



O USO DE JOGOS PEDAGÓGICOS NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS

Karolyna Maciel dos Santos Cordeiro¹

Warllon de Souza Barcellos²

RESUMO: O objetivo deste estudo é propor os jogos pedagógicos como ferramenta para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem na modalidade EJA. O presente trabalho visa analisar o papel do professor no momento em que ensina e sugerir os jogos como uma ferramenta eficaz para seu fazer pedagógico. Para tanto, pretende-se fazer um estudo com abordagem qualitativa, de caráter descritivo, aplicando entrevistas com professores e alunos de uma sala de alfabetização na EJA. Na cidade em que se realizou a pesquisa, foi possível constatar que o educando que não consegue dominar a linguagem escrita e o conteúdo é estereotipado como um fracassado, estigma que muitas vezes o leva a abandonar a escola na educação básica. Porém, quando este educando entra na modalidade EJA, por qualquer que seja o motivo, carrega uma bagagem lotada de conhecimentos prévios, os quais devem ser considerados na hora em que está a aprender. Também é válido ressaltar que, na maioria das vezes, as aulas para jovens e adultos acontecem no período noturno, devendo-se observar que os alunos encontram-se cansados devido a demanda que tiveram durante o dia. Neste caso, usar jogos para trabalhar com este público alvo pode trazer bons resultados e proporcionar momentos de prazer atrelados à aprendizagem.

Palavras-chave: Ferramentas pedagógicas; Alfabetização na EJA; Estratégia de ensino.

INTRODUÇÃO

Os jogos têm grande relevância porque auxiliam o professor a introduzir e aperfeiçoar os conteúdos, a fim de que os alunos trabalhem com descontração e domínio dos assuntos abordados. Querendo demonstrar que os jogos são ferramentas que auxiliam na aprendizagem e colocar o papel do professor frente a esse problema, este trabalho se

¹ Estudante de mestrado no Programa de Pós Graduação em Políticas Sociais na Universidade Estadual do Norte Fluminense- Darcy Ribeiro (UENF), em Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro.

² Professor do Curso de Serviço Social da Universidade Estadual de Minas Gerais, Estudante de mestrado no Programa de Pós Graduação em Políticas Sociais na Universidade Estadual do Norte Fluminense- Darcy Ribeiro (UENF), em Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro.

apresenta para delinear, num primeiro momento, o que são jogos pedagógicos e seus benefícios em sala de aula, balizado em autores como Kishimoto (1992; 1997) e Moura(1995), que destacam a importância e utilização dos jogos como um recurso a mais para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso. Em qualquer modalidade educacional e, não diferente na EJA, os jogos são capazes de proporcionar momentos de descontração, sem deixar com que o objetivo maior, que é a aprendizagem, se perca. Os objetivos específicos desta pesquisa são: definir a importância da utilização de jogos pedagógicos no ensino; mostrar que os jogos pedagógicos são ferramentas eficazes na alfabetização de jovens e adultos; colocar o papel do professor mediador em todo este processo.

A EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NO BRASIL

Para se falar em Educação de Jovens e Adultos no Brasil é necessário delimitar qual modalidade deste tipo de ensino se está abordando. A EJA no Brasil possui duas modalidades, uma em nível fundamental, na qual se compreende a alfabetização e o letramento em língua portuguesa e matemática; outra em nível médio, que pode ser integrada a formação inicial ou continuada, atrelada ao Ensino Médio e Técnico Profissional. A modalidade que se pretende abordar neste estudo é a primeira supracitada, ou seja, a de nível fundamental que abrange a alfabetização.

A Educação de Jovens e Adultos (EJA), nesta última década, vivenciou uma série de episódios nacionais que trazem a consolidação da modalidade de ensino na educação formal e desencadeiam inúmeras reflexões pedagógicas. Toda a história das ideias em torno da Educação de Adultos no Brasil acompanha a história da educação como um todo, que por sua vez segue a história dos modelos econômicos e políticos e conseqüentemente a história das relações de poder, dos grupos que estão no exercício do poder. A mobilização brasileira a favor da educação do povo, ao longo de nossa história parece realmente ligar-se às tentativas de sedimentação ou de recomposição do poder político e das estruturas socioeconômicas, fora e dentro da ordem vigente.

