



Teoria histórico-cultural de L.S. Vygotsky: passado, presente, futuro

Dmitry V. Kashirsky

Doutor em Psicologia, Chefe do Departamento de Psicologia Geral,
Instituto Vygotsky de Psicologia, Universidade Estatal Russa de
Humanidades (Rússia, Moscou)



Lev Semenovich Vygotsky
(1896-1934)

Teoria Histórico-Cultural

(Desenvolvida nas décadas de 1920–1930 por L.S. Vygotsky.)

Qualquer teoria científica é criada para responder a uma pergunta de pesquisa proposta por um estudioso, a fim de explicar a essência do fenômeno em estudo.

Parece que, para L.S. Vygotsky, essa pergunta era a seguinte: *Como ocorre o desenvolvimento humano? E, ainda: Como se dá o desenvolvimento cultural da personalidade? O que caracteriza o tipo humano de desenvolvimento, e como ele acontece?* (No fundo, trata-se da mesma questão).

L.S. Vygotsky escreveu que, na psicologia de sua época, "*o problema central e mais elevado de toda a psicologia — o problema da personalidade e seu desenvolvimento — permanece sem solução até hoje*" (*História do Desenvolvimento das Funções Psíquicas Superiores*, 1983, vol. 3, p. 41), e que a história do desenvolvimento das funções psíquicas superiores (tipicamente humanas) "*representa uma área completamente inexplorada da psicologia*" (*Ibid.*, p. 6).



L.S. Vygotsky after a successful experiment

Funções Psíquicas Naturais (FPN):

1. **Inatas** (determinadas geneticamente; as leis de sua formação e desenvolvimento são comuns a humanos e animais).
2. **Diretas em estrutura** (estrutura: $A \rightarrow B$, onde A é um estímulo e B é uma resposta;
exemplos: memorização mecânica; essas funções operam sem o uso de meios culturais especializados desenvolvidos historicamente ao longo da evolução humana exemplos de tais meios são desenhar uma cruz na mão para nos lembrar do que precisamos lembrar, contar, etc.).
 1. **Involuntárias em regulação** (realizadas sem a participação da vontade da pessoa;
exemplos: atenção involuntária, memória involuntária).

Exemplos de FPN :

1. Atenção involuntária

Exemplo: Uma criança vira a cabeça automaticamente em resposta a um som alto ou a um clarão de luz forte.

Por que FPN?

- Reação inata (observada até mesmo em bebês).
- Conexão direta: estímulo (som) → resposta (virar a cabeça).
- Não requer esforço de vontade: acontece automaticamente.

2. Memória imediata

Exemplo: Uma pessoa acidentalmente se lembra do rosto de um rosto na rua por causa de sua aparência incomum.

Por que FPN?

- Capacidade inata de memorização (não requer treinamento).
- Estrutura: estímulo (imagem vívida) → resposta (memorização).
- Involuntariedade: a pessoa não estabeleceu uma meta para lembrar.

3. Reações instintivas

Exemplo: Afastar a mão de um objeto quente.

Por que FPN?

- Um reflexo protetor inato (comum em humanos e animais).
- Conexão direta: dor (estímulo) → resposta (movimento muscular).
- Involuntariedade: a reação ocorre antes que o perigo seja reconhecido.

4. Reações emocionais

Exemplo: O choro de um bebê em resposta à fome ou desconforto.

Por que FPN?

- Uma conexão inata entre estado fisiológico e emoção.
- Estrutura: desconforto (estímulo) → reação (choro).
- Involuntária: a criança não controla essa reação.

5. Percepção direta

Exemplo: Discriminação automática entre comestível e não comestível pelo cheiro (por exemplo, reação ao cheiro de comida podre).

Por que FPN?

- Capacidade inata (fixada evolutivamente).
- Estímulo (cheiro) → reação (repulsa).
- Involuntariedade: a reação ocorre sem a participação da consciência.

