

ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Joquebedi Cavalheiro dos Santos

Mestranda pelo programa de Pós-Graduação em ciências da Educação pela Faculdade Interamericana de Ciências Sociais (FICS).

<https://orcid.org/0009-0002-8515-5679>

Email: joquebedisantos@yahoo.com.br

Maria Barbara da Costa Cardoso

Professora Doutora e Orientadora. Faculdade de Ciências Sociais Interamericana – FICS. Doutora em Educação (UFPA). Mestra em Educação (UFPA). Coordenadora do Ensino Fundamental SEMEC/Abaetetuba.

<https://orcid.org/0000-0003-4184-1052>

E-mail: barbara.costa@csfx.org.br

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2026.V5N1>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2026.V5N1-114>

RESUMO: Este artigo tem o intuito de contribuir com os debates acerca das estratégias lúdicas no processo de aprendizagem na Educação Infantil. O objetivo geral é analisar de que forma as estratégias lúdicas podem contribuir com a aprendizagem na infância. A metodologia adotada neste estudo se caracteriza por uma abordagem qualitativa, englobando uma pesquisa bibliográfica em plataformas digitais e a análise dos dados obtidos. A coleta de informações foi realizada por meio de uma revisão bibliográfica em ambientes digitais e análise documental. A pesquisa nos permitiu identificar as discussões no meio acadêmico onde compreendeu-se que as estratégias lúdicas são importantíssimas para o desenvolvimento do sujeito. Ainda se constatou que o lúdico é indispensável à prática pedagógica. Para o enriquecimento da referida pesquisa utilizou-se como referencial teórico a literatura encontrada nos estudos de diversos autores nível internacional e nacional que apresentam uma relevância sobre o lúdico, como Brougère (1998), Kishimoto (2010), Lockamann (2013), Oliveira (2013) entre outros. Os resultados apontaram que as relações de abranger do lúdico, ainda é um grande desafio para alguns docentes, sobre o efeito da aplicação dos conhecimentos, procedimentos que estão profundamente conectados com a realidade do estudante. Deste modo o docente necessita assim, buscar caminhos que respeitem e valorizem as crianças, como ser social capaz de construir seus conhecimentos.

Palavras-Chave: Educação Infantil. Lúdico. Docente. Aprendizagem.

PLAYFUL STRATEGIES IN THE LEARNING PROCESS IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

ABSTRACT: This article aims to contribute to the debates about playful strategies in the learning process in Early Childhood Education. The general objective is to analyze how playful strategies can contribute to learning in childhood. The methodology adopted in this study is characterized by a qualitative approach, encompassing a bibliographic research on digital platforms and the analysis of the data obtained. The collection of information was carried out through a bibliographic review in digital environments and documentary analysis. The research allowed us to identify discussions in the academic environment where it was understood that playful strategies are extremely important for the development of the subject. It was also found that playfulness is indispensable to

pedagogical practice. To enrich the aforementioned research, we used as a theoretical reference the literature found in the studies of several international and national authors who present a relevance on playfulness, such as Brougère (1998), Kishimoto (2010), Lockamann (2013), Oliveira (2013) among others. The results showed that the relationships between play and learning are still a major challenge for some teachers, regarding the application of knowledge and procedures that are deeply connected to the student's reality. Therefore, teachers need to seek ways that respect and value children as social beings capable of constructing their own knowledge.

Keywords: Early Childhood Education. Play. Teacher. Learning.

INTRODUÇÃO

Dialogar sobre a ludicidade é um tema fundamental na educação infantil. Observa-se que alguns docentes não conseguem, ainda, trabalhar estratégias lúdicas na educação infantil, visando a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. Isso instigou a vontade de se fazer esta pesquisa, para melhor contribuir com vários professores sobre a compreensão da importância da ludicidade na prática de ensino aprendizagem. Haja visto que toda criança tem o brincar como algo natural, pois é notório que essa atividade faz parte da vida infantil.

Para a realização deste trabalho, houve as contribuições de vários teóricos que desenvolveram uma grande relevância sobre o lúdico, como: Almeida (2008), Oliveira (2013), Silva (2021), entre outros, que muito contribuíram com a concretização deste trabalho.

Diante da realização desta pesquisa, surgiu o seguinte questionamento: **De que forma as estratégias lúdicas podem ser usadas para a Aprendizagem na Educação Infantil?**

Os jogos, contribuem significativamente para a formação e o desenvolvimento das crianças, haja visto que, através das características lúdicas, podem ainda proporcionar muita alegria e satisfação ao aprender brincando, algo que é natural na vida das crianças, pois podem motivar o ensino e aprendizagem de forma lúdica, onde é mais interessante e atraem a atenção para atividades diferenciadas e adaptadas, onde também, já fazem parte da inclusão social nas escolas.

