

O PAPEL DA LUDICIDADE NA FORMAÇÃO INTEGRAL DOS ALUNOS DA EDUCAÇÃO BÁSICA

FRANCIOSI, Anderson*

VIECELI, Geraldo**

Resumo

Este estudo teve como finalidade compreender de que maneira a ludicidade influencia na formação do aluno, formando aprendizagens significativas na vida escolar de um grupo de alunos da cidade de Treze Tílias, SC, com o tema: “O papel da ludicidade na formação integral dos alunos da educação básica”, tendo como objetivo geral estimular a formação integral dos alunos da educação básica a partir de atividades lúdicas. As atividades foram estruturadas pensando na sala de aula e nas limitações dos alunos. Várias metodologias e estratégias didáticas foram adotadas para a realização da prática, visando sempre à formação crítica e participativa dos envolvidos. Com as atividades foi possível perceber que é possível aprender brincando, demonstrando que os mesmos podem ser conciliados, formando conhecimentos sólidos e duradouros. Essa metodologia fornece meios para que os alunos consigam superar obstáculos, promovendo a construção do saber e desenvolvendo a criatividade. Foi possível perceber o desempenho e envolvimento de cada aluno, através de experiências significativas e prazerosas.

Palavras-chave: Pedagogia. Estágio supervisionado. Ludicidade. Formação integral.

1 INTRODUÇÃO

Procurou-se conceituar a ludicidade, tendo o objetivo de apresentar o seu papel no desenvolvimento integral dos alunos da educação básica,

tendo em vista sua influência no processo de ensino aprendizagem. Assim levando o aluno a refletir e descobrir o mundo em que está inserido.

A Infância é uma etapa importante para as crianças que por meio de atividades, fantasias e movimentos ocupam boa parte do tempo dos pequenos, por este motivo atividades que irão desenvolver o cognitivo, a motricidade e a afetividade dos pequenos tornam-se relevantes e por meio dos jogos e brincadeiras as crianças aprendem a trabalhar com suas emoções e conflitos sentindo-se participantes de mundo em que vivem. Os jogos e as brincadeiras são importantes para o desenvolvimento da criança, pois, a partir delas apreendem a trabalhar suas formas de linguagem e de comunicação. A pergunta que norteou o presente estudo foi: De que forma a ludicidade poderá contribuir para a formação integral dos alunos da educação básica?

O processo educativo por meio de jogos e brincadeiras é um instrumento importante para a aprendizagem dos alunos. As atividades lúdicas ajudam as crianças a extravasar suas energias, aprender a conviver com regras e limites, ter maior motivação para aprender, aprendem a socializar como os demais.

Para aprender a criança precisa de alegria, brincadeiras, jogos, músicas, teatros, dramatizações, enfim, a criança precisa de desafios, onde é indispensável ela saber respeitar cada brincadeira, desde que desperte seu interesse e a motivação construção e reconstrução do conhecimento.

Os resultados desta pesquisa foram obtidos com alunos da educação básica do município de Treze Tílias, sendo realizado na educação infantil na unidade escolar Afonso Edmundo Dresh, com uma turma do pré II com alunos na faixa etária de cinco anos de idade, e no ensino fundamental na escola municipal Irmã Filomena Rabelo realizado na turma do 2o ano com alunos na faixa etária de sete e oito anos.

A pesquisa aqui apresentada surgiu a partir de inúmeras leituras e de análise dos resultados obtidos após as práticas de estágios, compreendendo como a ludicidade auxilia no processo de ensino aprendizagem. Deste modo foram encontradas ferramentas didáticas que permitiram promover o brincar

dentro da sala de aula mostrando que a aprendizagem não é interferida pelo brincar

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 LUDICIDADE E APRENDIZAGEM

A aprendizagem ocorre nos mais diversos ambientes em que as pessoas estão, seja ele, formal ou informal desse modo provoca mudanças no comportamento desses indivíduos de modo que venha a agregar para sua vida. Assim sabe-se que a aprendizagem se inicia no nascimento e ocorre até o momento da morte do indivíduo, assim desencadeando uma série de aprendizados que poderão modificar sua forma de agir e atuar sobre o mundo que está inserido.

