



JOGOS E BRINCADEIRAS: FATOR RELEVANTE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM PARA MELHORIA DO RENDIMENTO ESCOLAR EM SALA DE AULA

ARTIGO ORIGINAL

SILVA, Cícera Alindomaria Monteiro¹

SILVA, Cícera Alindomaria Monteiro. **Jogos e brincadeiras: fator relevante no processo de ensino e aprendizagem para melhoria do rendimento escolar em sala de aula.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 07, Ed. 09, Vol. 05, pp. 111-124. Setembro de 2022. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/rendimento-escolar>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/rendimento-escolar

RESUMO

Em tempos atuais a educação perpassa por inúmeras mudanças em todos os campos, continuamente surgem necessidades de reinventar o ato de ensinar e aprender, considerando ainda as particularidades de cada estudante e um mundo inserido em tecnologias. Tendo em vista os desafios encontrados por todos que integram a educação, os jogos e brincadeiras surgem como fator relevante nesta esfera para o aprimoramento do rendimento escolar em sala de aula. O referido artigo, em sua questão norteadora, vem descrever a importância do uso destes instrumentos como ferramenta de ensino e aprendizagem e construção significativa do conhecimento em sala de aula, onde verificou-se que quando se faz o uso destes em contextos escolares, de acordo com os autores, os efeitos positivos surgem, também trata-se de um tema que tem conseguido um amplo espaço no meio educacional, pois na medida em que o estudante interage com recursos como estes ele aguça sua essência e sua capacidade de aprender. Corroborando com a pergunta problema, investigamos como o lúdico influencia sendo um instrumento facilitador e de melhoria de rendimento escolar em sala de aula? O presente trabalho em seu objetivo geral, possui a finalidade de retratar a relevância do processo de ensinar e aprender através do lúdico, ou seja, por meio dos jogos e das brincadeiras e como estes fatores podem acarretar melhorias no rendimento escolar do estudante, de modo a refletir em uma aprendizagem real. Os procedimentos metodológicos para as fundamentações deste trabalho que irão abordar o tema foram realizados através de pesquisas bibliográficas, respaldadas



por alguns autores e em seus referenciais teóricos. Concluindo que em sala de aula, o lúdico pode ser um grande parceiro uma vez que aulas interessantes geram maior vontade de aprender, sendo que esses instrumentos facilitadores da aprendizagem estão dotados de características motivadoras, o jogar e o brincar potencializam a capacidade de aprendizagem dos alunos. Verificando assim, que metodologias inovadoras e atrativas quando bem aplicadas, serão relevantes no processo de aquisição do conhecimento no desenvolvimento e rendimento do aluno em sua vida escolar.

Palavras-chave: Brincadeiras, Jogos, Sala de aula, Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Considerando os desafios encontrados no setor educacional relativos ao rendimento escolar e alguns modelos de aprendizagem engessados, surge a urgência de propostas inovadoras ou mesmo atraentes, onde possa fortalecer os recursos e novas metodologias no processo ensino x aprendizagem. As transformações educacionais perpassam por todos os níveis de ensino, apresenta diversos recortes, formando metodologias diversificadas e em muitos casos agregadas às tecnologias. Com a evolução dos tempos e acontecimentos, fez-se necessário uma renovação educacional, com isso, a necessidade de novas práticas que favoreçam tal processo, impulsionando e reciclando tal contexto em se tratando de ensino e aprendizagem, em que o ato de aprender e ensinar de modo colaborativo surta efeitos positivos para professores e estudantes.

Com isso, as instituições de ensino são compostas por profissionais da educação e alunos com características diferentes em sua bagagem de aprendizados, modos e costumes, ocasionando desnivelamentos em vários aspectos pessoais, do conhecimento e de práticas pedagógicas, tendo assim a necessidade urgente de medidas que possam amenizar as lacunas existentes. Concernente a isto, o ato de brincar é uma oportunidade de desenvolvimento, e com o jogo o aluno descobre, testa, inventa, exercita, cria e recria, aprende com facilidade, desenvolve sua curiosidade, a autoconfiança e a iniciativa. Desse modo, tais instrumentos entram em cena como fatores importantes para o desenvolvimento



do educando, concretizando-se como peça fundamental na técnica de ensinar e aprender, consolidando que jogos e brincadeiras são fatores relevantes no processo de ensino e aprendizagem para melhoria do rendimento escolar em sala de aula.

