



## O JOGO E A MEDIAÇÃO DOCENTE

### ARTIGO ORIGINAL

OLIVEIRA, Ilda de Fatima de Lourdes<sup>1</sup>

OLIVEIRA, Ilda de Fatima de Lourdes. **O jogo e a mediação docente**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 09, Ed. 08, Vol. 01, pp. 35-47. Agosto de 2024. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/o-jogo-e-a-mediacao-docente>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/o-jogo-e-a-mediacao-docente

### RESUMO

Este artigo explora a interação entre os jogos e a mediação do professor em sala de aula. Para tanto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo, o estudo é fundamentado pela pedagogia histórico-crítica e pela psicologia histórico-cultural, haja vista que essas concepções teóricas destacam a importância da intencionalidade no trabalho docente. Assim, os jogos podem ser uma ferramenta valiosa para o professor, desde que haja objetivos claros definidos. Como resultado dessa investigação constatamos que após a atividade lúdica, é essencial que outras atividades sejam propostas para consolidar os conceitos apresentados no jogo. Dentre os principais autores que embasam teoricamente essa pesquisa destacamos: Gasparin (2012), Vygotsky (1978; 2002); Martins (2013); Paiva (2014), Kishimoto (2010).

Palavras-chave: Jogo, Mediação docente, Conhecimento.

### 1. INTRODUÇÃO

Tornar o ensino e a aprendizagem atraentes e prazerosas é o desejo de diversos professores. Uma forma encontrada por muitos docentes para efetivar esse anseio, é a utilização dos jogos e brincadeiras como estratégias de ensino. De acordo com Barros, Miranda e Costa (2019, p. 1) “a presença de jogos e brincadeiras entre as civilizações é quase tão antiga quanto a própria sociedade”. Assim, tornar o jogo uma ferramenta pedagógica é buscar acrescentar um pouco de ludicidade para ensinar conteúdos que nem sempre despertam o interesse dos estudantes. Logo, agregar um



jogo ou uma brincadeira para introduzir ou fixar um conteúdo é uma forma de tornar os processos de ensino e aprendizagem mais leves e acessíveis.

Embora o jogo possa transformar a aula em um momento mais divertido, temos que ter a clareza de que a função da escola é transmitir os conhecimentos científicos e assegurar a sua apropriação, nesse sentido, não podemos perder de vista a instrução, que ocorre por meio da mediação, conforme Gasparin (2012, p.115), “a mediação implica, portanto, em releitura, reinterpretação e ressignificação do conhecimento.” Desse modo, jogo e mediação docente devem caminhar juntos para que a aprendizagem se efetive. Não basta levar o brinquedo para sala, se não houver intencionalidade pedagógica em sua utilização.

Diante do exposto, neste trabalho, visamos demonstrar com base em fundamentos teóricos como o jogo pode servir de recurso pedagógico para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem, que por ser, muitas vezes, um instrumento diferente das atividades no papel tende a despertar o gosto dos estudantes. Além disso, apresentamos considerações relevantes a respeito da mediação pedagógica do professor, pois compreendemos que não basta propor jogos e brincadeiras para tornar a aula mais agradável se não houver objetivos claros e intencionalidade nesses momentos. Nessa perspectiva, buscamos tecer considerações sobre a importância da mediação docente nas atividades propostas para o dia a dia, bem como apresentar como o jogo e a brincadeira podem constituir-se como instrumento pedagógico.

## **2. PERCURSO METODOLÓGICO**

O estudo proposto neste artigo se insere na pesquisa básica, haja vista que pretendemos produzir conhecimentos que possam contribuir com outras pesquisas futuras. As temáticas jogos e mediação docente, além de despertar o interesse de diversos leitores, são relevantes pois, não é o ato de jogar em si que proporciona o desenvolvimento cognitivo, para que isso ocorra é salutar a intervenção do docente, que planeja e organiza as atividades antes e após os jogos e brincadeiras.

