



QUANDO A DIVERSÃO SE TORNA CONSTRUÇÃO

SANTOS, Débora Dorneles dos¹

RESUMO

Esta pesquisa tem como foco os altos índices de reprovação em matemática, o que nos leva a refletir sobre como esta disciplina vem sendo trabalhada, como a escola vem possibilitando a construção dos conhecimentos matemáticos. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica em que dialoguei virtualmente com autores como Jean Piaget, Constance kamii, Sônia Danyluk, entre outros. É notória a necessidade da mudança em torno da metodologia utilizada em salas de aula, visto que estas nem sempre contribuem para a formação de cidadãos autônomos, críticos e capazes de reconhecer problemas, buscar e selecionar informações, tomar decisões e avaliar a eficácia das suas resoluções. Uma metodologia que visa o desenvolvimento integral do sujeito precisa preocupar-se em relacionar o conhecimento cotidiano com o abstrato, organizando situações para que os saberes ultrapassem os limites em que se encontram. Uma das ferramentas para o desenvolvimento e aprendizagem na escola são os jogos, é esta a temática da pesquisa, enfatizando que os mesmos quando convenientemente preparados, são um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento matemático..

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Conhecimento, Matemática, Autonomia, Construção. Jogos.

INTRODUÇÃO

A matemática é fundamental em nossas vidas, e se refletirmos ela está presente em nosso dia-a-dia desde o momento em que fomos gerados, pois, tudo envolve número, quantidade, peso, medida ou volume. No entanto,

¹ Graduada em Pedagogia pela Unijuí, pós-graduada em Psicopedagogia pela Facisa, professora de Educação infantil da Rede; deboradorneles24@hotmail.com



pesquisas demonstram que é justamente nesta área do conhecimento que ocorre o maior índice de reprovação, e, por consequência é uma das disciplinas de menor estima por parte da maioria dos estudantes. E porque isto acontece?

Em busca de uma resposta a esta dúvida, através de leituras, observações e práticas em sala de aula, destaco três justificativas à contradição que há entre as inúmeras experiências matemáticas em nosso dia-a-dia com a aversão e dificuldades que os alunos demonstram: - O distanciamento entre o cotidiano dos alunos e a forma como os conceitos matemáticos são abordados; - A falta do material concreto; - A falta de intencionalidade nas atividades propostas;

Certamente, estes três pontos destacados evidenciam a forma como o ensino da matemática foi e, ainda vem sendo abordado por muitos educadores, revelando o despreparo destes profissionais e o não compromisso com a aprendizagem da criança.

Com o intuito de entender como as crianças constroem os conhecimentos matemáticos e como os jogos e materiais concretos podem contribuir com essas construções, elaborei um projeto de matemática para ser realizado com crianças de 4 e 5 anos. Sob uma perspectiva exploratória, o método dialético foi preponderante.

Baseada em artigos, estimativas, e estudos sob o desenvolvimento infantil discorro sobre como a criança constrói o conhecimento matemático e como a escola vem possibilitando a sua construção, abordo teorias acerca da aprendizagem, do papel do educador e as metodologias utilizadas em relação à matemática, disciplina temida por muitos.

E por fim apresento conclusões a que chego em relação à elaboração de conceitos matemáticos, enfatizando que aprender Matemática significa, fundamentalmente, utilizar-se do que distingue o ser humano, ou seja, a capacidade de pensar, refletir sobre o real vivido e o concebido, transformar este real, utilizando em sua ação, como ferramenta, o conhecimento construído em interações com as necessidades surgidas no aqui e no agora.



Como a criança constrói os conhecimentos matemáticos e como a escola vem possibilitando a sua construção.

A Matemática surgiu da interação do homem com seu mundo, ao tentar compreendê-lo e atuar nele, e, é assim, interagindo com o mundo que a criança aprende matemática. A criança constrói suas bases matemáticas pela necessidade de resolução de problemas de seu tempo, impostos pela complexidade de situações da sociedade e, como o homem parte de um sentido de número para uma construção abstrata deste, o fator tempo ocupa lugar relevante nesta construção.

