



---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO ENSINO DE MATEMÁTICA

**Maria Célia de Lima Batista**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN. Licenciatura em Matemática. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1661-3333>. E-mail: [b.celia@escolar.ifrn.edu.br](mailto:b.celia@escolar.ifrn.edu.br).

**Yasmin Gabrielle Barbosa Soares**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN. Licenciatura em Matemática. E-mail: [yasmin.gabrielle@escolar.ifrn.edu.br](mailto:yasmin.gabrielle@escolar.ifrn.edu.br)

**Maria da Conceição Alves Bezerra**

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN. Professora visitante. E-mail: [bezerra.maria@ifrn.edu.br](mailto:bezerra.maria@ifrn.edu.br)

**Resumo:** Este trabalho propõe a utilização de jogos como meio de estimular o aprendizado da Matemática. Assim, o objetivo principal é discutir a importância do uso de jogos no ensino de Matemática na Educação Básica. Para tanto, realizamos uma pesquisa qualitativa, do tipo bibliográfica, relacionada à utilização dos jogos e ao seu aspecto lúdico. Apoiar-se teoricamente nos trabalhos desenvolvidos por Vygotsky (1989), Grandó (2000, 2007) e Kishimoto (2012), além de documentos de Educação. Como resultados, os jogos estimulam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, a formação de relações sociais, favorecem a concentração, o raciocínio lógico, emocional, além de desenvolver o gosto e o prazer pela Matemática.

**Palavras-chave:** Ensino de Matemática. Jogos Matemáticos. Atividades Lúdicas.

## THE IMPORTANCE OF GAMES IN MATHEMATICS TEACHING

**Abstract:** This work proposes the use of games as a means of stimulating mathematics learning. Thus, the main objective is to discuss the importance of using games in teaching Mathematics in Basic Education. To this end, we carried out qualitative, bibliographical research, related to the use of games and their playful aspect. It is theoretically based on the work developed by Vygotsky (1989), Grandó (2000, 2007) and Kishimoto (2012), in addition to Education documents. As a result, games stimulate the development of cognitive skills, the formation of social relationships, favor concentration, logical and emotional reasoning, in addition to developing a taste and pleasure for Mathematics.

**Keywords:** Teaching Mathematics. Mathematical Games. Playful Activities.

### Introdução

Ensinar Matemática é um grande desafio para os professores, porque esta disciplina é vista, por alguns estudantes, como sendo chata, rigorosa, abstrata e de difícil compreensão. Desse modo, apesar de estarmos imersos em um mundo em que a Matemática é necessária,



---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

observamos várias dificuldades no ensino e aprendizagem de seus conceitos em ambientes escolares da Educação Básica.

Nesse sentido, surgem tendências em Educação Matemática relacionadas com diferentes abordagens para o ensino de Matemática, dentre elas: os Jogos, Etnomatemática, Modelagem Matemática, Resolução de Problemas, Tecnologias Digitais, História da Matemática e Matemática Recreativa. Neste trabalho, foca-se no uso de jogos como metodologia que contribui para o ensino e aprendizagem da Matemática.

Os jogos podem ser uma estratégia pedagógica para proporcionar motivação e interesse por parte dos alunos durante o processo de ensino-aprendizagem de Matemática. Por meio do uso de jogos o estudante aprende a se relacionar consigo mesmo e com o mundo. O uso planejado de jogos em atividades pedagógicas tem o poder de encantar e favorecer o entendimento das propriedades matemáticas envolvidas.

Sendo assim, os jogos, se tornam um recurso pedagógico importante para a construção do conhecimento matemático, devem ser usados como instrumentos facilitadores da aprendizagem, colaborando para trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em relação a alguns conteúdos matemáticos.

Os jogos podem proporcionar um ensino de Matemática mais interessante e um aprendizado mais dinâmico, gerando aulas lúdicas e desafiantes, contribuindo para o desenvolvimento do raciocínio lógico dos estudantes. Os jogos permitem um ensino diferenciado, em que, a criatividade e atenção do aluno é estimulada de forma recreativa. Dessa forma, os jogos possuem papel importante na Educação, notadamente na Educação Matemática.

