



JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA DIDÁTICA E FACILITADORA NA APRENDIZAGEM DO ALUNO EM SALA DE AULA

Augusto Coimbra Costa Pinto¹, Roseane Nascimento da Silva², Rosilene Coimbra Costa Pinto³, Francisco Kelsen de Oliveira⁴, Orlando Silva de Oliveira⁵

1 – Especialista em Docência para a Educação Profissional SENAC – PE – augois@gmail.com

2 – Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Educação do Centro de Educação da UFPE – silvaroseans@yahoo.com.br

3 – Licenciada em Pedagogia - Educação Infantil – Séries Iniciais – rosilenecoimbra@yahoo.com.br

4 – Doutorando em Ciência da Computação – kelsen_oliveira@yahoo.com.br

5 – Mestrando em Ciência da Computação – orlandosilvabr@yahoo.com.br

Resumo: A escola constitui-se em um espaço essencialmente educativo, caracterizado pela ação institucional intencional, cuja função principal é a socialização do conhecimento socialmente produzido, possibilitando ao educando o acesso e reconstrução do saber. A inexistência ou a inexpressiva motivação por parte de alguns aprendizes, por vezes, tem sido apontadas enquanto principais causas da não participação dos mesmos no cotidiano da sala de aula, também do desrespeito à figura do professor, obstáculos no processo de ensino-aprendizagem. Diante desse quadro, emerge a necessidade de o professor repensar sua prática, através de práticas que estimulem a participação e envolvimento dos alunos. O novo paradigma educacional aponta novas possibilidades de prática docente, propondo atividades que despertem o interesse e a motivação dos alunos, através das mais variadas formas lúdicas, dentre elas, os jogos, com a finalidade de mediar de forma significativa a construção do conhecimento. Possibilitar ao aluno exercer sua capacidade de criar e de reinventar, de liberar sua afetividade, explorar seus próprios limites e construir o seu conhecimento. Enquanto fundamento basilar do estudo optou-se pelas teorias de Lotman (1978) ao defender que o jogo nunca se opõe ao conhecimento, pelo contrário, é um dos meios mais importantes de aquisição das diferentes situações de aprendizagem, um parceiro na construção de uma educação de qualidade. Também: Alves (2012); Antunes (2009); Maluf (2008); Nunes (2012); Dohme (2008); Piaget (1984); Ramos (2012) e White (1977). Foram inseridos alguns jogos nas aulas de turmas do curso de Montagem e Manutenção de Micros - SENAC, Petrolina-PE, objetivando avaliar como os alunos vivenciam o brincar em sala de aula em contraste com as aulas tradicionais. Verificou-se o ótimo nível de aceitabilidade dos jogos e desempenho dos alunos. Conclui-se que os jogos educativos se configuram como um suporte valioso a prática docente, um recurso alternativo e funcional às aulas.

Palavras-chave: aprendizagem, jogos, manutenção micros, motivação

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo partiu do pressuposto de que a principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de inovar, criar, inventar, criticar, descobrir e não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram (PIAGET, 1984). Tendo em vista que a verdadeira educação é o desenvolvimento harmônico das faculdades físicas, mentais e espirituais, visando o ser como um todo (WHITE, 1977), faz-se necessário que o educador, como agente da ação educativa, baseada numa educação criativa e prazerosa, busque romper com os paradigmas tradicionais e abra espaço para a participação e experimentação do sujeito na construção de seu próprio conhecimento e desenvolvimento de habilidades.

Houve um tempo em que era extremamente nítida a separação entre brincar e o aprender. Os momentos de uma atividade e os momentos de outra eram separados por rígido abismo e não se concebia que fosse possível aprender quando se brincava (ANTUNES, 2009). Todavia, analisando o ato de brincar na sala de aula torna necessário entender, e deixar claro que existe



uma relação entre o brincar e o aprender, e que essa visa o desenvolvimento e aprendizagem do educando. Nesse sentido, Maluf (2008), afirma com propriedade que, as atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação.

