

---

## A BRUXARIA: atividades digitais voltadas para a Pré-escola

Mary Lúcia Pedroso Konrath\*  
Gilse Antoninha Morgental Falkembach\*\*  
Liane Margarida Rockenbach Tarouco\*\*\*

### RESUMO

O presente artigo pretende mostrar qual a base teórica e como as atividades digitais de A Bruxaria foram desenvolvidas, assim como refletir sobre a utilização dessas atividades digitais na prática pedagógica educativa de crianças da pré-escola. As atividades de A Bruxaria envolvem o lúdico e a fantasia a partir da personagem bruxa. O objeto desenvolvido foi construído utilizando o software de autoria Flash MX da Macromedia com a linguagem ActionScript.

**PALAVRAS-CHAVE:** Informática na educação - atividades digitais - educação infantil – pré-escola

### ABSTRACT

This article aims at presenting which theoretical framework and how the digital activities were developed in *The Bruxaria* software as well as reflect upon the utilization of those digital activities in the pedagogic praxis with pre-school children. The activities proposed by *The Bruxaria* involve fantasy and the ludic, performed by the character witch. This object has been created by utilizing Macromedia FLASH MX authorship software based on the ActionScript language.

**KEY-WORDS:** Informatics in Education - digital activities – children’s education – pré-school

## INTRODUÇÃO

A sociedade atual vive em um tempo de mudanças, no qual, as categorias espaço e tempo, estão sendo redimensionados. Essas mudanças não são apenas tecnológicas, mas econômicas, culturais, políticas, religiosas e filosóficas.

As mudanças tecnológicas têm provocado profundas transformações na realidade social, exigindo um homem capaz de lidar com diferentes situações, de resolver problemas imprevistos e inimagináveis há algum tempo atrás, ser flexível e estar em constante processo de formação isso se reflete no processo educacional, confirmando a importância do uso dos computadores e das novas tecnologias digitais também na Educação. Não obstante, a inserção desses recursos na escola, não é garantia de uma transformação efetiva e qualitativa nas práticas pedagógicas.

---

\* Pedagoga, Especialista em Informática na Educação, mestranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação da UFRGS. Email: mary@cinted.ufrgs.br

\*\* Mestre em Informática e doutora em Informática na Educação. Email: gilsemf@terra.com.br

\*\*\* Mestre em Ciência da Computação e Doutora em Engenharia Elétrica-Sistemas Digitais. É também coordenadora do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Email: liane@penta.ufrgs.br

Este artigo pretende mostrar que o computador pode ser utilizado como uma ferramenta que contribua para o desenvolvimento da criatividade, ludicidade, ensejando dessa forma uma aprendizagem significativa.

Pretende-se neste espaço apresentar ao leitor, em primeiro lugar, a base teórica do desenvolvimento das atividades digitais de A Bruxaria, falando sobre o processo de ensino e aprendizagem e a prática pedagógica infantil, na qual a tecnologia digital pode ser usada como ferramenta de apoio ao processo educativo de crianças na pré-escola (faixa etária de quatro a sete anos). Em seguida, pretende-se definir o termo atividades digitais utilizado nesse trabalho, falar sobre os objetivos propostos pelas atividades a partir dos estudos realizados, explorando todas as potencialidades das crianças dessa faixa etária.

## **BASE TEÓRICA: PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

Nesse espaço começar-se-á a delinear alguns pressupostos sobre o que é aprender e o que é ensinar, utilizando-se para isso o referencial proposto pelo teórico Piaget, um biólogo especialista em psicologia evolutiva e epistemologia genética, que estudou o desenvolvimento da inteligência, do nascimento à maturidade do ser humano. Esses dois conceitos são muito importantes, pois embasam o trabalho que se segue.

