



JOGO DIDÁTICO: INCENTIVO AO GOSTO PELA MATEMÁTICA NUMA ESCOLA INCLUSIVA

Morgana Farias de Luna¹
Christianne Nogueira Donato Formiga²
Regina Celi Delfino da Silva³
Rosane Araújo de Arruda⁴
Orientadora Rosilene Felix Mamedes⁵

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar a importância dos jogos didáticos de matemática na aquisição da aprendizagem dos alunos no espaço de uma escola inclusiva, destacando também a participação dos pais e/ou responsáveis na execução desses jogos. Tendo como base a vivência em sala de aula numa turma do 1º ano do ensino fundamental, na escola Municipal Almirante Barroso, na cidade de João Pessoa - PB. Nota-se que quando o ensino da matemática parte do material concreto, a criança tem mais facilidade de assimilar os conceitos matemáticos, e, sendo assim, as aulas se tornam mais atrativas através dos jogos, fazendo que com as crianças passem a gostar mais da matemática. No que se refere à formação das relações interpessoais, percebemos que durante a aplicação de um jogo matemático abre-se uma nova perspectiva para que o aluno aprenda de forma descontraída e firme um vínculo mais forte com a pessoa com quem está jogando. Atualmente, com a pandemia e a necessidade de as aulas serem remotas, precisamos contar com a colaboração da família para a aplicabilidade dos jogos didáticos nas atividades escolares, e os desafios aumentam, pois perde-se em parte o ambiente que a escola inclusiva proporciona. Para a nossa discussão nos embasamos nas teorias de Abrantes (2010), López (2009), Vygotsky (2000), entre outros.

Palavras-chave: Jogo didático. Família/escola. Inclusão.

INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos são recursos pedagógicos que contribuem para a construção do conhecimento matemático, uma vez que despertam o interesse nos alunos e estimulam a aprendizagem. Sendo assim, se faz necessário utilizar em sala de aula jogos didáticos, como também o professor deve incentivar o uso de jogos através das aulas remotas com o auxílio da família, pois o brincar estimula a curiosidade e a autoconfiança, contribuindo para a aquisição da linguagem e o desenvolvimento do pensamento, da atenção e da concentração, como afirma Vygotsk (1989) quando diz:

¹ Especialista em Psicopedagogia - Universidade Estadual da Paraíba. E-mail: morganalunafarias@hotmail.com

² Especialista Faculdade Evangélica Meio do Norte/ E-mail:christiannenogueiraa@gmail.com

³ Doutoranda na Universidade Autônoma de Assunção. Mestre – UFPB – E-mail: regina-delfino@uol.com.br

⁴ Especialista em Neuropsicopedagogia - Maurício de Nassau. E-mail:rosanegalo_3@hotmail.com

⁵ Orientadora - Mestra em Linguística- PROLING-UFPB/ Doutoranda em Letras- PPGL/UFPB-CNPq. E-mail: rosilenefmamedes@gmail.com



[...] as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais, a brincadeira a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade, ou seja, é muito importante ter recursos para que as crianças desenvolvam de forma agradável e prazerosa a sua aprendizagem. (VIGOTSKY.1989. p. 58)

Desta forma, tanto professores como os pais devem ser elementos de ligação entre a criança e os jogos, para que através da brincadeira a criança possa desenvolver o seu potencial matemático e sentir prazer em realizar as atividades. Sabemos que nos primeiros anos de vida as crianças gastam o maior tempo brincando com atividades lúdicas, utilizando brinquedos e brincadeiras diariamente; já ao iniciarem sua vida escolar, geralmente o ato de brincar é cortado e substituído pelas atividades escolares, o que faz com que elas se desinteressem por tais atividades vendo-as como empecilhos às brincadeiras que tinham antes. Sendo assim, se faz necessário aplicar a matemática de forma lúdica conciliando o desejo e a alegria de brincar aos conteúdos aplicados.

As atividades realizadas com jogos didáticos contribuem para o letramento matemático, em um processo em que a criança assimila e compreende melhor o mundo da matemática. Como podemos confirmar neste trecho da BNCC:

É também o letramento matemático que assegura aos alunos reconhecer que os conhecimentos matemáticos são fundamentais para a compreensão e a atuação no mundo e perceber o caráter de jogo intelectual da matemática, como aspecto que favorece o desenvolvimento do raciocínio lógico e crítico, estimula a investigação e pode ser prazeroso (fruição). (BRASIL, p. 268)

A família é a primeira instituição social que a criança participa e é a base para sua formação pessoal e intelectual. O meio em que a criança está inserida influencia no seu aprendizado e no seu desenvolvimento, desde o nascimento até a fase adulta. Sendo assim, o desempenho da criança dependerá dos estímulos recebidos no decorrer de sua vida, como afirma Vygotsky quando diz: “A criança aprende e se desenvolve com o meio quem está inserido, caso não haja interesse pelos pais, os filhos também terão dificuldades em despertar o interesse pelos livros” (VYGOTSKY. 2000, p.58).