6. Comportamento imitativo

Exemplo: Um bebê automaticamente as expressões faciais de um adulto (por exemplo, mostra a língua).

Por que FPN?

- Mecanismo congênito (observado em crianças e animais).
- Estímulo (ação de um adulto) → resposta (imitação).
- Não requer controle volitivo.

7. Fixação visual involuntária

Exemplo: Os olhos seguem automaticamente um objeto em movimento (como um pássaro no céu).

Por que FPN?

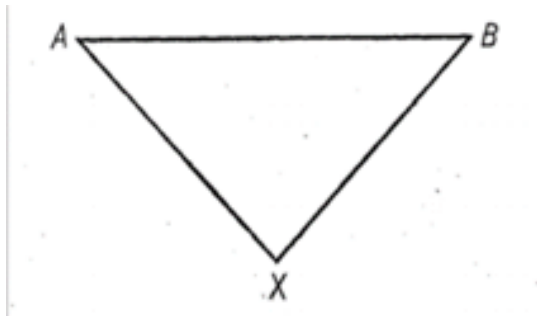
- Mecanismo inato (importante para a sobrevivência).
- Estímulo (movimento) → resposta (mudança de olhar).
- Involuntário: ocorre sem esforço consciente.

Diferença das funções Psíquicas Superiores (FPS):

As PFNs não usam meios culturais (fala, símbolos, mnemônicos). Por exemplo, a memorização voluntária usando associações ou notas já é uma função mental superior, pois requer o uso de meios auxiliares desenvolvidos na cultura.



Vygotsky's school

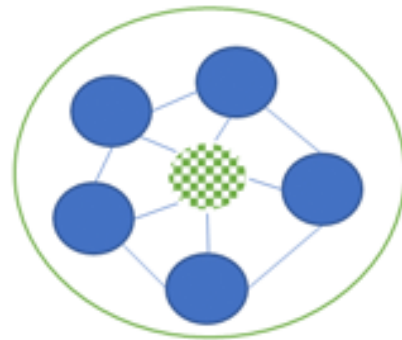


Mediation Triangle

Funções Psíquicas Superiores (FPS):

1. **Sociais em origem** (desenvolvem-se na sociedade, por meio da interação e comunicação com outras pessoas — portadoras da "forma ideal"; desenvolvem-se segundo a lei da **interiorização**, do externo para o interno ["crescimento para dentro"]; a cultura é a fonte do desenvolvimento psíquico (*psicologia não clássica* — termo cunhado por D.B. Elkonin)).
2. **Mediadas em estrutura** ($A \rightarrow X \rightarrow B$, em que "**signos**" (X) atuam como mediadores — instrumentos culturais auxiliares que surgem no curso da história humana).

3. **Reguladas voluntariamente** (funcionam com a participação da vontade humana; exemplos: atenção voluntária, memória voluntária);
4. **Organizadas sistemicamente** (não podem ser reduzidas à simples soma de seus elementos constituintes).



A



B

O desenvolvimento é a transformação das relações entre as funções psíquicas. São de natureza **consciente** (operam sob o controle da consciência).

1. **Atenção voluntária**

Exemplo: Um aluno se concentra em seu livro, ignorando o barulho no café.

Por que FPS?

- **Gênese social:** A habilidade é formada por meio de treinamento (por exemplo, os pais ensinam uma criança a “sentar e ouvir”).
- **Mediação:** Utiliza “sinais” internos (lembrando a si mesmo: “Preciso me concentrar!”).
- **Voluntariedade:** Requer um esforço de vontade.
- **Sistematicidade:** Inclui motivação, autocontrole e avaliação de tarefas.

2. Pensamento lógico

Exemplo: Resolver um problema matemático usando fórmulas e algoritmos.

Por que FPS?

- **Gênese social:** adquirida por meio da escolarização (normas culturais de pensamento).
- **Mediação:** Utiliza símbolos (números, sinais “+”, “=”).
- **Voluntariedade:** Requer análise direcionada.
- **Sistematicidade:** Combina memória, atenção, abstração.