Assim, muitas experiências práticas são necessárias até que se alcance uma abstração em torno do número, dos conjuntos, da classificação, seriação, e os demais conceitos matemáticos.

Sabendo que a Matemática foi elaborada a partir da atuação do homem no mundo, e que o número não é um dado imediato da natureza, mas sim uma construção da mente humana é difícil aceitar que, ainda assim, conhecedoras desse percurso e de estudos como os de Piaget, os quais afirmam que a criança constrói o conhecimento através da interação com o outro e com o mundo, nossas escolas insistam em manter um ambiente "desmatematizador". Esse ambiente é permeado pelas idéias da transmissão de conhecimentos e de que a criança, ao chegar na escola, não é dotada de saberes.

É emergente a necessidade de a escola contemporânea propiciar um ambiente matematizador e considerar o que é de mais concreto para as crianças, o seu cotidiano. Não há porque continuar com a distinção entre os conhecimentos matemáticos cotidianos dos conhecimentos escolares.

Persistir nesta dicotomia é continuar aceitando o atual quadro em que encontramos a matemática, detentora dos maiores índices de reprovação e aversão por parte dos alunos. Disciplina que muitos não entendem ou vêem sentido e utilidade, simplesmente porque cada vez mais distancia o real, o vivido pelos alunos e o abstrato, os conceitos matemáticos.

Conforme Marques "Torna-se necessária à contextualização da matemática através dos fatos cotidianos, pois, o sujeito está inserido numa cultura que o identifica, e é a



partir dela que busca imprimir outros significados às situações vividas no dia-a-dia" (1998, p. 13).

O conhecimento supõe sempre uma organização lógica, por mais elementar que ele seja. As relações que a criança constrói agindo sobre os objetos constituem instrumentos lógicos, isto é, instrumentos que lhe possibilitam compreender de que maneira as propriedades dos objetos se relacionam.

Para que haja uma boa aprendizagem matemática faz-se necessário a interação com o meio, a exploração de objetos, a distinção das características, a comparação, etc. Esta ação possibilitará inúmeras reflexões, visto que a criança reflete melhor quando seu pensamento incide sobre ações materiais e diretamente observadas do que a respeito de conteúdos simplesmente ouvidos.

Segundo as teorias de Jean Piaget (1975), a criança passa por vários ou estágios ao longo do seu desenvolvimento cognitivo. Também a construção de conceitos matemáticos é um processo longo, que requer um envolvimento ativo da criança-aluno e vai progredindo do concreto para o abstrato. Este processo de abstração matemática começa para as crianças na interação destas com o meio e só depois com os materiais concretos que, em princípio, as conduzem aos conceitos matemáticos. Acontece que estes materiais manipuláveis são fundamentais se pensarmos em ajudar a criança na passagem do concreto para o abstrato, na medida em que eles apelam a vários sentidos e são usados pelas crianças como uma espécie de suporte físico numa situação de aprendizagem.

O material deve ser oferecido às crianças antes das explicações teóricas e do trabalho com lápis e papel. É preciso que os alunos tenham tempo e liberdade para explorar o material, brincar um pouco com ele, fazer descobertas sobre sua organização. Após algum tempo de trabalho livre, o professor pode intervir, propondo questões, estimulando os alunos a manifestarem sua opinião. Em resumo, são essenciais, neste início, a ação e o raciocínio do aluno, pois, é só ele mesmo que pode formar as noções matemáticas.



A partir da observação e manipulação, da troca de ideias entre alunos e entre estes e o professor, é que as relações matemáticas começam a ser percebidas e enunciadas. O professor deve então, aos poucos, ir organizando esse conhecimento. Assim, a atitude adequada do professor, em relação ao uso do material concreto, decorre de ele conceder o ensino de matemática como um convite à exploração, à descoberta e ao raciocínio.

Quanto mais o educador proporcionar a socialização, o diálogo, a discussão acerca do conhecimento, bem como a relação destes, com objetos, em situações concretas, maior será o envolvimento das crianças com o objeto de estudo, neste caso a matemática.