Sabemos que no universo escolar também recebemos crianças com alguma deficiência, seja ela física ou mental, e com isso temos que trabalhar de uma maneira que atenda às dificuldades de todos. Assim, precisamos desenvolver atividades que abranjam a todos, viabilizando a inclusão escolar e cumprindo o diz na Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996, no capítulo V, que garante o atendimento educacional especializado e gratuito aos alunos



portadores de deficiência física ou mental.

Vemos também na Declaração de Salamanca, de 1994, as recomendações em relação aos portadores de necessidades especiais, que afirma

Nós, os delegados da Conferência Mundial de Educação Especial, representando 88 governos e 25 organizações internacionais em assembleia aqui em Salamanca, Espanha, entre 7 e 10 de junho de 1994, reafirmamos o nosso compromisso para com a Educação para Todos, reconhecendo a necessidade e urgência do providenciamento de educação para as crianças, jovens e adultos com necessidades educacionais especiais dentro do sistema regular de ensino e reendossamos a Estrutura de Ação em Educação Especial, em que, pelo espírito de cujas provisões e recomendações governo e organizações sejam guiados. 2. Acreditamos e Proclamamos que: • toda criança tem direito fundamental à educação, e deve ser dada a oportunidade de atingir e manter o nível adequado de aprendizagem, • toda criança possui características, interesses, habilidades e necessidades de aprendizagem que são únicas, • sistemas educacionais deveriam ser designados e programas educacionais deveriam ser implementados no sentido de se levar em conta a vasta diversidade[...] (BRASIL, 1994, p. 1)

Sendo assim, é dever do Estado, da escola e da família proporcionarem um ensino de qualidade para essas crianças.

Sabemos que principalmente na rede pública os alunos com necessidades especiais frequentam salas de aulas juntamente com os outros alunos que não são especiais e isso é um avanço na inclusão dessas crianças. Mesmo com suas limitações elas são capazes de progredirem intelectualmente, como afirma Benite (2011,p.48):“independente do tipo de deficiência e do grau de comprometimento, possam se desenvolver socialmente e intelectualmente na classe regular”.

Sendo assim, é de suma importância que o comprometimento do professor torne a sua sala de aula um ambiente inclusivo, e que esse profissional busque estratégias e ferramentas que possam alcançar os alunos com necessidades especiais. Sabemos que não é uma tarefa fácil, mas que é possível fazer algo para construir o desenvolvimento dessas crianças. E uma dessas ferramentas são os jogos didáticos.

Estudos comprovam que os jogos didáticos auxiliam no desenvolvimento de crianças com dificuldades de aprendizagem, pois apresentam mais facilidade em aprender com o lúdico. Dessa maneira as crianças aprimoram a coordenação motora, manuseiam objetos, estimulam a imaginação, a criatividade, desenvolvem a capacidade de concentração e de viver em harmonia de convivência na sala de aula. Como afirma Abrantes (2010, p.3),

o jogo possui vários objetivos pedagógicos como: trabalhar a ansiedade dos alunos por meio de atividades que exigem concentração; rever limite, pois é pelos jogos que o aluno se enquadra em regras, reagindo com suas emoções para aprender a ganhar e perder, aprendendo inclusive a respeitar e ser respeitado, proporcionar confiança em



si e nos outros; estimular a autoestima[...]

Utilizar a metodologia de ensino através do jogo aguça o interesse dos alunos com deficiência e contribui para o seu desenvolvimento intelectual. Ao mesmo tempo, os jogos colaboram para que os alunos se conheçam, construam suas visões, explorem seus sentidos, melhorem sua agilidade e elevem sua autoestima, o que contribui para que aprendam a conviver em grupo e participem ativamente da sociedade.

Nesse sentido, este trabalho pretende discutir a contribuição dos jogos de matemática na aprendizagem dos alunos, como também conscientizar os pais e/ou responsável da importância de jogarem com os filhos e estimularem neles o gosto pela matemática através dos jogos didáticos. Para isto se faz necessário proporcionar aos pais e alunos uma vivência com os jogos através das atividades escolares enviadas uma vez por semana para casa de forma remota.