Portanto, traçou-se como objetivo geral, analisar as estratégias lúdicas que contribuí para o processo de aprendizagem na educação infantil. O referido artigo está dividido para melhor compreensão da seguinte forma: introdução; referencial teórico dividido em seções. Na primeira seção apresenta-se os procedimentos metodológicos da pesquisa, na segunda seção traçou-se um breve histórico sobre o lúdico como ferramenta educacional, na terceira seção será tratado sobre o lúdico como prática educativa, segundo a legislação educacional brasileira, e logo após as considerações finais.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia utilizada neste trabalho está vinculada a uma abordagem do tipo qualitativa, composta por uma pesquisa bibliográfica e documental nos meios digitais e nas bases de dados GOOGLE ACADÊMICO, MEDLINE, SCOPUS, SCIELO, por meio da recuperação de artigos científicos disponíveis nessas bases de dados.

Diante dos estudos de Lima (2004, p.38), a pesquisa bibliográfica refere-se é uma “a ação de localizar, realizar consultas de diversas fontes (...)”. Desta forma o estudo bibliográfico, refere-se a estudos e análises que buscar informações e conhecimentos de dados coletados.

Para Gil (2002, p. 17), este tipo de estudo acadêmico refere-se “a pesquisa bibliográfica que é uma fonte de informação que busca responder ao problema em questão”. Nesse sentido, seguiremos fazendo um breve olhar sobre o lúdico no Brasil, compreendendo que a pesquisa acadêmica vem contribuir e trazer ricas contribuições para a sociedade de forma geral. Conforme os estudos das fontes teóricas acima, realizou-se a seleção das obras dos teóricos, leituras, fichamentos e comparações de diferentes fontes teóricas, a fim de concluir com o objeto de estudo.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO E A LEGISLAÇÃO BRASILEIRA

No Brasil, no início da colonização portuguesa, os jesuítas assumiram o papel de catequizar a partir de sua religião. Nos estudos de Paiva e Puentes (2000, p. 2), encontra-

se a afirmativa que “A Companhia de Jesus (em 1539) resultou no amplo movimento que mudou a forma da Igreja Católica. Deste modo as primeiras iniciações na educação no Brasil, foram a catequização dos povos indígenas, e dessa maneira o desenvolvimento do lúdico.

No percurso histórico, o Brasil, absorveu muitas culturas e raças, com suas características, crenças, educação. Onde os jogos e faziam parte de forma inferior não se dando a importância que tem hoje.

De acordo com Leite (2008), “os jesuítas formavam e ensinavam os próprios escravos, com que pudessem contar para a continuidade dos trabalhos em curso nas Igrejas, Colégios e Missões”. Deste modo os povos afrodescendentes também trouxeram seus costumes, desde a infância, a busca da construção de seus próprios brinquedos, de modo a sobrevivência diante de tanto sofrimento vivido na escravidão.

O lúdico utilizado dentro do espaço escolar é uma forma metodológica que desperta o interesse e o desenvolvimento das crianças em aprender, socializar com o meio em que estão inseridas.

Segundo Kishimoto (2010) em suas pesquisas foi afirmado que “a partir da ludicidade, onde desperta na criança a curiosidade, (...)”. Neste contexto o lúdico é mágico e causa na criança o despertar para autonomia e a criatividade.

Assim, o processo de desenvolvimento foi correndo lentamente, com toda as dificuldades do período arcaico de antes que culminou por muitos séculos com ausência de direitos aos povos indígenas e afrodescendentes. E hoje na atualidade percebemos o quanto houve de negação de direitos sobre as crianças e os outros indivíduos das camadas sociais.

Nas pesquisas de Almeida e Rodrigues (2015, p. 2) que “o lúdico tem sua origem na palavra latina "ludos" que quer dizer "jogo". Mas o mesmo não está confinado a sua origem, o termo lúdico não se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas também ao ato de ensinar e aprender. Desse modo a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo.

Com o avançar histórico a educação Infantil foi fundamentada como a base para a iniciação do processo da escolarização da criança. Desse modo as leis surgiram para

assegurar os direitos de todos, inclusive das crianças, pois antes do surgimento das leis as crianças não tinham seus direitos respeitados. Nesse contexto, que a (LDB), art.29:

estabelece que a educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até 5 anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 1996).