A proposta inicial de Educação de Jovens e Adultos foi concretizada no início do ano de 2002 na escola pesquisada, e através de um amplo debate com a comunidade escolar e o

corpo docente da escola. Durante os primeiros estudos teóricos, a direção da escola convidou a todos os professores e salientou que a decisão seria pessoal e profissional, sendo que o educador faria a opção de integrar um grupo de estudos e de trabalhos na Educação de Jovens e Adultos, frisando que teriam carga horária diferenciada e reuniões semanais de formação e planejamento pedagógico. Conquistando e perdendo participantes durante o primeiro ano, muitas discussões e propostas foram sistematizadas.

Reconhecer que a experiência e o conhecimento científico são equivalentemente importantes, traçam o perfil deste trabalho de pesquisa que tem por objetivo trazer a unicidade destes saberes para a discussão das práticas pedagógicas voltadas para adultos. Ser professor exige ter equilíbrio entre o “eu” pessoal e o “eu” profissional, mas no intento ter consciência que um pode interferir no outro, e que na essência está o ser humano e também as aprendizagens.

Este movimento permite, através da formação continuada e da (re)construção de um projeto político pedagógico, a constituição e formação do professor da Educação de Jovens e Adultos, com saberes e competências específicas para esta modalidade de ensino também na constituição da educação formal, como possibilidade de acesso a vários conhecimentos, que serão importantes para que homens e mulheres interajam no mundo de forma consciente. Enfim, podemos afirmar que a trajetória histórica da EJA em nosso país sempre sofreu interferências do contexto histórico-sócio-político de cada época, frisando que a ênfase na educação de jovens e adultos é relevante, mas será realmente de grande contribuição para nossa sociedade se o trabalho docente também estiver qualificado para essa modalidade de ensino, oferecendo assim uma educação de qualidade com ideais reflexivos e transformadores.

Raras são as políticas públicas educacionais que versam sobre a EJA, haja visto que as existentes estabelecem propostas descontinuadas do ensino regular. A EJA compreende um conjunto de aprendizagens nas disciplinas com conteúdos e práticas educativas que integram o currículo, mas não contemplam um ciclo único, podendo ser organizadas de diferentes formas. De acordo com as distintas formas de oferta da EJA no país, também ocorrem diferenças em termos de organização de ensino, diferentes propostas curriculares e público alvo com características diversas. Assim, segundo Moura et al. (2006, p. 16) “a EJA, em

síntese, trabalha com sujeitos marginais ao sistema, com atributos sempre acentuados em consequência de alguns fatores adicionais como raça/etnia, cor, gênero, entre outros”.

Abordando o público diversificado que procura a EJA, percebe-se que sua maioria é constituída por jovens, que acessam a educação de jovens e adultos, na maioria das vezes, por insucesso no Ensino Fundamental Regular. Considerando as desigualdades socioeconômicas, é possível ver a realidade brasileira, na qual as crianças são obrigadas a trabalhar desde muito cedo, auxiliando no sustento da família. Neste caso, encontram dificuldades em conciliar a rotina de trabalho com a escola, tendo muitas vezes que abandonar os estudos e continuar trabalhando para sobreviver. Com isto, “as mudanças no mundo do trabalho produziram multidões de desempregados e a oportunidade de emprego não existe mais para muitos, com e sem qualificação” (MOURA et al. 2006, p. 27). Desta forma, com a ameaça do desemprego, muitos jovens e adultos procuram retomar seus estudos em busca de melhores empregos, que visam maior escolaridade. É aí que tem o contato com a EJA, que se torna uma alternativa para alcançarem seus objetivos sem ter que parar de trabalhar.

Partindo do princípio Constitucional de que todos têm o direito à educação, coloca-se que, para ser um cidadão pleno, dotado de direitos sociais, aponta-se que qualquer cidadão brasileiro tem o direito de participar dos benefícios da sociedade, como desfrutar da educação. Neste caso, não se define a qualidade desta educação, haja visto que o ensino regular não dá conta de que todos tenham uma aprendizagem significativa. Mesmo assim, o sistema de ensino não pode privar a ninguém de usufruir de suas benfeitorias e precisa estar no espaço escolar, em qualquer idade que esteja.