Como no momento as aulas estão acontecendo remotamente, e para dar continuidade ao uso de jogos didáticos, cabe ao professor selecionar os jogos e orientar os pais como utilizar com os filhos de vídeos tutoriais para que possam utilizar o jogo.

METODOLOGIA

A metodologia do artigo baseia-se em pesquisas de cunho bibliográfico e analítico, tendo se debruçado sobre autores como Abrantes (2010), López (2009), Vygotsky (2000), entre outros teóricos que abordam a importância do brincar como um elemento inclusivo em sala de aula. Além disso, a nossa metodologia também se constituiu através de pesquisas de campo, com a nossa vivência como educadoras numa turma do 1º ano do ensino fundamental, na Escola Municipal Almirante Barroso, na cidade de João Pessoa, Paraíba. No entanto, diante do contexto de pandemia, também discutimos como a questão do brincar desenvolve-se em casa, através da mediação não só dos professores como também dos pais ou responsáveis pelos alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

Atualmente vivemos numa época em que a tecnologia é predominante em todas as áreas da sociedade, tornando-se um atrativo para crianças e adolescentes. Diariamente a maior parte da população utiliza as tecnologias como ferramentas para o lazer, o trabalho e os estudos. Porém, ainda existem barreiras no acesso à tecnologia. Na rede pública de ensino uma boa parte dos alunos não dispõe de meios tecnológicos para ter acesso às aulas remotas. Cabe então à



escola propiciar um ambiente atrativo para o aluno, e um dos recursos é o jogo matemático. Este pode ser considerado um dos recursos mais atrativo para auxiliar e promover a aprendizagem de maneira prazerosa, eficaz e atrativa. Conforme Silva *apud* Selva e Camargo (2009.p12),

ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da sala da escola. Despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento das atividades, sendo agente no processo de ensino e aprendizagem, já que se aprende e se diverte, simultaneamente.

Cada jogo deve que ser preparado com objetivos a serem alcançados de acordo com o conteúdo aplicado, tornando-se um recurso pedagógico eficaz na construção do conhecimento. É importante destacar alguns aspectos que justificam a introdução dos jogos na escola: o caráter lúdico (desperta o interesse e a atenção por se tratar de uma brincadeira e não uma atividade imposta); o desenvolvimento intelectual (através dos desafios do jogo, o aluno busca a solução do problema através de estratégias e hipóteses desenvolvendo assim o seu raciocínio lógico); a formação de relações pessoais (o aluno aprende a seguir regras e respeitar o adversário).

Durante a aplicação do jogo o professor deve estar atento, observando como o aluno assimila o jogo e como o joga, interferindo, caso seja necessário, com orientações e explicações mais precisas, tirando as dúvidas surgidas naquele momento. No caso, quando a atividade é remota cabe ao professor instruir aos pais mediar o jogo.

ENSINO-APRENDIZAGEM: METODOLOGIAS SIGNIFICATIVAS PARA O ENSINO DA MATEMÁTICA

Desde a antiguidade os jogos estão presentes no cotidiano das pessoas. É fato que os jogos ajudam no desenvolvimento social, psíquico e motor do homem. Sendo assim, a utilização do jogo como instrumento didático para o desenvolvimento da aprendizagem pode ser considerado uma estratégia de ensino positiva, pois auxilia no processo ensino-aprendizagem do aluno como também serve como uma ferramenta na transmissão do conhecimento de forma lúdica e prazerosa.

Assim como o jogo está presente desde a antiguidade no nosso dia a dia, a matemática também se faz presente no nosso cotidiano e é de grande importância na formação intelectual e social dos indivíduos. Desta forma, trabalhar o jogo dentro da matemática se torna mais fácil



para se desmitificar o pensamento de que “a matemática é difícil”. Sabemos que a matemática desenvolve o raciocínio lógico porque estimula a habilidade de resolução de problemas, instiga o pensamento independente e a criatividade. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN’s) os jogos se tornam um importante recurso pedagógico, pois:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situação problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações: possibilitam a construção de uma atitude positiva perante os erros, uma vez que as situações sucedem-se rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. (BRASIL, 1998, p.46).

