

# O Poder Do Lúdico E Do Movimento No Aprendizado De Novos Idiomas: Desbloqueando O Aprendizado Com O Uso Da Tecnologia Na Educação Especial: Relato De Experiência Com Imersão De Tecnologia Assistiva De Baixo Custo

Gladys Nogueira Cabral<sup>1</sup>, Simone Helen Drumond Ischkanian<sup>2</sup>,  
Diogo Rafael Da Silva<sup>3</sup>, Rita Cristina Guimarães De Almeida<sup>4</sup>,  
Adelene De Souza<sup>5</sup>, Idênis Glória Belchior<sup>6</sup>, José Galúcio Campos<sup>7</sup>

<sup>1</sup>Doutoranda Em Ciências Da Educação Pela Facultad Interamericana De Ciencias Sociales (FICS),  
Calle De La Amistad 777, C/ Rosario – Asunción – Paraguay.

<sup>2</sup> Doutoranda Em Ciências Da Educação Pela Universidade San Lorenzo (USL),  
Dir. España 330 C/ San Lorenzo Y Cnel. Bogado España N° 412, San. Lorenzo 2160, San Lorenzo, Paraguay.

<sup>3</sup>Mestrando Em Engenharia De Software, Pela CESAR School.  
Avenida, Cais Do Apolo, 77, Recife, PE – Brasil. CEP: 50030-220.

<sup>4</sup> Mestranda Em Educação Especial E Inclusiva Pelo Instituto Federal Do Amazonas – IFAM - Campus Centro  
Av. Sete De Setembro, 1975 - Centro, Manaus - AM, 69020-120

<sup>5</sup> Mestre Em Educação Pela Universidade Federal De Lavras (UFLA). Trevo Rotatório Professor Edmir Sá  
Santos Universidade Federal De, Lavras - MG, 37203-202

<sup>6</sup> Doutoranda Em Ciências Da Educação. Pela Facultad Interamericana De Ciencias Sociales (FICS),  
Calle De La Amistad 777, C/ Rosario – Asunción – Paraguay.

<sup>7</sup>Doutor Em Educação Em Ciências E Matemática Pela Universidade Federal Do Mato Grosso (UFMT). R.  
Quarenta E Nove, 2367 - Boa Esperança, Cuiabá - MT, 78060-900

## Resumo:

Práticas educativas inovadoras são cada vez mais necessárias quando o tema é inclusão. Nesse processo, as tecnologias são consideradas como importantes aliadas quando bem direcionadas e utilizadas, servindo como complemento em atividades lúdicas e movimentos que permitam um adequado processo de aprendizagem e desenvolvimento de uma nova língua. O que envolve interação e experiências enriquecedoras. Este artigo explorou a interseção da tecnologia assistiva (TA) o lúdico, o movimento e o aprendizado de novos idiomas, destacando seu potencial para desbloquear o conhecimento em contextos de educação especial. Aborda o papel fundamental da TA de baixo custo como ferramenta de inclusão e otimização do aprendizado. Por meio de um relato de experiência, demonstra-se como a imersão em TA de baixo custo associada ao lúdico e ao movimento pode facilitar a aquisição de uma segunda língua para alunos com necessidades educacionais especiais, promovendo autonomia, engajamento e inclusão junto aos demais companheiros de sala.

**Palavras-chave:** Aprendizado de idiomas; Lúdico; Movimento; Tecnologia assistiva; Educação especial; Inclusão.

Date of Submission: 18-07-2025

Date of Acceptance: 28-07-2025

## I. Introduction

A aquisição de um novo idioma é um desafio complexo que envolve múltiplos fatores cognitivos, emocionais e sociais. Para estudantes com necessidades educacionais especiais, esse desafio pode ser amplificado, exigindo abordagens pedagógicas inovadoras e personalizadas. O lúdico e o movimento têm sido reconhecidos como poderosas ferramentas no processo de ensino-aprendizagem, capazes de criar ambientes mais engajadores, significativos e acessíveis (Vygotsky, 2007). A incorporação de atividades que estimulam o brincar e a expressão corporal pode transformar a experiência de aprendizado, tornando-a mais prazerosa para os alunos e promovendo maior eficácia no processo de Ensino e aprendizado.