Aceitar que o processo de conhecimento é uma produção social e coletiva, sem desprezar a indispensável participação do indivíduo, é romper com parte da lógica de que a aprendizagem é resultado de "transmissão de conhecimentos" e de que o lugar de fazer isto é a escola. Mesmo sabendo, na prática, que esse saber da escola, quando se deu, não mudou as condições de vida, a representação que as pessoas trazem da escola é fortemente impregnada dessa fantasia (MOURA et al., 2006, p. 28).

Contudo, vemos que o papel da escola se constitui em, não apenas transmitir o conhecimento, mas sim caminhar junto com seus alunos no processo de aprendizagem, pois cada um possui conhecimentos adquiridos com sua experiência de vida, conhecimentos estes que não podem ser desprezados em detrimento a outros que se julgam mais importantes.

Ainda sobre os sujeitos envolvidos na EJA, não apenas os alunos jovens e adultos, é importante que estejam abertos a inovações e comprometidos com os objetivos dessa modalidade, como agentes solidários na produção coletiva de um projeto social, conscientes da sua condição de inacabamento enquanto seres humanos em permanente processo de formação (MOURA et al., 2006, p. 18).

Frente a esta citação, importa mencionar o trabalho do professor perante a educação de seus alunos de EJA. Mediante a escassez de material didático de qualidade, uma vez que os poucos existentes não são constituídos pedagogicamente com objetivos claros e sem considerar os conhecimentos prévios dos alunos, o professor encontra-se desafiado, desde o momento de seu planejamento, a buscar intervenções adequadas para suas situações de aprendizagem. É neste contexto que o jogo pedagógico se insere, colocando-se como um suporte eficaz no alcance das metas de aprendizagem. Observando que a produção de material didático lúdico toma o tempo do professor e geralmente não é feita com os alunos, é visto que os jogos se diferenciam em sua proposta, uma vez que com eles é possível contar com a ajuda dos alunos na sua confecção para que aprendam como fazer e para que a aula não se torne algo engessado e maçante.

SOBRE OS JOGOS PEDAGÓGICOS

Kishimoto (1992) descreve que os primeiros jogos educativos foram produzidos em forma de alfabetos e cartas, tendo finalidade didática apenas para os príncipes e nobres. Entretanto, no século XVIII, estes jogos foram popularizados, sem perder sua característica de representação de papéis no desenvolvimento da personalidade infantil. Após a Revolução Francesa surgiram inovações pedagógicas que introduziram os jogos na educação infantil, dando-lhes a finalidade de facilitar o ensino. O grande nome da introdução dos jogos na educação pré-escolar foi Froebel que, de acordo com Kishimoto (1992, p. 42), “partiu do pressuposto de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e Metafísica”. Surgindo como uma ferramenta para balizar a educação de crianças, o conceito de jogo pedagógico se expandiu e atualmente abarca a todas as modalidades de ensino no Brasil, pois se mostra eficaz no alcance da aprendizagem.

As atividades lúdicas são facilitadoras da aprendizagem, devendo fazer parte da prática educativa das escolas, envolvendo habilidades voltadas para o cognitivo, para o social, o afetivo e o emocional. Numa classe que atende à modalidade EJA, é visto uma preocupação com os materiais didáticos que serão utilizados, visto a importância metodológica que trazem consigo. Quando tal material respeita as individualidades de seu usuário, fazendo-se útil para o público a que se destina, tem-se uma eficaz ferramenta de aprendizagem.

Chateau (1987) coloca que é através da regra que o aluno vai encontrar instrumento mais seguro de sua afirmação, pela regra, ela manifesta a permanência de sua vontade, de sua autonomia. Jogos de tabuleiro, de dama e o dominó apresentam desafios que fascinam, estimulam e exercitam a memória e a atenção, além de instigar a competição e a cooperação. É através de jogos com regras que se aprende a ganhar e a perder. Em conformidade com esta ideia, Friedmann (1998, p. 83) coloca que o aluno “aprende a respeitar os limites do adversário, servindo como preparação para enfrentar desafios reais que terá pela frente”. Portanto, jogar é uma maneira de aprender com as experiências positivas e negativas.