“Quando se fala em aprendizagem e mudança-mudança, eis um termo que é culminante no processo – a maioria dos teóricos tende a focar o aspecto de mudança no sentido de melhoria. Sabe-se, no entanto, que hábitos e atitudes negativas também fazem parte desse repertório de aprendizagem humano” (ROSA, 2003, p. 25).

Dessa maneira quando se fala em aprendizagem lúdica, o professor busca meios para promover vivências com as crianças, onde esses conhecimentos adquiridos são carregadas de experiências e aprendizagens, assim aprimorando cada vez mais o processo de ensino.

No entanto no latim, a apenas uma palavra que cobre toda a rede jogos. Essa palavra é ludus, como afirma Huizinga (2008, p. 41), “ludus abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar”. Assim demonstrando que este termo não se restringe somente a criança, mas também as atividades desenvolvidas por adultos.

De acordo com Leal (2011, p.10) “origem na palavra “ludus” que quer dizer “jogo”, se estivesse nos dias de hoje ligado à sua origem, o lúdico iria apenas se restringir ao ato de brincar, mas na atualidade o lúdico passou a ser importante para o estudo das inter-relações e do comportamento. Assim

deixando de ser apenas um sinônimo de designação do jogo para promover implicações da necessidade do brincar sem qualquer constrangimento.

“A ludicidade é qualquer atividade que nos dá prazer ao executá-la. Através da ludicidade a criança aprende a conviver, a ganhar e perder, a esperar sua vez, lidar com as frustrações, conhecer e explorar o mundo. Ela facilita a convivência entre a criança e o professor. A ludicidade se processa em torno do grupo como, das necessidades individuais, recrear e educar, pois, permite criar e satisfazer o espírito estático do ser humano, oferece ricas possibilidades culturais” (BRANDÃO, 2004, p. 35).

Quando analisado o lúdico como uma característica da infância, pode-se dizer que por meio dele, conflitos internos da criança são resolvidos por execução de jogos e brincadeiras. Desse modo a forma lúdica de ensinar ultrapassa a forma tradicional de ensino, assim criando formas diferentes de aprendizagem o aluno sente-se motivado a conhecer.

É a partir dessas pequenas interações que a criança faz por meio de jogos e brincadeiras elas aprendem, não somente as regras, mas, sim a interagir e se socializar demonstrando o que ela sabe e percebendo o que ela pode aprender, pois, esta troca de aprendizagem é o que professores buscam ao promover as práticas lúdicas.

2.2 O BRINCAR

A brincadeira é um dos eixos norteadores do desenvolvimento das crianças, pois, brincando, elas descobrem o mundo compreendem e se apropriam da cultura, além de transformarem o mundo que as rodeiam.

“Toda criança tem necessidade e o direito de brincar, isto é uma característica da infância garantida em Lei. A função do brincar não está no brinquedo, no material usado, mas sim na atitude subjetiva que a criança demonstra na brincadeira e no tipo de atividade exercida na hora da brincadeira”. (SOUZA, 2005, p.3)

O brincar é uma ferramenta muito valiosa para a educação, estando diretamente ligada ao processo de ensino aprendizagem, por que ela resulta diretamente nos processos de aprendizagem da criança, estando assim

interligada com o que se aprendeu, Nos ambientes onde o brincar encontra-se em destaque as salas de aula são organizadas de forma a estimular não somente a brincadeira, mas, também a troca de vivências realizadas pelas crianças, assim o ambiente se torna estimulante a aprendizagem dos pequenos.

De acordo com Vygotsky (1987, p. 94-95), “[...] o aprendizado das crianças começa muito antes delas frequentarem a escola. [...] quando a criança assimila os nomes de objetos em seu ambiente, ela está aprendendo”. Desse modo enquanto brinca a criança aprende e percebe que há motivação e satisfação podendo assim associar a brincadeira com algo que já é familiar e do seu cotidiano.

A partir da brincadeira a criança reformula suas ideias cria novas hipóteses, apropriando-se da cultura e assim resolvendo problemas. A aprendizagem ocorre não somente em sala de aula a criança aprende brincando, e experimentando a realidade a partir de brincadeiras. No momento em que a ela cria e recria sua realidade ela desenvolve sua imaginação.