Frente ao exposto, nossa pesquisa tem abordagem qualitativa, pois não pretendemos quantificar nenhum dado, mas trabalhar com a interpretação de estudos já realizados



na área estudada. Para Minayo (2009, p. 21), a pesquisa qualitativa é empregada nas situações nas quais procura-se elucidar questões voltadas ao social “[...] pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes”

Em relação aos procedimentos, nos inserimos no tipo de pesquisa bibliográfica, tendo em vista que a sua realização está pautada na revisão de literatura. Segundo Gil (2008), a pesquisa bibliográfica é aquela pautada em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Ela é fundamentada em obras de autores renomados e confiáveis, sendo essencial para embasar teoricamente um estudo e ampliar o conhecimento sobre determinado tema. Esse tipo de pesquisa envolve a busca, seleção e análise crítica de informações disponíveis em fontes bibliográficas, com o objetivo de fundamentar o trabalho de pesquisa e ampliar o debate sobre as temáticas propostas.

### **3. A APROPRIAÇÃO DO CONHECIMENTO**

De acordo com Saviani (2015) a educação é um fenômeno próprio dos seres humanos. Logo, “a compreensão da natureza da educação passa pela compreensão da natureza humana” (Saviani, 2015, p. 286). Dessa forma, o ser humano busca transformar a natureza, a fim adaptá-la as suas exigências existenciais. E isso, segundo Saviani (2015, p. 286) “só é feito por meio do trabalho”. Destaca-se que o trabalho para o autor, não pode ser considerado como qualquer tipo de atividade, mas uma ação adequada a finalidade. Haja vista que se configura como uma ação carregada de intencionalidade.

Saviani (2015, p. 286), define que “para sobreviver, o homem necessita extrair da natureza, ativa e intencionalmente, os meios de sua subsistência. Ao fazer isso, ele inicia o processo de transformação do meio, criando um mundo humano o mundo da cultura”, pois, de acordo com Sirgado (2000, p. 9) “o que faz de um indivíduo da espécie Homo um ser humano é a incorporação dos componentes da cultura do meio social em que está inserido”. Dessa forma, todo ser humano para assegurar sua subsistência, precisa apropriar-se dos bens culturais, desde os mais simples como,



por exemplo, aprender para que serve cada utensílio que são utilizados para alimentação até conhecimentos mais elaborados como os conteúdos escolares.

Para Vygotsky (2002), a apropriação do conhecimento científico depende da mediação estabelecida, seja por meio de instrumentos físicos (objetos) e psicológicos (signos), como exemplo podemos citar, a linguagem, ela é um dos fatores essenciais para a interação interpessoal e intrapessoal. Portanto, pode-se afirmar que o trabalho com os instrumentos físicos e psicológicos propiciam o desenvolvimento das funções psicológicas superiores sendo estas: sensação, percepção, atenção, memória, linguagem, pensamento e imaginação. E o desenvolvimento dessas funções são imprescindíveis, pois como afirma Vygotsky (2002, p.118), “[...] o aprendizado não é desenvolvimento; entretanto, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer”. Segundo o autor o desenvolvimento das funções psicológicas superiores só será possível por meio da aprendizagem e essa, só ocorre por meio da mediação. Vygotsky (1987, apud Moysés, 1994, p.25), ressalta que:

Ao contrário do conhecimento espontâneo, o que se aprende na escola é (ou deveria ser) hierarquicamente sistematizado e exige, para ser compreendido, que seja intencionalmente trabalhado num processo de interação professor/aluno. Mas insistimos: tal aprendizagem só irá ocorrer se quem ensina souber conduzir o processo na direção desejada, o que implica reconstrução do saber.

Assim, diante do exposto percebe-se a relevância em buscar compreender um pouco mais a relação entre o uso de jogos e atividades lúdicas em sala de aula e a sua relação com a mediação docente, pois procura-se entender como a ação do professor contribui para a apropriação dos conteúdos científicos. A pertinência das atividades lúdicas em sala de aula se justifica, pois segundo Kishimoto (2005, p. 37), considerando a “função lúdica: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente”. Se consultarmos o significado de lúdico no dicionário temos os seguintes resultados: “1. que visa mais ao divertimento que a qualquer outro objetivo. 2. relativo a jogo, a brinquedo”, constatamos, portanto, que o termo está diretamente relacionado aos jogos e as brincadeiras, haja vista que essas



atividades permitem ao sujeito usar a imaginação, desperta a criatividade, além de permitir, como no caso da educação infantil, que por meio das brincadeiras de papéis sociais, vivenciem aquilo que não são, ainda, capazes de realizar, por exemplo, dirigir um carro, que na brincadeira é totalmente possível, quando a criança pega uma tampa e faz de conta que é o volante do carro e sai conduzindo seu veículo imaginário.

