



**TRILHA DAS OPERAÇÕES: ELABORAÇÃO DE UM RECURSO LÚDICO PARA O
ENSINO FUNDAMENTAL**

Josilane Dias de Souza

Suellen Aparecida Greatti Vieira

RESUMO

O presente trabalho, propõe o desenvolvimento de um jogo de tabuleiro pedagógico baseado no modelo de trilha, com o objetivo de facilitar o aprendizado das operações matemáticas básicas de adição, subtração, multiplicação e divisão, no ensino fundamental. Trata-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa, cujo principal objetivo é demonstrar uma nova estratégia de ensino para os estudantes e promover a aprendizagem utilizando esse método de ensino, nos conteúdos matemáticos. Dessa forma, espera-se que os alunos apresentem melhorias significativas na compreensão das operações básicas e que melhorem sua autonomia, seu raciocínio lógico, trabalho em equipe, comunicação e resoluções de conflitos, uma vez que os alunos precisam colaborar para avançar no jogo e conseqüentemente fiquem mais confiantes para resolver cálculos, contribuindo para uma aprendizagem mais significativa e duradoura aumentando o interesse pelas aulas de matemática.

Palavras-chave: Matemática. Ensino Fundamental. Quatro operações. Jogo Pedagógico.

1. INTRODUÇÃO

As operações matemáticas básicas, adição, subtração, multiplicação e divisão são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e do raciocínio lógico, pois as mesmas são aplicadas em inúmeras situações do cotidiano, desde a organização de finanças pessoais até a solução de problemas complexos em diversas áreas do conhecimento. No entanto, muitos alunos apresentam bastante dificuldade na compreensão das quatro operações, prejudicando seu desempenho escolar e conseqüentemente gerando uma relação conflituosa com a disciplina.

Diante dessa problemática, é essencial buscar novos métodos de ensino mais dinâmicos, envolventes, e que estimulem o interesse e a participação dos alunos nas aulas. E este estudo propõe a criação de um jogo de tabuleiro pedagógico baseado no modelo de trilha, que servirá como uma ferramenta para facilitar o aprendizado das operações básicas.

A ideia é adaptar essa ferramenta, já conhecida por sua capacidade de promover a diversão e aprendizado, para trabalhar as operações matemáticas com alunos do ensino fundamental. Além de tornar o aprendizado mais interessante, o jogo também pode ajudar a desenvolver habilidades como raciocínio lógico, trabalho em equipe e concentração.

Além disso, o jogo não se limita apenas a apresentar operações para que os alunos respondam rapidamente. Ele foi pensado para incluir diferentes tipos de cartas que estimulam o raciocínio matemático, como cartas de explicação, de estimativa, de identificação de erros e de estratégias. Essas cartas incentivam o aluno a pensar sobre o processo, justificar respostas e analisar possibilidades, e não apenas calcular. Com isso, o jogo deixa de ser apenas uma competição e passa a se tornar uma ferramenta pedagógica que favorece a compreensão, o desenvolvimento de estratégias e a construção de confiança na hora de resolver as quatro operações.

Ademais, os jogos de tabuleiro oferecem uma forma simples e envolvente de ensinar matemática, permitindo que conceitos sejam aplicados de maneira prática e contextualizada. Com um formato flexível, eles podem ser ajustados às necessidades dos alunos, promovendo inclusão e interação.

Sendo assim, o objetivo dessa pesquisa é mostrar como um método lúdico pode transformar a maneira como os alunos aprendem matemática, fortalecendo sua confiança e tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Os jogos têm sido amplamente reconhecidos como ferramentas pedagógicas eficazes para o ensino de matemática. No âmbito da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os recursos didáticos são destacados como elementos fundamentais no ensino de matemática para o Ensino Fundamental.

Recursos didáticos como malhas quadriculadas, ábacos, jogos, livros, vídeos, calculadoras, planilhas eletrônicas e softwares de geometria dinâmica têm um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas. Entretanto, esses materiais precisam estar integrados a situações que levem à reflexão e à sistematização, para que se inicie um processo de formalização (BNCC 2017, p. 276).