Nesse sentido, A LDB, é importantíssima porque até hoje rege a educação brasileira, e contribui com a formação docente. Deste modo os docentes ao usarem o lúdico estão contribuindo com a formação deste ser que está em desenvolvimento.

A educação infantil é uma etapa da aprendizagem que visa o pleno desenvolvimento, competências e habilidades que as crianças precisam desenvolver. Esse ensino desenvolveu muito com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017). Desse modo se fundamentou ainda mais a necessidade de valorização e investimento na educação infantil. Desse modo a BNCC, orienta em suas normas sobre as orientações para currículo que oportunize e ofereça o desenvolvimento das crianças.

Corroborando essas ideias, pode-se perceber que a BNCC, foi articulada para ter sustentação em todas as legislações criadas para fomentar uma educação que pudesse realmente transformar o ato de ensinar, que:

A Base Nacional Comum Curricular traz o cuidar e o educar como processos inseparáveis. O documento orienta também que a criança tem o direito de gozar de seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, os quais são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (Brasil, 2018).

Diante da BNCC, o cuidar, o educar e o brincar é primordial para contribuir com a formação escolar das crianças, através das brincadeiras nas brincadeiras e fomentando a aprendizagem. Sobre isso, Silva (2021, p.5) que:

Se tiramos um pouco do tempo para ler o conteúdo ali registrado, veremos que tudo o que está sistematizado na BNCC, não é à toa; está fundamentado em documentos como a Lei de Diretrizes e Bases da Educação de 1996 (Brasil, 1996), Pelo Plano Nacional de Educação de 2014, e na constituição federal de 88, que expressa em seu artigo 205, “A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”(Brasil, 1988).

Dentro dessa vertente de pensamento pode-se afirmar que a BNCC, voltada para educação infantil enfatiza aspectos de ensino aprendizagem voltados para a ludicidade, é a ferramenta que contribui para a vida da criança.

Para Ferreira; Silva; Reschke (2021), a forma lúdica favorece o desenvolvimento e a saúde mental das crianças”, onde os pais também precisam acompanhar a vida escolar dos filhos. Partindo desse pressuposto em que os teóricos apontam, não resta dúvida que o lúdico é essencial para as capacidades cognitivas, a saúde mental para o desenvolvimento da criança no exercício com o meio em que vive.

A ludicidade é uma ferramenta importantíssima a ser desenvolvida com as crianças, independentemente da idade, já que a criança tem o brincar naturalmente em sua essência. Para Oliveira (2013), o uso dos “jogos é uma forma pedagógica que contribui para o processo de aprendizagem”. Desse modo a ludicidade, os jogos despertam o interesse maior para a aprendizagem.

Diante das pesquisas de Chateau (1987, p.14): “É nos jogos, nas brincadeiras que as crianças crescem de forma sadia e desenvolvem suas capacidades (...)”. Neste contexto o uso do lúdico de forma clara e direcionada nas aulas só tem a favorecer o processo de aprendizagem.

Segundo Vygotsky (1988, p.117): “(...) o brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona do desenvolvimento proximal, no qual a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade (...)”. Dessa forma os jogos como estratégias de ensino podem contribuir para a formação dos alunos através de suas características, pois podem motivar o desenvolvimento da aprendizagem de forma lúdica e mais interessante aos estudantes.

Os jogos também podem ser diante do processo de inclusão de estudantes com necessidades educativas especiais. Diante desse artigo percebeu-se que é de suma importância para serem desenvolvidos em sala de aula. De acordo com Vygotsky, (1984) “é no brinquedo que a criança se comporta além da sua realidade”.

Desse modo a criança usa sua criatividade, o faz de conta, a imaginação, um mundo diferente dos adultos. Diante das pesquisas de Almeida (2008, p. 41): A ludicidade contribui e influencia na formação da infância possibilitando um crescimento sadio (..)

assim a arte-magia do ensinar do docente quando consegue ter esse olhar criativo do mundo das crianças, começa a dar sentido à ludicidade às suas aulas.

O lúdico é uma necessidade humana que estará sempre em tempos e diferentes idades e não pode ser vista apenas como diversão. Neste viés a ludicidade faz parte do desenvolvimento da criança seja onde ela estiver, em casa, na escola, na rua, entre outros espaços.