Para tanto, o professor terá de promover situações que desafiem, que desacomode o pensamento, que possibilite a construção e reconstrução do conhecimento. Será fundamental que se organize um ambiente matematizador: aquele permeado por desafios, por construções, por possibilidades.

O professor, numa visão vygotskyana, é aquele que possibilita esse ambiente, que leva a criança a estabelecer relações, a pensar, indo além do que vê. Assim, ela viverá e (re)descobrirá o conhecimento, construindo-o de forma ativa, posicionando-se como parte fundamental desse mundo, capaz de promover mudanças em si mesma e em seu meio.

Como trabalhar com jogos buscando neles recursos para a aprendizagem matemática.

Ensinar matemática é desenvolver o raciocínio lógico, estimular o pensamento independente, a criatividade e a capacidade de resolver problemas.

Nós, como educadores matemáticos, devemos procurar alternativas para aumentar a motivação para a aprendizagem, desenvolver a autoconfiança, a organização, concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo e o senso cooperativo, desenvolvendo a socialização e aumentando as interações do indivíduo com outras pessoas.
(GROENWALD; TIMM, 2005, p.01)



A utilização de jogos é um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento matemático, pois possibilita uma aprendizagem lúdica, gostosa e estimuladora. Afinal, quem não gosta de diversão?

Os jogos permitem que comece haver na aula mais trabalho independente por parte dos alunos: estes aprendem a respeitar regras, a exercer papéis diferenciados e controles recíprocos, a discutir, a chegar a acordos. Proporcionam ao professor maiores oportunidades de observação, a possibilidade de variar as propostas de acordo com os níveis de trabalho dos alunos e inclusive trabalhar mais intensamente com aqueles que mais o necessitam.

No entanto, para que os jogos possibilitem a construção do conhecimento, o professor precisará conhecê-los, bem como a seus alunos, planejá-los e ter objetivos a partir deles. Pois o uso do jogo como instrumento não significa, necessariamente, a realização de um trabalho matemático.

Para que haja um trabalho matemático é necessária uma intencionalidade educativa, o que implica planejamento e previsão de etapas pelo professor, visando alcançar objetivos predeterminados. A livre manipulação de peças e de regras não garante o trabalho matemático. E, acima de tudo, é preciso considerar que há trabalho matemático quando o jogador raciocina, antecipa e prevê resultados para suas jogadas.

Assim, há que se ter um grande cuidado no momento de selecionar o jogo a ser trabalhado, segundo Borin (1996, p. 9) "Os jogos que envolvem estratégias são os que mais convêm para o aprendizado matemático".

A intencionalidade educativa implica prever no trabalho com jogos etapas de explicação e de conquistas, para validar conhecimentos adquiridos e construir novos saberes.

Primeiramente, as crianças precisam familiarizar-se, jogando o jogo várias vezes. Neste momento cabe ao professor aproveitar a oportunidade para observar os conhecimentos prévios dos alunos e fazer perguntas que ampliem a compreensão do jogo.

Segundo Moura, 1991, o trabalho com jogos matemáticos em sala de aula traz alguns benefícios aos educadores e aos educandos, pois:



- Possibilita a percepção dos alunos que estão com dificuldades reais;
- Demonstra o quanto cada aluno compreendeu a cerca do que foi estudado;
- Não existe o medo de errar, pois o erro é considerado um degrau necessário para se chegar a uma resposta correta;
- O aluno se empolga com o clima de uma aula diferente, o que faz com que aprenda sem perceber.
- A competição faz com que os jogadores aperfeiçoem e ultrapassem seus limites;
- O aluno se torna mais crítico, alerta e confiante, expressando o que pensa, elaborando perguntas e tirando conclusões sem necessidade da interferência ou aprovação do professor;

A utilização de jogos permite possibilidades, porém tem limitações que devemos reconhecer e tomar alguns cuidados:

- Não tornar o jogo algo obrigatório;
- Escolher jogos em que o fator sorte não interfira nas jogadas, permitindo que vença aquele que descobrir as melhores estratégias;
- Trabalhar a frustração pela derrota na criança, no sentido de minimizá-la;
- Estudar o jogo antes de aplicá-lo (o que só é possível, jogando).