2.3 O JOGO E O IMAGINÁRIO

O jogo e o brincar proporcionam à criança constituição de conhecimentos, no contexto da cognição, da linguagem e da socialização. Os novos conhecimentos adquiridos pelas crianças após estas interações com outras pessoas, ao se juntarem com os conhecimentos que a criança possui do seu cotidiano, proporcionam para ela pensar sobre o mundo de forma reflexiva e aí interpretá-lo de diferentes formas.

É muito difícil ver alguma criança que não goste de brincar, e assim não gostando do que jogo os permite, em cada brincadeira as crianças imaginam diferentes modos de vida assim conciliando o mundo real e o da fantasia.

De acordo com Sommerhalder e Alves (2011 p.16) “O jogo é uma forma de disfarce—ou ao menos habilita a criança a disfarçar-se – que envolve alguma proposta de mudança de identidade, um fingimento que se concretiza”.

Falar sobre jogos nas escolas é uma árdua tarefa, por que como sabemos os espaços escolares, na maior parte das vezes, não permite tal presença. Existe toda uma série de organizações dentro das próprias instituições que impossibilitam o movimento, a alegria e a descontração, fazendo com que todos pensem que crianças que não se movimentam aprendem melhor.

“O jogo é um ótimo recurso pedagógico na sala de aula porque proporciona a relação entre parceiros e grupos o que é um fator de avanços cognitivos, pois durante os jogos a criança estabelece decisões, conflita-se com seus adversários e reexamina seus conceitos, pois a aprendizagem se é estabelecida é estabelecida de uma conexão entre estímulos de uma resposta” (CORIA SABINI, 1986, p. 03).

Já conhecemos a relevância do jogo como parte da ação pedagógica na escola, desde que esteja inserido em um planejamento educacional, pois num contexto escolar o jogo proposto como forma de ensinar, não mais se tratando apenas de um jogo qualquer, mais sim em um instrumento de pesquisa aliado a fortificar o que foi repassado.

É de suma importância refletir sobre o papel do jogo na sociedade, valorizando como uma parte da mudança de valores e atitudes do cotidiano, sempre lembrando que a educação tem por finalidade a formação do cidadão em sua totalidade.

2.4 A LUDICIDADE E AS DIFERENTES ESTRATÉGIAS DE ENSINO

As estratégias de aprendizagem são regras que permitem tomar decisões adequadas em qualquer momento do processo de aprendizagem, ou sejam, são meios de promover o melhoramento do rendimento.

Quando se utiliza de diferentes maneiras de se trabalhar em sala, criando meios da criança participar de momentos criativos em que a musicalização, o teatro, a dança e outros fatores influenciam na aprendizagem dos alunos. No processo de aprendizagem a ludicidade auxilia as crianças, por meio de ajudar na fixação do que foi ensinado, ou seja, por

meio de prática ou por meios criativos que a criança demonstra como a teoria e a prática andam juntas.

“[...] um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, sociabilização. Sendo, portanto reconhecido como uma das atividades mais significativas –senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social”. (OLIVEIRA 1985, p. 74)

É necessário ressaltar que para que as atividades de sala de aula sejam lúdicas, basta ser uma atividade em que a criança aprenda por prazer e pela espontaneidade. Contudo o professor que quer promover mudanças em sua sala de aula deve buscar meios de promover o aprendizado de seus alunos, assim encontrando formas de desenvolver não somente o aprendizado, mas, também contribuir para o desenvolvimento da criança em diversos aspectos. Quanto mais construtivo por parte do sujeito for o processo da aprendizagem mais efetivo o mesmo será.

A ludicidade no cotidiano escolar está presente na forma de promover a interação, ou instigar as crianças a novos conhecimentos, questionando os alunos a conhecer e reconhecer, formas de viver e conviver. Com isso se pode perceber que todas as práticas realizadas em sala de aula ajudam a criança a conhecer o não somente o conteúdo, mas também sobre interagir com o meio em que está inserido. Neste estudo será destacado três estratégias de ensino a musicalização, o teatro e a contação de histórias, que foram as estratégias utilizadas na realização deste trabalho.