Paralelamente, a tecnologia emerge como um pilar fundamental para a inclusão na educação. Em particular, a tecnologia assistiva (TA) de baixo custo, que pode oferecer soluções viáveis e acessíveis para superar barreiras de aprendizado e comunicação, (Sasaki, 2010), podendo ser utilizada no processo de aprendizagem de uma nova língua e em diversos contextos educacionais. Assim, este artigo busca discutir como a sinergia entre o

lúdico, o movimento e a TA de baixo custo pode potencializar o aprendizado de novos idiomas na educação especial, culminando em um relato de experiência que ilustra essa imersão prática inclusiva.

## **II. Fundamentação Teórica**

### **O Lúdico e o Movimento na Aquisição da Linguagem**

O brincar é uma atividade inerente ao desenvolvimento humano, essencial para a construção do conhecimento e da socialização. Para Piaget (2013), o jogo é um meio pelo qual a criança assimila e se adapta ao mundo, desenvolvendo estruturas cognitivas. No contexto do aprendizado de idiomas, atividades lúdicas como jogos de tabuleiro, canções, dramatizações e contação de histórias criam um ambiente de baixa ansiedade, que favorece a produção oral e a compreensão, (Kishimoto, 2011), dos alunos quando trabalhados de modo assertivo.

O movimento, por sua vez, está intrinsecamente ligado à cognição. A abordagem de resposta física total (TPR - Total Physical Response), proposta por Asher (1988), demonstra como a conexão entre comandos verbais e ações físicas pode acelerar a compreensão e a internalização de vocabulário e estruturas gramaticais. O uso do corpo, gestos e dança no processo de aprendizado de idiomas não apenas torna a aula mais dinâmica, mas também atende a diferentes estilos de aprendizado, incluindo aqueles que se beneficiam de uma abordagem cinestésica. Ferreira e Ribeiro (2021), realizaram uma pesquisa cujos resultados mostraram que o movimento do corpo, quando feito em ambientes imersivos (ou seja, em lugares onde a pessoa está completamente envolvida na experiência), pode ajudar a aprender novas palavras em uma segunda língua. Isso porque esses ambientes usam diferentes formas de aprender ao mesmo tempo (como imagens, sons, movimentos), o que cria uma experiência completa para o estudante.

Ao usar o corpo para explorar o mundo virtual, a pessoa consegue aprender de forma mais dinâmica, interativa, independente e envolvente. Além disso, ela tem mais controle sobre o próprio aprendizado, o que torna o processo mais eficaz e interessante.

### **Tecnologia Assistiva de Baixo Custo na Educação Especial**

As tecnologias podem ser usadas de várias maneiras para ajudar os alunos a aprender um novo idioma de uma forma mais eficiente. Por exemplo, podem incluir jogos e atividades que envolvem o aluno, plataformas de videoconferência para praticar a conversação com outras pessoas, e programas de ensino feitos especialmente para cada estudante, levando em conta suas habilidades e interesses. (Cabral, 2023),

A Educação Especial busca garantir o acesso, a participação e a aprendizagem de alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação (Referência de legislação ou política de educação especial, ex: BRASIL, 2008). Nesse contexto, a Tecnologia Assistiva (TA) desempenha um papel fundamental. Conforme o Comitê de Ajudas Técnicas (CAT), TA é uma "área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade" (Referência: BRASIL, 2009).

A importância da TA de baixo custo reside em sua acessibilidade e adaptabilidade. Soluções como aplicativos gratuitos, materiais recicláveis adaptados, softwares de código aberto, e até mesmo recursos como pranchas de comunicação com símbolos e pictogramas, podem ser desenvolvidos e implementados sem grandes investimentos (Referência de autor sobre TA de baixo custo, ex: SILVA, 2020). Essas ferramentas empoderam alunos e educadores, permitindo a personalização do ensino e a superação de barreiras específicas, promovendo a autonomia e a participação ativa (Referência sobre autonomia com TA).

## **III. Metodologia**

### **O Relato de Experiência**

Este estudo caracteriza-se como um relato de experiência, de natureza qualitativa, que descreve e analisa uma prática pedagógica inovadora. O contexto da experiência foi uma sala de aula do Ensino regular, utilizando-se de recursos multifuncionais, em uma escola pública Municipal, no Interior do Estado de São Paulo, com um grupo de 8 alunos com diferentes necessidades educacionais especiais, como deficiência intelectual, transtorno do espectro autista, analfabetismo, dificuldade de aprendizagem, além dos alunos do Ensino regular, totalizando 20 alunos em total. Nesse sentido, o relato busca observar o processo de aprendizagem nos alunos de inclusão.

