo a (ad.) indica aproximação, movimento em direção a (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p.10).

Enfim, a aprendizagem é o ato de adquirir conhecimento, algo complexo que envolve contextualização, interação e conhecimentos prévios, com isso o indivíduo age e interage frente a novos conhecimentos, formando conceitos próprios e fazendo uso do mesmo no seu dia a dia. Vygotsky afirma que, o aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida e sofre grande influência do brincar no desenvolvimento da criança, pois:

O brinqueado cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança. No brinqueado, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário; no brinqueado é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinqueado contém todas as tendências do desenvolvimento. Sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 1998, p. 34).

No brincar, a criança propõe desafios para além de seu comportamento habitual, levantando hipóteses e soluções para situações de sua realidade. Na educação infantil, o lúdico proporciona às crianças inúmeros desenvolvimentos favoráveis, que de forma gradativa desencadeando seu aprendizado. O educador precisa procurar formas para contribuir na formação da criança, ao refletir em sua prática pedagógica e ao trabalhar a atividade lúdica de forma que o aluno aprenda brincando.

3.4. O ESPAÇO PARA O LÚDICO

O espaço lúdico é um local voltado para o ato de brincar da criança, podendo ser utilizado de forma livre pela mesma. Segundo Barbosa (2010, p. 7), é indiscutível que a ludicidade está presente em diferentes contextos, na escola, em casa, em qualquer lugar em que as crianças possam estar. Para elas, o brincar é algo mais que natural.

O espaço físico sendo o ambiente onde a criança vive e permeia, estão diretamente ligados como elementos colaboradores na construção de ensino e aprendizagem da criança, contribuindo de forma direta para que o mesmo aconteça.

Assim, torna-se indispensável que uma instituição de Educação Infantil tenha como lema a ludicidade em seu âmbito escolar, como também, um espaço lúdico ou brinquedoteca, voltados e destinados para jogos, brinquedos e elementos que favoreçam a brincadeira da criança. “A brinquedoteca é o espaço criado com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente” (CUNHA, 1997, p. 13). E mais:

A brinquedoteca é um espaço para brincar e, por isso, independentemente do nível escolar, esse será sempre seu maior objetivo. É importante valorizar a ação da criança que brinca, e para isso, é necessário que haja profissionais conscientes para interagirem e organizarem o espaço de modo que favoreça a essa ação (TEIXEIRA, 2010, p.76).

É nesse espaço de ludicidade que a criança encontra meios para favorecer e construir sua aprendizagem, onde ela encontra brinquedos e suporte para acionar o brincar, ação que leva à aprendizagem, elemento responsável pela construção do pensamento, conhecimento e ativando a criatividade e o desenvolvimento das diferentes linguagens. Um espaço planejado,

alegre, limpo, iluminado, arejado, com jogos e brinquedos adequados para cada idade e cada fim.

Dessa forma, fica evidente que a sala de aula também deve ser, além de um ambiente organizado, acolhedor receptivo, estimulante e prazeroso. Um lugar onde a criança se sinta segura, confiante, goste e queira estar, um espaço não só voltado para atividades pedagógicas, mas que também tenha espaço temático, com acesso ao lúdico e a ludicidade como um todo. Um lugar onde se tenha momentos significativos e enriquecedor, que seja fonte de inspiração para a aprendizagem da criança e um bom trabalho para o educador.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este material teve como objetivo geral apresentar a importância do lúdico e seus benefícios na Educação Infantil. Foi desenvolvido com o intuito de fazer uma breve análise sobre a definição do lúdico e as suas várias formas de interpretações, enfatizando sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem, e também seu uso como recurso metodológico dentro da Educação Infantil.

Percebe-se nesta pesquisa, que é possível compreender e entender que o lúdico, o brinquedo e a brincadeira são instrumentos facilitadores na absorção do conhecimento. Nesse sentido, esses elementos devem fazer parte da vida de uma criança logo que nasce, pois torna-se notório que o lúdico causa prazer, bem-estar e auxilia em seu desenvolvimento físico, motor, cognitivo e social.