Na abordagem construtivista, o desenvolvimento do ser humano é entendido como um processo que se constrói ativamente, nas relações que o indivíduo estabelece com o ambiente físico e sócio-cultural, respondendo aos estímulos externos, analisando, organizando e construindo seu conhecimento. Desta forma, aprendizagem é considerada como um processo de construção de esquemas de assimilação, no qual o sujeito através da interação com o objeto de conhecimento pode refletir sobre sua ação, considerando toda a sua bagagem de conhecimento e assim assimilando um novo dado à sua interpretação. Através dos estudos de Piaget, define-se esquema como as estruturas da mente, processos que ocorrem no sistema nervoso, ou melhor, estruturas mentais ou cognitivas pelas quais o indivíduo organiza eventos na forma como eles são percebidos, classificando-os em grupos de acordo com características comuns. Os esquemas mudam continuamente e tornam-se mais refinados. Enquanto os bebês possuem poucos esquemas, os adultos possuem esquemas mais refinados.

A aprendizagem é, seguindo o raciocínio desse autor, uma atividade complexa que envolve mecanismos internos do sujeito e externos ao sujeito, sendo que ela depende diretamente do desenvolvimento do organismo humano (desenvolvimento do corpo, do sistema nervoso e das funções mentais) que são provocados por situações e estímulos externos.

A escolha por esse autor justifica-se pelo fato do mesmo descrever por estágios a compreensão e as aprendizagens possíveis de bebês até adultos. Os estágios do desenvolvimento foram classificados em: sensório-motor, pré-operacional, operações concretas e operações formais.

Esse trabalho deter-se-á no estágio pré-operacional, que é objeto desse estudo e no qual começa o início da função semiótica (linguagem, pensamento, representação, etc.). Nesse se dá a reconstrução do pensamento prático ao nível representativo. Representação aqui tomada como a re-apresentação do objeto.

Com as contribuições trazidas por esse autor, pode-se compreender e propor atividades pedagógicas que dêem conta das necessidades específicas das crianças, de acordo com o seu estágio cognitivo. A partir disso, ANDRADE e colaboradores (2003) afirmam que, quando as crianças podem ter atitudes mais ativas, interagindo com seu

meio em vez de observá-lo passivamente, elas se desenvolvem mais rapidamente. Com isso, a capacidade do professor e o conteúdo dos livros constituem uma condição necessária, mas não suficiente, para garantir a aprendizagem, pois ela envolve um processo de assimilação e construção de conhecimentos e habilidades.

No entanto, o processo de ensino e aprendizagem vai além do espaço escolar, pois o sujeito aprende também através de valores, hábitos, crenças e comportamentos de sua cultura. A criança aprende com os adultos, com os pares e com os objetos a seu redor, construindo a partir disso, relações com o mundo que o cerca, na medida em que ele observa a realidade, questiona-a, investiga-a, levanta hipóteses e pesquisa.

Sendo assim, a prática pedagógica da educação infantil deve ter suas especificidades levadas em conta, tendo consciência de quem é esse aluno (criança), seus interesses e de que forma ele aprende.

## **A PRÁTICA PEDAGÓGICA INFANTIL E A TECNOLOGIA DIGITAL COMO FERRAMENTA DE APOIO AO PROCESSO EDUCATIVO DE CRIANÇAS NA PRÉ-ESCOLA**

A prática pedagógica da educação infantil deve contemplar um amplo conjunto de experiências vivenciadas pela criança no que se referem aos conhecimentos sociais, científicos, políticos e econômicos, proporcionando um desenvolvimento integral à criança. Esse processo deve ser dinâmico, através de interações e trocas entre meios e sujeitos, pois neste processo a criança constrói por si própria, valores e regras.

O papel do professor é proporcionar, intermediar e acompanhar o processo de desenvolvimento da auto-estima, linguagem, pensamento, raciocínio, afetividade de cada criança, propondo situações diversificadas e enriquecedoras para a tomada de decisões, escolhas e intercâmbios de ponto de vista desses sujeitos.

Em uma prática pedagógica escolar de qualidade é essencial saber que o agir do sujeito sobre o mundo tem de ser mediado por outras pessoas, pois segundo a concepção proposta por Piaget, o conhecimento é construído na e pela interação da criança com outras pessoas de seu ambiente, principalmente aquelas envolvidas afetiva e efetivamente em seus cuidados.