Essa orientação ressalta que o uso de materiais pedagógicos deve ser planejado de forma intencional e contextualizada, proporcionando aos alunos não apenas a prática, mas também a reflexão e a sistematização dos conceitos matemáticos. Isso reforça a importância de integrar o lúdico e o tecnológico ao currículo de forma que contribua para a construção de uma aprendizagem significativa.

Seguindo a orientação da BNCC sobre o uso de recursos didáticos para o ensino de Matemática, Sampaio, Junior e Souza (2021) também reforçam a importância do lúdico como ferramenta pedagógica. Em sua pesquisa qualitativa de caráter descritivo, os autores destacam os resultados positivos obtidos com o uso desse método.

A atividade auxiliou na compreensão das quatro operações e, utilizando o lúdico,

forneceu um caminho alternativo para a prática da sala de aula. Nesse sentido, as aulas permitiram criar condições favoráveis para que os alunos trocassem experiências, atribuíssem sentidos e significados aos conteúdos trabalhados com as quatro operações” (Sampaio, Junior e Souza 2021, p. 21107).

Essa abordagem evidencia o potencial do lúdico para engajar os alunos e tornar o aprendizado mais significativo, promovendo a troca de experiências e a construção coletiva de conhecimento.

De acordo com Holanda, Freitas e Rodrigues (2020), em sua pesquisa sobre as dificuldades encontradas nos conteúdos das quatro operações básicas no ensino médio, destaca-se que muitos alunos chegam a essa etapa sem dominar operações essenciais. Segundo os autores,

Observamos que os alunos apresentavam desempenho escolar em nível muito abaixo do que seria esperado, pois eles não dominavam as operações básicas e tinham muitas dificuldades em resolver expressões numéricas que continham colchetes e parênteses, e as operações com elementos expressos em forma de frações e números decimais (Holanda, Freitas e Rodrigues 2020, p.60).

Essa constatação reforça a necessidade de estratégias metodológicas que promovam o engajamento e a aprendizagem significativa. Nesse contexto, os autores ressaltam o papel dos jogos pedagógicos como recurso eficaz: “Vale ressaltar que os jogos, além de divertirem os alunos, causam um efeito de satisfação em conseguir jogar por ter aprendido o conteúdo, tornando mais fáceis as interações entre o professor, os alunos e o conteúdo” (Holanda, Freitas e Rodrigues, 2020, p.59).

Essa abordagem evidencia o potencial do uso de jogos para superar as dificuldades no aprendizado das operações básicas e tornar o ensino mais atrativo e significativo.

Nesse sentido, Farias (2019), em sua pesquisa sobre a contribuição dos jogos para a aprendizagem da matemática, destaca a importância do uso do lúdico no contexto educacional. Segundo a autora:

Os jogos são instrumentos admissíveis e tocáveis à educação Matemática, sendo de grande utilidade no dia a dia escolar. Hoje devemos dar a verdadeira importância ao lúdico, porque é uma necessidade permanente de qualquer pessoa em qualquer idade, e que não pode ser vista somente como diversão. Para nós educadores, a ludicidade tem outra visão, além do que ela representa para a maioria das pessoas, temos como fonte de aprendizagem (Farias, 2019, p. 9).

Essa visão reflete a relevância dos jogos como ferramentas pedagógicas que vão além do entretenimento, promovendo o aprendizado e tornando-o mais significativo.

Por outro lado, devemos analisar também que diversos fatores podem contribuir para o surgimento de dificuldades no processo de aprendizagem matemática, sendo essencial

compreender essas causas a partir da vivência escolar dos estudantes e das percepções dos educadores. Nesse sentido, um estudo realizado por Pacheco e Andreis (2018) aponta que esses obstáculos podem estar ligados a experiências negativas no contato inicial com a disciplina, à ausência de apoio no ambiente familiar, à abordagem adotada pelo professor, a limitações cognitivas ou emocionais, à dificuldade em atribuir significado aos conteúdos e à carência de hábitos de estudo.