Na escola todas as atividades de jogos e brincadeiras precisam se configurar como algo que potencialize o desenvolvimento e o aprendizado, nesse sentido, segundo Vygotsky (2002, p. 130):

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

Outrossim, o jogo e a brincadeira tendem a ser atividades que desafiam as crianças e adolescentes e inclusive os adultos. O desafio faz com que o sujeito busque respostas e assim aproprie-se de conceitos científicos necessários para a resolução da atividade proposta. Bueno (2010, p. 21) afirma que “[...] tenham em mente que é através das ações, do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolver suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto.” Diante do exposto é importante que os professores tenham clareza de como os jogos e brincadeiras podem auxiliar nos processos de ensino e de aprendizagem, assim na próxima seção serão abordados os conceitos e a relevância desses dois itens.

#### **4. JOGOS E BRINCADEIRAS**

Os jogos são conhecidos, no mundo, há muito tempo, de acordo com Sant’ Anna e Nascimento (2011, p. 22) “na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem”. Portanto, o jogo não é uma novidade para



a sociedade e para a educação, mas como destaca Elkonin (2009 p. 12) o jogo apresentou ao longo do tempo várias designações,

O conceito de jogo apresenta algumas diferenças entre os diversos povos. Assim, para os antigos gregos, a locução 'jogo' significava as ações próprias das crianças e expressava o que entre nós se denomina hoje 'fazer traquinices'. Entre os judeus, a palavra jogo correspondia ao conceito de gracejo, riso. Para os romanos, 'ludo', significava alegria, regozijo, festa buliçosa. Em sânscrito, 'kliada', era brincadeira, alegria. Entre os germanos, a palavra arcaica 'spilan', definia um movimento ligeiro e suave como o pêndulo que produzia um grande prazer. Como destaca o autor foram diversas as formas de conceber a palavra jogo, e o mesmo autor nos diz que Posteriormente a palavra 'jogo' começou a significar em todas as línguas um grupo numeroso de ações humanas que não requerem trabalho árduo e proporcionam alegria e satisfação.

Segundo Kishimoto (2010, p. 13)

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros.

Apresentar uma definição única para jogo não é uma tarefa fácil, como explicita a autora. E o jogo como instrumento pedagógico como pode ser caracterizado? Quando pensamos no jogo como recurso didático concordamos com Marcolino, Barros e Mello (2014, p. 103), para as autoras "propõe-se utilizar o jogo como recurso de ensino - um meio de seduzir a criança para aprender conteúdos sérios." Nesse sentido, por mais que alguns jogos possam ser desafiadores aos estudantes e, por isso, causar algum desconforto, enquanto a forma de jogar não é aprendida, acreditamos que eles tendem a tirar os estudantes da monotonia, proporcionando a aprendizagem de forma mais prazerosa e lúdica.

Em relação à brincadeira é comum ouvir a expressão: "as crianças já nascem sabendo brincar", todavia, essa afirmativa não é verdadeira, pois de acordo com Kishimoto (2010, p. 1) "a criança não nasce sabendo brincar, ela precisa aprender, por meio das interações com outras crianças e com os adultos". Portanto, o brincar não é inato, precisa ser ensinado e desenvolvido e nesse processo de ensino é fundamental que





o adulto apresente instrumentos que possibilitem a criança apropriar-se de diferentes brincadeiras e formas de brincar.

Na escola, o adulto que deve ensinar formas de brincar é o professor, tendo em vista a importância que a brincadeira tem para o desenvolvimento infantil, nesse sentido, Friedmann (2003, p. 3) afirma: “as brincadeiras são linguagens não verbais, nas quais a criança expressa e passa mensagens, mostrando como ela interpreta e enxerga o mundo”. Assim, somos levados a inferir que as atividades principais desenvolvidas na Educação Infantil devem ser permeadas por brincadeiras, pois é por meio delas que a criança começa a interagir com o mundo, por meio da imitação das atitudes dos adultos ela inicia seu processo de aquisição das regras e das convenções sociais. Para Kishimoto (2010, p. 2), “para educar a criança na creche, é necessário integrar não apenas a educação ao cuidado, mas também a educação, o cuidado e a brincadeira.”