Ao jogar, as crianças colocam em ação seus conhecimentos implícitos, que neste caso funcionam como um instrumento. As crianças podem ir regulando suas ações conforme seus resultados.

Porém, no transcurso dos jogos, a atividade de cada criança fica vinculada a sua capacidade e interesse. Ainda que as crianças se envolvam, é muito difícil reconhecer nos jogos alguma coisa que "é necessário" aprender, ou mais amplamente, qual a utilidade ou importância do conhecimento colocado em jogo.

Neste ponto, o professor tem um papel que não pode ser evitado, propondo atividades que permitam ao aluno tomar consciência do que sabe, perceber seu progresso, escolher, ser capaz de fundamentar suas opções e decisões.

É o professor quem através de suas intervenções, conduzirá os alunos para que estabeleçam vínculos entre os diferentes aspectos que estão trabalhando.

Segundo Malba Tahan, (1968, p.33) "para que os jogos produzam os efeitos desejados é preciso que sejam, de certa forma, dirigidos pelos educadores". Partindo do



princípio que as crianças pensam de maneira diferente dos adultos e de que nosso objetivo não é ensiná-las a jogar, e sim acompanhar a maneira como as crianças jogam, precisamos ser observadores atentos, interferindo para colocar questões interessantes, sem perturbar a dinâmica dos grupos, para, a partir disso, auxiliá-las a construir regras e a pensar de modo que elas entendam.

Durante o projeto desenvolvido com as crianças da pré-escola foi possível perceber pela fala das crianças enquanto jogavam, o quanto o conhecimento foi desacomodado, e, é isso que precisamos para que ocorra a aprendizagem. A discussão, a troca de ideias, o confronto de opiniões, possibilita o crescimento, tanto cognitivo, quanto social e pessoal, pois não é fácil perder, e como as crianças possuem ainda nesta idade um pouco do egocentrismo, sentem-se amassadas quando jogam entre iguais e não vencem todas as partidas. O mais rápido possível, ficam emburradas e dizem que não vão mais jogar!

Este é um momento bastante difícil para nós educadores, pois ao mesmo tempo em que não queremos incentivar a competição - a vitória de uns e derrota dos outros, precisamos preparar nossos alunos para o ganhar e o perder, pois isso faz parte da nossa vida, e, é necessário aprendermos a lidar com estes sentimentos.

Diante destes conflitos surge o questionamento sobre o que fazer, intervir ou não? Até que ponto deve-se intervir num jogo? Para refletir sobre isso trago as palavras de KAMII:

Essa questão deve ser respondida levando em conta dois aspectos: com relação a condução do jogo e com relação a estimulação do pensamento da criança.

Com relação ao primeiro, minha resposta é o menos possível. Isso significa muita intervenção no começo e nenhuma quando as crianças forem capazes de jogar sozinhas. Na verdade, nosso objetivo é que as crianças sejam capazes de iniciar, organizar e jogar seus próprios jogos sem qualquer ajuda da professora.

Com relação ao segundo aspecto da questão, minha resposta é: fazendo a pergunta certa, na hora certa. (1997, p. 67)

Fazer com que os conhecimentos ensinados tenham sentido para o aluno, é uma questão essencial do ensino da matemática, afinal os educandos devem ser capazes não só de repetir ou refazer, mas também de resignificar em



situações novas, de adaptar, de transferir seus conhecimentos para resolver novos problemas.

E, pensando na resolução de problemas, mais uma vez os jogos se apresentam como importantes ferramentas, segundo Moura, (1991, p.24) "o jogo aproxima-se da Matemática via desenvolvimento de habilidades de resoluções de problemas". A cada nova jogada um novo problema lhe é apresentado e para resolvê-lo o aluno precisará por em prática todos os seus conhecimentos, ampliando-os, modificando-os, reconstruindo o seu saber.