Dentro deste contexto, os jogos e brincadeiras entram em cena como instrumentos importantes para o desenvolvimento do educando, concretizando-se como peça fundamental no processo de ensino e aprendizagem. O lúdico possibilita o estudo da relação do ser com o mundo externo, pois é através da atividade lúdica e do jogo que o estudante forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas e aprimora seu conhecimento. O ato de brincar é uma oportunidade de desenvolvimento e aprendizagem, e com o jogo o aluno descobre, testa, inventa, exercita, cria e recria, aprende com facilidade, desenvolve sua curiosidade, autoconfiança e a iniciativa. Com isso tais instrumentos entram em cena como fatores importantes para o desenvolvimento do educando, concretizando-se como peça imprescindível na técnica de ensinar e aprender e no melhoramento do rendimento escolar.

Na atualidade o conhecimento está voltado para o desenvolvimento de ferramentas que despertem o interesse do aluno, e este tema vem ganhando espaço dentro e fora de sala de aula e muitas vezes está intimamente ligado à interação dos alunos, proporcionando uma rica aprendizagem tendo em vista que este fica muito mais motivado a participar da aula com metodologias inovadoras. Assimilar o saber por meio de instrumentos diferenciados torna-se mais prazeroso, devido a sua capacidade de prender a atenção do indivíduo de forma significativa, proporcionando um clima que favorece a construção e a aquisição concreta do conhecimento, pois é esta perspectiva de ligação que torna possível uma aprendizagem significativa.

Desse modo, ao longo deste trabalho buscaremos responder à pergunta problema, se o lúdico, jogos e brincadeiras, influenciam como um instrumento



facilitador e de melhoria de rendimento escolar nesse processo? O referido artigo, vem descrever a importância do uso destes instrumentos como ferramenta de ensino e aprendizagem e construção significativa do conhecimento e melhoria do rendimento escolar em sala de aula, onde verificou-se que quando se trata de ludicidade em contextos escolares, de acordo com os autores citados, os efeitos positivos surgem, também trata-se de um tema que tem conseguido um amplo espaço no meio educacional.

Desse modo, o referido trabalho também apresenta a questão norteadora relativa a importância e a real significância de aprender através do lúdico, dos jogos e das brincadeiras, bem como um estudo dos mesmos como instrumentos para a construção significativa da aprendizagem em sala de aula, considerando-os como um recurso de grande relevância associado à aquisição do conhecimento e sua utilização como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender em sala de aula.

DESENVOLVIMENTO

Com base em tais referências, verifica-se que o lúdico é de grande significância para o processo de construção do conhecimento, melhorando significativamente o rendimento do estudante, mais especificamente no método de ensino e aprendizagem, pois isso torna o ato de aprender mais atraente e produtivo, acarretando na aquisição de conhecimento, interação e desenvolvimento do indivíduo com os demais, além de proporcionar uma aula mais significativa e dinâmica para o educando e para o educador, uma grande possibilidade de construção do alicerce do conhecimento em sala de aula.

Segundo Vigotski, (1987) a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças interagem com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. O lúdico, ou seja, o brincar e o jogar permite, que este ser em formação aprenda a lidar com



suas emoções, construa sua individualidade e suas características próprias. Jogos e brincadeiras se fazem substancial no desenvolvimento do aluno, pois trata-se de um ato importante para a desenvoltura e o aprimoramento do ser em formação em seus diversos aspectos: intelectuais, físicos, mentais e sociais ajudando a entender melhor o mundo e aprendendo conteúdos importantes para a sua formação acadêmica de maneira significativa no ambiente escolar. O desafio de brincar consolida a ordenação do pensamento e das ideias, auxilia na resolução de problemas e desse modo contribuindo com a autoestima.