Desde pequenos as crianças aprendem por meio da musicalização sendo estimuladas pelos órgãos do sentido, nesse caso pela audição.

Quando começa a ser trabalhada com a criança a educação musical o professor antes de mais nada trabalha as primeiras noções do que é música por meio de atividades, e brincadeiras.

Por meio da musicalização a criança interage, com meio, memoriza cantigas de brincadeiras, e se socializada de modo que com este auxílio a criança, ajuda a desinibir e vai criando meios de fortificar a socialização e a

vida no meio social. A música tem serventia na formação cidadã a muito tempo.

“A música é a linguagem que se traduz em formas sonoras capazes de expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos, por meio da organização e relacionamento expressivo entre o som e o silêncio. A música está presente em todas as culturas, nas mais diversas situações: festas e comemorações, rituais religiosos, manifestações cívicas, políticas etc. Faz parte da educação desde há muito tempo, sendo que, já na Grécia antiga, era considerada como fundamental para a formação dos futuros cidadãos, ao lado da matemática e da filosofia [...] É uma das formas importantes de expressão humana, o que por si só justifica sua presença no contexto da educação, de um modo geral, e na educação infantil, particularmente”. (BRASIL, 1998, p. 45)

Além disso, a música auxilia a criança de modo que ela crie competência comunicativa, auxilia na compreensão cognitiva e psicomotora, desse modo, provendo o desenvolvimento da criança, promovendo a imaginação, onde a criança por meio da música entra em diferentes contextos expressando atitudes do brincar, enquanto desenvolve.

O teatro muitas vezes é visto apenas como objeto de transmissão da cultura, muitas vezes defendidos com peças teatrais líricas, que eram observadas não apenas como forma de cultura, mas também como forma de entretenimento da época.

Dessa forma, muitos professores não conseguem perceber o quão vantajoso seja o teatro para o processo de ensino-aprendizagem, mas por meio do teatro crianças que são muito tímidas costumam se desinibir, pois, costumam adentrar a fundo nos personagens que estão vivenciando, e assim demonstram sua personalidade e desenvolvem a linguagem, seja ela oral ou corporal.

O teatro oportuniza que a criança transforme seu mundo, passando do mundo real para o imaginário e vice-versa, a criança encara concepções do mundo da fantasia e transfere para sua vida real.

“Historicamente o teatro acontece nos ambientes educacionais, formais e informais, em duas ocasiões: nas comemorações de datas festivas e cívicas ou como ferramenta de apoio a alguma atividade específica de disciplina consideradas sérias, desenvolvendo conteúdos de outras áreas do conhecimento” (FERREIRA, 2012, p.9). Os teatros organizados em sala de aula podem ser realizados por diferentes métodos, onde o aluno, conta a história de um livro que leram de forma dramatizada ou até mesmo por um simples jogral. Com esta estratégia a criança vivencia atividades rotineiras da vida real na brincadeira e aprende como modificá-las.

A contação de história serve para o processo de aprendizagem, onde a criança descobre o mundo com uma nova perspectiva, a contação de história foi um dos meios encontrados, onde as sociedades antigas encontraram para preservar sua história e assim sendo repassada sua cultura.

De acordo com o referencial curricular nacional para a educação infantil “a criança que ainda não sabe ler convencionalmente pode fazê-lo por meio da escuta da leitura do professor, ainda que não possa decifrar todas e cada uma das palavras. Ouvir um texto já é uma forma de leitura” (BRASIL, 1998, p.141).

Além disso o livro proporciona a criança a descoberta de um novo mundo onde torna-se o especial por algum motivo, muitas vezes os livros expõem o mundo real de forma lúdica, sendo possível assim conhecer a realidade em que vive, mas em um universo mágico com monstros e criaturas que encantam o universo infantil.

“A criança é criativa e precisa de matéria-prima sadia, e com beleza, para organizar seu “mundo mágico”, seu universo possível, onde ela é dona absoluta: constrói e destrói. Constrói e cria, realizando tudo o que ela deseja. A imaginação bem motivada é uma fonte de libertação, com riqueza. É uma forma de conquista de liberdade, que produzirá bons frutos, como a terra agreste, que se aduba e enriquece, produz frutos sazonados” (CARVALHO, 1989, p.21).