Assim sendo, é de bom alvitre que o professor lance mão de estratégias como o uso de jogos, uma vez que, através dos mesmos vários objetivos relacionados à cognição, à afeição, socialização, motivação e criatividade podem ser atingidas. Nesse sentido, a escola constitui-se num espaço essencialmente educativo, caracterizado pela ação institucional intencional, cuja função principal é a socialização do conhecimento socialmente produzido, possibilitando ao educando o acesso e a reconstrução do saber.

A falta de motivação é uma das principais causas de desinteresse, da não participação dos alunos no dia-a-dia da sala de aula, dificultando assim, o processo de ensino-aprendizagem, entretanto, há muito que fazer e oferecer aos alunos objetivando despertá-los para um melhor aprendizado e estimulá-los ao estudo como referenda Alves (2012) ao expressar que o lúdico desperta interesse e curiosidade, aspectos que contribuem na aprendizagem, e que os brinquedos dão prazer, os brinquedos fazem pensar. Isso pôde ser constatado no momento da aplicação dos jogos durante as aulas monitoradas ao longo dessa pesquisa. Notamos o entusiasmo e interesse dos educandos ao participarem das aulas em que foi inserido o lúdico.

Dentro desse contexto, o lúdico configura-se uma estratégia de alto valor não só quando direcionado às crianças, mas também aos jovens e adultos. Fato evidenciado e defendido nas pesquisas de Brougère (2004), ao afirmar que o jogo pode ser destinado tanto à criança quanto ao adulto, não sendo restrito a uma faixa etária. Assim sendo, os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos, definindo-se, assim, pela sua função lúdica. Portanto, os jogos podem ser utilizados por qualquer pessoa.

Diante desses fatos, reflete-se sobre a necessidade emergente do professor repensar sua prática, através de atividades que estimulem a participação e envolvimento dos alunos. Nesse intuito, o novo paradigma educacional busca suprir essas demandas, propondo atividades que despertem o interesse e a motivação dos alunos, a partir de problemáticas significativas do real e através da inovação metodológica, pelo uso das mais variadas formas de atividades de ensino-aprendizagem, criativas e lúdicas, dentre elas os jogos. Estes com a finalidade de mediar de forma simples, mas significativa, a construção do conhecimento, dando liberdade para o aluno exercer sua capacidade de criar e de reinventar, de liberar sua afetividade, explorar seus próprios limites e construir o seu conhecimento, o que é evidenciado na teoria de Lotman (1978) ao afirmar que o jogo nunca se opõe ao conhecimento, pelo contrário, é um dos meios mais importantes de aquisição das diferentes situações de aprendizagem e um parceiro na construção de uma educação de qualidade. Também, atrelado a esse aspecto, existe o fato de que os jogos propiciam situações que o professor pode explorar de diferentes maneiras (DOHME, 2008).

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, no desenvolvimento da criatividade. Desse modo, o presente trabalho reflete as possibilidades do uso de jogos enquanto recurso didático, e apresenta resultados concernentes a análise de um dos jogos aplicados ao longo da pesquisa, podendo o mesmo ser adaptado a vários contextos distintos. São apresentados os objetivos e forma de construção e desenvolvimento do jogo, com suas devidas regras. Busca-se contribuir para a reflexão em torno da necessidade de construção de metodologias inovadoras e atraentes para ensinar e aprender, de forma prazerosa e criativa. É válido ressaltar, que o jogo apresentado neste trabalho é uma adaptação de um jogo convencional, e pode ser usado em outras disciplinas, com os devidos ajustes necessários às especificidades e objetivos do trabalho a ser desenvolvido.

Nesse sentido, o estudo objetivou analisar sobre a importância dos jogos educativos como ferramenta didática e facilitadora na aprendizagem do aluno em sala de aula, seu valor como instrumento de estímulo a motivação do aprendiz, potencializador de sociabilidade e integração, bem como os cuidados que se deve ter ao optar pelo uso de um jogo em sala de aula, atentos aos

objetivos que se pretende alcançar com o uso do mesmo, bem como a necessidade de elaboração de regras e critérios claros em cada jogo construído ou adaptado.

