

BIOMAPA DA MEMÓRIA: CONSTRUÇÃO DE JOGO DIDÁTICO SOBRE BIOMAS BRASILEIROS E SUAS BIODIVERSIDADES NUMA PERSPECTIVA INCLUSIVA PARA EDUCAÇÃO DE SURDOS E OUVINTES

Renato Amorim da Silva ¹
Anderson Thiago Monteiro da Silva ²
Karlene Felix dos Santos ³
Alzira de Lucena Correia Leite Neta ⁴
Rafaela Alcântara Barros de Oliveira ⁵

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo apresentar a construção de um jogo didático com a temática de Biomas brasileiros e suas biodiversidades, usando como princípio elementos do Jogo da memória para alunos surdos e ouvintes. O jogo tem como título Biomapa da Memória e foi confeccionado para ser utilizado na revisão dos conteúdos em questão, dessa maneira, sua utilidade foi elaborada para ser aplicada em turmas de Ensino Médio que já tenham trabalhado a temática em questão. O jogo é constituído por 60 cartas (30 pares) que compõem o Jogo da memória, 6 cartões referentes aos Biomas brasileiros e 1 mapa do Brasil confeccionado em grande escala. As cartas e cartões foram estruturados no *software Microsoft Word* de maneira a incluir o estudante surdo, onde são apresentadas imagens reais dos organismos (animal ou vegetal) ou dos biomas, seus nomes na língua portuguesa, em datilologia e na escrita de sinais, além de curiosidades ou características. A dinâmica do jogo é organizada em duas etapas, o Jogo da memória e a organização dos organismos em seus respectivos biomas. Podem participar 4 ou 8 jogadores que formarão duas equipes para competirem. O Biomapa da Memória consiste em um jogo didático de grande relevância para os processos de ensino e aprendizagem na perspectiva das Ciências Biológicas, principalmente em relação aos estudantes surdos. Dessa forma, utilizar tal recurso que permite incluir efetivamente os estudantes surdos em aulas, possibilita que os objetivos educacionais sejam amplamente alcançados.

Palavras-chave: Recurso didático, Jogo didático, Educação inclusiva, Biomas brasileiros.

¹ Graduando do Curso de Lic. em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAV, renatoamorim2009@gmail.com;

² Graduando do Curso de Lic. em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAV, andersonthiago72@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Lic. em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAV, karlenelene@gmail.com;

⁴ Graduanda do Curso de Lic. em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAV, lucenna.isaa1810@hotmail.com;

⁵ Professora orientadora: Especialista em Libras e Educação Inclusiva da Pessoa Surda, Faculdade de Ciências Humanas de Olinda - FACHO, Professora substituta da Universidade Federal de Pernambuco – UFPE/CAV, alcantara.rafaela14@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura já preconizavam para o século XXI a meta de criar uma sociedade produtiva com boas condições de vida para todos (SILVA, 2013). Esta meta por sua vez poderia ser alcançada caso ocorram propostas educativas de qualidade com acesso aos indivíduos de todas as classes sociais, visto que o nível educacional atua como importante fator e indicador associado ao nível econômico dos cidadãos (SZWARCOWALD *et al.*, 2005).

A partir da publicação da constituição federal em 1988 a educação é direito de todos e dever do Estado, visando melhorias na qualidade de vida dos brasileiros. No artigo 208 da Constituição consta a necessidade de atendimento educacional especializado para pessoas com deficiência matriculadas preferencialmente em escolas da rede regular de ensino (BRASIL, 1998). Contudo, a educação para pessoas com deficiência apresenta ao longo do tempo várias lacunas e serviços ineficientes, assim diversas crianças, jovens e adultos são historicamente segregados das oportunidades proporcionadas pela educação (WHO, 2012). Entretanto, há tentativas de oferecer educação de boa qualidade a todos os cidadãos independentemente da ocorrência de deficiências por meio da educação inclusiva, que tenciona a participação conjunta de toda a comunidade escolar nos processos de ensino e aprendizagem (CARVALHO, 2017).

A escola pautada na educação inclusiva vislumbra o potencial em todos os estudantes que compõem à instituição, levando em consideração a diversidade que os mesmos agregam ao ambiente escolar (BORGES; TAVARES JÚNIOR, 2018). Assim, estudantes com diferentes necessidades específicas podem e precisam ser incluídos nas propostas educacionais, como é o caso de estudantes surdos que fazem parte da educação básica no Brasil. A comunicação do público estudantil anteriormente mencionado, normalmente se faz pela utilização da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS), que se constitui como uma língua visual-espacial (BROCHADO; LACERDA; ROCHA, 2016). A LIBRAS foi reconhecida como língua na comunidade surda, inicialmente, com a Lei 10.436/2002 e foi mais detalhada no ano de 2005 por meio do Decreto nº 5626/2005, através deste também foram mencionadas melhorias na organização da educação para surdos (MERCADO, 2012).