A riqueza que a contação de história proporciona as crianças enquanto são pequenas, e muito variada, por este motivo as histórias são importantes,

pois, nesta faz os pequenos costumam a atribuir vida a seres inanimados, e assim criando diversas realidades ao mundo que as rodeia.

A transformação destes objetos inanimados em seres com vida e expressões corporais, proporciona as crianças aguçarem sua curiosidade e promovem sua criatividade de modo que elas interagem com os próprios objetos.

Muitas vezes este universo que a literatura proporciona a criança na infância é esquecida, seja pelos professores que acreditam que com salas organizadas a aprendizagem é melhor, ou pelo fato de que muitos acreditam ser apenas uma brincadeira por desconhecerem o quão importante são as atividades lúdicas no desenvolvimento da criança.

As atividades de leitura em sala de aula devem ocorrer desde o início da vida escolar dos pequenos, mesmo que estes não estejam familiarizados com as letras ou palavras, pois é a partir deste começo que as crianças começam a conhecer o que é o livro a fazer leitura de imagem e acompanhar a leitura realizada pelo professor.

2.5 INTERDISCIPLINARIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

A Interdisciplinaridade é uma proposta pedagógica que auxiliar a superar as dificuldades encontradas por professores e alunos no desenvolvimento do trabalho realizado dentro de sala de aula.

"Interdisciplinar é um adjetivo que qualifica o que é comum a duas ou mais disciplinas ou outros ramos do conhecimento. É o processo de ligação entre as disciplinas. A palavra interdisciplinar é formada pela união do prefixo "inter", que exprime a ideia de "dentro", "entre", "em meio"; com a palavra "disciplinar", que tem um sentido pedagógico de instruir nas regras e preceitos de alguma arte" (SIGNIFICADOS, 2015, p.1).

A interdisciplinaridade pode ser compreendida como relação entre duas ou mais disciplinas trabalhadas, os trabalhos desenvolvidos de forma interdisciplinar promovem a aprendizagem em grupo, melhorando assim o convívio entre aluno e professor.

A interdisciplinaridade apresenta-se em propostas que valorizam a criatividade, dos alunos, promovendo o interesse dos pequenos em buscar cada vez mais novos conhecimentos e fazendo relações entre eles de modo que o conhecimento adquirido, não seja um conhecimento isolado, mas sim algo que realmente esteja ligado e atrelado a diversas áreas. Desse modo a busca em tornar a aprendizagem cada vez mais significativa, tendo como princípio não apenas a busca por conceitos, mas também a busca da afetividade proporcionando aos alunos vivenciar experiências.

2.6 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para iniciar o presente trabalho, foi observado a realidade das unidades escolares e a partir da conversa com os professores regentes e da observação foi definida a temática em seguida, com uma abordagem descritiva associada à pesquisa bibliográfica como: artigos, teses, dissertações e livros. Os critérios de seleção dos textos foram referentes aos temas relacionados a ludicidade, e as estratégias lúdicas encontradas para trabalhar em sala de aula.

Foi realizado um paralelo dessa busca com a experiência de sala de aula, sendo utilizando nas práticas de estágio curricular, na educação infantil como nos anos iniciais, As práticas foram aplicadas para as turmas do pré 2 do pré escolar Afonso Edmundo Dresh localizado no município de Treze Tílias, e também para o 2o ano do ensino fundamental da escola Irma Filomena Rabelo do mesmo município. A metodologia de ensino proposta permitiu que os alunos se apropriassem dos conteúdos compreendendo o processo de maneira satisfatória fazendo parte do processo de aprendizagem. Trabalhados de forma crítica e dinâmica, buscando adequar os conteúdos apresentados através de atividades dinâmicas.

Portanto, a prática da ludicidade pode dar lugar ao diálogo e à construção do conhecimento entre professor e aluno dinamizando a construção do conhecimento, compreendendo os assuntos desenvolvidos em sala de aula.