No processo educacional é preciso considerar o aluno como agente da produção do conhecimento, deixando de pensar nele como simples receptor de informações e considerando suas próprias características e seu modo de interagir com os colegas. Utilizar jogos, seguindo um dos objetivos da escola, tem um papel de sociabilizar os estudantes, proporcionar a troca de experiências com as outras pessoas e desenvolver seu senso de cooperação. Além disso, é plausível aprimorar sua criticidade e diálogo nas relações interpessoais, uma vez que por este caminho a criança vai adquirindo habilidades de separar a ideia que combina com a dele da que se contrapõe ao que ele pensa. Através de debates os alunos trocam pontos de vista e acrescentam a seus conceitos os pensamentos dos colegas. Desta forma, o conhecimento se constitui na interação. Mesmo numa classe em que os alunos não são mais crianças, o jogo pode proporcionar a convivência em grupo e com regras, fazendo com que todos aprendam o sentido de comunicação entre si e vivam em comunidade de maneira civilizada. Este ponto é importante frisar devido à diversidade de público que se encontra presente nas classes de EJA.

Os jogos na aprendizagem

Atividades lúdicas podem auxiliar no desenvolvimento do pensamento abstrato, abrindo espaço para a imaginação, reflexão, análise e criações diversas. Através da imaginação se desenvolvem capacidades diversas, principalmente a capacidade de resolução de seus problemas.

Quando relacionamos os jogos à aprendizagem surge uma nova capacidade, a de resolver problemas complexos de forma dinâmica. Pode-se dizer que o aluno desenvolve habilidades e conhecimentos por meios agradáveis e satisfatórios para ele. O jogo traz uma mistura de desejos e interesses do aluno, desejo de ganhar e competir. Faz com que o aluno supere seus próprios medos, o que o estimula a conhecer seus próprios limites e possibilidades de superação. O jogo faz com que os alunos, mesmo que derrotados, avaliem seus limites e reflitam o que precisam desenvolver mais, sua relação interpessoal, aprender a aceitar o erro e aprender com eles, aprender a acertar e se orgulhar disso.

Uma das propostas dos jogos em sala de aula é a interação social através do trabalho em grupo. Chateau (1987, p. 126) completa: “[...] o jogo é introdutório ao grupo social [...] Por ele, a criança toma contato com as outras, se habitua a considerar o ponto de vista de outrem e sair de seu egocentrismo original”. Não diferente do universo infantil, o trabalho com jovens e adultos também requer atenção quando o assunto é interação e contato com seus pares, pois todos possuem uma bagagem de conhecimentos prévios, que podem auxiliar em seus momentos de aquisição de conhecimento.

A partir dos jogos, é possível construir um sistema de cooperação e interação com os colegas, uma vez que um auxilia o outro, com monitoria ou simplesmente por solidariedade. Com o trabalho em grupo o aluno tem a oportunidade de aprender por um outro ângulo, no qual o conhecimento chega através de novas estratégias, essas mais prazerosas e descontraídas, sem perder seu valor informativo. Da mesma forma, o aluno é inserido em meio aos outros, podendo perceber que ele é capaz de aprender, mesmo que seja com intervenção do colega ou do professor.

Com isto faz-se necessário ressaltar que Moura (1995, p. 49) teve a preocupação de considerar o jogo como um importante instrumento de ensino, dando a ele a finalidade de participação. Define ainda que quem vai diferenciar os tipos de jogo e a forma como ele será utilizado em sala de aula, é o professor, que determina a dinâmica criada e o objetivo

estabelecido para determinado jogo. Mais uma vez remete-se ao papel do professor como mediador da aprendizagem.

O PAPEL DO PROFESSOR NO ENSINO UTILIZANDO OS JOGOS

O processo de ensino e aprendizagem que envolve alunos e professores é visto como um dos principais objetos de investigação em educação. A trajetória profissional mostra que a maioria dos alunos tem dificuldade para aprender os conceitos e poucos conseguem perceber utilidade e aplicação do que aprenderam.