As intervenções consistiram na aplicação de atividades lúdicas e de movimento para o ensino de vocabulário e frases básicas em inglês sobre os "materiais escolares", utilizando TAs de baixo custo (tecnologias já disponíveis em sala de aula). Dentre as TAs empregadas, destacam-se: aplicativos de jogos educativos gratuitos transmitidos pela TV e imagens de comunicação alternativa confeccionadas com materiais impressos e plastificados (com paletas de uso – pranchas), uso de vídeos com legendas e tradução simultânea em tela de acesso livre, TV, uso de imagens e áudio, uso de músicas com vídeos e movimentos, e uso de bingo dos materiais escolares. Os dados foram coletados por meio de observação dos participantes, registros em diário de campo, fotografias e algumas filmagens das atuações em sala de aula, além das produções dos alunos.

### **Relato da Experiência**

Durante o período de 4 semanas, foram desenvolvidas as seguintes atividades:

Na 1ª aula foram colocados os materiais escolares sobre a mesa dos alunos, separados em grupos, cada grupo com um aluno especial. Foi apresentado um vídeo com imagens e sons do vocabulário em inglês e feitas repetições dos sons por parte da maioria dos alunos. O vídeo foi repassado 3 vezes durante a aula. As repetições dos sons foram de 6 vezes. Após a 1ª repetição, foi perguntado o que significava e para que servia cada imagem na língua materna (LI), a língua portuguesa (LP). Com ajuda, os alunos especiais foram movendo a cabeça e levantando seus objetos escolares sobre a mesa. Outros respondendo e outros tentando falar. Logo, foram mostradas as imagens na TV, novamente, e os alunos foram, uns falando, outros repetindo qual era a imagem, outros levantando seus objetos da mesa. Nessa fase, não todos podiam repetir, em especial um dos alunos com deficiência global do desenvolvimento, em cadeiras de roda, que se mostrava o tempo todo muito feliz, sorrindo como se estivesse se divertindo. Outro aluno autista não falava, mas utilizava-se dos objetos sobre a mesa para participar, e, em ocasiões, levantava-se para me trazer o objeto. Outro, sempre olhando para cima, parecia estar associando as informações.

Na 2ª aula, foi realizada uma breve revisão da aula 1, mostrando o vídeo novamente e fazendo a repetição das palavras. Dessa vez, foi levado um microfone digital, o que motivou ainda mais os alunos, pois todos queriam falar no microfone. Cada um teve a oportunidade de repetir, em inglês o nome das imagens apresentadas. O aluno em cadeira de rodas, sem comunicação verbal e dificuldades motoras, só sorri o tempo todo, mas, ao colocar o microfone perto dele, ele deu tudo de si para emitir vários sons, como se estivesse falando o nome das imagens. Foi muito emocionante, todos os companheiros o aplaudiram e ele sorria o tempo todo. Logo, foi apresentada a canção contendo o vocabulário dos objetos escolares. A canção foi repetida 3 vezes, com os alunos atentos, tentando repetir a canção. Eles reconheceram a maioria dos nomes, em LI, das imagens dos objetos escolares apresentados.

Na 3ª aula, foram feitas as revisões do vídeo 1 (vocabulário), do vídeo musical e realizado os movimentos corporais, utilizando-se da dança, usando comandos como: levantar o braço, mexer a cabeça, mover as mãos, mover os pés, sorrir, piscar, etc. O aluno em cadeiras de rodas teve ajuda dos companheiros de grupo para realizar os movimentos e sorria o tempo todo. O aluno autista que sempre olhava para cima foi motivado pelos companheiros a levantar-se e realizar alguns movimentos corporais, sorrindo por primeira vez na sala de aula. Para finalizar esta aula, foram distribuídas as imagens – os flash cards plastificados e colocado sobre a mesa, assim com as pranchas de comunicação, apoiadas por paletinhas, para que os alunos pudessem levantar a imagem quando o nome do objeto escolar fosse mencionado. Os alunos com necessidades especiais estiveram o tempo todo acompanhados pelos demais colegas de classe e se divertiram muito. Os alunos se destacaram em levantar as pranchas ou apontá-las com assertividade. Todos participaram de diferentes momentos. Logo, cantamos a canção dos objetos escolares usando o microfone para finalizar a aula.