Nos estudos de Novoa (1991) é perceptível “o sucesso ou fracasso de vivências que marcam a vida escolar seja ela positiva ou negativa na sala de aula”. Por isso os docentes devem ter um olhar mais atento às necessidades de seus estudantes durante as aulas.

Os jogos e brincadeiras se entende que importantíssimo e fundamental a todos, como menciona Piaget (1978), O ser, “seja criança ou adulto, rememora, relembra a maior parte das atividades pelas quais passou, em sua memória e evolui significativamente”. Assim o lúdico contribui para uma realidade mais crítica e reflexiva da realidade, o local e o ambiente que a criança e sua família estão inseridas.

Visto isso, de acordo com Kramer (2007), as “crianças são seres sociais e históricos, marcadas, por contradições das sociedades em que estão inseridas”. Deste modo as crianças sempre estarão envolvidas em diferentes tempos e contextos sociais, desenvolvendo-se suas capacidades lúdicas, isso ocorre naturalmente na criança, mas só é possível de ser evidenciado pela aprendizagem, quando o docente tem essa percepção e o uso de suas práticas pedagógicas oportunizando as ferramentas lúdicas no decorrer de suas aulas.

Falar da ludicidade já se compreende que é uma ferramenta muito útil ao processo de desenvolvimento do ser humano, porém é fundamental que o professor tenha domínio e estratégias de ensino voltadas para a estimulação do aprendizado da criança.

Neste contexto que Almeida (2003) sintetiza que “o professor é o responsável pelas alterações e modificações que possam contribuir com as aulas (...)”. Assim o docente tendo essa compreensão e investindo mais em suas aulas, de fato serão mais atrativas e agradáveis para o processo de aprendizagem.

Diante do trabalho docente a criança desenvolve consigo mesma “a brincadeira é boa porque a natureza dela é pura, e desse modo faz da brincadeira um suporte pedagógico” (Brougère 1997, p.91). Este ensejo, destaca a importância do suporte pedagógico do lúdico, que é o ludopedagógico.

O docente proporcionando o ludopedagógico aos seus estudantes trará as suas aulas um diferencial, mas não é só brincar, é além disso. Sobre isso, que Bonfim (2010) destaca que “é preciso dar visibilidade ao lúdico nas escolas é perceber que a criança é um ser que tem sua própria expressão”. E assim entender que apesar dos avanços históricos as escolas ainda não reconhecem essas mudanças diante da atual realidade, ainda querendo resguardar um ensino que ficou na antiguidade que foi o ensino tradicional, que não se pode descartar, mas é possível avançar com novos rumos e novos conhecimentos que evoluíram ao longo dos anos.

De acordo com Rau (2011), evidencia que “a ação pedagógica voltada a realidade da criança com o lúdico vem contribuir e preparar os educandos para viver em sociedade”, e isso é vivenciado através das brincadeiras que a imaginação infantil produz, sejam nos jogos de faz de conta, jogos, brincadeiras livres, entre outros.

Portanto, o docente ao dominar o ludopedagógico, as ferramentas lúdicas voltadas no seu plano de aula, aliada aos recursos pedagógicos, contribuirá significativamente para o processo de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da pesquisa constatou-se que o professor diante de sua prática docente, deve estimular, mediar e explorar os diferentes focos de conhecimentos aos seus estudantes, mas para isso é necessário que os mesmos busquem uma formação continuada e dessa maneira conseguirão identificar bloqueios de aprendizagens, dificuldades, os quais os recursos lúdicos escolhidos, serão de grande valia para a diminuição das possíveis dificuldades que os mesmos venham a ter, onde os docentes devem estarem preparados para tal.

O professor (a) ao utilizar os espaços da escola com a ludicidade conseguiram trazer os espaços de forma agradável e aconchegante para todos. Dessa forma os avanços em seus

conhecimentos para a uma boa intervenção é os espaços formativos para o exercício de sua função.

É através dos jogos, brincadeiras e brinquedos, as crianças desenvolvem uma maior participação e atenção, concentração, estarão mais dispostos com seus raciocínios, a forma da socialização será melhor, a interação, participação e a comunicação terá melhor fluência e em vários outros aspectos, como cognitivos, social, afetivo e motor, bem como por meio do desenvolvimento de atividades lúdicas os meninos e meninas podem ser mais alegres, saudáveis, espertos, amorosos, inteligentes e compreensivos.

O lúdico provoca nas crianças mais que somente “brincar”, mas uma ação lúdica, é por meio dessa ação que se manifesta e, por conseguinte se comunica com o mundo em sua volta; ao praticarem tais atividades as crianças aprendem e buscam novas experiências e vivências.