Segundo Sommerhalder e Alves (2011, p. 11): são antigos os indícios de existência de brinquedos, brincadeiras e jogos criados e vivenciados pelo homem nas mais diferentes culturas, em todos os cantos do mundo. Assim, sabe-se que desde tempos antigos o uso de ferramentas como os jogos, por exemplo, pode contribuir de maneira significativa no processo de ensino-aprendizagem, destacando que podem ser utilizados como recursos no cotidiano escolar nas mais diversas aulas, permitindo ao educador desenvolver aulas criativas e dinâmicas permeadas de riquezas para o estudante. O que acarreta o aprender brincando, com prazer, significado e principalmente com resultados satisfatórios para ambas as partes.

Concernente ao tema definiremos de acordo com o Minidicionário Escolar o termo brincadeira: é a ação de brincar, brinquedo, divertimento, jogo, passatempo e lúdico. O termo jogo: brincar, divertimento, que serve para jogar. O termo lúdico: feito através de jogos, brincadeiras, criativo (KLUG, 2010).

Com isso, o referido Projeto de Pesquisa, em sua questão norteadora, concretiza e descreve, com base nas citações anteriores dos autores mencionados a importância do uso destes instrumentos como ferramenta de ensino e aprendizagem e construção significativa do conhecimento e melhoria do rendimento escolar em sala de aula, demonstrando que quando se trata de ludicidade, jogos e brincadeiras em contextos escolares, os efeitos positivos



surgem, também trata-se de um tema, antigo e que tem conseguido um amplo espaço no meio educacional, pois na medida em que o estudante faz uso de tais recursos ele aguça sua essência e sua capacidade de aprender e melhoria de resultados.

Para que os jogos sejam utilizados em sala de aula, o educador deve propor vários tipos de atividades que possam ser desenvolvidas através destes instrumentos facilitadores nas mais diversas matérias, englobando inúmeros conteúdos, tornando mais fácil o ato de ensinar e aprender, desenvolvendo a capacidade criativa e o potencial dos educandos. E é por isso que entreter-se torna-se imprescindível para que o estudante possa crescer, desenvolver-se e socializar-se em sala de aula e dentro de seu meio. Para Piaget (1989), a maneira de a criança assimilar (transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades) e de acomodar (mudar a si mesmo para adaptar-se ao meio) deverá ser sempre através de maneira lúdica. Com isso verifica-se que os jogos e as brincadeiras constituem um incentivo ao desenvolvimento e aperfeiçoamento de novas habilidades, pois, verifica-se também que em sala de aula para os estudantes, é sempre mais agradável trabalhar sobre situações imaginárias e hipotéticas, com objetos concretos, obedecendo a regras estipuladas.

O tema em questão tem conquistado grande espaço no contexto escolar ao longo dos tempos, o lúdico está relacionado ao brincar e ao o jogar e torna-se imprescindível fazer uso dessa ferramenta como possibilidade de intervenção pedagógica, pois de acordo com pesquisas atuais têm apresentado significativa relevância para o desenvolvimento do indivíduo na escola, bem como crescimento em seu aproveitamento acadêmico, já que é nesse espaço onde o aluno desabrocha, se torna criador e necessita criar relações com o meio no qual está inserido e aprender o que é ensinado. Como exemplos de jogos podemos fazer uso dos que a instituição de ensino disponibiliza, dos jogos e brincadeiras de cada realidade ou região, criar e recriar fazendo o uso dos instrumentos disponíveis e adequando cada vivência.