2. MATERIAL E MÉTODO

Para realização desse trabalho foram inseridos alguns jogos nas aulas de turmas do curso de Montagem e Manutenção de Micros - SENAC, Petrolina-PE. Em cada turma foram aplicadas três atividades didáticas (jogos), com duração de três horas/aula para cada atividade. São elas: 1) Jogo da Memória dos Processadores, 2) Termos Técnicos - responde ou passa e 3) Encontre o processador compatível ao soquete; todos direcionados à turma do curso Montagem e Manutenção de Micro do SENAC em Petrolina-PE. Para este trabalho, apresentam-se reflexões e resultados em torno de uma das atividades desenvolvidas ao longo da pesquisa, tendo como recurso didático o jogo da Memória dos Processadores, figura 1.

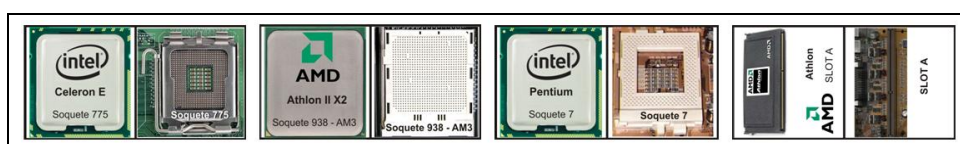


Figura 1 - exemplo de peças do jogo da memória dos processadores

Essa metodologia de aula foi adotada durante o curso de Especialização em Docência para a Educação Profissional, no período entre os meses de abril e novembro de 2011, objetivando avaliar como os alunos vivenciam o brincar em sala de aula em contraste com dados de aulas antecedentes, consideradas enquanto tradicionais.

Para a atividade do Jogo da Memória dos Processadores, é utilizada uma estratégia diferente das aulas tradicionais, utiliza-se o próprio jogo de memória. Esse jogo tem como objetivo conhecer os diversos processadores lançados pelas empresas INTEL e AMD, conhecer os soquetes compatíveis a estes processadores e promover interação na turma.

Os alunos se organizam em duplas para início da atividade. O jogo será formado por peças que apresentam uma figura em um dos lados. Para cada peça existe um par correspondente. Em uma peça, um modelo de processador, e a peça correspondente, o soquete compatível a este processador. Para começar o jogo, as peças são postas com as figuras voltadas para baixo, para que não possam ser vistas, serão bastante embaralhadas de forma que ninguém saiba onde fica o par de qualquer peça. Após embaralhar, as peças serão arrumadas formando um grande quadrado. Cada dupla deve, na sua vez, virar duas peças e deixar que todos as vejam. Caso encontre o par, recolhe as peças e tem direito de jogar novamente. Caso não encontre o par, desviram-se as peças, deixando-as no mesmo lugar. Passa-se a vez então para a segunda dupla e assim sucessivamente. Ganha o jogo quem tiver descoberto mais pares, quando todos eles tiverem sido recolhidos.

Durante o jogo, ninguém pode sair do lugar e cada dupla só poderá jogar na sua vez, a dupla que der alguma dica a alguém, se certa ou errada, ficará sem jogar na sua vez. Durante o jogo deve-se buscar o máximo de silêncio devido ser uma atividade que necessita de atenção e memorização, então o máximo de silêncio será exigido.

Durante a atividade será observado se o aluno realmente está levando a sério, não é porque se trata de um jogo que o aluno terá liberdade de fazer o que quiser sem participar ou menosprezar a atividade. O aluno deve atentar-se para os desenhos em cada par, pois eles terão informações importantes para o aprendizado de todos. Cada participante ao virar a primeira peça, deve observar a imagem do processador bem como seu nome e o soquete compatível a ele. A outra peça é exatamente a imagem do soquete compatível. Dessa forma o aluno irá pouco a pouco memorizando cada processador, cada soquete.

