

ARTIGO: A PRÁTICA DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DE 1º ANO

HAUCK, Ana Paula Sloboda.[\[1\]](#)

RESUMO

O presente artigo trata da importância do lúdico e da aprendizagem por meio de jogos para a alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental. Faz-se uma revisão bibliográfica da produção acadêmica no campo da ludicidade ao ponto de notar certa escassez de materiais produzidos nessa área do conhecimento, trata dos motivos dessa falta de produção acadêmica, inclusive do preconceito de que o lúdico é vítima, por conta de a nossa sociedade ter se pautado desde os primórdios da civilização na racionalidade como fonte de todas as repostas. Também tratar da ausência de disciplinas que enfatizem o lúdico nas grades curriculares dos cursos de formação de professores. O foco é o ensino dos alunos do 1º ano do ensino fundamental. Entender a origem do conceito de desenvolvimento de competências por meio dos conhecimentos, habilidades e atitudes. Falar da importância do ensino por meio de jogos e de suas vantagens para o desenvolvimento de competências nos alunos. Trazer exemplos de inserção do lúdico na aprendizagem de que deram certo na escola.

Palavras chave: Lúdico. Jogos. Competências. Alfabetização.

1 INTRODUÇÃO

A constante busca do conhecimento não é uma tarefa fácil, ao contrário, é uma tarefa árdua que envolve múltiplas determinações colocadas pela constante dinâmica da realidade. É com este pensamento que nos dedicamos ao desafio de escrever este trabalho. O objetivo deste artigo foi de contribuir para o desenvolvimento escolar e pessoal desses alunos que estão no início da vida escolar e compreender o tema que foi trabalhado da prática de ludicidade na alfabetização de alunos de 1º ano, no desenvolvimento de suas competências legais. No intuito de facilitar a compreensão, antes de adentrar no objetivo estabelecido, fez-se breve explanação a respeito de aspectos conceituais da educação fundamental do 1º ano. Demonstrar o uso do lúdico como metodologia de aprendizagem pedagógica, pode beneficiar e contribuir para maior absorção de conhecimentos dessas crianças? O tema escolhido para ser trabalhados parte do conceito da utilização de jogos, brinquedo e a brincadeira, pois os alunos conseguem assimilar os conteúdos com maior facilidade e atenção, sendo que devemos respeitar o tempo de cada aluno. Alguns estudiosos afirmam que a o uso da ludicidade para prática pedagógica surgiram da Roma e na Grécia antigas, pois havia a produção de doces em forma de letras que eram uma das maneiras de aprendizado na época.

A utilização desses métodos pedagógicos vem crescendo cada dia, com idéias inovadoras, a participação de educadores em cursos de formação continuada, o

apoio das escolas com a inclusão do método na construção do PPP e nos bons rendimentos escolares.

Estudiosos e pesquisadores afirmam que a ludicidade vai além de um método educativo, sendo também, uma forma de crescimento intelectual, mental e sócio educativo, não somente na escola mais em todo o seu ambiente social.

A metodologia empregada para desenvolvimento deste artigo deu-se pela importância que se atribui às atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem para alunos de 1º ano acredita-se ser necessário, que se amplie a discussão sobre brinquedos, jogos e brincadeiras tanto no que se referem aspectos gerais do jogo no desenvolvimento infantil, como importância que este possa ter na construção de conhecimentos específicos, será uma pesquisa qualitativa aplicada com alunos do 1º ano do ensino fundamental.

2 O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Para VYGOTSKY (1984), a ludicidade é considerada um estímulo para a criança no desenvolvimento interno no processo de relações com os outros nas experiências sociais, culturais transformados pela imaginação. A situação imaginária de qualquer tipo de brincadeira vem acompanhada de regras que mostrará características de comportamento mesmo que de maneira explícita.

A brincadeira oferece a oportunidade para a criança explorar, aprender a linguagem e solucionar problemas.

Segundo KISHIMOTO, (1988, p. 26) “Educar e desenvolver a criança significa introduzir brincadeiras mediadas pela ação do adulto, sem omitir a cultura, o repertório de imagens sociais e culturais que enriquece o imaginário infantil.” Isto significa que o adulto deve observar as brincadeiras, investigar, mas deixar que as regras sejam criadas pelas crianças ou com participação da mesma, pois desta maneira terá facilidade para obedecer-lhas. “Se brincar é essencial é porque é brincando que o paciente se mostra criativo”. (RICHTER, 1998, p. 21). Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter certa distância em relação ao real, brincar é o modelo do princípio do prazer oposto ao princípio da realidade.