Na 4ª (última aula), foi realizada uma revisão geral: apresentado o vídeo de vocabulário 1 vez, a música, realizando movimentos com as partes do corpo, e foi mostrado os flash cards na TV. Logo, foram distribuídas uma cartela com imagens dos objetos escolares “o bingo dos objetos escolares” para cada aluno. A professora deu as indicações e a forma como seriam marcadas as cartelas. Com a ajuda dos companheiros, os alunos com necessidades especiais apontavam ou marcavam as imagens quando mencionadas pela professora. Os bingos preenchidos eram premiados com “stickers” (adesivos com carinhas felizes). No final, a sala toda recebeu seu sticker.

### **Análise dos Resultados**

Nesse cenário, a imersão na TA de baixo custo aliada aos jogos e a tecnologia disponíveis em sala de aula, demonstrou ser um facilitador essencial. Quando Piaget (2023), falou sobre a brincadeira, ele a colocou como parte do que aprendemos e do nosso entendimento, e não apenas como um aspecto da nossa mente em si. Ele faz uma diferença entre construir estruturas mentais (que são as formas que nossa mente organiza as informações) e adquirir conhecimentos (que é aprender coisas novas). Para Piaget, a brincadeira é um processo de assimilação, ou seja, ela ajuda a integrar novas experiências ao que já sabemos. Assim, a brincadeira faz parte do conteúdo do que pensamos e aprendemos, semelhante ao processo de aprendizagem, ajudando a fortalecer nossa compreensão do mundo.

O uso de aplicativos de flashcards interativos, permitiu que alunos com dificuldade de memorização visual associassem imagens e sons de forma mais eficaz. Segundo Patil e Iyer (2016), os flashcards são recursos que as pessoas usam para aprender por conta própria, ajudando a verificar o que já sabem sobre um tema específico. Essa ferramenta de estudo é bastante útil, pois incentiva os estudantes a revisarem os conteúdos, o que reforça o aprendizado e facilita a autoaprendizagem. Quando usados de forma correta, os flashcards podem facilitar uma aprendizagem que permanece na memória por mais tempo, contribuindo de maneira importante para o processo de adquirir conhecimentos de maneira eficaz. As pranchas de comunicação alternativa, de acordo com Romano e Chun (2008), é uma TA, cuja a principal finalidade da é ajudar pessoas que têm alguma dificuldade ou

limitação, incluindo dificuldades na comunicação, para que possam ser mais independentes. A comunicação alternativa faz parte dessa tecnologia, e ela inclui recursos que ajudam quem não consegue falar ou usar a fala normalmente. Um exemplo desses recursos é a prancha de comunicação alternativa, que é uma ferramenta muito útil para ajudar essas pessoas a se comunicarem melhor. (Brasil, 2029). Elas auxiliaram alunos não verbais a expressar suas escolhas e participar ativamente das atividades lúdicas, como jogos de adivinhação.

Nesse cenário de aprendizagem, observou-se um aumento significativo no engajamento e na motivação dos alunos. A natureza lúdica das atividades, aliada à possibilidade de interagir com a TA de forma autônoma, reduziu a frustração e estimulou a participação ativa. Os momentos de movimento com a música e a dança, as repetições, os vídeos, flash cards, pranchas de comunicação e o jogo de bingo, não apenas consolidaram o vocabulário, mas também promoveram a coordenação motora e a interação social. Houve evidências de "aumento do vocabulário receptivo e expressivo, maior iniciativa em tentar se comunicar em inglês, melhora na pronúncia de sons específicos, desenvolvimento da autonomia no uso das ferramentas usadas e diversão entre os alunos".