Nesse sentido, pode-se dizer que na Educação Infantil o brincar é mais importante do que o jogar. Friedmann (2003, p. 3) assevera que “o jogo é mais estruturado, possui regras, limites, quadra, peças, tabuleiro”. Por conseguinte, no Ensino Fundamental é mais relevante trabalhar com jogos dada as características citadas pela autora.

No Ensino Fundamental, mesmo nos Anos Finais, faz-se necessário trabalhar com regras e limites, além do conteúdo programático, e para isso, o jogo é um grande aliado, tendo em vista que quando um jogo é proposto em sala de aula, o professor tem em mente o trabalho com um determinado conteúdo, no entanto, junto a isso tem o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, das regras de convivência e da cooperação. Assim, o jogo pode ser uma atividade que integra diversas habilidades. Kishimoto (2010, p. 108), diz que: “se em tempos passados, o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo, a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança”.

Se considerarmos os jogos nas aulas de Língua Inglesa, Costa e Lima (2014, p. 77) assim se posicionam:

[...] os jogos didáticos podem auxiliar o ensino de estruturas gramaticais, a ampliação de vocabulário, o desenvolvimento da



leitura, da escrita, da compreensão, da pronúncia e de qualquer conteúdo, habilidade ou competência necessária ao aprendizado de uma língua estrangeira.

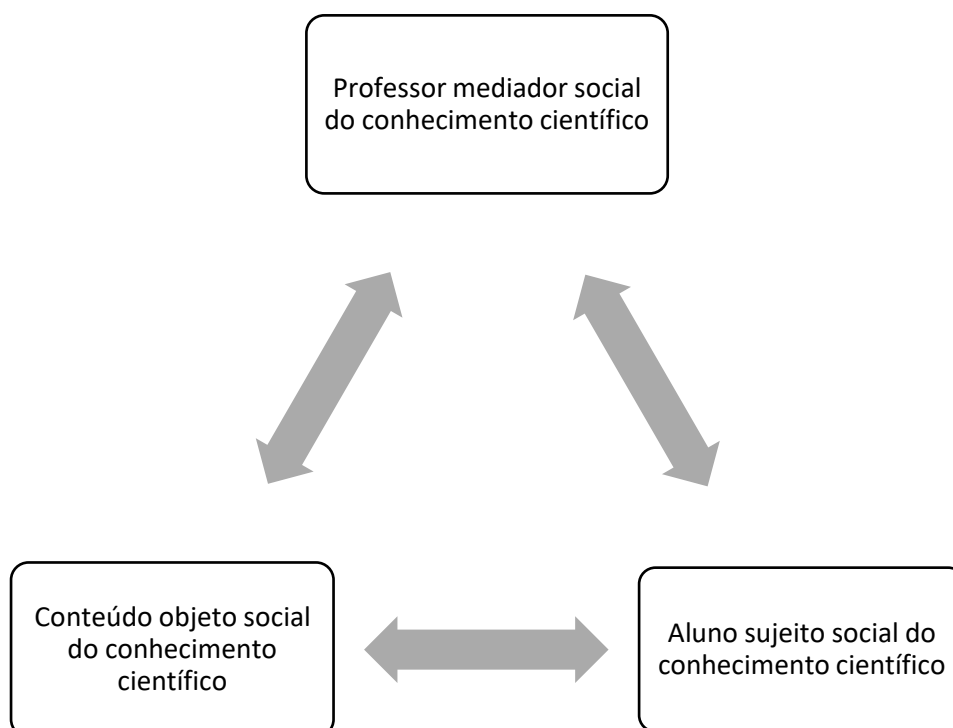
Os autores tratam do jogo no componente de Língua Inglesa, contudo, percebemos que os elementos apresentados aplicam-se para o aprendizado da Língua Portuguesa, haja vista que os jogos podem proporcionar a ampliação vocabular, a fixação de alguma regra gramatical, bem como melhorar a leitura e a compreensão. Contudo, como defendemos ao longo desse trabalho, para proporcionar a apreensão dos conteúdos além de explorar jogos ou brincadeiras é necessário considerar a relevância da mediação pedagógica. Todo jogo proposto deve servir para introduzir, fixar ou mesmo avaliar um determinado conteúdo, logo, precisa ser proposto com uma intenção concreta e previamente definida. Desse modo, temos que considerar que a utilização de jogos em sala de aula depende muito da mediação pedagógica e sobre isso trataremos na próxima seção desse artigo.

