

JOGO DA VELHA 3D: POSSIBILIDADE PARA UMA APRENDIZAGEM LÚDICA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL

Douglas Manzan

douglasmanzan@gmail.com

Neste artigo apresento uma pesquisa bibliográfica acerca da utilização do jogo da velha 3D como uma possibilidade para uma aprendizagem lúdica na educação especial. Para desenvolver tais considerações, foi realizado um levantamento bibliográfico relacionados ao tema, uma vez que utiliza-se livros, artigos de jornais e revistas sobre o tema. “A pesquisa bibliográfica é o estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral”. (Vergara, 2005, p. 48). Todavia esta metodologia de pesquisa, aborda um método em que sugere ao pesquisador diversas fontes teóricas, para exploração da pesquisa, sem com isso esgotar as outras manifestações metodológicas. Esta pesquisa tem como objetivo investigar a utilização do jogo da velha 3D como uma possibilidade para uma aprendizagem lúdica na educação especial. O embasamento teórico do trabalho está ancorado nos pressupostos de Fonseca (1995) em dois momentos: no primeiro, nas questões referentes à prevenção e à identificação da Deficiência Mental, analisando-a sob uma perspectiva atual; no segundo, mais especificamente, em relação à Educação Especial. No que diz respeito a ludicidade a base teórica está ancorada em Piaget (1975).

Palavras – chave: Educação Especial, Ludicidade, Jogo da Velha 3D.

1 Introdução

Pensando em desenvolver uma pesquisa relacionada aos jogos de regras no desenvolvimento da aprendizagem de alunos especiais, como educador físico, desenvolvi esta pesquisa a partir de análises em referenciais teóricos que embasam esta investigação de caráter bibliográfico.

Pois na Educação Especial, mais do que em qualquer outra modalidade de ensino, faz-se necessário a aplicação de atividades diferenciadas nas situações de aprendizagem, a fim de que os alunos aprendam algo fazendo, atribuindo significado e prazer naquilo que estão realizando.

Dessa forma este trabalho busca investigar a utilização do jogo da velha 3D como uma possibilidade para uma aprendizagem lúdica na educação especial. Trazendo uma abordagem a priori sobre a Educação Especial, a Ludicidade nesse contexto e alguns conceitos sobre o Jogo da Velha 3D. Dessa maneira, a fim de realizar aquilo foi proposto, este trabalho está embasado

em referências bibliográficas que foram utilizadas nas citações ou nas leituras realizadas durante o trajeto do trabalho.

2 Educação Especial

Antes de definir Educação Especial, faz-se necessário identificar o que é uma criança com deficiências. De acordo com Fonseca (1995), tem-se a seguinte definição:

A criança deficiente é a criança que desvia da média da criança normal em:

- 1) Características mentais;
- 2) aptidões sensoriais;
- 3) características neuromusculares e corporais;
- 4) comportamento emocional;
- 5) aptidões de comunicação;
- 6) múltiplas deficiências, até ao ponto, de justificar e requerer a modificação das práticas educacionais ou a criação de serviços de Educação Especial no sentido de desenvolver ao máximo suas capacidades. (Fonseca, 1995, p. 25)

Desse modo, pode-se perceber que uma criança com deficiência precisa de um cuidado maior em relação a sua educação, a sua vida pessoal, de maneira que a sua presença no convívio social não venha causar em sua vida, um transtorno emocional. Em relação à

Educação, Fonseca (1995) declara:

O direito à igualdade de oportunidade educacional é o resultado de uma luta histórica dos “militares” dos direitos humanos, luta que implica a obrigatoriedade de o estado garantir gratuitamente unidades de ensino para todas as crianças. (Fonseca, 1995, p. 36)

Assim, essas crianças têm direitos em vários setores da sociedade, principalmente direito à Educação, como visualizado no Art. 36 do Estatuto da Pessoa Portadora de Deficiência. Segundo o MEC, o termo Escola Especial é empregado quando nos referimos às escolas voltadas para o atendimento a crianças que apresentam necessidades especiais.