Através das brincadeiras a criança desenvolve várias coordenações, habilidades e competências, dependendo dos objetivos bem traçados e do condutor da mesma, desde letrinhas feitas pelo professor em joguinhos de memórias.

Segundo VYGOTSKY (1979), no processo do desenvolvimento a criança começa usando as mesmas formas de comportamento que outras pessoas inicialmente usaram em relação a ela. Isto ocorre porque, desde os primeiros dias de vida, as atividades da criança adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, refratadas através de seu ambiente humano, que ajuda a entender seus objetivos. Isto vai envolver a fala, a comunicação.

O processo de solução de problemas não é inicialmente, diferenciado pelo bebê no que se refere aos papéis desempenhados por ele e por quem o ajuda. Ao contrário,

constitui um todo geral e sincrético. Todavia, graças a estas regulamentações do comportamento infantil realizadas por outras pessoas, que destacam certos elementos do campo da experiência, estabelecendo relações entre meio e fins a criança desenvolve uma capacidade para se auto-regular.

Os movimentos tentativos do bebê, de estender os dedos para tocar um objeto colocado distante dele, são interpretados pelo adulto como um pedido de ajuda para completar a tarefa. O movimento mal sucedido de pegar é interpretado como um gesto de pedir para pegar e, gradativamente, passa a ser compreendido pelo bebê como um gesto de apontar, que envolve a ação com o outro (VYGOTSKY, 1984, p. 63-64).

Nota-se que “o aprendizado humano pressupõe uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual dos que a cercam”. Isto se daria através da demonstração ou de pistas usadas por um parceiro mais experiente (VYGOTSKY, 1984, p. 99), ou seja, pela internalização das prescrições adultas apresentadas na interação. Inicialmente, portanto, a criança dispõe apenas de sua atividade motora, do ato, para agir sobre o mundo, sem ter consciência da ação e dos processos nela envolvidos.

Gradativamente, através da interação com indivíduos mais experientes, ela vai desenvolvendo uma capacidade simbólica e reunindo-a à sua atividade prática, tornando-se mais consciente de sua própria experiência. Isto dá origem às formas puramente humanas de inteligência prática e abstrata. As interações da criança com as pessoas de seu ambiente desenvolvem-lhe, pois, a fala interior, o pensamento reflexivo e o comportamento voluntário (VYGOTSKY, 1984, p. 101).

A construção do real parte, pois, do social (da interação com outros, quando a criança imita o adulto e é orientada por ele) e, paulatinamente, é internalizada pela criança. Assim, no pensamento silencioso, a criança executa mentalmente o que originalmente era uma operação baseada em sinal, presente no diálogo entre duas pessoas. Estas internalizações da fala, assim como dos papéis de falante e de respondente, ocorre, aproximadamente, dos três aos sete anos. Tal diálogo interno libera a criança de raciocinar, a partir das exigências da situação social imediata, e permite-lhe controlar seu próprio pensamento.

VYGOTSKY (1979, p. 70) cria um conceito para explicitar o valor da experiência social no desenvolvimento cognitivo. Segundo ele, há uma “zona de desenvolvimento proximal”, que se refere à distância entre o nível de desenvolvimento atual determinado através da solução de problemas pela criança, sem ajuda de alguém mais experiente e o nível potencial de desenvolvimento medido através da solução de problemas sob a orientação de adultos ou em colaboração com crianças mais experientes.

A criança começa uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente do seu propósito. Finalmente, surgem as regras, que irão possibilitar a divisão de trabalho e o jogo na idade escolar. Nesta idade, a brincadeira não desaparece, mas permeia a atitude em relação à realidade. (VYGOTSKY, 1984, p. 118).

Percebeu-se que a brincadeira se relaciona com o desenvolvimento, VYGOTSKY (1979) coloca que o comportamento da criança nas situações do dia-a-dia é quanto a seus fundamentos, o oposto daqueles apresentados nas situações de brincadeiras. Esta cria uma zona desenvolvimento proximal da criança, que nela se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A brincadeira forneceu, pois, ampla estrutura básica para mudanças da necessidade e da consciência, criando um novo tipo de atitude em relação ao real. Nela aparecem à ação na esfera imaginativa numa situação de faz-de-conta, a criança, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e das motivações volitivas, constituindo-se, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. O brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, onde as crianças interagem com o real, descobrem o mundo que os cerca, se organiza, se socializam. Dessa forma, o brincar e o brinquedo já não são mais vistos pela escola, apenas como passa tempo, utilizado pelo professor para distrair.