Além dos fatores emocionais, sociais e metodológicos que influenciam o desempenho dos estudantes em Matemática, as dificuldades de aprendizagem também podem estar relacionadas a aspectos mais específicos do processo cognitivo e da dinâmica escolar. Nesse sentido, os autores Pacheco e Andreis (2018) revelam que essas dificuldades frequentemente estão associadas a questões como:

Com a pesquisa de campo, evidenciou-se também que as causas das dificuldades de aprendizagem em Matemática podem ainda estar associadas à falta de compreensão determinados conteúdos, ao esquecimento de conteúdos trabalhados anteriormente, à dificuldade de concentração, à falta de compreensão e interpretação, à forma com que o professor apresenta o conteúdo, entre outras (Pacheco e Andreis 2018, p. 117).

Diante da complexidade dos fatores que interferem na aprendizagem matemática, torna-se fundamental repensar o papel do professor no processo educativo. A formação continuada, aliada a uma prática docente reflexiva, pode ser um caminho importante para enfrentar os desafios identificados em sala de aula. Nesse contexto, Pacheco e Andreis (2018) ressaltam que os professores precisam refletir sobre sua própria prática pedagógica, estabelecer vínculos entre os conteúdos matemáticos e o cotidiano dos alunos, conhecer a realidade em que estão inseridos, além de buscar estratégias que estimulem o interesse e a motivação dos estudantes, considerando também a necessidade constante de aperfeiçoamento profissional.

Em relação à Educação Básica, especialmente nos anos iniciais, é essencial que o ensino da Matemática seja conduzido de forma significativa e atrativa, respeitando o ritmo e o nível de compreensão dos estudantes. A adoção de estratégias motivadoras e contextualizadas pode facilitar a construção do conhecimento matemático e reduzir as barreiras entre o conteúdo formal e sua aplicação no cotidiano. Nesse sentido, Pontes et al. (2017) destacam que:

A criação de alternativas motivadoras para o entendimento e resolução dessas operações é de muito valia, pois permite que a criança esteja sempre interessada e pronta para a aprendizagem. O processo de contextualização nas operações básicas serve para diminuir as defasagens entre o modelo numérico abstrato e sua real prática, fazendo com que o aprendiz possa construir seu próprio ambiente de aprendizado (Pontes et al. 2017, p.472).

Diante das dificuldades frequentemente enfrentadas no processo de aprendizagem da

Matemática, torna-se necessário repensar e reinventar as práticas pedagógicas, buscando aproximar o conteúdo escolar da realidade vivida pelos estudantes. A adoção de metodologias que dialoguem com o cotidiano dos aprendizes pode contribuir significativamente para despertar o interesse e tornar o ensino mais significativo. Como ressaltam Pontes et al. (2017),

Percebe-se que reinventar o processo de ensino e aprendizagem de matemática é uma forma motivadora de gerar indivíduos prontos para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo. As novas metodologias de ensino devem estar associadas ao cotidiano dos aprendizes, pois, desta forma, acredita-se que minimizaremos as distâncias entre a teoria e a prática educacional. A sugestão de transformar a prática pedagógica dos professores de matemática é o primeiro grande passo para gerarmos o interesse pelo conhecimento e o saber (Pontes et al. 2017, p. 474).

Dentre as diversas estratégias que podem ser utilizadas para tornar o ensino de Matemática mais acessível e interessante, destaca-se o uso de atividades lúdicas, como os jogos educativos. Tais recursos favorecem a participação ativa dos estudantes, promovem o raciocínio lógico e contribuem para a superação de dificuldades, especialmente entre aqueles que apresentam bloqueios ou inseguranças frente à disciplina. Nesse sentido, Santos, Santos e Lima (2020) ressaltam que os jogos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas que facilitam o processo de aprendizagem, auxiliando os alunos na superação das dificuldades e no desenvolvimento da capacidade de interpretar situações-problema.

Ainda é comum entre muitos estudantes a ideia de que a Matemática é uma ciência inacessível, destinada apenas a indivíduos considerados altamente inteligentes. Essa visão contribui para a criação de barreiras emocionais e cognitivas no processo de aprendizagem. No entanto, é papel do professor desconstruir essas crenças e reconhecer que os alunos já chegam à escola com conhecimentos prévios importantes, especialmente relacionados a noções básicas de número e quantidade. Como resalta Santos, Santos e Lima (2020):

Dentro dessa perspectiva de que a matemática é uma ciência acabada, perfeita, muitos dos alunos acabam tendo a opinião que ela é uma matéria que apenas “mentes brilhantes” podem aprender, ou seja, aqueles que são mais inteligentes são os alunos que conseguem ter um ótimo desempenho em matemática. Mas é preciso que o professor tenha consciência que o aluno chega à sala de aula já com algum conhecimento básico de matemática, principalmente sobre número e/ou quantidade (Santos, Santos e Lima 2020, p. 82).