Ao finalizar todas as peças, cada dupla agora irá apresentar para os outros colegas os pares conquistados, irá apresentar os processadores, dizer qual o soquete compatível e o

fabricante do mesmo. Após esta apresentação inicia-se um bate-papo em mesa redonda onde todos poderão participar com alguma informação importante ou tirar suas dúvidas. Por fim, todo o aluno de forma individual desenvolverá um relatório contendo um resumo do que aprendeu e o que a atividade contribuiu para o seu aprendizado.

No decorrer do trabalho foi aplicado um questionário com 08 perguntas verificando assim o nível de aceitabilidade, motivação, interação, socialização dos alunos, bem como os resultados na assimilação dos conteúdos trabalhados.

Ao longo de toda a investigação, quatro turmas com um mesmo perfil de alunado foram selecionadas e envolvidas no processo. Em duas das turmas foi utilizado o método de aula expositiva (tradicional), formando assim o grupo 1 de sujeitos, com 38 alunos entrevistados. Nas outras duas turmas foi utilizada a dinâmica de aplicação de jogos, formando o grupo 2 de sujeitos, também com 38 alunos entrevistados. Abaixo seguem os resultados e discussão.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Frente a um universo de possibilidades didáticas que se abrem a prática docente, e na crença de que o jogo pode se constituir enquanto elemento contributivo na construção e aquisição do conhecimento buscou-se refletir sobre o uso dos jogos dentro da sala de aula na transmissão/aquisição e construção de conhecimentos. O trabalho tem como base a teoria de Lotman (1978) de que o jogo nunca se opõe ao conhecimento, sendo assim um dos meios mais importantes de aquisição das diferentes situações de aprendizagem e um parceiro na construção de uma educação de qualidade. Nesse sentido, as figuras 2 e 3 expressam a sistematização dos dados da investigação, considerando o grau de satisfação dos alunos ao responderem aos questionários após a vivência de aulas, nos moldes do modelo “tradicional” de ensino e com estratégias lúdicas, mediante uso de jogos.

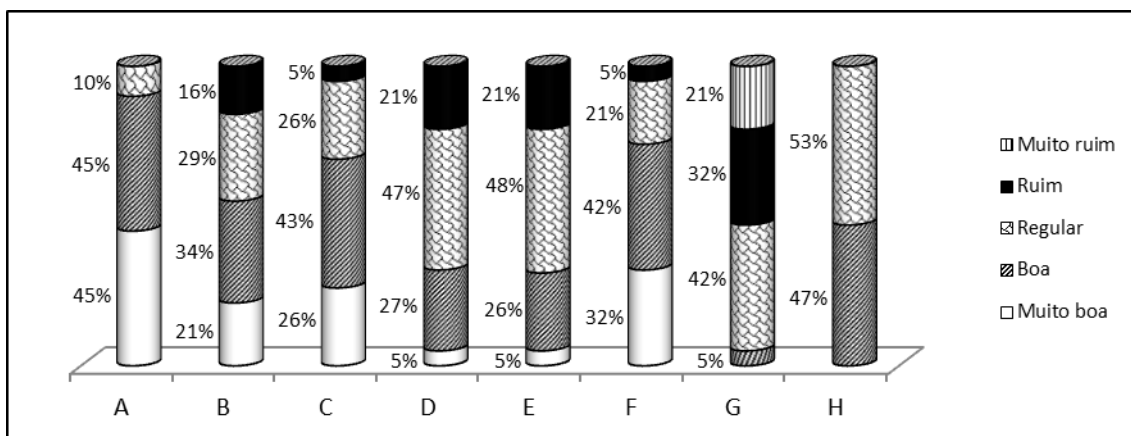


Figura 2 - Questionário aplicado em duas turmas após aula tradicional (assunto da aula: processadores) – 38 alunos entrevistados (Grupo 1). A) O professor conseguiu explicar o assunto? B) O professor previu tempo suficiente para o desenvolvimento da aula? C) Você entendeu claramente o que estava sendo proposto pelo professor? D) Você aprendeu o assunto explicado pelo professor? E) A aula foi dinâmica? F) A aula foi demonstrativa? G) Você seria capaz de lembrar a maioria dos processadores e soquetes estudados? H) Em resumo, qual a nota que daria para esta aula?