A Prática docente durante as aulas faz toda a diferença, além de proporcionar conhecimentos, e ainda de estimular nos estudantes a busca por novas formas de saberes. Por meio do lúdico, as crianças se sentiram mais estimuladas

Compreendeu-se coma referida pesquisa que o uso do lúdico é uma função necessariamente importante para a aprendizagem. Portanto, oportunizar momentos lúdicos direcionados a aprendizagem dos estudantes é um meio favorável e satisfatório para o desempenho e a melhora da qualidade de ensino na vida escolar, e ainda transforma os conteúdos como caminhos ao saber.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALMEIDA, Ilda Neta Silva de; RODRIGUES, Lays Aires. **O lúdico como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento da criança na Educação Infantil**. Revista Humanidades & Inovação. Palmas, ano 2, n. 1, p. 25-41, 27, 2015.
- ALMEIDA, P. N. de. (2008). **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. Loyola. 296 p.
- BONFIM, Patrícia Vieira. **A Criança de Seis Anos no Ensino Fundamental: Uniditê... Corporeidade e Ludicidade** — Mais Que Uma Rima, Um Porquê. 2010. 153 p. Dissertação (Mestrado em Educação). Programa de Pós- Graduação Processos Sócio

educativos e Práticas Escolares. Departamento de Ciências da Educação. Universidade Federal de São João Del-Rei, São João Del-Rei, 2010.

BROUGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. Revista da Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, jul./dez. 1997.

BRASIL. **Ministério da Educação - Secretaria de Educação Fundamental - PCN's: Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. **Lei de diretrizes e bases da Educação Nacional**. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

BRASIL. **Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEB, 2010.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Lei nº 14.040, de 18 de agosto de 2020. **Estabelece normas educacionais excepcionais a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 6, de 20 de março de 2020; e altera a Lei nº 11.947, de 16 de junho de 2009**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato20192022/2020/lei/L14040.htm. Acesso em: 20 mar. 2025.

BASTOS, C. L.; KELLER, V. **Aprendendo a aprender**. Petrópolis: Vozes, 1995.

Ferreira, J. de F., Silva, J. A., & Reschke, M. J.D. (2021). A importância do lúdico no processo de aprendizagem. <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A%20IMPORTANCIA%20DO%20LUDICO%20NO%20PROCESSO.pdf>

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, SP: Atlas, 2002.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a Criança**. São Paulo: Summer, 1987.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedo e Brincadeira – Usos e significações dentro de contextos culturais**. In: SANTOS, S. M. P., (org.) Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 3ª ed. Petrópolis, Vozes, 1998.

KISHIMOTO, T. M. (2010). Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. Espacios en Blanco. Revista de Educación, (24), 81-105.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e Atividades Lúdicas: Uma Abordagem a Partir da Experiência Interna**. 2002. Disponível em: www.luckesi.com.br. Acesso em 10 de março de 2025.

LIMA, Manolita Correia. **Monografia: a engenharia da produção acadêmica**. São Paulo: Saraiva, 2004.

LEITE, Serafim. **História da Companhia de Jesus no Brasil**. Tomo VII, séculos XVII-XVIII. Assuntos gerais. Belo Horizonte (MG): Editora Itatiaia, 2004.

LEITE, Serafim. Artes e ofícios dos jesuítas no Brasil. (1549-1760). Natal\RN: Editora Sebo Vermelho, 2008.

OLIVEIRA, Maria Fátima Falcade de. **Jogo e brincadeiras na inclusão do aluno com deficiência visual**. In: Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. Paraná: Governo do Estado, 2013.

PAIVA, José Maria de; PUENTES, Roberto Valdés. **A proposta jesuítica de Educação** – uma leitura das Constituições. *Comunicações*, São Paulo, nov. 2000. Disponível em: <http://www.unimep.br/jmpaiva/a-proposta-jesuistica-de-educacao.pdf>. Acesso em 09 mar. 2025.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho Imagem a Representação**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. 2 ed. rev., atual. e ampl. – Curitiba:Ibpex, 2011.

SILVA, A. V. da; SILVA, C. M. da; MARQUES, J. B.; SILVA, W. de F. Educação Infantil: A Lúdica segundo a BNCC. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 12, p. e479101220599, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i12.20599. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/20599>. Acesso em: 22 mar. 2025.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Submissão: novembro de 2025. Aceite: dezembro de 2025. Publicação: março de 2026.