3. Discurso escrito

Exemplo: Escrever uma redação usando regras gramaticais e estrutura de texto.

Por que FPS?

- **Gênese social:** Ocorre apenas na sociedade (ensino da escrita pela escola).
- **Mediação:** Signos (letras, palavras) como meios culturais.
- **Voluntariedade:** : O autor controla o conteúdo e o estilo.
- **Sistemático:** Inclui semântica, sintaxe, criatividade.

4. Planejamento de tempo

Exemplo: usar um calendário e uma lista de tarefas para gerenciar tarefas.

Por que FPS?

- **Gênese social:** Ferramenta cultural (os calendários são criados pela sociedade).
- **Mediação:** Os sinais (datas, marcas) organizam a atividade.
- **Voluntariedade:** requer autodisciplina e definição de metas.
- **Sistemático:** vincula memória, previsão e priorização.

5. Mnemônicos (memória arbitrária)

Exemplo: Memorizar uma lista de palavras por meio de associações

- A palavra "*REFICOFAGES*" não existe, mas utilizamos para memorizar: *Reino, Filo, Classe, Ordem, Família, Gênero e Espécie (em biologia)*;
- Na tabela periódica (Mendeleev) utilizamos alguns "*jogos de palavras*" para memorizar as famílias de elementos químicos, por exemplo: *Hoje Li Na Kasa de Rubens Casos Franceses (H, Li, Na, K, Rb, Cs, Fr)*.

Por que FPS?

- **Gênese social:** Os métodos são transmitidos através da cultura (por exemplo, no ensino).
- **Mediação:** Utiliza associações de “signos” como meio.
- **Voluntariedade:** Uma pessoa cria conexões ativamente.
- **Sistemático:** Envolve imaginação, linguagem e lógica.

6. Reflexão (autoanálise)

Exemplo: Análise de suas ações após um conflito: “Por que reagi dessa maneira?”

Por que FPS?

- **Gênese social:** Formada através da comunicação (os pais ensinam: “Pense no que você fez de errado”).
- **Mediação:** Utiliza a fala interior e as normas culturais (o que é “bom” e o que é “mau”).
- **Voluntariedade:** Requer esforço consciente.
- **Sistemático:** Inclui emoções, memória, princípios morais.

7. Pensamento científico

Exemplo: Conduzir um experimento com uma hipótese, metodologia e análise de resultados.

Por que FPS?

- **Gênese social:** Surge dentro da comunidade científica (regras, paradigmas).
- **Mediação:** Utiliza símbolos (gráficos, fórmulas), ferramentas (microscópios).
- **Voluntariedade:** Pesquisa proposital.
- **Sistemático:** Combina lógica, criatividade e pensamento crítico.



Desenvolvimento como Domínio do Próprio Comportamento

O desenvolvimento humano é o processo de aquisição de **domínio sobre o próprio comportamento** (afetos, memória, linguagem, pensamento etc.). Em casos de doença e desintegração das **funções psíquicas superiores (FPS)**, observa-se o processo inverso.

O problema central da psicologia é o da **liberdade humana** (ver os cadernos de L.S. Vygotsky) — da personalidade como "**individualidade livre**" (K. Marx, G.G. Kravtsov) e do desenvolvimento (**autodesenvolvimento**) (G.W.F. Hegel).

- **O Princípio do Historicismo (Desenvolvimento):** É impossível compreender as funções psíquicas plenamente formadas **sem** estudar o processo de sua formação e desenvolvimento (L.S. Vygotsky).

As **funções psíquicas superiores (FPS)** devem ser estudadas em:

Filogênese (desenvolvimento evolutivo da espécie),

Ontogênese (desenvolvimento individual),

Patogênese (processos de desintegração, como em doenças).