Os instrumentos pedagógicos aqui citados são fundamentos que proporcionam felicidade e prazer e que se consolidam no desempenho de inúmeras atividades e, por isso, constituem a conquista dos que podem recriar o lugar, o tempo, e os objetos, tornando possível sentir, sonhar, decidir e agir elaborando estratégias, criando técnicas próprias e superando os desafios existentes neste meio. A ação de brincar é aguçar a imaginação e a criatividade, em um jogo é importante e necessário que o estudante possa participar de maneira desafiadora e lógica e que este possa proporcionar ao participante situações novas e estimuladoras para suas atividades mentais e engrandeça sua capacidade de criar, cooperar, resolver problemas e o mais importante conquistar conhecimento.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional, (BRASIL, 1998, p. 22) enfatiza que:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. 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 ele 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 de interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

É através da brincadeira que o aluno se apropria da realidade, propiciando um espaço de aprendizagem onde possam revelar, de maneira simbólica, suas expectativas, medos, desejos e sentimentos. É nos jogos que surge o despertar a entender, estabelecer e criar regras. Assim, estará elaborando e resolvendo conflitos existentes ou que venham surgir e, ao mesmo tempo, aprimorando sua inteligência, entendendo diferentes opiniões e aprendendo a se posicionar diante de algumas situações.

Afirma Rau (2001, p. 67), relativo ao tema que:



O processo de construção do saber por meio do jogo como um recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento. Durante o jogo ocorrem estímulos, obstáculos e motivações, momento em que a criança antecipa resultados, simboliza ou faz de conta, analisa as possibilidades, cria hipóteses e com esse processo constrói o saber. O educador, nesse contexto, possui o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem.

Através dos jogos, pode-se criar uma série de situações que envolvam diversos fatores e desafios para o aluno com uso de obstáculos, objetos e de alvos. Estes fatores aliados podem garantir situações significativas no processo de ensino e aprendizagem, proporcionando o favorecimento do desenvolvimento social e cognitivo do indivíduo.

Com isso verificamos com ênfase no objetivo geral, o qual possui a finalidade de retratar a relevância do processo de ensinar e aprender através do lúdico, ou seja, por meio dos jogos e das brincadeiras e como estes fatores podem acarretar em melhorias no rendimento escolar do estudante, também busca apresentar, bem como compreender como tal recurso pautado nos jogos e brincadeiras em sala de aula pode refletir no rendimento qualitativo, onde podem contribuir para o desenvolvimento da solidariedade e a cooperação entre os participantes. Jogos e brincadeiras como um fator relevante no processo de ensino e aprendizagem e consequente melhoria do rendimento escolar em sala de aula permitem aos inseridos nesse processo a possibilidade de vivenciarem regras preestabelecidas e que devem ser cumpridas, de tal modo proporcionando aos participantes compreender, a esperar a sua vez, a ganhar e também perder, possibilitando ao participante verificar seus avanços e sua capacidade de realizar determinadas atividades, fortalecendo também sua autoestima.

Produzir prazer enquanto aprende possui forte influência sobre o estudante, bem como o poder de tornar mais fácil tanto o progresso de construção de sua personalidade integral, como o desenvolvimento de suas funções intelectuais,



psicológicas e morais. Fazendo uso desses recursos pedagógicos, o educador poderá usar as brincadeiras e os jogos em diversas atividades. No entanto, tais recursos necessitam de critérios específicos estabelecidos pelo professor e devem ser usados em momentos oportunos, para que os alunos possam desenvolver o seu raciocínio construindo o seu saber de maneira descontraída.

Vigotski (1989, p. 109) descreve que em seus estudos:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

Os jogos, as brincadeiras, permitem de algumas formas a imitação da vida real e social, permitindo que os participantes possam representar inúmeros sentimentos e emoções ou mesmo externar no jogo ou no brinquedo atitudes vivenciadas na realidade, potencializando e incorporando seu conhecimento e seu rendimento escolar, pois o lúdico ao instigar a autonomia e a criatividade, torna requintada a capacidade de compreensão pelo indivíduo.