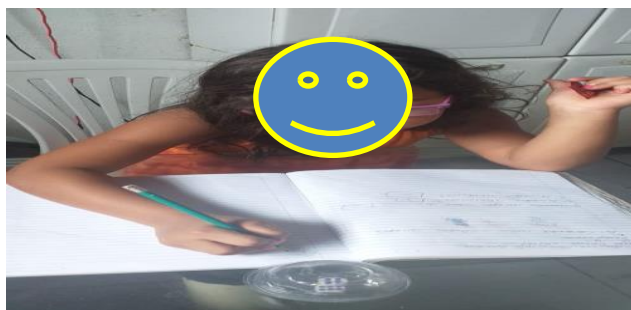
Observando o que diz os PNC’s, percebemos que os jogos são realmente uma boa estratégia para despertar o interesse dos alunos de forma prazerosa, em que ele aprende brincando e tem a oportunidade de corrigir seus erros de forma construtiva, naturalmente durante a realização do jogo, sem passar pelo constrangimento de que errou, não deixando assim marcas negativas que possam lhes trazer frustrações futuras.

De acordo com Nogueira (2005), há diversos pontos positivos que contribuem para o uso dos jogos em sala de aula: o caráter lúdico (no ato de brincar a criança aprende e se diverte); a formação social (a criança vivencia regras onde aprende a conviver de maneira harmoniosa com os outros) e o desenvolvimento intelectual (desenvolve o raciocínio lógico).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A participação dos pais e/ou responsáveis é de suma importância para a aplicação do jogo didático, principalmente quando o jogo é em dupla ou mais pessoas, porque o aluno precisa ser orientado para a execução do jogo e receber ajuda na realização dos cálculos, caso o aluno tenha dúvida. Além disso, este momento serve para uma aproximação afetiva em que ambos se divertem. Como exemplos temos:

Figura 01 - Jogo com dados



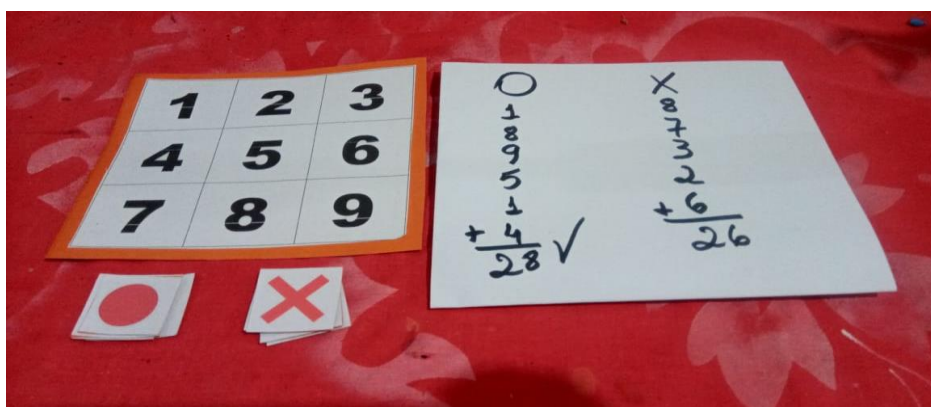


Fonte: acervo pessoal da autora (2020)

Neste jogo participam duas pessoas utilizando dois dados. Quando for a vez, cada aluno joga o dado e anota a pontuação sorteada formando uma continha de somar ou subtrair e vai registra no caderno. Ganha o jogo quem conseguir formar mais continhas no tempo determinado.

Na imagem a seguir temos a representação do jogo da velha de adição, proposto para alunos de 6 a 7 anos.

Imagem 02- Jogo da velha de adição



Fonte: acervo pessoal da autora (2020)

Neste jogo participam duas pessoas. Numa cartela impressa com o jogo da velha enumerada de 1 a 9 os jogadores escolhem quem inicia o jogo; vão marcando as casas um de cada vez, com uma ficha representada por um X ou uma bolinha. Quando um marcar um jogo da velha na horizontal, vertical ou diagonal marca um ponto, depois de preencheenchidas todas as casas. Irá sobrar uma casa sem marcar, o valor do número que sobrou será destinado para os dois jogadores. Cada jogador irá marcar a pontuação que fez de acordo com a ficha marcada. Depois soma o total de pontos. Vence quem somar a maior pontuação.