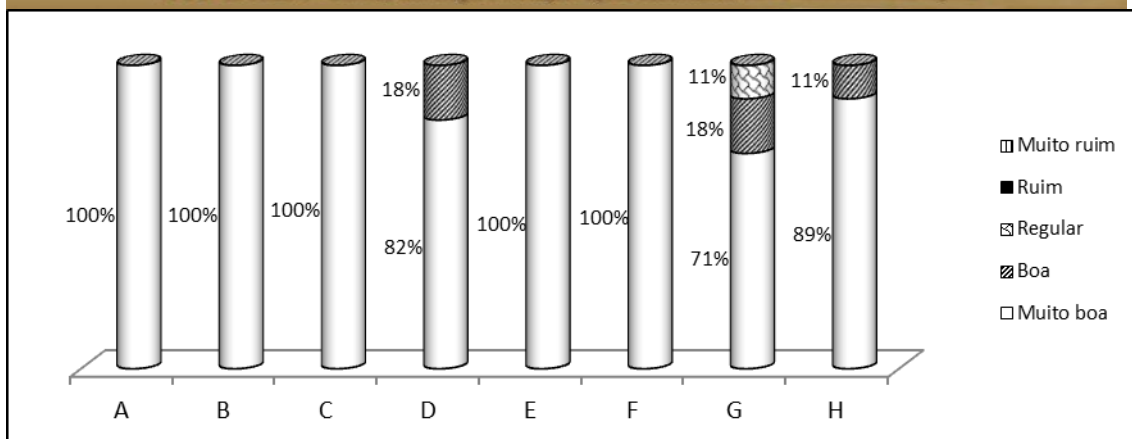


Figura 3 - Questionário aplicado em duas turmas após aula com aplicação do Jogo de Memória dos Processadores – 38 alunos entrevistados (Grupo 2). A) O professor conseguiu explicar o assunto? B) O professor previu tempo suficiente para o desenvolvimento da aula? C) Você entendeu claramente o que estava sendo proposto pelo professor? D) Você aprendeu o assunto explicado pelo professor? E) A aula foi dinâmica? F) A aula foi demonstrativa? G) Você seria capaz de lembrar a maioria dos processadores e soquetes estudados? H) Em resumo, qual a nota que daria para esta aula?

Através das figuras, acima mostradas, pode-se notar que a maioria dos entrevistados do grupo 2 considera que a aula lúdica foi mais proveitosa uma vez que possibilitou uma melhor comunicação entre aluno e professor através do jogo de memória, permitindo que o professor expusesse melhor o assunto, “quebrando” a rotina das aulas expositivas e tradicionais, o que facilitou e muito, o processo de aprendizagem de conteúdo.

Grande parte dos entrevistados no grupo 2 considera que as aulas em que foram inseridos jogos fizeram com que o aprendizado acontecesse de forma mais natural.

A maioria dos entrevistados do grupo 2 considera que o professor teve mais facilidade para executar a aula dentro de um ritmo normal de trabalho e isso redundou em ótimos resultados.

De acordo com a figura 2, considera-se o resultado satisfatório, visto que mais de 80% dos entrevistados alegaram receber feedback positivo com relação ao desempenho, o que demonstrou que os jogos educativos se configuram como um suporte valoroso e um recurso alternativo e funcional para um trabalho bem sucedido em sala de aula.

Em um estudo comparativo entre as duas figuras acima expressos, representando os níveis de satisfação e desempenho dos dois grupos, identifica-se que o grupo 2 apresenta um percentual de aceitação mais que substancial na maioria das perguntas, com exceção das perguntas D, G e H, as demais tiveram um percentual de 100% de avaliação máxima (muito boa). Isso mostra que a aula em que foi utilizada a metodologia lúdica alcançou quase a totalidade dos objetivos pré-estabelecidos.