## **5. A MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA E O TRABALHO COM JOGOS**

Para analisar a importância da mediação docente nas atividades de jogos em sala de aula, se faz necessário compreender o que é a mediação, de acordo com os preceitos da pedagogia histórico-crítica. Conforme Gasparin (2012, p. 110), a relação professor e aluno pode ser representada na sala de aula da seguinte forma:



Figura 1 - Mediação para a Pedagogia Histórico-Crítica



Fonte: Gasparin, João Luiz. Uma didática para a Pedagogia Histórico-crítica. 5. ed. Campinas: Autores Associados, 2012, p. 110.

A partir do esquema apresentado pelo autor, percebeu-se que há uma relação intrínseca entre aluno – professor – conteúdo, dessa forma para que haja a apropriação do conteúdo por parte do aluno, há a necessidade da mediação docente.

Gasparin (2012, p.111) explica que: “O triângulo da mediação pedagógica mostra que, na escola, a relação que se estabelece entre os alunos e o conhecimento científico não é direta nem automática, mas se realiza por meio do professor mediador.” Para o autor é preciso que primeiro o professor se aproprie dos conteúdos para depois colocá-lo a disposição dos alunos. Portanto, para aprender um conteúdo o aluno precisa da intervenção do professor que, nesse momento, se constitui no par mais competente da relação entre ensino e aprendizagem.

Quando o professor propõe uma atividade com jogos ele precisa ter claro quais objetivos pretende atingir, qual ou quais conteúdos está abordando com tal atividade, ou seja, tem que ter intencionalidade e, conseqüentemente o sucesso dependerá em grande parte da mediação do docente. Como afirma Gasparin (2012, p. 111), “a



mediação implica, portanto, releitura, reinterpretação e ressignificação do conhecimento”.

Ao pensar o trabalho em sala de aula observa-se que a linguagem é uma das grandes ferramentas utilizadas pelo docente, tendo em vista que ela serve para criar pensamentos e ao mesmo tempo pode transformá-los. Além da linguagem, outros instrumentos servem de recurso didático ao professor e deve ser utilizado com propósitos claros. Vygotsky (1978, p. 129) explica que:

A função da ferramenta é servir de condutora da influência humana sobre o objeto da atividade; ela é orientadora externamente e deve gerar mudanças nos objetos da atividade. É um meio pelo qual a atividade humana externa tem por objetivo o controle e o triunfo sobre a natureza. O signo, por outro lado, não altera em nada o objeto de uma operação psicológica. É um meio de atividade interna com o objetivo de autocontrole. O signo é orientado internamente.

A partir da fala do autor, infere-se que nos processos de ensino e aprendizagem devemos utilizar instrumentos para auxiliar os alunos a formarem conceitos, no entanto, apenas disponibilizar o instrumento não proporcionará a apropriação do conceito. Por isso, ao utilizá-los é preciso dar significado a eles, desse modo, o docente precisa valer-se dos signos linguísticos para mediar os conteúdos, sendo que os signos compreendem a linguagem verbal e a escrita, assim, utilizando o jogo é possível torná-lo significativo aos educandos e, isso será realizado por meio da contextualização feita pelo professor e após jogar, exercícios escritos podem e devem ser propostos para verificar se houve assimilação do conceito que foi trabalhado.

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir da reflexão realizada no decorrer desse trabalho conclui-se que o jogo pode ser um grande aliado da prática docente, haja vista que normalmente os alunos apresentam boa aceitabilidade a esse tipo de atividade. Bem como, pode ser favorável à aprendizagem, porém o sucesso da atividade dependerá em grande medida do planejamento do docente.