- **Método Genético-Experimental (MGE):** Estudo das FPS **durante sua formação**; Criação de condições experimentais artificiais que **facilitam o surgimento das FPS**; (também chamado de **método de modelação** (simula processos de desenvolvimento em condições controladas); Desenvolvido posteriormente por P.Ya. Galperin como **método formativo** (ou **experimento formativo**).

- **Método da Dupla Estimulação:**

Envolve a organização de **dois conjuntos paralelos de estímulos** para analisar o comportamento mediado.

Metodologia: “Pictogramas” (Um estudo da memória mediada— *A.R. Luria, L.S. Vygotsky*)

Faixa Etária para Aplicação: A partir dos 7 anos (sem limite superior).
Material de Estímulo do Método das "Pictogramas" consiste em um conjunto de palavras e frases apresentadas para memorização. O número de itens pode variar entre 11 e 18 (sujeitos mais jovens recebem menos estímulos).

Princípios de Seleção dos Estímulos:

1. **Variação grau de abstração-concretude** (ex.: "*Desenvolvimento*" vs. "*Noite escura*")
2. **Carga emocional** (ex.: "*Tristeza*", "*Família feliz*")
3. **Símbolos culturais consolidados** (ex.: "*Amor*")
4. **Referências humanas** (ex.: "*A menina está com frio*", "*Professora brava*")

Conjunto de Palavras para o Método das Pictogramas:

- Festa alegre
 - Trabalho pesado
 - Desenvolvimento
 - Doença
 - Amor
 - Jantar delicioso
 - Justiça
 - A menina está com frio
 - Tristeza
 - Amizade
 - Riqueza
 - Professora brava
 - Menino covarde
 - O pronome "Eu"
-
- **Séries Experimentais:**
 1. **Série A→B** (estímulo-resposta direta)
 2. **Série A→X→B** (mediada por pictograma X)

Instruções (Série 1):

"Você receberá palavras para memorizar. Sua tarefa é lembrar o máximo possível delas."

(Paradigma **A**→**B** - memorização direta)

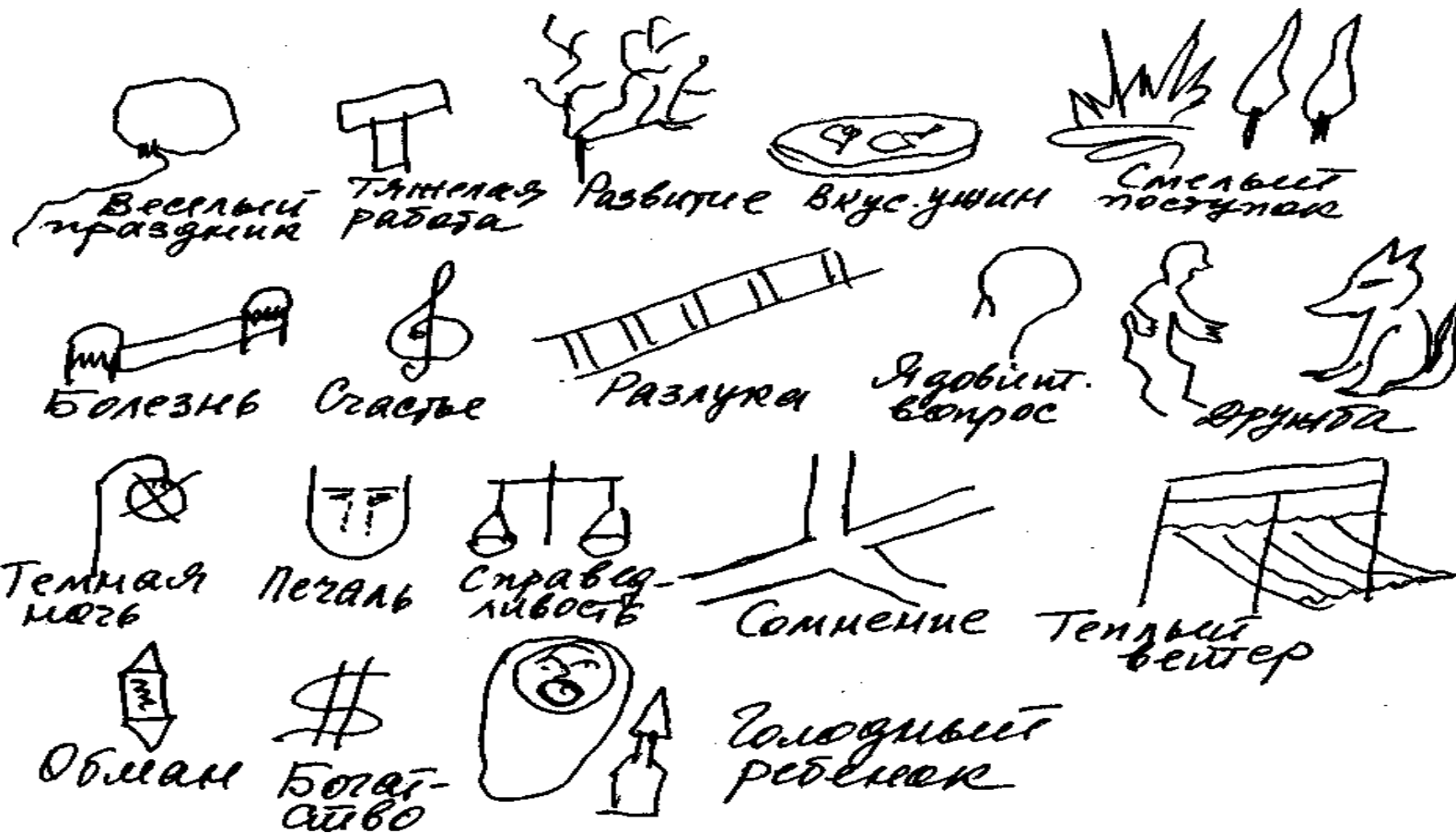
Instruções (Série 2):