A construção do conhecimento matemático vai além da simples memorização de fórmulas ou regras; trata-se de um processo ativo, que exige do educador a criação de ambientes de aprendizagem estimulantes, onde o raciocínio, a autonomia e o pensamento crítico sejam constantemente provocados. É fundamental que a sala de aula se torne um espaço dinâmico, no qual os estudantes tenham oportunidades reais de explorar, questionar e desenvolver estratégias próprias de resolução. Nessa perspectiva, Santos, Santos e Lima (2020) afirmam que:

A sala de aula deve ser um ambiente para pensamentos matemáticos, resolução de problemas e suas diferentes estratégias de decisão. É admirável fazer os alunos vivenciarem um amplo número de experiências instigantes, formadoras da percepção e do raciocínio. Os tutores devem multiplicar as atividades de exploração e acender reflexões, sempre desafiando o educando a mostrar seu pensamento matemático, a ouvir e a compreender como pensar, em busca de sua autonomia. É necessário compreender que o conhecimento norteia o presente e molda o futuro; e a matemática é um processo contínuo, longo e social (Santos, Santos e Lima 2020, p. 83).

Dessa forma, com base nas discussões apresentadas, pode-se perceber que os jogos educativos oferecem um caminho viável para enfrentar as dificuldades encontradas no ensino das operações matemáticas básicas, aliando ludicidade e aprendizagem de maneira prática e envolvente. As abordagens destacadas reforçam que os jogos possibilitam a integração de elementos fundamentais ao processo educativo, como engajamento, reflexão e autonomia, favorecendo o desenvolvimento de habilidades essenciais e contribuindo para uma experiência escolar mais rica e eficaz.

3. MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa é de caráter experimental, pois consiste na aplicação de um recurso pedagógico elaborado para este estudo: um jogo de tabuleiro pedagógico baseado no modelo de trilha. A intervenção permitirá observar e analisar como os alunos respondem ao jogo, possibilitando avaliar seus efeitos no processo de aprendizagem das operações matemáticas.

Para isso, inicialmente foi realizada uma revisão bibliográfica para embasar teoricamente a criação do jogo, especialmente no que envolve a aprendizagem das quatro operações e o uso de recursos lúdicos em sala de aula. Em seguida, foi elaborado o protótipo do jogo, com regras, cartas e conteúdo alinhados às operações matemáticas básicas do Ensino Fundamental II.

Para a coleta dos dados, serão utilizados instrumentos simples e de caráter qualitativo e descritivo, um questionário pré-aplicação, respondido antes do início do jogo, e um questionário pós-aplicação, respondido após a intervenção. O objetivo desses questionários é identificar a percepção dos alunos sobre as operações matemáticas, seu nível de confiança e possíveis mudanças após o uso do recurso lúdico.

O Quadro 1 apresenta as questões que serão aplicadas inicialmente, a fim de verificar a percepção dos estudantes sobre as operações básicas.