Estes achados corroboram a literatura que defende a importância do brincar e da ação corporal para a cognição e o aprendizado como aponta Kishimoto (2008), quem reafirma o potencial inclusivo e transformador da TA, especialmente quando acessível e adaptada às realidades dos contextos educacionais. Para Kishimoto (2018), a linguagem funciona de uma maneira prática, onde as palavras ganham significado através de experiências e associações que fazemos. As línguas são ferramentas que usamos para nos expressar. Elas têm regras próprias de como as palavras podem ser combinadas, mas essas regras não representam a ordem do mundo real. Quando usamos palavras, não estamos tentando entender exatamente a realidade, e sim manipulá-la de forma simbólica, de acordo com nossos desejos do dia a dia. Por isso, falar de "jogo" aqui não se refere a uma linguagem científica, mas ao uso habitual da linguagem no nosso cotidiano.

#### **IV. Discussão**

A experiência relatada demonstra que a integração estratégica de abordagens lúdicas, movimento e TA de baixo custo pode ser um catalisador poderoso para o aprendizado de novos idiomas na educação especial. As barreiras tradicionalmente associadas ao ensino de línguas para esse público podem ser significativamente mitigadas quando o processo se torna mais concreto, interativo e divertido.

É necessário que os educadores sejam capacitados para identificar e adaptar TAs de baixo custo, transformando recursos cotidianos em ferramentas pedagógicas eficazes. "É fundamental que educadores e instituições de ensino incorporem a tecnologia de forma estratégica em suas abordagens de ensino de idiomas, a fim de maximizar o potencial de aprendizagem dos alunos e superar os desafios enfrentados. (Cabral, 2023, p. 134). Assim, também, Ischkanian et al. (2025), destacam a necessidade de se repensar a forma como a educação é concebida atualmente. Essa mudança de conceito, ou "mudança de paradigma", é essencial para que todas as pessoas, independentemente de suas diferenças ou necessidades, possam aprender e participar do processo de maneira justa e eficaz. Essa transformação é vista como fundamental para garantir que a educação seja mais inclusiva e preparada para o futuro.

A flexibilidade dessas soluções permite uma personalização que métodos mais tradicionais muitas vezes não oferecem. A experiência também reforça a necessidade de um planejamento pedagógico flexível e inclusivo, que valorize a singularidade de cada estudante e explore suas potencialidades através de múltiplos canais sensoriais.

#### **V. Considerações Finais**

Este artigo buscou evidenciar o poder transformador do lúdico e do movimento no aprendizado de novos idiomas, especialmente quando complementado pelo uso estratégico da tecnologia assistiva de baixo custo na educação especial. O relato de experiência ilustrou como essa sinergia pode desbloquear o aprendizado, promovendo a inclusão, a autonomia e um engajamento mais profundo por parte dos alunos. A integração de metodologias lúdicas, movimento e TA de baixo custo foi um catalisador poderoso para a participação e inclusão dos alunos no aprendizado da língua inglesa na educação especial. As barreiras tradicionalmente associadas ao ensino de línguas para esse público podem ser significativamente mitigadas quando o processo se torna mais concreto, interativo e divertido.

Recomenda-se que futuras pesquisas explorem "a replicação dessa metodologia em outros contextos e com diferentes grupos de alunos, além de estudos longitudinais para avaliar os impactos a longo prazo na fluência e no desenvolvimento comunicativo". Acreditamos que o investimento em abordagens pedagógicas inovadoras e acessíveis é fundamental para garantir que o aprendizado de novos idiomas seja uma oportunidade real e enriquecedora para todos.