"Você receberá palavras e frases para lembrar. Faremos isso de um jeito especial: para facilitar, você usará lápis e papel - para cada palavra, você deve desenhar uma pequena figura que depois vai ajudá-lo(a) a recordar a palavra/frase. Não pode escrever números ou letras nesta folha. A qualidade do desenho não importa; o importante é que ele ajude você a lembrar a palavra dada. Entendeu? Vamos começar - haverá muitas palavras, memorizaremos agora e recordaremos depois."

(Paradigma **A**→**X**→**B** - memorização mediada por pictogramas)

- **Materiais:**

- Folha de papel A4
- Lápis grafite macio (não é permitido usar borracha)
- *Opcional (a critério do psicólogo):* Conjunto de 6-7 lápis de cor macios



Пиктограмма взрослого здорового человека (после расшифровки, в конце опыта)

Stages of cultural-cognitive development (L.S. Vygotsky)

- No processo de desenvolvimento cultural, a criança assimila não apenas o conteúdo da experiência cultural, mas também **os métodos e técnicas do comportamento e pensamento cultural**.
- A criança domina **instrumentos culturais especiais** criados pela humanidade ao longo de seu desenvolvimento histórico — como a linguagem, símbolos aritméticos e outros — aprendendo a utilizar esses **signos como ferramentas psicológicas** para realizar operações mentais diversas. Dessa forma, **as formas elementares e primitivas de comportamento se transformam em atos e processos culturais mediados**.
- Com base em pesquisas contemporâneas, podemos identificar **quatro estágios principais** no desenvolvimento cultural das funções psicológicas superiores:

Estágio 1: Comportamento Cultural Natural-Primitivo (ou Mais Primitivo)

(Não utilização de ferramentas baseadas em signos)

Exemplo 1:

- Nenhuma diferença de desempenho entre memorização **direta** e **mediada**.
- Em alguns casos, os pictogramas **prejudicam** a recordação (reduzem a eficiência da memorização).