Facilitar o processo de ensino e a aprendizagem através de fatores externos, como os citados anteriormente, sugere um novo método de aprender brincando, assim os jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica na escola, em especial na sala de aula, surge como uma importante ferramenta, pois as atividades lúdicas fortalecem o estudante no ambiente de sala de aula produzir conceitos, conectar ideias, organizar relações lógicas e amplificar a expressão corporal e oral. O ato de divertir-se trata-se de uma atividade que age no progresso integral do indivíduo e que possibilita sua formação de forma ampla e total. Quando joga ou brinca, utiliza-se a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção e a criatividade. Cabendo, nesse sentido, ao educador disponibilizar a variação e a adaptação neste processo, sendo um mediador para os objetivos que pretende obter, podendo trabalhar o desenvolvimento físico, mental, social e os



sentidos. Enfatizando, é indispensável que o professor tenha devido conhecimento dos materiais que fará uso e como aplicar os mesmos, elaborando suas atividades de maneira clara e objetiva e direcionando-as para as áreas do desenvolvimento que pretende intervir ou conhecimento que pretende construir no aluno.

As Orientações Curriculares para o Ensino Médio do ano de 2006 (BRASIL, 2006, p. 28) esclarecem que:

O jogo oferece o estímulo e o ambiente propícios que favorecem o desenvolvimento espontâneo e criativo dos alunos e permite ao professor ampliar seu conhecimento de técnicas ativas de ensino, desenvolver capacidades pessoais e profissionais para estimular nos alunos a capacidade de comunicação e expressão, mostrando-lhes uma nova maneira, lúdica, prazerosa e participativa de relacionar-se com o conteúdo escolar, levando a uma maior apropriação dos conhecimentos.

Por tanto, as brincadeiras e os jogos e a serem aplicados pelo professor em no ambiente escolar devem estar imprescindivelmente atrelados ao conteúdo ministrado, para que assim surjam efeitos positivos na aprendizagem, tornando possível a percepção do conteúdo de maneira satisfatória e integral, além do que, é importante que sempre exista um objetivo a ser alcançado. Um exemplo, podemos mencionar práticas que estimulem a memória, pois é uma excelente maneira de se prender a atenção de alunos dispersos.

Corroborando com os objetivos deste trabalho, replicando a pergunta problema, a questão norteadora, bem como a metodologia de pesquisa, com ênfase na importância deste trabalho e suas contribuições sociais, o lúdico faz parte na vida do estudante, independentemente de qualquer fator extra, pois desde o início de sua vida, o ser sente a necessidade de brincar. É através de tais técnicas que o indivíduo aflora a imaginação e a criatividade, em um jogo é importante e necessário que o participante possa fazer parte de maneira desafiadora e lógica e que este possa vivenciar situações novas e estimuladoras para suas atividades



mentais e engrandeça sua capacidade de criar, cooperar, resolver problemas e o mais importante conquistar conhecimento.

Todas as brincadeiras e jogos são meio de acorrentar a atenção dos alunos, proporcionando uma aula mais atrativa e interessante, ressaltando que tudo deve ser planejado antes da utilização, para que o professor tenha consciência que irão funcionar realmente. Com ênfase na pergunta problema se o lúdico influencia como um instrumento facilitador e de melhoria de rendimento escolar nesse processo, verificamos que, de uma forma geral, podemos afirmar com clareza e fundamentação que a utilização destes recursos pedagógicos podem ser um artifício riquíssimo para uma aprendizagem diferenciada e significativa em sala de aula, jogos e brincadeiras unem-se como condição imprescindível no processo de ensino e aprendizagem para melhoria do rendimento escolar em sala de aula, onde oportuniza aos participantes outras posições em relação ao saber formal, e inúmeros papéis são desempenhados como: líder, mediador, questionador e crítico, enfim, a percepção do outro em inúmeros aspectos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desta maneira, o presente trabalho foi realizado visando uma grande perspectiva social e metodológica de contribuir para a melhoria do ensino e da aprendizagem através do uso do lúdico, onde os jogos, as brincadeiras possam influenciar de maneira positiva para o desenvolvimento do estudante dentro do contexto escolar, esperando uma transformação da realidade de vida dos alunos e uma formação integral, despertando ainda nos professores a importância de sua atuação como um importantíssimo agente de inovações do ato de ensinar e aprender, dentro deste processo imenso e significativo de construção do conhecimento.