No âmbito desta investigação, buscou-se respostas para as seguintes perguntas: a utilização de jogos no ensino de Matemática é perda de tempo? Quais as contribuições do uso de jogos nas aulas de Matemática? Assim, o objetivo central deste trabalho foi discutir sobre a importância do uso de jogos no ensino de Matemática na Educação Básica. Para tanto, realizamos uma pesquisa qualitativa, do tipo bibliográfica, relacionada à utilização dos jogos e ao seu aspecto lúdico. A seguir, apresentamos a metodologia desta pesquisa.

### **Metodologia da Pesquisa**



---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

Essa pesquisa é de caráter qualitativa e, enquanto, a abordagem se identifica como uma pesquisa bibliográfica. Conforme argumenta Fonseca (2002, p. 32), a pesquisa bibliográfica é realizada “[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites”. Desse modo, uma pesquisa bibliográfica, permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

A pesquisa foi realizada buscando subsídios teóricos em materiais publicados na literatura, em artigos científicos, livros, documentos de educação, teses e dissertações. Nesse levantamento delimitamos um intervalo de tempo para a busca, entre os anos de 2000 e 2020.

Para o levantamento das teses e dissertações, foi realizada uma pesquisa que teve como fonte de consulta a base nacional da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações<sup>1</sup>(BDTD). Para isto, fizemos uma busca avançada em todos os campos e utilizamos o termo de busca: “jogos matemáticos”, obtivemos para dissertação 1012 e para teses 163, um número grande de trabalhos.

Posteriormente, foi feita a leitura de alguns trabalhos. Mas, até o momento, não foi possível analisar todos os trabalhos. Assim, é importante destacar que, neste artigo, não é nossa intenção fazer a análise de todas as teses e dissertações, pois, serão apresentados em publicações posteriores.

Portanto, esse levantamento, trouxe contribuições pertinentes aos propósitos da pesquisa, pois as teses e dissertações mapeadas serviram como fonte para responder às questões mencionadas na introdução. Assim, na próxima seção, iremos apresentar o referencial teórico desta pesquisa.

### **A Importância de Jogos no Ensino de Matemática**

As crianças desde pequenas que já convivem em sociabilidade com as demais, desenvolvem sua criatividade com jogos e brincadeiras, muitas inventam e criam seus

---

<sup>1</sup> A biblioteca citada pode ser consultada via link: <https://bdtd.ibict.br/vufind/>.



---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

próprios brinquedos. Vygotsky (1998), afirma que, por meio do brinquedo a criança aprende a agir em uma esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações.

De acordo com Vygotsky (1989, p. 130).

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

Os jogos contribuem para o desenvolvimento social da criança, em que aprendem a se relacionar e interagir com os demais e com o mundo a sua volta. Desse modo, o brincar proporciona um meio de estabelecer aprendizagem, além de contribuir para interação do indivíduo na sociedade, e proporcionar momentos agradáveis, dando espaço à criatividade.

A importância dos jogos no ambiente escolar contribui para o desenvolvimento dos estudantes tanto fisicamente como cognitivamente, e ajuda o professor conhecer seu próprio aluno, pois é por meio da brincadeira que a criança revela seu universo. Trabalhar a matemática no contexto escolar introduzindo o uso dos jogos e brincadeiras são didáticas que desenvolvem a capacidade da criança, pensar, fazer perguntar e buscar soluções, dessa maneira, o aluno aprende a matemática de uma forma motivadora e prazerosa.

Os jogos e brincadeiras permitem a interação entre professor e aluno, desenvolvendo neles capacidades como: memorização, imaginação, noção de espaço, percepção e atenção do educando. A relação professor-aluno é extremamente importante para o processo ensino aprendizagem e uma das melhores formas para que essa interação ocorra é por meio do lúdico.

Conforme argumenta Freire:

O bom professor é o que consegue, enquanto fala trazer o aluno até a intimidade do movimento de seu pensamento. Sua aula é assim um desafio e não “uma cantiga de ninar”. Seus alunos casam porque acompanham as idas e vindas de seu pensamento, surpreendem suas pausas, suas dúvidas, suas incertezas, atentando de certa forma à dialética de ensinar a aprender e aprender a ensinar (1996, p. 86).



---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

Essa interação no ambiente escolar entre os que fazem parte da instituição é extremamente valorosa, pois é na convivência com o próximo que se adquire valores, habilidades, costumes, como também é nessa relação entre pessoas que aflora a afetividade, a sensibilidade e a curiosidade entre os envolvidos.