Foi possível compreender ainda que o lúdico além de ser um meio facilitador da aprendizagem, é benéfico para a criança e cria suporte para o seu desenvolvimento. O lúdico, também é uma ferramenta de fundamental importância para o trabalho do professor, bem como no espaço escolar, pois a aplicação do mesmo, desperta o interesse para várias áreas do conhecimento. O estímulo da prática lúdica é mediado pelo educador, profissional que deve ser devidamente capacitado e ter um perfil apropriado para exercer tal função.

Para se trabalhar na Educação Infantil, o educador precisa ser cuidadoso, criativo, amoroso e coerente com as escolhas e elaboração de suas atividades lúdicas e pedagógicas, levando em conta a faixa etária e o conhecimento prévio da criança, bem como sua capacidade, suas ideias e limitações. Portanto, o lúdico, além de proporcionar meios para a

construção do saber, também contribui para o trabalho do professor e possibilita uma forma mais rápida e satisfatória da aprendizagem na escola.

Reafirmamos a importância do lúdico não só como um recurso para o divertimento e prazer da criança, mas também algo com finalidades próprias e variadas, algo que pode e deve ser usado pela escola e pelo educador da Educação Infantil, como auxílio em seus projetos escolares a fim de promover a aprendizagem e possibilitar espaço à criança espaço de lazer.

Dessa forma, vale uma reflexão sobre o importante papel do educador perante o brincar como finalidade pedagógica, como também seu relevante desempenho frente às atividades lúdicas dentro da Educação Infantil. Sendo assim, o educador é aquele que proporciona o conhecimento, possibilidades e oportunidades para que a criança brinque e, ao mesmo tempo aprenda, dentro de um contexto planejado e equilibrado visando o seu desenvolvimento integral.

Tudo isso, certificando-se de seguir metodologias bem fundamentadas teoricamente.

Enfim, compreende-se que o lúdico e a brincadeira infantil são importantes e fundamentais para o desenvolvimento ensino e aprendizagem da criança, servindo também como base para o trabalho do educador e da educação infantil de uma forma geral, ressaltando que a criança é um ser histórico e social em construção.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, D. A. **O direito da brincadeira a criança**. São Paulo: Summus, 2001.

BARBOSA, Ana Paula Montolezi. **Ludoteca: um espaço lúdico**. Londrina: UEL, 2010.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/1996, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 23 dez. 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretária da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional par a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**: ensinando de forma lúdica. Londrina: Universidade Estadual de Londrina, 2010.

CUNHA, N, H. S. A brinquedoteca brasileira. In: Santos, S.M.P. dos (org). **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997, p.13- 22.

FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

_____. **Mini Aurélio Escolar Século XXI**: o minidicionário da língua portuguesa. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

FRANCISCO, L.S. **O papel da atividade lúdica no desenvolvimento infantil**: contribuições de Elkonin. Universidade Estadual de Maringá. Paraná/PR. 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar; crescer e aprender**. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Editora Moderna, 2001.

KISHIMOTO, Tisuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

_____. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. V. 2, 2010.

_____. **O jogo e a educação infantil**. In: Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1994.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. **Jogos Infantis**: O jogo, a criança e a Educação. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

_____. **Jogos tradicionais infantis**: O jogo, a criança e a Educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

LDB - **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. LEI No. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. D.O. U. de 23 de dezembro de 1996.

LEAL, F. de L. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. Universidade Federal do Piauí – UFPI. Picos: Piauí, 2011.

MACEDO, Lino de, PETTY, Ana Lúcia Sícoli, PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papyrus, 1989.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil.** Campinas, SP: [s.n.], 2005.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância.** São Paulo: Psicologado, 2013.

SANTOS, S.M.P. dos (org.) **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVA, A. G. da. **Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil.** Universidade estadual de Londrina. Londrina: SC, 2011.

TEIXEIRA, S. R. de O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** Rio de Janeiro: Wak Editora, 2010.

VALLE, Luciana de Luca Dalla. **Jogos, recreação e educação.** Curitiba: Fael, 2010.

VIGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente.** 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.