Na teoria piagetiana o ponto crucial é a estruturação do conhecimento no sujeito, na qual conhecer significa inserir o objeto do conhecimento em um sistema de relações.

A organização da ação educativa nessa etapa da educação básica deve contemplar a totalidade de áreas de conhecimentos existentes. Nesse sentido, a educação infantil pode se diferenciar da prática pedagógica dos demais níveis de ensino, pois, sua proposta pode envolver um trabalho interdisciplinar, integrador, considerando importante que o processo de ensino e aprendizagem seja integrado e contextualizado.

A partir disso, reitera-se o importante papel do professor, principalmente o da pré-escola na observação das necessidades e das particularidades das crianças, sua cultura e realidade para poder intervir e também incluir a tecnologia digital para apoiar o processo educativo de crianças da pré-escola.

As novas tecnologias são recursos que podem ser inseridos na educação de forma a enriquecer o processo de ensino e aprendizagem, mas seu uso é de responsabilidade do professor que deve utilizá-las de forma adequada, contextualizada e de forma a contribuir com o que vem sendo estudado pelos seus alunos.

A utilização de recursos digitais na educação é um fato recente que lança desafios que alteram as condições do trabalho docente, pois ainda hoje as tecnologias

mais utilizadas na prática escolar são: giz, quadro-negro e o livro. Aos poucos os professores estão se dando conta que é preciso inserir na prática escolar as novas tecnologias, tais como o computador e assim aprimorar suas estratégias didáticas através de seu uso. Essa preocupação do professor em buscar propostas que possam utilizar as novas tecnologias no ambiente escolar parte também do princípio de proporcionar ao aluno o acesso a essas tecnologias, pois, para muitos, essa é uma oportunidade única. Ademais, o computador é apenas uma das tecnologias e não a mais importante. Através dele, pode-se navegar pela rede, simular, comunicar-se, escrever, formatar um texto, construir uma planilha, jogar e brincar, entre diversas outras inúmeras possibilidades que se abrem.

## **DEFININDO O TERMO ATIVIDADES DIGITAIS**

Nesse trabalho toma-se como atividades digitais os recursos na forma digital, que podem ser desde simples livros eletrônicos, hipertextos, histórias em quadrinhos, desafios ou pequenas atividades realizadas via computador. Desta forma, é importante salientar que os educadores precisam antes de utilizá-los em sua prática pedagógica selecioná-los, avaliá-los e passando essa etapa, devem elaborar um planejamento, de forma contextualizada ao grupo em que será utilizado.

## **USO DAS ATIVIDADES DIGITAIS DE A BRUXARIA EM SALA DE AULA**

Algumas atividades digitais quando inseridas na sala de aula podem proporcionar momentos de ludicidade e criatividade. Um/a professor/a atento/a à sua prática pedagógica precisa selecionar e incluir em suas atividades e projetos de sala de aula materiais de qualidade. As atividades digitais contidas na Bruxaria têm como alguns de seus objetivos:

- ✚ ampliar o vocabulário e linguagem das crianças;
- ✚ desenvolver o pensamento das relações de tempo: passado, presente e futuro;
- ✚ desenvolver seu pensamento lógico;
- ✚ desenvolver a capacidade de associação: quantidade e número;
- ✚ identificar o tamanho (pequeno, médio e grande) e quantidade de objetos (pouco, muito);
- ✚ desafiar o pensamento sobre o real e o imaginário;
- ✚ aprimorar a capacidade de associação e
- ✚ aprimorar o domínio motor e viso-motor.

O presente material foi elaborado para um público alvo específico, embora possa ser utilizado por outros sujeitos. Ele não foi construído para ser utilizado por crianças de forma exploratória, sem a presença do professor como se fosse um jogo, embora isso seja possível, mas em sua criação foi previsto o seu uso de forma a estar inserido em uma proposta pedagógica planejada e contextualizada.