Desse modo, é preciso que a prática utilizada pelo professor esteja apta a inovações e elaborar para o aluno atividades significativas com o olhar no aspecto social e com o objetivo principal no aprendizado.

A atividade lúdica na sua origem tem como significativo o jogar, o brincar, mas após estudos e pesquisas ele deixa de ter esse conceito e passa a se tornar necessidade básica do ser humano com características de precisão básica do corpo, da mente e da personalidade. As atividades lúdicas fazem parte do contexto cultural em que o indivíduo está inserido. Segundo Luckesi (2000), as atividades lúdicas são aquelas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro estando flexíveis e saudáveis. Elas fazem com que as pessoas aprendam de forma prazerosa, pois são mais descontraídas e favorecem a aprendizagem sem que o aluno perceba.

Em relação à ludicidade, Grandó (2007, p. 1), defende que “[...] o jogo é muito mais do que um simples material manipulável. Corresponde ao que denominamos de atividade lúdica”. Para a autora, a atividade lúdica é uma “[...] atividade a ser realizada cujo fim está na própria realização da atividade, ou seja, uma atividade lúdica objetiva a satisfação na realização da própria atividade” (GRANDÓ, 2007, p. 1).

A sala de aula é um local de laços entre professor-alunos e alunos-alunos, é por meio dessa conquista que se ensina e se aprende. As atividades lúdicas são um passo importante para desenvolver um melhor aprendizado. A ludicidade é compreendida como um método de ensino capaz de evidenciar o aprendizado. Ela pode ser implantada em qualquer sala de aula, seja criança, jovem ou adulto e não deve ser vista apenas como diversão, pois o seu objetivo é ser um processo facilitador na construção do aprender.

O processo de ensino e aprendizagem desenvolvido por meio de atividades lúdicas traz em seu desenvolver pedagógico melhor contextualização do conteúdo a ser trabalhado. O lúdico pode ser utilizado em todas as áreas do conhecimento servindo como ponte para o desempenho dos alunos nas atividades a serem realizadas.



---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

O desempenhar das atividades lúdicas pelos educadores devem ser diariamente e mesmo que o recurso seja pouco é necessário inovar, pois, a criança precisa ser instigada a curiosidade. Conforme descrito por Freire (1996, p. 86).

Antes de qualquer tentativa de discussão de técnicas, de materiais, de métodos para uma aula dinâmica assim, é preciso, indispensável que o professor se ache “repousado” no seu saber de que a pedra fundamental é a curiosidade do ser humano. É ela que nos faz perguntar, conhecer, atuar, mais perguntar, reconhecer.

Assim, é necessário desenvolver diariamente um procedimento em que o aluno se sinta em profunda descoberta e queira sempre aprender mais. O processo que ele passa diariamente sentado em um banco escolar para adquirir conhecimento não é atraente, mas se esse mesmo conteúdo for repassado de forma diferente o aluno irá sentir interesse em aprender.

O trabalho com jogos nas aulas de Matemática possibilita uma situação de aprendizagem motivadora que pode culminar na aprendizagem dos conteúdos dessa disciplina. Nesse sentido, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), apontam como aspecto mais relevante no trabalho com jogos o fato de que provocam desafios genuínos nos alunos, gerando interesse e prazer e, devem fazer parte da cultura escolar.

O referido documento destaca a importância dos jogos para a Matemática escolar.

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução de busca de soluções. Propiciam a simulação de situações problemas que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações (Brasil, 1998, p. 46).

Os jogos podem contribuir na formação de atitudes, construção de uma atitude positiva perante os erros, na socialização (decisões tomadas em grupo), enfrentar desafios, desenvolvimento da crítica, da intuição, da criação de estratégias e dos processos psicológicos básicos (Brasil, 1998).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), orienta que:

[...] a aprendizagem em Matemática está intrinsecamente relacionada à compreensão, ou seja, à apreensão de significados dos objetos matemáticos,



---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

sem deixar de lado suas aplicações. [...] Desse modo, recursos didáticos como malhas quadriculadas, ábacos, jogos, livros, vídeos, calculadoras, planilhas eletrônicas e softwares de geometria dinâmica têm um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas (Brasil, 2018, p. 218).