Os jogos permitem a colocação de problemas cuja busca de soluções favorece a criatividade e a elaboração de estratégias de resolução. Os problemas colocados pelos jogos são um fator de desequilíbrio no sentido piagetiano, que empurram a criança para a ação, através da regulação (AZEVEDO, 1993, p.79).

Durante as jogadas os alunos desenvolvem suas habilidades e, cabe ao professor organizar a sala de aula, desafiar os alunos, ter clareza de seus objetivos e intenções, para que os conceitos matemáticos sejam compreendidos e habilidades sejam desenvolvidas para a resolução dos mesmos, dentre estas habilidades é importante destacar a realização do cálculo mental, que, se explorado e planejado pode ser desenvolvido através dos jogos.

Frente aos problemas colocados pelos jogos os alunos têm de construir uma representação das relações que há entre os dados apresentados, e, de como, trabalhando com estes dados, poderão obter novas informações que respondam a uma pergunta já formulada ou formulável por eles mesmos.

O cálculo mental é eminentemente particularizante: cada problema é novo e a aprendizagem vai consistir essencialmente em compreender que para uma mesma operação, determinados cálculos são mais simples que outros, e que pode ser útil escolher um caminho aparentemente mais longo, porém menos difícil.

Um dos primeiros requisitos é que os alunos comecem a tomar consciência dos procedimentos que utilizam, eles necessitam saber o que é que sabem e como podem apoiar-se no que sabem para obter outros



resultados. É a relação com o saber que está em jogo e devemos cuidá-la desde os primeiros contatos.

Segundo os PCNs, volume 3, não existe um caminho único e melhor para o ensino da Matemática, no entanto, conhecer diversas possibilidades de trabalho em sala de aula é fundamental para que o professor construa sua prática.

Finalmente, um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (PCN, 1997,48-49)

O professor que deseja recuperar para suas aulas esta concepção do que é fazer matemática, ver-se-à frente ao desafio de conseguir por este caminho, para cada aluno singular e pessoal, o avanço de todos, garantindo a aquisição dos conhecimentos.

O uso de jogos no ensino da Matemática tem o objetivo de fazer com que os alunos gostem de aprender essa disciplina, mudando a rotina da classe e despertando o interesse dos envolvidos.

O jogo promove a aprendizagem, seja ela informal ou formal, afinal, assim como o brincar, acontece dentro e fora da escola. No âmbito escolar, quando se propõe um jogo, além dos objetivos cognitivos a serem alcançados, espera-se que as crianças sejam capazes de:

- **Respeitar limites** - desenvolver hábitos e atitudes, respeitar o outro, melhorar o comportamento social, trabalhar a competição como parte e não essência do jogo (saber ganhar e perder).
- **Socializar** - aprender a viver e conviver em sociedade, criando vínculos verdadeiros com os colegas, ampliando o sentimento de grupo, gerando um ambiente de colaboração, promovendo relações de confiança entre todos os estudantes.
- **Criar e explorar a criatividade** – o jogo proporciona o desenvolvimento do pensamento criativo e divergente, gerados



pela criatividade. Desse modo, nossos alunos podem inovar e descobrir formas para se relacionar com a aprendizagem.

- **Interagir** – criar uma real interação entre sujeito e objeto de aprendizagem, de forma alegre e lúdica, gerando vetores em todos os sentidos.
- **Aprender e pesquisar (aprender a aprender)** – desenvolver nos aprendentes o gosto pela busca, pela iniciativa e tomada de decisões.

Como podemos observar, o jogo ajuda no desenvolvimento infantil sendo um fator decisivo na aprendizagem de forma geral.