2.7 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

O estágio aconteceu de forma proveitosa, os alunos participaram colaborando com as atividades propostas pelo professor estagiário. O estágio serviu para compreender a relação entre a teoria aprendida na academia e a prática de sala de aula, fazendo assim uma mediação dos conhecimentos. Desse modo, os professores estagiários precisam levar para a escola as concepções de mudanças, ideias inovadoras, levando em conta a teoria e a prática, demonstrando o nosso conhecimento para os alunos e o interesse pelas aulas e realizações de atividades.

As atividades aplicadas com a temática escolhida, tinha o objetivo de compreender o quanto a ludicidade auxilia no processo de aprendizagem. Várias metodologias e estratégias foram utilizadas para a prática contação de histórias, atividades lúdicas, experimentos de ciências e brincadeiras. Desta forma, entende que responsabilidade pela aprendizagem dos alunos cabe a nós professores, pois planejamos, nos aperfeiçoamos, estamos ali para orientar e mediar o conhecimento, através de atividades que considere a riqueza da cultural de todos os alunos.

Na aplicação do estágio de gestão, os objetivos da observação foi conhecer e compreender os aspectos administrativos, pedagógicos e financeiros, da gestão escolar, bem como a participação da comunidade nos processos de desenvolvimento. Assim acompanhando a rotina da orientadora pedagógica, podendo entender um pouco da prática da coordenação e como ocorre esse trabalho, também podendo acompanhar como ocorre o conselho de classe e observando as discussões.

3 CONCLUSÃO

Utilizar diferentes estratégias a fim de atingir do processo de ensino e aprendizagem, é essencial para que o processo educacional seja entendido por todos aqueles que estão inseridos no ambiente escolar. Por meio das diferentes estratégias é possível criar situações que valorizem os saberes já

construídos, agregando novos conhecimentos para construção de um saber mais complexo

As experiências alcançadas ao longo dos estágios, os recursos pedagógicos, destacando que ludicidade contribuem sim para a aprendizagem, auxiliando no desenvolvimento integral dos alunos. A interação com os professores regentes das turmas, e também com os demais educadores que compõem o quadro de professores da escola, foram muito importantes pela troca de conhecimentos e o que de certa maneira me confortava minhas inquietações pela falta de experiência em sala de aula.

Ao finalizar este trabalho, conclui-se que a educação e o processo de ensino e aprendizagem, precisam de mudanças, sejam elas nas práticas pedagógicas ou no campo curricular, uma vez que a sociedade está em constante mudanças. Mas que acima de tudo, o ensinar é um ato de amor, isso não desvincula de forma alguma, o saber teórico e a contínua capacitação dos educadores, pois precisa-se formar cidadãos críticos e conscientes de seu papel frente a sociedade.

Os resultados obtidos foram gratificantes, pois se conseguiu-se alcançar os objetivos desejados e chegar à conclusão de que a ludicidade possibilita sim a formação integral dos alunos da educação básica.

REFERÊNCIAS

BRANDAO, Juércio Samarão. Desenvolvimento psicomotor da mão. Rio de Janeiro: Enelivros, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil: Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CARVALHO, Bárbara Vasconcelos, A literatura Infantil – Visão Histórica e Crítica – 6ª ed. São Paulo. Global, 1989.

CORIA SABINI, Maria Aparecida. Psicologia aplicada a educação. São Paulo: Cortez, 1922.

FERREIRA, Taís. Teatro e dança: nos anos iniciais. Porto Alegre. Mediação, 2012.

OLIVEIRA, V.M. O que é educação física. São Paulo: Brasiliense. 1985

ROSA, Jorge La. Psicologia e educação: O significado do aprender. 6.ed. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2003.

SIGNIFICADOS. O que é interdisciplinaridade. Disponível em: <

<https://www.significados.com.br/interdisciplinar/> > Acesso em: 25 jul 2018

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. Jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender. Curitiba: CRV, 2011.

SOUZA, Cláudia Flôr de. A importância do brincar e do aprender das crianças na educação infantil. Faculdade de Rolim de Moura- Ro, Disponível em: < https://facsapaulo.edu.br/media/files/58/58_161.pdf > Acesso em 28 jun 2018.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

Sobre o(s) autor(es)

* Graduando em pedagogia. E-mail: andersonandi2013@gmail.com

**Doutorando em Educação pela UFPR, professor da Unoesc Videira. E-mail: geraldo.vieceli@unoesc.edu.br