O jogo se trabalhado integrando a sua dimensão lúdica à sua dimensão educativa, pode tornar as atitudes dos alunos em relação à Matemática mais positiva. Desse modo, as atividades com a utilização de jogos devem ser planejadas e exigem do professor uma avaliação constante, no que diz respeito às ações didáticas, quanto à avaliação dos alunos.

Neste sentido, Rêgo e Rêgo (2013), afirmam que o jogo, se bem escolhido e explorado, pode ser um elemento auxiliar de grande eficácia para alcançar alguns dos objetivos do ensino, dentre eles: ajudar o aluno a desenvolver suas potencialidades, tanto intelectuais quanto afetivas e físicas

Grando (2000), por sua vez, afirma que jogo propicia o desenvolvimento de estratégias de Resolução de Problemas na medida em que possibilita a investigação, ou seja, a exploração do conceito por meio da estrutura matemática subjacente ao jogo e que pode ser vivenciada, pelo aluno, quando ele joga, elaborando estratégias e testando-as a fim de vencer o jogo.

No contexto da Educação Matemática, os estudos desenvolvidos por Smole, Diniz e Milani (2007), defendem a utilização de jogos a partir da perspectiva de Resolução de Problemas. Para as autoras, a possibilidade de utilização de jogos relaciona-se com a aprendizagem, com a própria construção do conhecimento matemático, portanto, com a Resolução de Problemas.

As autoras, sugerem algumas formas de utilização dos jogos: realizar o mesmo jogo várias vezes, para que o aluno tenha tempo de aprender as regras e obter conhecimentos matemáticos com esse jogo; incentivar os alunos na leitura, interpretação e discussão das regras do jogo; propor o registro das jogadas ou estratégias utilizadas no jogo e; propor que os alunos criem outros jogos, utilizando os conteúdos estudados nos jogos que ele participou (Smole; Diniz; Milani, 2007).

Conforme argumenta Borin (2007, p. 89), “[...] o uso dos jogos nas aulas de matemática é um importante fator que contribui para diminuir os bloqueios apresentados por



---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

muitos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados de aprendê-la”. Sendo assim, os professores devem estar atentos aos jogos e brincadeiras pedagógicas, para trabalhar de uma forma clara diante seus objetivos e, não usar apenas como um passatempo.

Desta maneira, trabalhar com jogos em sala de aula de Matemática envolve o planejamento de uma sequência didática. Exige uma série de intervenções do professor para que, mais que jogar, mais que brincar, haja aprendizagem.

Nesse sentido, Kishimoto (2012), explica que o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois o jogo favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

Todos os povos em todos os tempos contaram com os jogos como parte importante da educação de crianças, especialmente de crianças pequenas. O jogo é tão espontâneo e inevitável que, a seu ver poucos pensadores educacionais atribuíram a ele em teoria o lugar de destaque que sempre ocupou na prática, ou mesmo poucos tentaram descobrir, se as atividades naturais de jogos das crianças oferecem sugestões que possam ser adotadas na escola (Kishimoto, 2012, p. 99).

Os professores são desafiados a trazer para dentro da sala de aula as brincadeiras que as crianças costumam praticar em seu meio social, para que dessa forma possam atrair sua atenção para os conteúdos propostos em sala de aula e consequentemente desencadear um aprendizado significativo.

Ainda segundo Kishimoto (2002, p. 148), “[...] Para ser capaz de falar sobre o mundo, a criança precisa saber brincar com o mundo com a mesma desenvoltura que caracteriza a ação lúdica”. Os jogos e brincadeiras são relevantes e de grande importância no processo de ensino e aprendizagem, pois transforma a sala de aula em um espaço gerador de motivação.

Os jogos e brincadeiras são instrumentos metodológicos que os professores utilizam para deixar suas aulas mais atrativas, recreativas e motivadoras, além de chamar a atenção dos alunos e contribuir para o ensino e aprendizagem. Pois, é brincando que as crianças criam o seu espaço e se sentem espontaneamente livre para expressar sua fala e representar seu mundo imaginário.

Com o uso de jogos nas aulas de Matemática, os alunos têm a oportunidade de investigar e descobrir a melhor jogada, refletindo e analisando as regras estabelecidas em relação aos elementos do jogo e os conceitos matemáticos. Os jogos são recursos didáticos





---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

que contribuem no desenvolvimento da linguagem, na interação entre os demais, proporcionando a facilidade para se comunicar, dando ao jogador a oportunidade de ser um ser crítico, reflexivo e ético.