Na educação infantil, principalmente, pela flexibilidade do currículo e pela integração dos conteúdos o processo de inclusão desses recursos é facilitado. O professor pode e deve inserir atividades digitais que estejam de acordo com o interesse das crianças, propondo sempre a reflexão delas, sanando as suas dúvidas, observando

suas trocas, intervindo e possibilitando que as mesmas sejam as produtoras de seu próprio conhecimento.

A seguir, neste trabalho serão mostradas as atividades digitais propostas e construídas que envolvem a temática bruxa e tem como principal preocupação o seu possível encadeamento na prática pedagógica de sala de aula para crianças de quatro a sete anos, respeitando as características dessa faixa etária.

## A BRUXARIA: ATIVIDADES DIGITAIS ENVOLVENDO A TEMÁTICA DA BRUXA PARA CRIANÇAS

A proposta desse *software* fundamenta-se na criação de desafios voltados para crianças de 4 a 7 anos, tendo como tema a bruxa. A bruxaria contém 10 atividades digitais diferentes. No início é feita a apresentação da história, a personagem bruxa e seus amigos, contextualizando a criança e trabalhando com a imaginação, historicidade e oralidade. A tela de apresentação do software (figura 2) permite que o usuário clique no botão CONTINUAR e escute a narração da história da bruxa (figura 3) ou clique no botão PULAR INTRODUÇÃO e vá direto para o menu de acesso aos dez desafios contidos no presente material (figura 4).

O seu desenvolvimento foi realizado por professores, não contando com uma equipe multidisciplinar, o que seria mais adequado. Diante das condições que se têm, pensá-lo e executá-lo mostrou que professores podem produzir materiais de qualidade para seus alunos usando os recursos que têm à sua disposição.



Figura 2 – Tela de abertura do *software* A Bruxaria

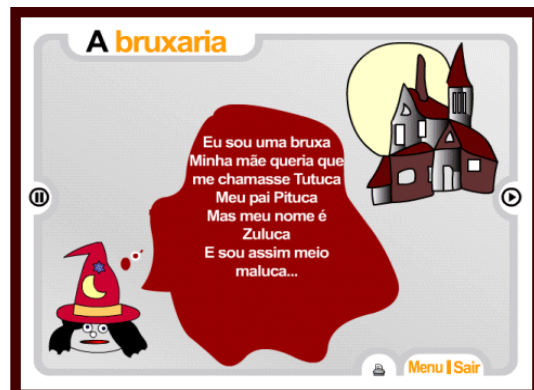


Figura 3 – Primeira tela da história da bruxa



Figura 4 – Tela do menu de acesso aos desafios propostos pelo *software* A Bruxaria

Os dez desafios são: Inventando história, Escrevendo uma carta para a bruxa, Separando o lixo, Vestindo a bruxa, O espelho da bruxa, Desafio das cores, Desafio enigmático, Pintando a bruxa, Associando os personagens e Juntando as formas.

Todos os desafios propostos possuem a narração do que é proposto e de seus botões para que a criança que não sabe ler possa também jogá-lo. Todos eles também possuem o botão Bruxaria que retorna à tela de apresentação, botão Menu que retorna ao menu de desafios e botão Sair.

Abaixo será feita a descrição de alguns desses desafios. O ícone da impressora se faz presente em todos os desafios e permite imprimir o que é produzido pelas crianças.

O desafio Inventando história está dividido em Cenas, Elenco e Balões (figura 5). Dentro da primeira categoria têm-se três cenários diferentes (figura 6), em Elenco alguns personagens e objetos da história (figura 7) e nos Balões (figura 8) dois balões diferentes que permitem à criança escrever dentro deles. Nesse desafio a criança pode inventar a sua história escolhendo o cenário, arrastando personagens e escrevendo seus pensamentos. Existem também as duas opções: Limpar – que limpa o palco e a Lixeira – que permite que a criança retire um objeto do mesmo.

Essa atividade propõe classificação, categorização, escolha, coordenação visomotora, criatividade, atenção, concentração e noções de escrita.