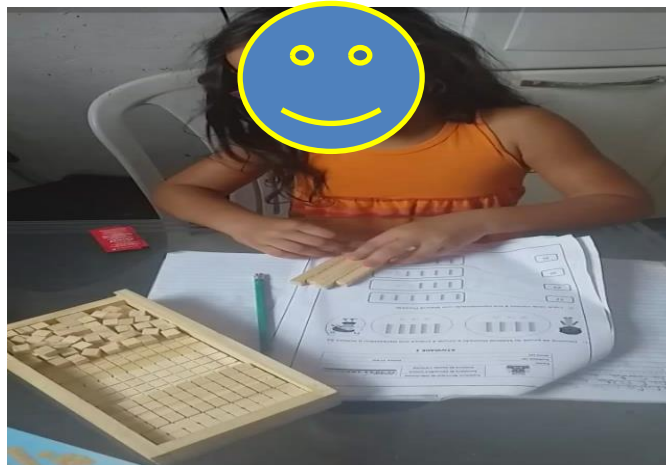
Imagem 03 - Jogo do tangran de subtração



Fonte: acervo pessoal da autora (2020)

Neste jogo podem participar de duas a quatro pessoas. Cada componente fica com uma cartela de uma forma geométrica (quadrado, triângulo, retângulo e trapézio). No meio da mesa coloca-se as peças do tangram. O primeiro jogador pega dois dados e joga, com o resultado sorteado faz-se a subtração. O resultado que der é a quantidade de peças do tangram que o jogador pode pegar para completar sua forma geométrica. Passa a vez para o outro. Vence quem conseguir preencher primeiro sua cartela com as peças do tangram.

Imagem 04 -Material dourado



Fonte: acervo pessoal da autora (2020)

Esse jogo auxilia nas atividades individuais como também pode ser jogado em competições entre os alunos. Por exemplo, quando estamos trabalhando com unidades e dezenas podemos solicitar que os alunos representem uma quantia X utilizando os cubinhos das unidades e as barrinhas das dezenas; dizem um determinado número e pedir que representem utilizando as barrinhas e os cubinhos em seguida ditar outro valor para realizar a soma; peçam que se represente um determinado número utilizando as barrinhas e os cubinhos e em seguida



ditar outra quantia para que possam realizar a subtração.

A IMPORTÂNCIA DA PARTICIPAÇÃO ATIVA DOS PAIS E/OU RESPONSÁVEIS NO ATO DE BRINCAR.

É de suma importância a participação dos pais na vida escolar dos filhos, sendo agentes ativos no cotidiano educacional, contribuindo para a construção de uma educação saudável em que a criança tenha o prazer de estudar, como afirma López (2009):

É importante que os pais ou responsáveis pelas crianças demonstrem interesse no que diz respeito à escola do filho, para que ele perceba que estudar é algo prazeroso e indispensável para a vida. A participação dos pais na educação formal dos filhos deve se proceder da maneira constante e consciente, integrando-se ao processo educacional, participando ativamente das atividades da escola. Essa interação só tem a enriquecer e facilitando desempenho escolar da criança. (LOPEZ, 2009 p.4)

Lopes ainda afirma que “indiscutivelmente, a família tem um papel predominante no aprendizado de seu filho” (idem, 2009, p. 4). Desta forma se faz necessário que haja um engajamento entre a escola e a família para que o processo ensino-aprendizagem ocorra com mais eficácia na vida escolar das crianças.

Para utilizar os jogos didáticos com alunos de forma remota, precisamos do auxílio dos pais para a realização das atividades. Sendo assim para dar continuidade ao trabalho com jogos didáticos providenciamos um *kit* de matemática (material dourado, um par de dados, o jogo da velha de adição e o jogo do tangam de subtração e jogo da memória das formas geométricas), e o entregamos a cada aluno para utilizar junto com os pais nas atividades de matemática propostas.

Uma vez por semana enviamos uma atividade utilizando algum jogo matemático. Os pais realizavam as atividades com os filhos e nos enviavam fotos registrando-as. Observamos que alguns pais gostam de utilizar os jogos com os filhos como podemos ver nos relatos a seguir quando perguntei no grupo do WhatsApp o que eles achavam dos jogos didáticos que faziam com os filhos:

“Eu amei...achei que ajudou bastante no desenvolvimento de Rillary e sem contar que se tornou mais atrativo pra ela, se tornou divertido e não chato, então acaba estimulando-os a quererem estudar!” (Izabel)

“Eu achei muito bom, ajuda muito no aprendizado das crianças” (Fabiana)

“Pra mim foi se grande aprendizado Karla se desenvolveu ainda mais brincando e aprendendo” (Fátima)

“Você faz um trabalho excelente com cada equipamento diferente é bom no aprendizado da criança eles aprende e brinca ao mesmo tempo muito bom e divertido”. (Jéssica).