O uso de jogos favorece na construção do conhecimento das crianças, permitindo que elas desenvolvam iniciativas, autoconfiança e autonomia para se expressar baseado nas regras dos jogos diante de acontecimentos do cotidiano.

As crianças ao chegarem à escola já trazem consigo o conhecimento nato sobre os jogos, pois estão inseridos no seu cotidiano. Conforme argumenta Kishimoto (2002, p. 100), “Por isso, cumpre trazer para a escola os jogos desenvolvidos fora do horário escolar, como garantido de que no ambiente escolar seja possível reviver com segurança a atmosfera própria da vida social democrática”. O uso de jogos, brincadeiras, dinâmicas e atividades em sala de aula estimulam e motivam os alunos a estudarem a matemática de uma forma espontânea, uma vez que mesmos sem perceberem envolvem-se e praticam as regras propostas por essa disciplina.

Os jogos são elementos que estimula a atenção do sujeito de maneira espontânea, sem que ele se sinta obrigado a estudar a disciplina, buscar a participação ativa do aluno dando autonomia na construção do seu próprio conhecimento, tonando um ser crítico e reflexivo, formado de opiniões.

Como resultados desta pesquisa foi possível observar que os jogos matemáticos apresentam inúmeras contribuições para o ensino de Matemática: fixação de conceitos de forma motivadora para o aluno; introdução de conceitos de difícil compreensão; desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas; tomar decisões e saber avaliá-las; participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento; favorecer a socialização entre os alunos; criatividade; despertar o espírito de competição e de cooperação; aprender a respeitar as regras; estimular a comunicação; diminuir a indisciplina; resgatar o interesse e o gosto em aprender; incentivar o respeito às demais pessoas e culturas e; o desenvolvimento de um aluno mais crítico, reflexivo e ético.

### **Considerações**

---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

Apesar de haver uma ampla literatura sobre o uso de jogos no ensino de Matemática, ainda não se tornou uma realidade concreta e disseminada em sala de aula da Educação Básica, mesmo com a existência de materiais acessíveis, por exemplo, os softwares e jogos de baixo custo. Desse modo, as escolas da Educação Básica necessitam desenvolver projetos que incluam aulas lúdicas e recreativas, para que o ambiente escolar se torne mais envolvente para os alunos, fazendo com que eles se sintam motivados a frequentar a escola.

Nesta pesquisa, traçamos como principal objetivo discutir a importância do uso de jogos no ensino de Matemática na Educação Básica. Por meio da realização deste trabalho, concluímos que o uso de jogos, contribuem nas decisões, agilidade, concentração e diálogo, tornando as aulas mais dinâmicas e atraentes para os estudantes e ajudando-os a perceber a Matemática como ciência, cuja prática pode ser prazerosa e divertida.

Esperamos que este trabalho traga contribuições para a formação e prática do professor de Matemática, para reflexões e debates sobre a importância dos jogos no ensino de Matemática.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: 2018.
- BORIN, J. **Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática**. São Paulo: CAEM / IME-USP, 2004.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UECE, 2002.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia - Saberes Necessários à Prática Educativa**. Editora Paz e Terra. Coleção Saberes, 1996.
- GANDRO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Tese. Doutorado. Universidade de Campinas. Campinas: Unicamp, 2000.
- GANDRO, R. C. **Concepções quanto ao uso de jogos no ensino da Matemática**. 2007. Disponível em [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5008048/mod\\_resource/content/1/texto%20jogos%20Oregina%20grando.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5008048/mod_resource/content/1/texto%20jogos%20Oregina%20grando.pdf). Acesso em: 20 jan. 2023.



---

“Educação Matemática lúdica: Desafios e perspectivas contemporâneas”  
IV ELEM - 10 e 11 de outubro de 2023

LUCKESI, C. C. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia - Ensaios 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez, 2002.

RÊGO, R. G; RÊGO, R. M. **Matemática**. Campinas. Autores Associados, 2013.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; MILANI, E. **Jogos de matemática do 6º ao 9º ano**. Cadernos do Mathema. Porto Alegre: Artmed 2007.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1998.