Todas essas escolas têm como objetivo principal, explorar ao máximo o desenvolvimento das potencialidades das crianças, tornando-as mais independentes em relação à higiene, cuidados pessoais, atividades domésticas, ocupacionais e profissionais. Isso é justificável porque, quando uma criança nasce com deficiência, começa para ela e para a sua família uma longa história de

dificuldades. Não é apenas a sua deficiência que torna difícil a sua existência, mas a atitude das pessoas com as quais ela convive e também da sociedade na qual se insere diante de sua condição especial.

Pode-se pensar que, ser portador de deficiência nunca foi e nunca será uma condição fácil, tampouco aceitável com base nos padrões estabelecidos pelo contexto sócio-cultural. Em vista disso, a educação das pessoas portadoras de deficiências deve ser um dos componentes mais importantes de suas vidas, porque é pela educação que elas poderão viver em sociedade.

Além de Fonseca (1995), a Federação Nacional das Apaes, define Educação Especial como:

[...] denominação utilizada para se referir à educação das pessoas com excepcionalidades, com deficiências ou necessidades especiais, que requerem atenção particular no processo de desenvolvimento e de aprendizagem. (Federação Nacional das Apaes, 1993, p. 10)

Ao se configurar como uma modalidade de ensino, a Educação Especial constitui parte do sistema educacional e tem por finalidade básica proporcionar às pessoas portadoras de excepcionalidades, condições que favoreçam o desenvolvimento de suas potencialidades, visando a sua auto-realização da aprendizagem, integração e independência. Nesse sentido, são elaboradas propostas educacionais específicas, tais como:

A Educação Especial no seu atendimento especializado está nos programas de Educação precoce de 0 a 3 anos, educação pré-escolar de 4 a 6 anos, escolarização (Alfabetização) de 7 a 14 anos, inicializando o trabalho, qualificação profissional e trabalho protegido, acima de 15 anos; visando proporcionar ao portador de deficiências, independente das suas limitações ou dificuldades, condições para aprendizagem e participação na vida social e no mundo do trabalho. (Federação Nacional das Apaes, 1993, p. 12)

Desse modo, o plano de atividade a ser desenvolvido nos referidos programas se baseia na sequência do desenvolvimento humano, objetivando atender às necessidades educacionais da pessoa portadora de necessidades especiais nas diferentes etapas da vida.

Nos aspectos históricos os registros comprovam que vem de longo tempo as resistências para a aceitação social das pessoas portadoras de deficiências. Esses registros também comprovam como as vidas dessas sempre estiveram ameaçadas.

Entre os romanos, no início da era cristã, os preconceitos de Sêneca (filósofo e poeta nascido em 7 A.C.), eram assim estabelecidos:

[...] nós matamos os cães domados, os touros ferozes e indomáveis, degolamos as ovelhas doentes com medo que infectem o rebanho, asfixiamos os recém-nascidos mal construídos, mesmo as crianças, se forem débeis ou anormais; nós as afogamos, não se trata de ódio, mas da razão que nos convidam a separar das partes aquelas que podem corrompê-las. (Sob a Ira, 1 xv, apud MEC)

Isso mostra que os povos daquela época tinham medo que as pessoas deficientes pudessem gerar outros deficientes. Acreditavam também que matando essas pessoas portadoras de deficiências estariam livrando a sociedade de algum mal.

Já na Grécia antiga, onde a perfeição do corpo era cultuada, os portadores de deficiência eram sacrificados ou escondidos, como é apresentado no texto de Platão: Quando os filhos de sujeitos sem valor e os que foram mal construídos de nascença, as autoridades os esconderão, como convêm, num lugar secreto que não deve ser revelado. (A República, MISÉIS, 1977, apud CARVALHO, 1997, p. 14)

Na Idade Média, os portadores de deficiências, os loucos, os criminosos e os considerados possuídos pelo demônio estavam em uma mesma categoria: a dos excluídos. Nessa época, eles deviam ser afastados do convívio social, ou até mesmo, sacrificados.