Deheinzelim afirma que: “Os jogos são sempre um teste de resistência do jogo de cintura dos professores, o quanto aguentamos as crianças discutirem a seu próprio modo. Quem aguentar, certamente virá e ouvirá coisas maravilhosas.” (1995, p.87)

No momento em que os educadores incorporarem o lúdico, a diversão no ensino da matemática, certamente os testemunhos sobre esta área serão diferentes, e, conseqüentemente os índices de reprovação também, pois a aprendizagem através de jogos permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e divertido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos são uma excelente ferramenta para que realmente haja elaboração de conceitos matemáticos e não meramente a reprodução de fórmulas e regras ditas pelos professores. Afinal, os jogos nos remetem a excelentes oportunidades de aprendizagem, e, fazendo parte do nosso cotidiano desde os primeiros anos de vida, os jogos e brincadeiras são nossos mediadores na relação com as coisas do mundo. Do chocalho até o videogame, aprendemos a nos relacionar com o mundo por meio dos jogos e brincadeiras. Por este motivo, o jogo tem um papel de destaque na educação, pois é à base do desenvolvimento cognitivo e afetivo do ser humano. O jogo possui aspectos fundamentais para a aprendizagem racional e emocional.

Pode-se dizer que o jogo é um elemento essencialmente socializador e, conseqüentemente, algo muito importante para o desenvolvimento humano.



Para Vygotsky (1991), a criança é introduzida no mundo adulto pelo jogo, e sua imaginação (estimulada por meio dos jogos), pode contribuir para expansão de suas habilidades conceituais.

Contudo, os jogos não devem ser utilizados como instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos. Durante o jogo, os alunos se arriscam, lançam suas ideias, criam estratégias e relacionam as suas jogadas com as dos colegas, vivenciam e compreendem os conceitos matemáticos sem que haja o medo de errar.

Infelizmente muitos de nossos educadores ainda não compreenderam o processo de construção do conhecimento e insistem em continuar com as velhas metodologias: a transmissão e repetição através da linguagem. E, assim, notamos na maioria das aulas de matemática (e das demais áreas exatas) os professores desenvolverem um verdadeiro monólogo, visto que, os alunos não conseguem participar das discussões, pois não as compreendem. Um grande desafio aos educadores é refletir sobre a sua prática, avaliar-se e pensar sobre suas metodologias. Será que a linguagem é suficiente para a assimilação dos saberes?

No decorrer desta pesquisa evidenciamos que é necessário bem mais que a linguagem oral para que os saberes sejam construídos, dentre estes destacamos a exploração de materiais, a utilização de jogos e principalmente o desenvolvimento da capacidade de confiar em si mesmo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Maria Verônica Resende. **Jogando e construindo matemática** - A influência dos jogos e materiais pedagógicos na construção dos conhecimentos em matemática. São Paulo: Unidas, 1993.



BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática.** São Paulo:IME-USP;1996.

DANYLUK, Sonia. **Alfabetização matemática- o cotidiano da vida escolar.** 2ª ed. Caxias do Sul: Educs,1991,120p

DEHEINZELIM, Monique, (1995). **A fome com a vontade de comer.** 2ª. edição. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes.

GROENWALD, Claudia Lisete Oliveira; TIMM, Úrsula Tatiana. **Utilizando curiosidades e jogos matemáticos em sala de aula,** Canoas- Rs. Disponível em:<[http:// paginas,terra.com.br/educação/calculu/professores/htm](http://paginas,terra.com.br/educação/calculu/professores/htm)> acesso em: 03 de maio, 2005.

KAMII, Constance. **A criança e o número:** Implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto à escolares de 4 a 6 anos/ tradução de Regina A. de Assis, 23ª ed. Campinas, São Paulo: Papyrus, 1997.

MARQUES, Mario Osório. **Educação:** Singularização de sujeitos numa mesma tradição cultural. Ijuí: Unijuí, 1998, 16p

MOURA, M. O. de. **A construção do signo numérico em situação de ensino.** São Paulo:USP,1991.

PARRA, Cecília; SAIZ, Irmã (Org.). **Didática da matemática:** reflexões psicopedagógicas.1 Tradução de Juan Acuña Llorens. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996. 257p. .

PIAGET, Jean; SZEMINSKA, Alina. **A gênese do número na criança.** 2ª. ed., Rio de Janeiro: Zahar, 1975. 260p.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais:** matemática. 3. ed. Brasília: MEC/SEF, 2001. 142 p.



TAHAN, M. **O homem que calculava**. Rio de Janeiro: Record, 1968.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. 3 a. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 240 p.

VYGOTSKY, L.S. (et al.). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988. 268p.