Quanto mais rica for à experiência da criança, maior será o material disponível e acessível a sua imaginação, daí a necessidade do professor ampliar, cada vez mais, as vivências da criança com o ambiente físico, com jogos, brincadeiras e com outras crianças.

A ludicidade deve permear o espaço escolar a fim de transformá-lo num espaço de descobertas, de imaginação, de criatividade, enfim, num lugar onde as crianças sintam prazer pelo ato de conhecer.

Lara acrescenta dizendo:

“... Devemos refletir sobre o que queremos alcançar com o jogo, Pois , quando bem elaborado, eles podem ser vistos como uma estratégia de ensino que poderá atingir diferentes objetivos que variam desde o simples treinamento, até a construção de um determinado conhecimento. LARA (“2003.p.21)”

Quando a criança passa a exercer papel social dentro da escola, muitas de suas experiências são novamente vivenciadas dentro das brincadeiras. A observação realizada identificou os objetivos educacionais, bem como, a relação das crianças entre si durante os jogos e brincadeiras. Oliveira coloca que:

“Em cada brinquedo sempre se esconde uma relação educativa. Ao fazer seu próprio brinquedo, a criança aprende a trabalhar e a transformar elementos fornecidos pela natureza ou materiais já elaborados, constituindo um novo objeto, seu instrumento para brincar. Outras vezes ela se aproveita de artigos nem de longe concebidos como brinquedos, adaptando-se as suas necessidades e “experiências lúdicas” OLIVEIRA (1984,P.48)

Para a criança, a brincadeira é a melhor maneira de se comunicar, um meio para perguntar e explicitar, um instrumento que ela tem para se relacionar com outra criança.

Se estudarmos a história do jogo, notou-se que sua importância foi reconhecida em todos os tempos, como cita PIAGET (1978, p.47), “O indivíduo, seja criança ou adulto, revive no jogo a maioria das atividades pelas quais passou a espécie, em sua metódica evolução, durante milênios”.

Desse modo notou-se a importância do jogo na vida da criança, sendo mesmo, uma atividade construída socialmente e culturalmente. É uma forma da criança entrar em contato com a cultura.

Sabe-se que o jogo é necessário no desenvolvimento, tem função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para sociedade como expressão de idéias comunitárias. SANTOS faz um comentário dizendo:

“ Um dos aspectos que merecem a infância é brincar, e este é para a criança aquilo que o trabalho é para o adulto, isto é sua principal atividade. Toda criança brinca independente da época, cultura ou classe social. O brincar é a essência da infância e o brincar, um ato intuitivo e espontâneo “ SANTOS (1997,p.03)

Quanto mais rica for a experiência feita pela criança, maior será o material disponível e acessível a sua imaginação, daí a necessidade do professor ampliar cada vez mais, as vivências da criança com o ambiente físico, com jogos, brincadeiras com outras crianças.

A ludicidade deve permear o espaço escolar a fim de transformá-lo num espaço de descobertas, imaginação e criatividade, enfim num lugar onde as crianças sintam prazer pelo ato de conhecer.

LARA enfatiza dizendo que:

“Os jogos, ultimamente, vêm ganhando espaço dentro de nossas escolas, numa tentativa de trazer o lúdico para dentro da sala de aula. A pretensão da maioria dos professores com sua utilização e tornar as aulas mais agradáveis com o intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se algo fascinante. Além disso, atividades lúdicas podem ser consideradas como uma estratégia que estimula o raciocínio, levando o/a aluno/ a enfrentar situações conflitantes relacionadas com seu cotidiano. “LARA, (2003, p.21).

Ao brincar a criança constrói o conhecimento, não só o conhecimento científico, mas, sim, o conhecimento do mundo que o cerca, através das brincadeiras as crianças aprendem a se comunicar melhor com o mundo adulto, facilitando seu processo de socialização.

Dessa maneira percebemos a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

A Educação do 1º ano deve oferecer às crianças condições para que a aprendizagem ocorra em atividades rotineiras, como os jogos e as brincadeiras, é também naquelas onde o professor é mediador, como na história infantil, no desenho e em atividades com sucata.

O lúdico é a forma mais espontânea da criança entrar em contato com a realidade e aceitar este lúdico como parte da infância e consequência de uma visão social de que brincar é uma atividade inata, inerente à natureza da criança.

Brincar é essencial para a vida da criança e a brincadeira é uma linguagem infantil.

Toda brincadeira é uma imitação da realidade anteriormente vivida. Por meio do brincar, a criança constrói o seu espaço e estabelece relações entre o mundo e a

fantasia, podendo pensar, descobrir, viver e experimentar situações novas ou o seu cotidiano, que contribuem para o seu desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e motor.