Quadro 1 - QUESTIONÁRIO PRÉ-APLICAÇÃO

1 - Como você se sente em relação às operações matemáticas? <input type="checkbox"/> Muito confiante <input type="checkbox"/> Confiante <input type="checkbox"/> Mais ou menos confiante <input type="checkbox"/> Pouco confiante <input type="checkbox"/> Nada confiante	2 - Qual operação você acha mais fácil? <input type="checkbox"/> Adição <input type="checkbox"/> Subtração <input type="checkbox"/> Multiplicação <input type="checkbox"/> Divisão <input type="checkbox"/> Não sei responder	3 - Qual operação você acha mais difícil? <input type="checkbox"/> Adição <input type="checkbox"/> Subtração <input type="checkbox"/> Multiplicação <input type="checkbox"/> Divisão <input type="checkbox"/> Nenhuma / Não sei responder
4 - Sobre matemática e jogos, marque as opções que te representam: <input type="checkbox"/> Gosto de matemática e de aprender com jogos. <input type="checkbox"/> Gosto de matemática, mas não gosto de jogos. <input type="checkbox"/> Não gosto muito de matemática, mas gosto de jogos. <input type="checkbox"/> Não gosto de matemática nem de jogos.	5 - Resolva as operações abaixo: a) $27 + 15 =$ b) $42 - 18 =$ c) $60 \times 40 =$ d) $48 \div 6 =$	6 - Você acha que um jogo pode ajudar a aprender matemática? <input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Talvez <input type="checkbox"/> Não <input type="checkbox"/> Não sei

Fonte: autoria própria.

Após a aplicação do questionário 1, será aplicado o jogo de forma experimental com alunos do Ensino Fundamental II em uma escola parceira. A escolha desse público se deve ao fato de que os conteúdos trabalhados fazem parte do currículo dessa etapa. Além disso, trabalhar as operações é fundamental, pois essa fase do Ensino Fundamental serve como base para as séries seguintes. Quando os alunos têm contato com atividades que fortalecem o raciocínio e a prática das operações, eles chegam aos próximos anos com menos dificuldades e com mais confiança para resolver cálculos e participar das aulas de matemática.

A aplicação será realizada em duplas, para facilitar a participação e permitir que todos os estudantes tenham contato direto com o material. Durante as aplicações do jogo, será feita a observação direta do comportamento dos alunos, registrando aspectos como engajamento, participação, estratégias usadas para resolver as operações e dificuldades encontradas. Além disso, serão anotadas impressões gerais, situações específicas que acontecerão durante a atividade e possíveis ajustes necessários no jogo.

Já no Quadro 2, estão as questões que serão aplicadas após o desenvolvimento do jogo.

Quadro 2 - QUESTIONÁRIO PÓS-APLICAÇÃO

<p>1 - Depois de jogar, como você se sente em relação às operações matemáticas?</p> <p><input type="checkbox"/> Muito confiante</p> <p><input type="checkbox"/> Confiante</p> <p><input type="checkbox"/> Mais ou menos confiante</p> <p><input type="checkbox"/> Pouco confiante</p> <p><input type="checkbox"/> Nada confiante</p>	<p>2 - O jogo ajudou você a entender melhor as operações?</p> <p><input type="checkbox"/> Sim, ajudou muito</p> <p><input type="checkbox"/> Sim, ajudou um pouco</p> <p><input type="checkbox"/> Ajudou só em algumas partes</p> <p><input type="checkbox"/> Não ajudou</p> <p><input type="checkbox"/> Não sei</p>	<p>3 - Durante o jogo, qual operação você achou mais fácil?</p> <p><input type="checkbox"/> Adição</p> <p><input type="checkbox"/> Subtração</p> <p><input type="checkbox"/> Multiplicação</p> <p><input type="checkbox"/> Divisão</p> <p><input type="checkbox"/> Todas</p> <p><input type="checkbox"/> Nenhuma</p>
<p>4 - Durante o jogo, qual operação você achou mais difícil?</p> <p><input type="checkbox"/> Adição</p> <p><input type="checkbox"/> Subtração</p> <p><input type="checkbox"/> Multiplicação</p> <p><input type="checkbox"/> Divisão</p> <p><input type="checkbox"/> Nenhuma</p>	<p>5 - Você achou o jogo:</p> <p><input type="checkbox"/> Muito divertido</p> <p><input type="checkbox"/> Divertido</p> <p><input type="checkbox"/> Mais ou menos</p> <p><input type="checkbox"/> Um pouco cansativo</p> <p><input type="checkbox"/> Não gostei</p>	<p>6 - Resolva as operações abaixo:</p> <p>a) $35 + 27 =$</p> <p>b) $50 - 19 =$</p> <p>c) $74 \times 5 =$</p> <p>d) $56 \div 8 =$</p>

Fonte: autoria própria.