O professor tem uma função fundamental neste processo. Kodama e Silva (2004, p. 6) avaliam que o uso de jogos representa uma mudança de postura do professor em relação ao que é ensinar, mudando seu posicionamento de comunicador de conhecimento para o de “observador, organizador, consultor, mediador, interventor, controlador e incentivador da aprendizagem, do processo de construção do saber pelo aluno”, em que ele só irá interferir com seus questionamentos, mas nunca para dar a resposta certa.

Com isto, o professor deve provocar a todos para participar das atividades, incentivando o companheirismo. Ele também poderá delimitar a função que cada um terá na hora de jogar. O educador não pode ser autoritário, mas sim criador de situações que deem autonomia para os alunos e estimulem a exposição de opiniões. Dar autonomia não quer dizer que se deve deixar o estudante fazer o que quer, mas sim proporcionar sua interação com o grupo, deixar que discorde, concorde e dê sugestões frente ao que está sendo proposto, estimulando sua criatividade e permitindo que ele imprima no jogo sua própria identidade.

Fundamentado em Porto (1961), o material concreto é a melhor forma de compreender os conceitos, sendo que este tem que ser grande para que todos possam enxergá-lo, mesmo estando próximos ao professor. Para que aprenda a se expressar, o aluno deve ter a oportunidade de expor suas conclusões para a turma. O professor carece dar oportunidade para que o aluno descubra a ordem de manipulação, e em seguida dar uma sugestão da ordem que ele acredita ser a melhor para este manuseio. Após manejar os materiais com propriedade, os alunos precisam ser incentivados a raciocinar sem usar o material.

A alfabetização é uma ciência em que muito se aprende por meio de tentativas e erros, aproximações sucessivas e aperfeiçoamentos. Por isto, erros cometidos pelos alunos tem que

ser visto como parte do processo de aprendizagem. Nos jogos, é possível usá-los para promover a aprendizagem significativa. Para tanto, é fundamental que o educador analise o tipo de erro cometido, a fim de que possa perceber quais foram as dificuldades e reorientar sua ação pedagógica com mais eficácia. Cada erro tem sua lógica e dá ao professor indicações de como está sendo assimilado o procedimento de ensino-aprendizagem. Mostrar ao aluno onde, como e porque errou, auxilia-o a superar lacunas de aprendizagem e equívocos de entendimento. Tendo o repertório de erros mais frequentes em cada jogo a ser trabalhado, o professor tem a possibilidade de chamar a atenção para os pontos mais críticos, diminuindo assim as oportunidades de erro. É interessante que os alunos sejam instigados a comparar suas respostas, não em nível de competição, mas para explicar como pensaram para chegar a tal resultado e saber como os colegas solucionaram a mesma situação, constatando que há inúmeras formas de enxergar o mesmo problema.

RESULTADOS E CONCLUSÕES

Com o intuito de expor os caminhos percorridos no levantamento dos dados e articulado com o referencial teórico, esta pesquisa se coloca como descritiva que utiliza entrevistas e observação pura. Esta pesquisa se caracteriza de campo, com abordagem qualitativa, que buscou artigos científicos, capítulos de livros e de dissertações para abalizar sua revisão teórica. É um estudo de caso por estar limitada a realidade de uma única escola, não podendo ser generalizada devido a sua amostragem reduzida.

Para concluir o estudo, foram aplicados jogos em uma Escola Municipal de Educação Básica da cidade de Cachoeiro de Itapemirim, no estado do Espírito Santo. Foi escolhida uma classe de EJA, de Alfabetização e Letramento, que funciona nesta escola no período noturno. Esta classe possui 11 alunos, com idades que variam de 17 a 48 anos. Os motivos pelos quais os alunos se encontram neste local são variados e não cabem ser mencionados no estudo, bem como também será preservada a identificação da escola e das pessoas observadas.