FRIEDMANM argumenta:

“A escola é um elemento de transformação da sociedade, sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração seja construtiva” (A Ludicidade na Educação, pág. 36).

Diante disso coube ao professor através de atividades lúdicas, desenvolverem o processo ensino-aprendizagem na criança, pois ao ingressar na escola a criança sofre um impacto, pois até então, sua vida era exclusivamente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar. Na escola, a criança permanece durante muitas horas em carteiras escolares nada adequados, em salas pouco confortáveis, observando horários e impossibilitada de mover-se livremente. Pela necessidade de submeter-se à disciplina escolar, muitas vezes a criança apresenta uma certa resistência em ir a escola. O fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida e, sim, por não encontrar canalização para as suas atividades preferidas.

O crescimento, ainda em marcha, exige maior consumo de energia e não se pode permitir que a criança permaneça por longo tempo, trancafiada na sala de aula, calma e quieta, quando ela mais necessita de movimento.

A escola deve investir em exercícios e brincadeira simples para incentivar a motricidade e as habilidades normais da criança em um período de adaptação para, depois, gradativamente complicá-los um pouco possibilitando um melhor aproveitamento geral.

Para Maria Cristina J.P. Rau, pág. 125 (A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica);

“Quando as crianças brincam, observa-se a satisfação que elas experimentam ao participar das atividades. Sinais de alegria, risos, certa excitação são componentes desses impulsos parciais. A criança consegue conjugar seu mundo de fantasia com a realidade, transitando, livremente, de uma situação a outra”.

Com as atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção o seguir e outros. A expressão corporal favorece a criatividade, estimula funções orgânicas, visando equilíbrio da saúde, desenvolve o espírito de iniciativa e liderança, tornando-o capaz de resolver situações imprevistas.

As brincadeiras, para a criança, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. Como benefícios físicos, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança.

Os jogos lúdicos devem ser a base fundamental dos exercícios físicos impostos às crianças pelo menos durante o período escolar. Como benefício intelectual, o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificada.

Como benefício social a criança, através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu.

Portanto, o lúdico é de fundamental importância no desenvolvimento da criança, é uma fonte de prazer e descoberta, contribui no processo ensino-aprendizagem, desenvolve a autonomia, confiança, superação, o convívio em conjunto, o pensamento crítico, enfim prepara-os para a vida.

De acordo com Rubem Alves:

A liberdade é fundamental. E o encontro com ela pode ser o espaço lúdico, onde as pessoas se relacionam com o real, vivenciando-o ao seu modo. Através do lúdico, não se está perdendo uma evasão da realidade, mas ao contrário, procura – se construir e recriar esta realidade, desistindo da lógica dominante do presente estado das coisas e tornando – se criativo. (ALVES, p.86, 1987).

Assim pouco a pouco, vai reconstituindo esquemas verbais ou simbólicos tudo aquilo que desenvolveu em seu primeiro ano de vida.

Os jogos possibilitam ao educando aprender de maneira prazerosa. Facilita o vínculo sobre as pessoas, fundamental para que qualquer processo tenha êxito. Através da aprendizagem do próprio jogo, do domínio das habilidades e raciocínios utilizados, o educando tem possibilidade de reformular seus conceitos, buscar novos conhecimentos e construir sua aprendizagem a respeito do mundo em que vive e da cultura na qual está inserida.

Através da metodologia foi demonstrado para o desenvolvimento deste artigo deu-se pela importância que se atribui às atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem para alunos de 1º ano acredita-se ser necessário, que se amplie a discussão sobre brinquedos, jogos e brincadeiras tanto no que se referem aspectos gerais do jogo no desenvolvimento infantil, como importância que este possa ter na construção de conhecimentos específicos, será uma pesquisa qualitativa aplicada com alunos do 1º ano do ensino fundamental.

Expressar-se através do jogo com a brincadeira para a sala de aula como estratégia, para desencadear aprendizagens significativas, exige uma preparação do mesmo para o seu uso pedagógico. Implica ainda a compreensão de que não é o jogo pelo jogo que nos interessa como atividade pedagógica, mas sim, as relações possíveis de serem estabelecidas pelas crianças ao jogar.

As crianças que estão expostas as diferentes linguagens expressivas em um ambiente enriquecido diariamente pela Arte serão melhores produtoras, conhecedoras das manifestações artísticas, além de ampliarem suas formas de expressão e representação do mundo.

Notou-se ainda, que profissionais sensíveis flexíveis e criativos, favoreça no ensino fundamental principalmente no 1º ano que é a base de tudo, o desenvolvimento de um trabalho baseado no pleno aproveitamento da capacidade criadora da criança, de suas possibilidades para novas experiências, pois ela é o principal agente construtor de seu conhecimento de mundo e de sua própria identidade.