Em razão dos sentimentos e conhecimentos de cada época da história da humanidade, as pessoas portadoras de necessidades especiais eram tratadas de diferentes maneiras; tais como abandonados em locais de isolamento, trancafiados em prisões, colocadas em ambientes de proteção, internadas em hospitais ou até mesmo sacrificados. Todas essas atitudes em relação a essas pessoas foram sempre justificadas na cultura local e em determinado momento histórico.

A partir do século XVIII as primeiras tentativas educacionais em relação a essas pessoas tiveram início. O médico francês Jean Gaspar Itard (1775 – 1838), realizou o atendimento a Vítor, um menino selvagem encontrado na floresta de Aveyron, na França. Segundo relata Fonseca (1995), “[...] em 1799, foi encontrada em Averion (França) uma criança-lobo, nomeada como Vítor e trazida para Paris por Philippe Pinel (1742-1826), que a diagnosticou como idiota”. Este termo, de origem grega, significa peculiar e diferente.

Com Vítor, nasce, provavelmente, a primeira tentativa para se educar e modificar o potencial cognitivo de crianças dessa natureza, devendo-se, então, a Itard, o primeiro esforço e estudo sistemático de reabilitação de uma criança subnormal. Itard acreditou que o problema desse garoto residia na falta de uma estimulação sensorial na sua infância, defendendo, assim, uma concepção envolvimento-darwinista da inteligência.

Esse médico ajudou, então, na compreensão das limitações dessa concepção, desenvolvendo um extenso programa de estimulação sensorial. Como médico e pedagogo, Itard pensou que seria possível ensinar Vítor, à época com 12 anos, a falar, a ler e a escrever. Mas com grande desânimo, viu que não era possível, independentemente de seu trabalho ter sido reconhecido pela Academia Francesa de Ciências. Ele constatou na criança grandes modificações de comportamento sócio-emocional, pois exibia condutas sociais de auto-suficiência, seguia direções verbais, compreendia o significado de algumas palavras concretas, discriminava e manipulava objetos, identificava letras, mas não falava, não lia e nem escrevia. O que estava ocorrendo nessa situação era que a criança se encontrava longe da compreensão da inteligência simbólica, ou seja, aquela que é necessária para falar, ler e escrever.

Para que um indivíduo se encontre no estágio simbólico, segundo Fonseca (1995), não depende apenas da exposição desse indivíduo às condições exteriores ou a estímulos. A estimulação

sensorial compensatória, em qualquer período do desenvolvimento, não basta para integrar a pessoa e dela se utilizar.

Já no século XX, encontra-se a herança das crenças, dos muitos preconceitos existentes, da desvalorização a respeito da evolução da deficiência até então alcançada. É o período no qual os pesquisadores procuraram estudar as deficiências, identificar as causas para que pudessem tratá-las. E, entre tantos acertos e desacertos, as condições que ainda marcavam o comportamento e a atitude frente às deficiências, apresentavam alguns pontos consensuais, a saber:

- As pessoas com deficiências ainda são identificadas e socialmente rotuladas;
- Tende-se a generalizar as suas limitações e a minimizar os seus potenciais;
- A deficiência está sempre tão presente e enfática tanto para o seu portador quanto para aquele que o educa.

Mas aos poucos, a deficiência começa a ser vista como condição humana. Os documentos de direitos humanos internacionais, os movimentos em prol das memórias, os discursos políticos e ideológicos, as novas legislações, sinalizam para uma nova concepção do conceito de deficiências e das reais condições de seus portadores como pessoas de direito, com necessidade de inserção e integração social.

Mais importante do que respeitar as diferenças tem sido encontrar afinidades e similaridades entre valores, expectativas, desejos, gostos e convicções. Assim é que surge um local destinado a assistir e a respeitar a pessoa com deficiência. No item a seguir, discorro mais sobre essa nova visão.

3 O lúdico/ ludicidade na Educação Especial

O termo lúdico, segundo o dicionário Laurrouse, (1992, p. 99, apud Dorneles) vem do latim *ludus* e traduz-se por jogo, brinquedo, divertimento, passatempo, relativo ao jogo, enquanto componente do comportamento humano. O lúdico vem como uma maneira de brincar e realizar trabalhos com grandes conquistas e resultados reais do jogo, pois esse faz com que os jogadores relaxem de acordo com que estão fazendo no momento, e, com isso, os resultados acabam fluindo diante das perspectivas.