Figura 5 – Tela inicial do desafio Inventando história



Figura 6 – Desafio Inventando histórias – Cenas



Figura 7 – Desafio Inventando histórias – Elenco

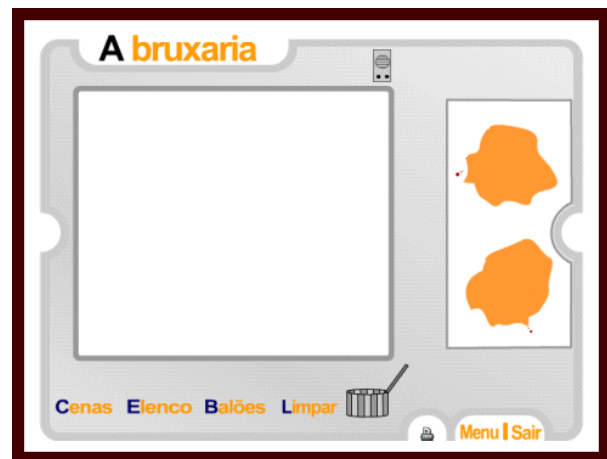


Figura 8 – Desafio Inventando histórias – Balões

O desafio Escrevendo uma carta para a bruxa possui um palco com a forma semelhante à de uma carta e logo abaixo botões com as letras de A até Z (figura 9). A escolha por botões ao invés de utilizar diretamente o teclado do computador, foi proposital considerando a faixa etária que o mesmo se propõe. Essa estratégia facilita o processo, pois, a criança que não domina a escrita nem o teclado vai poder ficar atenta apenas à tela do computador e onde clicar com o mouse. Ao clicar com o mouse sobre a letra a criança escuta que letra é facilitando para aquelas que ainda não reconhecem todas as letras do alfabeto. O desafio propõe que a criança escreva uma carta para a bruxa, mas ela pode usar o espaço para escrever o que quiser ou o que for proposto pela professora. Neste desafio, também tem uma Lixeira, que permite a criança retirar uma ou mais letras da carta que está sendo construída e o botão Refazer, que desfaz o que foi feito até o momento que se clica no botão. Os botões também possuem narração.

Esse desafio propõe reconhecimento das letras, escrita, oralidade, concentração, coordenação viso-motora e criatividade.



Figura 9 – Desafio Escrevendo uma carta para a bruxa

O desafio Separando o lixo (figura 10) apresenta o cenário de uma praia com lixos espalhados ao seu redor e duas lixeiras: uma de lixo orgânico e outra de lixo reciclável. A criança irá juntar o lixo e colocá-lo na lixeira a qual ele pertence, como se estivesse ajudando seus pais ou sua professora a separá-los. Quando a criança coloca o lixo na lixeira inversa, o mesmo retorna ao lugar onde estava e é perguntado a criança: Você tem certeza que esse é o local correto para esse tipo de lixo?

Ao clicar sobre Lixo Orgânico ou Lixo reciclável das Lixeiras, a criança tem uma explicação (figura 11) apenas escrita do que seja cada um desses lixos. Aqui não tem se a narração, pois o objetivo é também que as crianças tenham curiosidade pela escrita, peçam apoio à professora e aos colegas que já sabem ler. Ao clicar no ícone em forma de interrogação (Saiba mais), a criança poderá ver quanto tempo alguns objetos demoram a se desmanchar (decompor). Nessa tela (figura 12), tem-se o desenho dos objetos e não há narração do que está escrito ali, sendo assim, novamente, a criança precisará do auxílio de um adulto ou de seus colegas.

Esse jogo tem como objetivo promover aprendizagens voltadas à Ecologia, consciência, classificação, atenção, escrita, coordenação viso-motora e levantamento de hipóteses.