“Achei as atividades muito interessantes e educativas, se torna um pouco mais divertido, e fácil para Evelin fazer, com esses materiais dá pra brincar e aprender ao mesmo tempo” (Marinalva).

Os alunos também demonstraram interesse e prazer em realizar as atividades relatados nos seguintes depoimentos:

“Eu gosto demais, porque a gente pode estudar, pode brincar e não é chato. E pode aprender muita coisa e a gente pode saber mais.” (Rillary, 7 anos).

“O jogo é legal, eu aprendi muitas coisas com ele, eu me diverti muito e me ajudou muito no aprendizado. (Karla Fabyanne,7 anos).

“Eu achei legal porque aprendo e ainda brinco com minhas irmãs no mesmo tempo. Eu gostei de brincar com esses jogos.” (Evelin, 7anos).

“Eu aprendi bastante com esse material, muito legal” (Maria Luiza, 7 anos)

Ao analisar os relatos dos pais e das crianças observamos o quanto é válido utilizar os jogos didáticos em sala de aula. Torna-se mais eficiente a transmissão do conhecimento e o interesse do aluno em querer aprender. Para Freire (2002, p.52) o professor é fundamental no processo de ensino aprendizagem afirmando que “saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou sua construção”. Desta forma percebemos que a ludicidade do jogo auxilia o professor no processo ensino-aprendizagem do aluno como também estimula o raciocínio do aluno e gradativamente ele constrói o seu conhecimento de forma lúdica e prazerosa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com esse estudo percebemos que o jogo didático realmente contribui para o desenvolvimento ensino-aprendizagem dos alunos, mas que depende da participação do professor e dos pais no caso das aulas remotas. Através dos jogos é possível atrair os alunos e despertar neles o gosto pela matemática.

Só através de uma boa educação podemos formar o ser humano dando-lhe oportunidade de pensar, refletir, criticar e criar. Sendo capaz de construir e trocar conhecimentos para seu crescimento intelectual. Mas para tal formação é necessário que a família e escola estejam juntas principalmente neste momento tão difícil de pandemia

De acordo com pesquisas sabemos que o Brasil tem um grande déficit tanto na língua portuguesa como na matemática. No Ideb de 2019 o Estado Paraíba recebeu a nota 4,9. Apesar de ter tido um avanço em relação ao resultado anterior ainda precisa melhorar bastante para



alcançar a meta de 6,0. Crianças ainda saem do ensino fundamental com dificuldades de realizar as quatro operações fundamentais (somar, subtrair, multiplicar e dividir) Tudo pelo fato de não se aplicar uma matemática mais divertida através dos jogos nas séries iniciais. Da mesma forma como há o incentivo da leitura deveria haver por parte dos pais e/ou responsáveis o incentivo pela matemática.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Karla. **A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem para deficientes intelectuais**. Campina Grande, 2010.

BENITE, A.M.C.; PEREIRA. (2011). **Formação do professor e docência em química em rede social: estudos sobre inclusão escolar e o pensar comunicativo**. Tese do Programa Multiinstitucional de Doutorado em Química UFG/UFU/UFMS – Goiânia, GO, Brasil.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNC_C_20dez_site.pdf. Acesso em: 08/10/2020

_____. **Declaração Mundial de Educação para Todos e Plano de Ação para Satisfazer as Necessidades Básicas de Aprendizagem**. Conferência Mundial sobre Educação para Necessidades Especiais, 1994, Salamanca (Espanha). Genebra: UNESCO, 1994.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Língua Portuguesa**. Brasília: MECSEF, 1998. BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Matemática**. Brasília: MECSEF, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 22ª ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.

LOPES, Patrícia. **Atuação dos pais na educação**. Equipe Brasil Escola. Disponível em: . Acesso em 13 de outubro de 2020.

LÓPEZ, I Sarramona. **Educação na família e na escola: o que é, como se faz**. 2.ed. São Paulo: Editora Loyola, 2009.

NOGUEIRA, Cléia Maria Ignatius. Tendências em Educação Matemática escolar: das relações aluno-professor e o saber matemático. In: ANDRADE, Doherty; NOGUEIRA, Cléia Maria Ignatius. (org). **Educação Matemática e as operações fundamentais**. Maringá: EDUEM, 2005.

SELVA, K.R e CAMARGO. M. **O jogo matemático como recurso para construção do conhecimento**. 2009.p 12.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1889. p.58