Dessa forma, “[...] o relaxamento do esforço adaptativo e por manutenção ou exercício de atividades pelo prazer único de dominá-las, e dela extrair como que um sentimento de eficácia ou de poder” (PIAGET, 1975, p. 118, apud Dorneles).

Para o autor jogos tornam a aula bem mais atraente, devolve ao professor seu papel como agente construtor do crescimento do aluno, elimina o desinteresse e, portanto, a indisciplina, devolvendo a escola a sua função de agência responsável por pessoas mais completa.

É esse o objetivo que se busca quando se trabalha com o lúdico no ensino, pois interessa o resgate da alegria em sala de aula, o interesse dos alunos naquilo que está sendo proposto, o respeito ao professor e à aprendizagem.

O brincar é uma ação inerente às crianças. Elas criam facilmente seus próprios mundos de exploração e fantasia. Na sociedade atual tem-se lutado para valorizar a essência do ser criança, por isso inúmeros programas e leis efetivam direitos e necessidades que invadam ou pertençam à categoria, dando seu real direito de experimentar, fantasiar, vivenciar e extravasar o universo infantil.

Além disso, as pesquisas mostraram que o ato de brincar é essencial para desenvolvimento potencial do homem como mostra Lopes (2006):

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a interação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006 P.110)

Para Kishimoto (2011), a definição da palavra jogo não é tarefa fácil, devido a sua complexidade, além dos diferentes significados que são atribuídos ao termo pela diversidade cultural existente. E ainda especifica que todos os jogos têm suas peculiaridades, pois o que é jogo para uma cultura pode não ser para outra.

A exemplo disso, a boneca que para algumas tribos indígenas representa símbolo de divindade; para a maioria das crianças é apenas um brinquedo. Segundo alguns autores como Brougère e Henriot (apud Kishimoto), jogo pode ser visto como “o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras ou como um objeto” (2011, p.18). Desta forma, o que diferencia o jogo do brinquedo são os diferentes significados que cada grupo social atribui e perpassam de geração em geração.

Nessa mesma perspectiva, Kishimoto (2011), afirma que o jogo se diferencia do brinquedo a partir do contexto social da criança, pois o uso que a criança faz do brinquedo depende da cultura em que está inserido. Durante o jogo é necessário obedecer às regras, o que exige certas habilidades ao jogar; já para o brinquedo há ausência total de regras, o que o torna apenas suporte da brincadeira, lembrando ainda que o brinquedo assume a função lúdica e educativa.

Com essa função propicia diversão, prazer e até desprazer. E como função educativa, ensina tudo aquilo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Durante o jogo a criança enfrenta desafios, novas situações em que precisa superar seus medos, exercita autonomia e a cidadania, pois aprende a julgar, a argumentar e raciocinar, o que a leva a criar estratégias em busca de soluções para ganhar o jogo.

Muitas pesquisas já realizadas dizem que o lúdico é uma importante ferramenta para o ser humano em qualquer idade, porque propiciar situações com jogos é garantir prazer, desafios e um melhor desempenho por parte dos alunos em diversas áreas do conhecimento.

É necessário também que essa atividade represente um desafio, que seja capaz de gerar “conflitos cognitivos”, que segundo Jean Piaget (1975), são fundamentais para o desenvolvimento intelectual do sujeito. Ele também afirma que o jogo é a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório.

No que se refere ao desenvolvimento cognitivo, Piaget tem sido, certamente, um dos autores que mais contribuiu com as ideias para tornar o ambiente de ensino bastante rico em quantidade e variedade de jogos. Os estudos desse pesquisador nos proporcionam a compreensão de que os jogos não são apenas uma forma de desafio ou entretenimento; ele considera as atividades lúdicas um meio da criança se integrar e se relacionar com o ambiente.