Com isso, compreende-se, e atende a questão norteadora que descrever a importância do uso destes instrumentos como ferramenta de ensino e aprendizagem e construção significativa do conhecimento em sala de aula, com



base ainda no objetivo geral, e conclui-se que o ensino através do lúdico, jogos e brincadeiras é substancial no estímulo do ensino e da aprendizagem, onde os estabelecimentos de ensino precisam de forma acessível e clara e aguçar a curiosidade dos alunos, instigando-os a desafios com chances de produzir conhecimento em diversos níveis de aprendizagem em sala de aula.

Nesse sentido, destaca - se também, desenvolver técnicas de ensino e aprendizagem fazendo o uso do lúdico, os jogos e as brincadeiras que envolvam os conteúdos e que incentivem a aquisição e compreensão dos assuntos abordados durante as aulas para melhorar o desempenho e o desenvolvimento dos estudantes. Concluindo assim, que o uso de tais técnicas utilizadas como recursos didáticos tem resultados significantes, considerando que por meio destes se introduz nas salas de aulas uma ação inovadora, apta a motivar os alunos.

Na pesquisa realizada, também foi apresentado à importância do lúdico, jogos e brincadeiras no contexto escolar e em relação à aprendizagem de diferentes maneiras, seus destaques fundamentais no desenvolvimento do estudante, sua postura vivencial, o meio no qual se encontra inserido e maneiras como os professores podem contribuir nesse processo, verificando que se trata de instrumentos imprescindíveis e aliados ao ensino, no contexto escolar, apresentou sua consistente importância, já que permite uma infinidade de maneiras distintas nesse imenso processo de ensino e aprendizagem.

Comprovando, que Jogos e brincadeiras como fatores essenciais no processo de ensino e aprendizagem para melhoria do rendimento escolar em sala de aula, trata-se de metodologias inovadoras e atrativas que, quando bem aplicadas, ajudarão significativamente no processo de aquisição do conhecimento e no desenvolvimento do aluno em sua vida escolar. O ato de brincar é uma oportunidade de desenvolvimento e aprendizagem, e com o jogo o aluno descobre, testa, inventa, exercita, cria e recria, aprende com facilidade, desenvolve sua curiosidade, autoconfiança e a iniciativa.



Assim os instrumentos pedagógicos, anteriormente citados, ingressam em cena como componentes importantes para o desenvolvimento do educando, concretizando-se como peça fundamental no processo de ensino e aprendizagem. O lúdico possibilita o estudo da relação do ser com o mundo externo, pois é por meio de atividades lúdicas, dos jogos e das brincadeiras que o estudante elabora concepções, elege ideias, estabelece relações lógicas, aprimora seu conhecimento e potencializa seu saber.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio: Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília: MEC/SEB, 2006.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil: **Formação Pessoal e social** vol.2/ Ministério da Educação E do Desporto, secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf> . Acesso em: 03 jan. 2018.

KLUG, Melânia B. **Língua portuguesa: minidicionário escolar**. Blumenau: Vale das Letras, 2010.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2ª ed. Curitiba, PR, Ibpex, 2011.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogos e a educação da infância: prazer em aprender**. 1. ed.- Curitiba, PR: CRV, 2011.

VIGOTSKI, Liev Semionovitch. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

VIGOTSKI, Liev Semionovitch. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.



Enviado: Agosto, 2022.

Aprovado: Setembro, 2022.

¹ Graduação em Matemática pela Universidade Estadual do Ceará. Graduada em Pedagogia para Formação Docente pela FAC. Especialista em Ensino de Matemática, pela Universidade Cândido Mendes, Especialista em Gestão Escolar, pela Faculdade João Calvino, pós-graduada em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Faculdade de Ciências Administrativas e de Tecnologia de Rondônia. Mestranda em Educação: Especialização em Formação de Professores – Universidad Internacional Iberoamericana - UNINI México. ORCID: 0000-0003-0971-8951.