As atividades foram desenvolvidas de forma individual, algumas coletivas com a interação da professora, alunos e familiares. Os alunos foram motivados desde o início com jogos, modelagens, texturas, músicas, brincadeiras, recortes e colagens para só então explorar a Linguagem escrita, ou seja, a coordenação através dos registros dentro e fora de sala de aula.

Os trabalhos produzidos pelas crianças foram expostos no varal para estarem mostrando aos pais o que estão produzindo em sala de aula e assim ficarem motivados a não faltarem nas aulas. O sujeito é um construtor dos seus conhecimentos e nesse processo passa por etapas importantes que vão da visualização até o reconhecimento da escrita em diferentes lugares e formas.

Estudando e pesquisando muito sobre a metodologia utilizada, espera-se que possa atingir os objetivos propostos e assim conseguir melhorias no ensino aprendizagem dos educandos, mas que isto possa atingir em seus familiares também. Sabe-se que a educação é uma tarefa difícil, tanto para a criança que se educa, quanto para o professor que a assiste com sua experiência e apoio. Mas, a criança tem capacidade para isto, desde que não seja visto como adulto em miniatura e nem se espere que tenha atitudes de gente grande.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude dos fatos mencionados neste artigo, a hipótese de que o lúdico e os jogos contribuem para a aprendizagem significativa dos alunos do 1º ano do ensino fundamental pôde ser comprovada como coerente, mediante as pesquisas de diversos autores que aqui foram apresentados e as experiências bem sucedidas que foram relatadas.

Com relação a experiência da sala de aula, foi muito gratificante observar, durante as horas de projeto, mudanças significativas de atitude dos participantes e outros que mostravam-se incomodados com os paradigmas que eles próprios alimentavam em contraposição com as ideias apresentadas e as vivências e jogos dos quais participaram, o lúdico, nesse caso em especial, cumpriu o seu papel, desestabilizando e fazendo refletir sobre novas possibilidades de atuação.

Uma das principais impressões é de que precisa haver uma grande quebra de paradigmas com relação ao exarcebado uso da racionalidade e cognição em detrimento da emoção e da afetividade, a busca do caminho do meio, que na maioria dos casos, é o melhor caminho. É preciso inovar nas práticas pedagógicas, principalmente na sala de aula. Talvez seja necessário quebrar esse tabu e ampliar o diálogo entre as duas esferas, escola e professor. Ambos têm muito que aprender uma com a outra.

A pesquisa para nós acadêmicos foi de fundamental importância para aumentar a bagagem sendo que os currículos das universidades com cursos de formação de professores precisam reconhecer a importância do lúdico e esse deve aparecer como disciplina e propiciar vivências práticas aos seus alunos, para que eles possam ter um reencontro com seu lado lúdico, espontâneo e criativo, que por

anos a fio, foi sendo formatado pela educação formal para que usasse a priori a racionalidade em todas as suas respostas as situações vividas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubem. Sobre o poder e o saber. São Paulo: Estado, 1989.

ANTUNES, Celso. Trabalhando habilidades: construindo idéias. São Paulo: Scipione, 2001.

FRIEDMANN, Adriana. O brincar na brinquedoteca. Saraiva, SP.2006.

KISHIMOTO, T.M. (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1996.

LARA, Isabel Cristina Machado de. Jogando com a matemática. São Paulo:

OLIVEIRA, Elvira de. Como Trabalhar o Erro. Revista Nova Escola. Ano VIII, n.60, p.48, set. 1984.

PIAGET, Jean. 1896-1980. Para onde vai a educação? Introdução de Ivette Braga – 18º Ed. – RJ: Jose Olympio, 2007.

POPOVIC, A. M. Alfabetização: Disfunções psiconeurológicas. São Paulo: Vetor, 1968.

RAU, Maria Cristina Frois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude

pedagógica/Maria Cristina Frois Dorneles Rau. Curitiba: Ibpex, 2007. Rêspel, 2003.

Revista do professor. Abril a junho de 2004. Ano XX, nº 78.

Revista do Professor. Janeiro a março de 2000. Ano XVI. Nº 61.

RICHTER, Ana C.; VAZ, Alexandre F. Corpos, saberes e infância: um inventário para estudos sobre a educação do corpo em ambientes educacionais de 0 a 6 anos.

Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v. 26, n. 3, maio 1998

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 1987.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. Trad. José Cipolla Neto. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. Trad. M. Resende. Lisboa: Antídoto, 1979.