Figura 10 – Desafio Separando o lixo



Figura 11 – Desafio Separando o lixo – Lixo Orgânico



Figura 12 – Desafio Separando o lixo – Informações sobre decomposição

O desafio Vestindo a bruxa (figura 13) consiste em vestir a bruxa de acordo com as estações: verão e inverno. A bruxa possui um guarda-roupa com roupas de ambas as estações e a criança pode escolher que roupas usar no cenário de verão e no de inverno.

Esse desafio tem as opções (figura 14) Estações, na qual a criança pode escolher entre a estação verão ou inverno, Guarda-roupa, no qual se encontram todas as roupas, Limpar para recomeçar o jogo e a Lixeira para tirar alguma peça do palco.

Ele propõe reconhecimento das estações do ano, classificação, e a coordenação viso-motora.

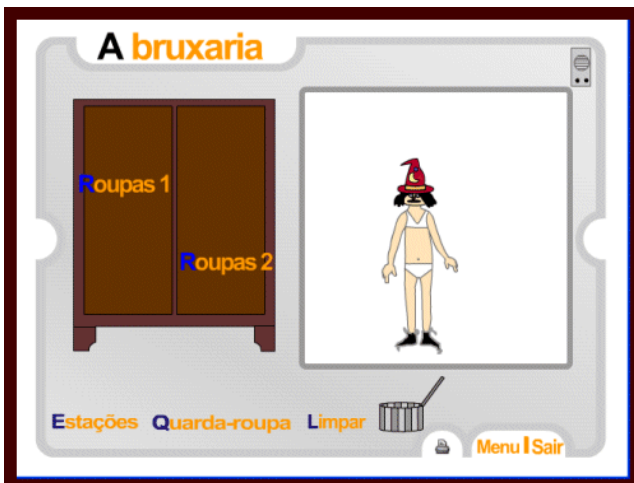


Figura 13 – Desafio Vestindo a bruxa estações



Figura 14 – Desafio Vestindo a bruxa



O desafio Espelho da bruxa (figura 15) propõe que a criança separe os objetos e personagens em novos ou velhos, ou melhor, antes ou depois da ação do tempo. Os objetos são no total quatorze, sendo que eles são sete objetos duplicados (um novo e outro velho). A criança terá que separar os objetos e personagens nos dois espelhos: novo e velho. Colocando o objeto no espelho inverso, o mesmo retorna ao local que estava e é perguntado a criança: Você tem certeza que esse é o local correto? Nesse jogo, é possível através do botão Refazer, refazer tudo novamente. Esse tempo aqui é relativo ao próprio objeto e não com o sujeito, ou seja, o caldeirão velho pode ser comprado e então ser como novo para quem o comprou.



Figura 15 – Desafio Espelho da bruxa

Apesar de *A bruxaria*<sup>1</sup> se propor à aprendizagem de algumas potencialidades, como pode ser visto pelos poucos desafios mostrados, o uso dele em uma proposta adequada e contextualizada à realidade e expectativa de um determinado grupo de crianças, pode ter objetivos mais amplos. Dessa forma, será possível gerar trabalhos e projetos importantes, tratando o presente tal como foi concebido, como um recurso didático que pode enriquecer a prática pedagógica da educação infantil.

### **SOFTWARE UTILIZADO PARA SUA CONSTRUÇÃO**

Para produção dos desafios do *software A bruxaria* foi escolhida a ferramenta Macromedia Flash MX, apesar de não ser gratuita, essa ferramenta tem flexibilidade e interface altamente intuitiva e vem se constituindo como um grande aliado no desenvolvimento de jogos educacionais.

O Flash MX oferece uma interface que agrega diversas necessidades para o desenvolvedor de jogos, como criação de recursos gráficos, entre eles imagens, *gif* e *.jpg*, e filmes animados no formato *.swf*; importação de arquivos externos, tais como vídeo e áudio, criados ou editados em outros *softwares*. Além disso, essa versão tem uma série de inovações, principalmente na linguagem *ActionScript*, que se tornou

<sup>1</sup> Disponível em CD e via *web* pelo endereço <http://penta3.ufrgs.br/CESTA/jogos/abruaria/bruxaria.swf>

efetivamente uma linguagem orientada a objetos. Ele facilita a construção de jogos, principalmente para professores que não contam com uma equipe multidisciplinar de trabalho para desenvolver seus materiais. Além disso, o *plugin* é gratuito e pesquisas revelam que mais de 90% dos usuários da Internet o possuem.