Exemplo 2 (Cognição Numérica):

- Operações aritméticas realizadas por **selvagens** ou **crianças pequenas** baseiam-se na **percepção direta de quantidade** (estimativa "a olho"). Ambos **não utilizam números como ferramentas culturais** — faltam-lhes habilidades de contagem.

- **Estágio 2: "Psicologia Ingênua"** (*A criança adquire experiência com ferramentas culturais, mas ainda não as utiliza efetivamente.*)

Exemplo 1: A criança **tenta** usar pictogramas, mas **falha ao recordar** seus significados. Como uma "**passagem só de ida**" — ela desenha, mas não consegue reconstruir a palavra.

Exemplo 2: Utiliza **contagem caótica** (ex.: "1, 2, 3, 8, 12, 4, 7..."), demonstrando **ausência de senso numérico sistemático**.

- **Estágio 3: Atos Externamente Mediados** (*A criança aplica corretamente signos externos para realizar operações.*)

Exemplos: Usa **pictogramas com sucesso** para memorização. Conta **nos dedos** (cálculo baseado no corpo).

- **Estágio 4: Atos Internamente Mediados** (*Os signos externos são internalizados; as operações tornam-se mentalmente mediadas.*)

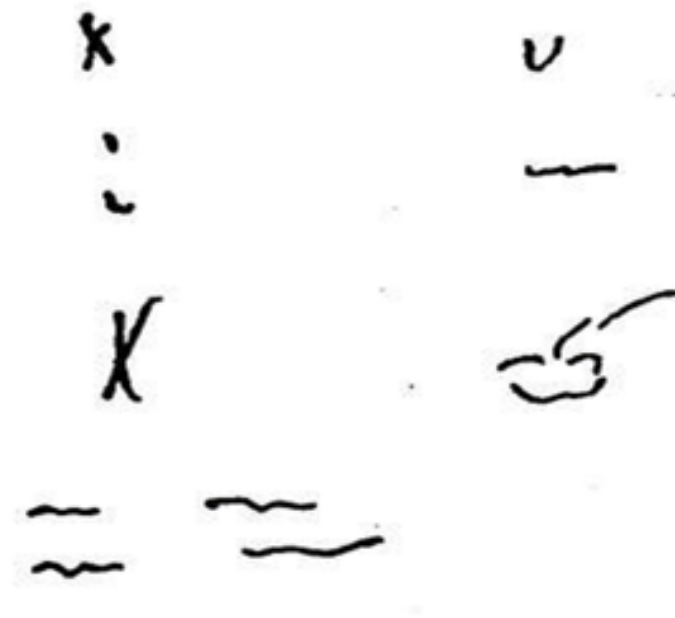
Exemplos:

- Recorda palavras **sem pictogramas** (memória plenamente internalizada). Realiza **cálculos mentais** (dispensa o uso dos dedos).

Anomalias (Desvios) no Desenvolvimento Cultural de Crianças com Deficiência Intelectual ou Física

O ponto central é que essas crianças **interrompem seu desenvolvimento ou permanecem significativamente mais tempo** em uma das fases do desenvolvimento cultural em comparação com crianças com desenvolvimento típico.

Example of a Child's Pictogram (Patient



Observações sobre o Método da Dupla Estimulação:

A seleção de um estímulo mediador (estímulo-meio) é realizada pelo sujeito **de forma independente e por iniciativa própria** — ou seja, **livremente**. Trata-se de um **ato volitivo de organização do próprio comportamento**.

(Exemplos: o caso de William James sobre despertar a si mesmo; o exemplo de L.S. Vygotsky sobre lançar sortes.)

Aqui, o indivíduo **estrutura os estímulos para si mesmo**. **Adequação ao Objeto de Pesquisa** (funções psíquicas superiores).

O método da dupla estimulação representa uma **abordagem objetiva para estudar fenômenos mentais subjetivos**, tornando os processos psicológicos observáveis por meio da mediação de signos.