### Referências Bibliográficas

- [1]. ASHER, J. J. Learning Another Language Through Actions: The Complete Teacher's Guidebook. 3. Ed. Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions, 1988. ISBN-10: 0940296500.
- [2]. BRASIL. Lei Nº 11.769, De 25 De Setembro De 2008. Dispõe Sobre O Ensino De Música Na Educação Básica. Brasília, DF: Diário Oficial Da União, 2008. Disponível Em: [https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2007-2010/2008/Lei/L11769.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/Lei/L11769.htm) Acesso Em: 14 Mai. 2025.
- [3]. BRASIL. Secretaria De Educação Especial. Política Nacional De Educação Especial Na Perspectiva Da Educação Inclusiva. Brasília, DF: MEC/SEESP, 2008. Disponível Em: [https://www.gov.br/mec/pt-br/media/etnico\\_racial/pdf/diretrizes\\_curriculares\\_nacionais\\_para\\_educacao\\_basica\\_diversidade\\_e\\_inclusao\\_2013.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/media/etnico_racial/pdf/diretrizes_curriculares_nacionais_para_educacao_basica_diversidade_e_inclusao_2013.pdf) Acesso Em: 14 Mai. 2025.
- [4]. BRASIL. Comitê De Ajudas Técnicas. Tecnologia Assistiva. Brasília, DF: Ministério Da Saúde, 2009. Disponível Em: [https://www.galvaofilho.net/livro-tecnologia-assistiva\\_cat.pdf](https://www.galvaofilho.net/livro-tecnologia-assistiva_cat.pdf) Acesso Em: 14 Mai. 2025.
- [5]. Cabral, Nogueira Gladys. O Papel Das Tecnologias Na Aprendizagem De Idiomas: Desafios, Oportunidades E Recursos. In: Cabral, Gladys Nogueira; Raimundo, Joselita Silva Brito (Org.). Psicologia, Tecnologias E Educação: Reflexões Contemporâneas, V. 2. 2 Ed. Alegre: Terried, 2023, P. Disponível Em: [https://03aaa5d3-1809-4d80-ba2c-5513b2bdae61.usrfiles.com/Ugd/03aaa5\\_62a44e1f54c54ac38fbc8c8a20213a3d.pdf](https://03aaa5d3-1809-4d80-ba2c-5513b2bdae61.usrfiles.com/Ugd/03aaa5_62a44e1f54c54ac38fbc8c8a20213a3d.pdf) Acesso Em: 13 Mai. 2025.
- [6]. FERREIRA, M. C.; RIBEIRO, P. N. De S. O Movimento Corporal Na Aprendizagem Devocabulário Em L2/Le Em Ambientes Imersivos. Ilha Do Desterro V. 74, Nº 3, P. 369-391, Florianópolis, Set/Dez 2021. Disponível Em: <https://www.scielo.br/j/ides/A/7pvhq8wspthyds8qxttqnd/?format=pdf> Acesso Em: 14 Mai. 2025.
- [7]. KISHIMOTO, T. M. O Jogo E A Educação Infantil. In: Jogo, Brinquedo, Brincadeira E A Educação. Tikuto M. Kisshmoto (Org.); 14. Ed. São Paulo: Cortez, 2011. ISBN 978-85-249-1647-2
- [8]. PATIL, R.; IYER, P. Perceptions Of Undergraduate Medical Students On Use Offlashcards As A Mode Of Learning Anatomy. National Journal Of Integratedresearch In Medicine, V. 7, N. 2, P. 110–112, 2016. Disponível Em: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asn&AN=115593826&lang=pt-br&site=ehost-live>. Acesso Em: 15 Mai. 2025.
- [9]. PIAGET, J. A Formação Do Símbolo Na Criança: Imitação, Jogo E Sonho, Imagem E Representação. /Jean Piaget; Tradução De Álvaro Cabral E Christiano Monteiro Oiticica. 4ª Ed. Rio De Janeiro: LTC. 2023. ISBN: 978-85-216-3648-9.
- [10]. PIAGET, J. Play, Dreams And Imitation In Childhood. 1st Ed. London: Routledge, 2013. 308p. ISBN: 9781315009698
- [11]. ROMANO, N.; CHUN, R. Y. S. A Comunicação Suplementar E Alternativa Na Percepção Defamiliares E Fonoaudiólogos: Facilitadores E Barreiras. In: CODAS. Sociedade Brasileira Defonoaudiologia, 2018.
- [12]. SASSAKI, R. K. Inclusão: Construindo Uma Sociedade Para Todos. 8. Ed. Rio De Janeiro: WVA, 2010. 180p. ISBN: 9788585644116
- [13]. ISCHKANIAN, S. H. D.; CABRAL, G. N.; DEMO, G.; SILVA, E. D. De C.; SANTOS, D. De S.; CARVALHO, S. N. De; ARAÚJO, F.; VIEIRA, N. M. C. O Desafio Da Inclusão Escolar. Janeiro 2025. Disponível Em: [Academia.Edu]. Acesso Em: 18 Jul. 2025.
- [14]. VYGOTSKY, L. S. A Formação Social Da Mente: O Desenvolvimento Dos Processos Psicológicos Superiores. 7. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 224p. ISBN-10: 8533622643