Piaget (1975) afirma que a natureza ativa e livre dos jogos faz com que eles tenham um valor funcional, contribuindo não só para o desenvolvimento intelectual, mas também para o social e afetivo. Ao jogar, a criança desenvolve suas percepções, a inteligência, as experimentações e a imaginação construindo, então, seu conhecimento sobre o mundo.

Os estudos de Piaget tinham como preocupação central discutir questões ligadas ao conhecimento humano, assim, a marca da sua teoria foi a epistemologia. O principal enfoque desta teoria baseia-se no conhecimento construído através de interações da criança com o mundo. Dois conceitos são elementos fundamentais na sua teoria e também importantes na discussão sobre jogo: a organização e a adaptação. A organização é a capacidade do indivíduo se manter organizado em um contexto de interações e mudanças constantes, que se fazem através das trocas com o meio. A adaptação seria as formas pelas quais os indivíduos fazem as trocas.

A adaptação envolve dois conceitos: a assimilação, que é o processo através do qual o indivíduo incorpora elementos pertencentes ao meio; e a acomodação, que se constitui na modificação de esquemas já existentes com a finalidade de adaptação ao meio. Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações.

Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional ao aprendiz. Na teoria piagetiana encontra-se uma classificação dos jogos baseada na evolução das estruturas mentais, caracterizando três formas de atividade lúdica, de acordo com a etapa do desenvolvimento: os jogos de exercícios, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

4 O Jogo da Velha 3D na aprendizagem dos alunos especiais

O jogo da velha é um jogo e um passatempo popular. É um jogo de regras extremamente simples. Seu nome teria se originado na Inglaterra quando, nos finais da tarde, mulheres se reuniram para conversar e bordar. As mulheres idosas, por não terem mais condições de bordar em razão da fraqueza de suas vistas, jogavam este jogo simples, que passou a ser conhecido como o jogo da "velha". Porém, sua origem teria sido ainda mais antiga. Fala-se em tabuleiros

inscritos na rocha de templos do antigo Egito que, provavelmente, teriam sido feitos por escravos há 3500 anos.

As regras que compõem esse jogo são descritas a seguir:

- Os jogadores jogam alternadamente, uma marcação por vez, numa lacuna que esteja vazia;
- o objetivo é conseguir três círculos ou três xis em linha, seja na horizontal, vertical ou diagonal e, ao mesmo tempo, quando possível, impedir o adversário de ganhar na próxima jogada;
- quando um jogador conquista o objetivo, costuma-se riscar os três símbolos.

É, assim, um jogo muito conhecido, jogado em de tabuleiro que contém uma tabela 3x3, sendo três linhas e três colunas. Jogado por dois jogadores com seus marcadores e que jogam alternadamente. Ganha o jogo aquele participante que conseguir fazer seqüências, com os marcadores, nas colunas verticais, horizontais ou nas diagonais do tabuleiro.

Quem consegue entender o jogo da velha tradicional terá uma grande facilidade para jogar o Jogo da Velha 3D, porque o objetivo é o mesmo, o que muda é apenas a possibilidade de jogadas.

O jogo da Velha 3D, segundo Mendes (2009) “[...] é composto por 4 bases de vidro, (tem uma estrutura de ferro para apoiar essas bases), e cada base contendo 16 orifícios e 64 bolinhas (32 de uma cor e 32 de outra)”.

E, ainda, esse jogo trabalha segundo Mendes (2009):

Com a mesma situação do tabuleiro tradicional, vertical, horizontal e diagonal, mas com mais possibilidades de estratégias para os jogadores. É uma maneira de explorar o raciocínio e processos de resolução de problemas utilizados no jogo, análise de possibilidades e checagem de resultados. (MENDES, 2009 p. 86)

O jogo funciona da seguinte maneira:

Após escolher as cores pertencentes a cada dupla, estas jogam alternadamente escolhendo um orifício vazio para colocar sua bolinha. Existem algumas maneiras para ganhar o jogo da velha 3D:

1ª Quatro bolinhas de mesma cor horizontal ou vertical;

2ª quatro bolinhas na diagonal, mas cada bolinha ocupando a primeira base, segunda base, terceira base e quarta base;

3ª quatro bolinhas de uma mesma cor das bolinhas e todas ocupando a mesma base.