O desenvolvimento da pesquisa seguirá algumas etapas: primeiro, será feita a criação e finalização do jogo (tabuleiro, cartas, regras e materiais). Depois, haverá um teste inicial com um pequeno grupo de alunos para verificar se as regras estão claras e se o tempo de jogo está adequado. Em seguida, será feita a aplicação principal com a turma escolhida, utilizando o jogo em uma sequência de encontros. Em cada encontro, serão anotadas as observações e registradas as interações entre os alunos enquanto jogam.

A análise dos dados será predominantemente qualitativa, buscando interpretar os resultados obtidos a partir das observações registradas, dos questionários e das interações realizadas durante a aplicação do jogo. Serão organizadas categorias de análise, como engajamento, estratégias de resolução e compreensão das operações. A partir desses elementos, será possível identificar se houve avanços na aprendizagem, mudanças de postura em relação à matemática e quais aspectos do jogo funcionam melhor. Essa análise também permitirá apontar ajustes necessários para aperfeiçoar o recurso nas aplicações futuras.

4. RESULTADOS ESPERADOS

Ao realizar o presente método, espera-se que a aplicação do jogo de tabuleiro pedagógico proporcione melhorias significativas no aprendizado das operações matemáticas básicas, como adição, subtração, multiplicação e divisão. Além disso, pretende-se observar um aumento no interesse e na motivação dos alunos em relação às aulas de matemática, bem como o desenvolvimento de habilidades como raciocínio lógico, trabalho em equipe e resolução de

problemas. O jogo também deverá favorecer uma aprendizagem mais significativa, contribuindo para a autonomia e a confiança dos estudantes na resolução de cálculos matemáticos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação, 2017.

FARIAS, Mirian Zuqueto. **Os jogos e sua contribuição na aprendizagem da matemática**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 06, Vol. 05, pp. 82-95. Junho de 2019. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/matematica/jogos-e-sua-contribuicao>. Acesso em 24 nov. 2024.

HOLANDA, Douglas Medeiros de; FREITAS, Izabela Barbosa; RODRIGUES, Ana Cláudia da Silva. **Matemática no Ensino Médio: Dificuldades Encontradas Nos Conteúdos Das Quatro Operações Básicas**. Revista de Iniciação à Docência, v. 5, n. 2, 2020 – Publicação: agosto, 2020 - ISSN 2525-4332. Disponível em: <https://doi.org/10.22481/rid-uesb.v5i2.7160>. Acesso em 24 nov. 2024.

PACHECO, Marina Buzin; ANDREIS, Greice da iSilva Lorrenzzetti. **Causas das dificuldades de aprendizagem em Matemática: percepção de professores e estudantes do 3º ano do ensino médio**. Revista PrincípiA. DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA DO IFPB | Nº 38, João Pessoa, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ifpb.edu.br/index.php/principia/article/view/1612/806>.

PONTES, Edel Alexandre Silva; SILVA, Luciano Martins da; PONTES, Thiago Araújo; MIRANDA, Janaina Rodrigues de; SANTOS, Janaine Ferreira dos; AMORIM, Isabelle Alves de. **Raciocínio lógico matemático no desenvolvimento do intelecto de crianças através das operações adição e subtração**. Diversitas Journal, v. 2, n. 3, p. 469-476, 2017. Disponível em: https://www.diversitasjournal.com.br/diversitas_journal/article/view/552/505.

SAMPAIO, Jéssica dos Santos; JUNIOR, José Cirqueira Martins; SOUZA, Anderson Ribeiro de. **Jogos Matemáticos Como Instrumento de Auxílio na Aprendizagem Das Quatro Operações**. Brazilian Journal of Development ISSN: 2525-8761 21103. Curitiba, v.7, n.3, p. 21103-21108 mar 2021. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/25517>. Acesso em 24 nov. 2024.

SANTOS, Cicera dos; SANTOS, Dalva Pereira dos; LIMA, Mariluce Aparecida de. **A importância da atividade lúdica na Educação Matemática**. Revista Psicologia & Saberes, v. 9, n. 14, p. 1–10, 2020. ISSN 2316-1124. Disponível em: <https://revistas.cesmac.edu.br/psicologia/article/view/1152/902>.