3.1 AS LIÇÕES DA EXPERIÊNCIA VIVIDA: A PRÁTICA FEITA TEORIA

O professor para educar deve tornar-se educando de seu educando, ambos aprendendo juntos numa relação dinâmica, na qual a prática, orientada pela teoria, reorienta essa teoria, em um processo de constante aperfeiçoamento. A educação não deveria reprimir, modelar e instruir apenas, mas fazer com que o aluno se emancipe (RAMOS, 2012).

Sem dúvida, cada professor carrega consigo uma bagagem de experiências e conhecimentos construída ao longo de sua vida pessoal e profissional. De modo consciente ou não, o conteúdo dessa bagagem forma e transforma sua maneira de aprender, de ensinar e de ver o mundo. Contudo, é importante que o professor seja flexível, que esteja aberto a novas possibilidades, que seja ousado para explorar novos caminhos. Ao professor cabe o papel de mediador e incentivador da aprendizagem, para tanto é de bom alvitre um ambiente de



cooperação e interações positivas. A atitude mediadora exige de o docente o estar disponível e atento ao outro, seja como observador ou como ouvinte.

Nesse sentido, e na busca de proporcionar aulas dinâmicas para os alunos, procurou-se diversificar a ação docente através de novos procedimentos metodológicos de forma que os alunos se mantivessem mais atentos e pudessem compreender melhor os conteúdos, construíssem competências para exercitarem ao longo de suas vidas.

Para tanto, enquanto subsídio ao trabalho docente, considerou-se também a contribuição de Fazenda (2008), quando a mesma afirma a importância do professor desenvolver quatro tipos diferentes de competências em prática diária, caracterizadas por ele como: **competência intuitiva** onde o professor não se contenta em executar o planejamento elaborado - ele busca sempre alternativas novas e diferenciadas para seu trabalho; **competência intelectual** na qual o professor privilegia todas as atividades que procuram desenvolver o pensamento reflexivo; **competência prática** onde o professor diferentemente do intuitivo, copia o que é bom, pouco cria, mas, ao selecionar, consegue boas cópias, alcança resultados de qualidade e **competência emocional**. Nesse sentido, o jogo se caracteriza como uma ferramenta de alto valor pedagógico uma vez que permite ao estudante apropriar-se de conhecimentos de uma forma mais prazerosa, desenvolvendo o raciocínio e o pensamento reflexivo.

Diante disso, seguindo a trilha da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, manteve-se em foco a ideia da funcionalidade dos jogos como ferramenta didática e facilitadora na aprendizagem do aluno em sala de aula, uma vez que os mesmos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado, possibilitando uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido.

Ademais, pode-se afirmar que a atividade lúdica é considerada prazerosa, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o lúdico torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário (NUNES, 2012).

Por meio de atividades lúdicas o professor pode reforçar os conteúdos; promover a sociabilidade entre os alunos; trabalhar a criatividade e a cooperação. O jogo exerce uma fascinação sobre as pessoas, que lutam pela vitória procurando entender os mecanismos dos mesmos, o que constitui de uma técnica onde os alunos aprendem brincando.

No entanto, queremos deixar claro, que os jogos devem ser vistos como apoio, auxiliando no processo educativo. A intenção deve estar voltada para criação de jogos originais utilizando recursos de custo baixo e muita criatividade para desenvolver conteúdos de diversas disciplinas, propiciando uma interação entre elas, uma vez que estas podem ser trabalhadas de forma interdisciplinar. Como bem enfatizou Alves (2012), professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando a matéria. Professor bom é aquele que transforma a matéria em brinquedo e seduz o aluno a brincar. Depois de seduzido o aluno, não há quem o segure.