## CONCLUSÕES E ENCAMINHAMENTOS

É importante que o uso, dos desafios propostos, seja utilizado de forma adequada na educação infantil, como forma de qualificação da prática pedagógica. O seu uso deve ser condizente ao contexto e aprendizagens das crianças as quais se esteja trabalhando e os recursos utilizados devem ser avaliados e selecionados previamente pelo educador.

Para tanto, é necessário que os professores tenham uma formação mínima sobre o conteúdo relacionado à Informática na Educação, que conheçam as novas tecnologias de informação e comunicação, pois, só assim poderão utilizá-las da melhor forma possível com seus alunos.

O professor entra neste cenário como propiciador do acesso às tecnologias e inclusão digital para todas as crianças, principalmente para aquelas que não têm acesso a essas tecnologias em outros ambientes, fora da escola.

O jogo A bruxaria foi criado para ser um recurso didático, para tanto é de fundamental importância a interação entre professor – alunos e alunos - alunos em sua utilização.

O seu uso já está sendo testado por professores que trabalham neste nível de ensino que souberam de sua existência através do repositório de objetos de Aprendizagem CESTA<sup>2</sup> no qual ele está cadastrado e em breve espera-se poder divulgar os resultados de suas primeiras utilizações. O *software* está sendo utilizado, também, na programação da Escola Aberta desenvolvida na Escola Estadual Érico Veríssimo, em Santa Maria-RS em atividades que envolvem a inclusão digital dentro do projeto de pesquisa, LUDOTECAS: uma proposta criativa e emancipatória na Educação.

## REFERÊNCIAS

ANDRADE, Leila; ZAVALETA, Jorge; VAZ, Francine; LIMA, Cabral; ARAÚJO, Cátia; SOARES, Adriana. **Jogos Inteligentes são Educacionais?** In: Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, 2003.

BARBOSA, Laura Monte Serrat. **Projeto de trabalho: uma forma de atuação psicopedagógica.** 2.ed. Curitiba: L. M. S, 1998.

BUJES, Maria Isabel Edelweiss. **Escola Infantil: Pra que te Quero?** In: CRAIDY, Carmem Maria. Educação Infantil: pra que te quero? Porto Alegre: ArtMed, 2001.

PAIS, Luis Carlos. **Educação escolar e as tecnologias da informática.** Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança.** Rio de Janeiro: Real, 1967.

---

<sup>2</sup> CESTA – Repositório de Objetos de Aprendizagem disponível para acesso via <http://cesta.cinted.ufrgs.br/cesta.login.php>

PIAGET, Jean. **Gênese das estruturas lógicas elementares**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. (1972a). **A epistemologia Genética**. São Paulo: Abril Cultural, 1972. (Coleção os Pensadores)

PIAGET, Jean (1972b). **Problemas de Psicologia Genética**. São Paulo: Abril Cultural, 1972.

PIAGET, Jean. (1975a) **A formação do símbolo na criança. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. (1975b) **Piaget, Teoria e Prática**. São Paulo: Ibrasa, 1975.

KULISZ, Beatriz. **O que faz a diferença?** Porto Alegre: Mediação, 2004.

SANTOS, Vera Lúcia Bertoni dos. **Promovendo o Desenvolvimento do Faz-de-Conta na Educação Infantil**. In: CRAIDY, Carmem Maria. Educação Infantil: pra que te quero? Porto Alegre: ArtMed, 2001.

TEDESCO, Juan Carlos. **O novo pacto educativo**. São Paulo: Ática, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincadeira na Pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1997.

WADSWORTH, Barry J. **Inteligência e Afetividade da criança na teoria de Piaget**. São Paulo: Pioneira, 1995.