Os jogos que a professora aplicou com a turma, no momento em que se pode observar foram: jogo da memória; quebra cabeça; boliche; seu mestre mandou; boca do palhaço; bingo; todos utilizando conceitos de letras, cores, formas e números, abrangendo conteúdos de alfabetização. A professora relatou que na primeira aula em que propôs os jogos, os alunos se

sentiram encabulados e alguns não quiseram praticar. Com o passar do tempo, percebeu que deveria explicar o motivo pelo qual estava usando tais ferramentas. Disse a eles que com esta estratégia daria oportunidade a eles de aprender de uma forma mais prazerosa, de modo que a aula não se tornasse cansativa, chata. Com cautela, introduziu novamente os jogos nas aulas, sempre os atrelando com os conteúdos das disciplinas de português e matemática. Em pouco tempo, todos os alunos já se sentiam a vontade para jogar e dar as respostas às quais os jogos dependiam, auxiliando os colegas com maior dificuldade e superando problemas que até então estavam se mostrando difíceis de serem resolvidos.

É válido ressaltar que a professora não deixou de utilizar outras ferramentas pedagógicas para complementar seu trabalho, como livros didáticos e de literatura. Foi percebido que, principalmente na aprendizagem de matemática, a ferramenta dos jogos foi bem aproveitada, notando-se que os alunos captavam melhor o conteúdo quando este era passado de forma lúdica. A professora declara que atualmente, sempre que vai introduzir um novo assunto, procura utilizar algum jogo pedagógico ou uma estratégia lúdica, para que assim o tema da aula se torne mais atraente e desperte o interesse dos alunos.

É essencial que o aluno tenha um suporte metodológico inovador que o auxilie no entendimento das matérias e principalmente no seu cotidiano. Dar opções de vários jogos para o aluno escolher é uma forma de lhe dar autonomia, sabendo que estes jogos serão escolhidos previamente pelo professor ou por uma equipe de responsáveis. Neste pequeno estudo ficou claro que a amostra é pequena para ser generalizada. Mesmo assim, é possível afirmar que na escola em que se realizou o estudo, a aprendizagem tem se mostrado mais significativa e o uso de jogos é uma estratégia responsável por isso.

É fundamental que o jogo envolva o aluno, para que ele adquira interesse e segurança, agindo de forma rápida, eficaz, sem medo de errar, desenvolvendo habilidade crítica e reflexiva que o ajudarão na resolução de seus próprios problemas, organizando e adequando as soluções por ele encontradas. O jogo não pode ser à base da educação, porém tem que ser uma ferramenta facilitadora para a aquisição de conhecimentos. Portanto, é preciso que o professor se aprofunde e busque novas metodologias que explorem as potencialidades do aluno, oportunizando aquisição e organização de conhecimento.

REFERÊNCIAS

CHATEAU, Jean. Papel Pedagógico do jogo. In: _____. **O Jogo e a Criança**. Trad. Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987, p. 124-137.

COUTO, Margaret Pires. **Da queixa escolar à demanda de análise**: uma mudança de posição subjetiva diante do saber e da verdade. Monografia do curso de Formação em Psicanálise do IPSM-MG, Belo Horizonte, novembro de 2000.

FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo: Edições Sócios: Abrinq, 1998, p. 72-85.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1997, p. 65-85.

_____. O Brinquedo na Educação: considerações históricas. **Série Idéias**, São Paulo, n. 7, p. 39-45, 1992. Disponível em: <<http://www.crmariocovas.sp.gov.br>> Acesso em: 29 ago. 2014.

KODAMA, Helia Matiko Yano; SILVA, Aparecida Francisco da. **Jogos no Ensino da Matemática**: IN: II BIENAL DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE MATEMÁTICA, UFBA, 25 a 29 de outubro de 2004. São José do Rio Preto, UNESP, 2004, p. 2-6. Disponível em: <<http://www.unesp.br>>. Acesso em: 27 ago. 2014.

MOURA, D. H. et al. **EJA**: Formação Técnica e Integrada ao Ensino Médio. Programa Salto para o Futuro/TV Escola/SEED/MEC. Boletim 16. Setembro de 2006.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. O Jogo e a Construção do Conhecimento Matemático. **Série Idéias**, São Paulo, n. 10, p. 45-52, 1995. Disponível em: <<http://www.crmariocovas.sp.gov.br>>. Acesso em: 29 ago. 2014.

PORTO, Rizza Araújo. **Ver, Sentir, Descobrir a Aritmética**. 2. ed. Belo Horizonte, Minas Gerais: Editora PABAE, 1961, p. 16-25.