Apesar do jogo analisado neste trabalho ter o enfoque para temas relacionados ao curso de montagem e manutenção de micro, as estratégias do jogo podem servir como um recurso importante em qualquer disciplina e em qualquer nível educacional, desde que feitos os devidos ajustes com antecedência. Não se trata de receitas prontas, mas um estímulo para que os professores possam analisar e refletir na possibilidade de trabalhar em sala de aula de maneira prazerosa e descontraída.

4. CONCLUSÕES

Os resultados deste trabalho demonstraram que os jogos educativos em sala de aula se configuram como um recurso alternativo e funcional. Entretanto, é preciso que o professor não



se restrinja a essa estratégia de ação, mas utilize o jogo como suporte dentro de um contexto amplo e específico de aprendizagem, seja para introduzir um tema, ou para reforçar um conteúdo já trabalhado, seja para propiciar a construção do conhecimento pelo aprendiz, ou para testar habilidades e competências do mesmo.

Apesar do jogo analisado neste trabalho, e os demais vivenciados ao longo do curso, terem o enfoque nos temas relacionados ao curso de montagem e manutenção de micro, os mesmos podem servir como recursos importantes em qualquer disciplina e em qualquer nível educacional desde que ajustados respeitando as devidas especificidades do processo. Não se trata de receitas prontas, mas um estímulo para que os professores possam analisar e refletir na possibilidade de trabalhar em sala de aula de maneira prazerosa e descontraída.

Ao longo do trabalho realizado, ficou evidenciada a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Os resultados da pesquisa demonstram que a proposta educacional fundamentada no lúdico é significativa para construção e desenvolvimento do conhecimento e aprendizagem do estudante, destacando aspectos metodológicos que auxiliam e tornam as aulas cada vez mais dinâmicas e atraentes, dando liberdade de expressão e de participação ao aluno, de modo que este veja a escola como uma extensão do seu dia-a-dia, enquanto espaço de conhecimento.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que “perto está de todos os que o invocam, de todos os que o invocam em verdade” (Salmos 145:18) e “dá força ao cansado, e multiplica as forças ao que não tem nenhum vigor” (Isaías 40:29).

A meus pais pela educação que me concederam na formação do meu caráter e, ainda, ajudando de todas as formas que podiam.

Aos meus queridos irmãos, Débora e Tiago, pelo carinho, amor e incentivo.

A minha esposa Tâmara por estar sempre ao meu lado ajudando e incentivando.

A professora doutoranda Roseane por compartilhar comigo seus conhecimentos e orientações.

Aos colegas e amigos Francisco Kelsen e Orlando Silva pelo incentivo e troca de experiências na carreira profissional.

REFERÊNCIAS

ALVES, Rubem. É brincando que se aprende. In: **Fazendo Escola**. Alvorada-RS: Secretaria Municipal da Educação. Vol 1, p. 22-23. 2000. Disponível em : <http://www.rubemalves.com.br/ebrincandoqueseaprende.htm>>. Acesso em 15 de fev de 2012.

ANTUNES, Celso. **Educação infantil: prioridade imprescindível**. 6 ed. Petrópolis, Rio de Janeiro. Vozes, 2009.

BROUGERE, Guilherme. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 4ed. - Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

FAZENDA, Ivani C. A. (org.) **Didática e interdisciplinaridade**. 13ª ed. São Paulo: Papirus, 2008.

LOTMAN, Iuri. “**A estrutura do texto artístico**”. Lisboa: Editor Estampa, 1978.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: Conceitos, orientações e práticas**. 1ªed.. Petrópolis: Vozes, 2008.



NUNES, Ana Raphaella Shemany. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: <http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm>. Acesso no dia 26 de agosto de 2012.

PIAGET, Jean – **Para onde vai a educação?** – Tradução de Ivette Braga. 8ª edição. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 1984.

RAMOS, Paulo. **Práticas Lúdicas na Educação Infantil e Anos Iniciais**. Massaranduba: IESAD, 2012.

WHITE, Ellen Golden. **Educação**. 5 edição. São Paulo: CPB, 1977, 325 p.