Dessa forma, ao propiciar uma atividade de jogo o professor precisa ter claro o que deseja alcançar, se pretende, por exemplo, que seus alunos aprendam os nomes dos animais em inglês, ele pode fazer bingo com os nomes dos animais, jogo da memória para relacionar a escrita do nome à figura ou pode fazer outro jogo. Entretanto, após os alunos terem jogado é preciso verificar o que foi assimilado, desse modo, exercícios orais e escritos devem complementar as atividades de jogo. Para que haja a fixação do conteúdo é necessário que os alunos sejam capazes de aplicar os conceitos trabalhados nos jogos em outras situações.

Ao finalizar esse trabalho, ressalta que se a ação docente tiver intencionalidade, os objetivos a serem atingidos forem claros, consequentemente, as funções psicológicas superiores serão desenvolvidas, pois elas não são inatas e dependem das interações sociais, ou seja, da mediação de outros sujeitos para que sejam formadas. Sendo, o jogo um instrumento favorável para o desenvolvimento dessas funções.

O lúdico faz parte dos processos de ensino e de aprendizagem e não pode ficar restrito apenas a crianças pequenas, haja vista que adolescentes e mesmo adultos também são encantados com o lúdico e por meio de atividades lúdicas é possível ensinar e transformar realidades – do não domínio do conteúdo, espera-se que avance para o seu domínio. Contudo, para que isso aconteça é preciso que as atividades com jogos não fiquem restritas aos momentos finais da aula em que o professor não tem mais nada de interessante para dar. Portanto, como foi defendido ao longo desse trabalho, o jogo que será proposto em sala deve ser bem planejado, a fim de que ele cumpra com o objetivo estabelecido.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, M. G. F. B. e; MIRANDA, J. C.; COSTA, R. C. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Revista Educação Pública**, v. 19, nº 23, 1 de outubro de 2019. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/19/23/uso-de-jogos-didaticos-no-processo-ensino-aprendizagem>. Acesso em: 24 abr. 2024.

BUENO, E. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**: ensinando de forma lúdica. Londrina – PR, 2010.



Costa, É. da S.; Lima, P. L. S. Jogos didáticos no processo de ensino-aprendizagem da Língua Inglesa. **Revista Episteme Transversalis**, v. 7, n. 2, 2014.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. Trad. Álvaro Cabral. 2. ed. São Paulo: WMF: Martins Fontes, 2009.

FRIEDMANN, A. A importância de brincar. **Diário na escola**: Santo André, 26 set., 2003.

GASPARIN, J. L. **Uma didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. 5 ed. Campinas: Autores Associados, 2012.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil. **Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – Perspectivas Atuais**, Belo Horizonte, nov. 2010.

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**. São Paulo, editora Cortez, 2005.

MARCOLINO, S.; BARROS, F. C. O. M. de; MELLO, S. A. A teoria do jogo de Elkonin e a educação infantil. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, SP. v. 18, n. 1, jan./abr. 2014, p. 97-104.

MARTINS, L. M. **O desenvolvimento do psiquismo e a educação escolar: contribuições à luz da psicologia histórico-cultural e da pedagogia histórico-crítica**. Campinas: Autores Associados, 2013.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MOYSÉS, L M. **O desafio de saber ensinar**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

PAIVA, V. L. M. de O. e; **Aquisição de segunda língua**. 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2014.

SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. do. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, ISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

SAVIANI, D. Sobre a natureza e especificidade da educação. **Germinal: Marxismo e Educação em Debate**, Salvador, v. 7, n. 1, p. 286-293, jun. 2015.

SIRGADO, A. P. Editorial. **Educação & Sociedade**, n. 71, jul. 2000, p. 7-17.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1978.



VYGOTSKY, L. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

Material recebido: 23 de abril de 2024.

Material aprovado pelos pares: 23 de maio de 2024.

Material editado aprovado pelos autores: 26 de julho de 2024.

---

<sup>1</sup> Mestra em Letras e doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Letras, área de concentração em Linguagem e Sociedade, Unioeste - Campus Cascavel. Especialista em Administração, Supervisão e Orientação Educacional; Educação Especial: atendimento às necessidades especiais e Língua Inglesa. Graduada em Letras e Pedagogia. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8337-2189>. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3846010214102686>.