Dessa forma, o ganhador do jogo é aquele que fizer o maior número de sequências de bolinhas de uma mesma cor em linhas retas.

Fonte: <http://marcianegambeta.blogspot.com.br/2008>

O Jogo da Velha 3D, aplicado na Educação Especial, tem como objetivo explorar a capacidade de raciocínio dos alunos, fazendo também com que esses desenvolvam a capacidade de trabalhar em grupos.

Além de explorar conceitos de linha horizontal, vertical e diagonal, organização de raciocínio, elaboração de hipóteses, análise de probabilidades e checagem de resultados. Além disso, desenvolve a visão espacial, pois força o participante a olhar os outros planos e não só o primeiro, como no modelo tridimensional.

6 Considerações Finais

Nesse trabalho foram abordados conceitos literários a respeito da Educação Especial e seus desdobramentos, como por exemplo, a Deficiência Mental e a questão da inclusão. Apresentou-se também a relação dos alunos dessa modalidade com os jogos e o que esses podem trazer como benefícios na aprendizagem dos alunos especiais bem como seu desenvolvimento psicomotor, em especial, investigando como o lúdico é, em algumas situações, um facilitador da aprendizagem. Quanto à questão de pesquisa, é possível ensinar aos alunos especiais por meio dos jogos, no caso da pesquisa o Jogo da Velha 3D, visto que este jogo de regra favorece não somente a aprendizagem cognitiva como também o desenvolvimento psicomotor da criança especial.

7 Referências

ARNS, Flávio (2008). *Estatuto da Pessoa com Deficiências*. Brasil, DF.

BRASIL, (2003). Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais APAE – Editora Dulpográfica, 1 Ed. *Trabalho e Deficiência Mental: Perspectiva Atuais*, 204 p. 22/11/10

BRASIL. Ministério da Educação do Brasil. Educação especial no Brasil. Brasília, DF: Autor. 1994

BRASIL. Secretaria de Educação. Conjunto de materiais para a capacitação de professores: necessidades na sala de aula/ Secretaria de Educação Especial; tradução, Ana Maria Isabel Lopes da Silva. Brasil: MEC/ SEESP, 1998.

CARVALHO, Erenice N. S. (Org.) (1997). *Deficiência Mental*. Brasília: SEESP.

DORNELES, Lilo Valdeci A. *Como modalidade de educação escolar*. Centro Universitário FEEVALE- Novo Hamburgo- RS.

www.tiochoquito.com.br/texto_e_artigos_aimportancia_do_brinquedo.asp. Acesso em: 01/11/16

FONSECA, Vítor da (1995). *Educação Especial: programa de estimulação precoce - uma introdução as idéias de Feuerstein*. 2 ed. rev. aum. Porto Alegre: Artes Médicas.

FREIRE, Paulo (2005). *Pedagogia da Tolerância*. Ed. Unesp.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LOPES. V. G. *Linguagem do Corpo e Movimento*. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

MENDES, Michele (2009). *Uma alternativa metodológica para o ensino da matemática utilizando o jogo da velha 3D*. Barra do Bugres- MT. Trabalho de conclusão de curso.

QUEIROZ, Joristela de S. (2008). O lúdico no contexto escolar: um regate ao prazer de ler

Revista virtual Partes. 7 de fevereiro de 2008. www.partes.com.br/educacao/ludico.asp.em. Acesso em: 17/04/11

Revista Nova Escola. Caminhos da Inclusão no Brasil: Inclusão e Educação Especial no Brasil. Disponível em: Revistaescola.abril.com.br/inclusão Acesso em: 17/04/11

ZICO, Mário Lúcio (2008). *Historia dos Jogos: quando o jogo está em jogo*.

Disponível em : www.jogos.antigos.nom.br/artigos.asp. Acesso em: 13/02/11

www.marcianegambeta.blogspot.com.br. Acesso em: 02/11/2016.