O ensino de Ciências e Biologia para a comunidade surda, muitas vezes apresenta falhas na perspectiva dos processos de ensino e aprendizagem, assim há sérias dúvidas se estudantes surdos compreendem os conteúdos ministrados. Esta dificuldade de assimilação dos conteúdos, pode estar atrelada à ocorrência de obstáculos epistemológicos em Ciências Biológicas, ou por falhas na prática docente ao abordar conteúdos sem conexão com a realidade dos estudantes

(83) 3322.3222

contato@conapesc.com.br

www.conapesc.com.br

surdos (GOMES; BASSO, 2014). Dessa maneira, é fundamental a presença de intérpretes de LIBRAS durante as aulas de Ciências e Biologia para contribuir com a educação de estudantes surdos. Nesse sentido, há um trabalho de cooperação entre o professor e o intérprete, sem que um dependa unicamente do outro, mas ocorrendo uma parceria no intuito de contribuir para a aprendizagem do estudante surdo. Assim, os sujeitos envolvidos com a educação para surdos precisam de coerência em suas práticas profissionais:

O intérprete especialista, para atuar na área da educação, deverá intermediar relações entre os professores e os alunos, também colegas ouvintes com os surdos. Ser intérprete educacional vai além do ato interpretativo entre línguas. (OLIVEIRA, 2012, p. 7).

O ensino de Ciências e Biologia para surdos pode ser comprometido dada a abstração de diversos conteúdos específicos, os quais muitas vezes não dispõem de sinais equivalentes, assim resta a soletração do conceito, que dificulta a compreensão e o aprendizado dos estudantes surdos (BORGES; BASSO, 2014). Pesquisas que objetivam verificar aspectos relacionados ao ensino de Ciências para surdos ainda são insuficientes, contudo, devem ser realizados a fim de investigar diferentes parâmetros relacionados à temática (SANTANA; SOFIATO, 2017). Os mesmos autores ainda reforçam a necessidade de estudos sobre a educação para surdos na perspectiva do ensino de Ciências e Biologia, sobretudo trabalhos que visem a elaboração de material didático.

Dentro do Ensino de Ciências e Biologia, um dos conteúdos abordados durante a educação básica é o conteúdo de “Biomassas” ou “Biomassas brasileiras”, que apresenta grande relevância na perspectiva da formação de jovens na educação básica nacional, visto que o Brasil abriga uma significativa porção da biodiversidade mundial ameaçada por ação antrópica (ALEIXO *et al.*, 2010). Mesmo com a importância e necessidade de se abordar esta temática em sala, professores não contemplam os biomas brasileiros em suas aulas, normalmente em razão da falta de tempo (CANTO; ZACARIAS, 2009). Assim, suprimir informações sobre os biomas brasileiros pode impactar negativamente a criticidade e atuação de jovens perante problemas socioambientais. Sobretudo quando se trata de estudantes com deficiência, visto que compõem um grupo historicamente segregado tanto no ambiente escolar (MELRO; CÉSAR, 2014), quanto na sociedade de forma ampla (WHO, 2012).

O uso de recursos didáticos visuais compreende uma excelente alternativa na superação de dificuldades enfrentadas no ensino e aprendizagem de conceitos da Biologia na educação do surdo. O uso de tais recursos é essencial na construção do conhecimento do estudante surdo, visto que a LIBRAS se trata de uma língua puramente visual-espacial. Entretanto, este tipo de

material é escasso em diferentes realidades (PEDROSO; DIAS, 2011; BORGES; BASSO, 2014). O uso destes recursos, associado a outras estratégias direcionadas para a educação de pessoas com necessidades específicas, é preconizado pela Lei 9.394/96, que estabeleceu em território nacional as diretrizes e bases para a “Educação Especial” (CAMPOS, 2013). Dentre os recursos visuais com importância para o ensino, destacam-se os jogos didáticos.

O ensino de Biologia mediado por jogos didáticos é uma alternativa viável que facilita a aprendizagem de conteúdos abstratos e complexos, pois propicia a motivação interna, argumentação, raciocínio, além de promover aspectos na esfera social entre os estudantes (CAMPOS; BORTOLOTO; FELÍCIO, 2003). E, os resultados da pesquisa de Borges e Basso (2014) revelam que a socialização entre estudantes surdos e ouvintes potencializa o desempenho escolar dos surdos. Além de dissipar a exclusão que comumente ocorre em algumas práticas educativas (SOUZA; LIMA, 2014).

A escolha da temática “Biomassas” se deve ao fato de que, muitas vezes, os conteúdos referentes a essa temática, quando trabalhados, são vistos de maneira muito superficial ou suprimidas, apesar da grande relevância deste conteúdo, visto que o Brasil apresenta uma grande biodiversidade e vegetações exclusivas. Além disso, a literatura é muito escassa quanto à produção de trabalhos com o uso de jogos didáticos referentes à temática de Biomassas, bem como, na perspectiva da educação inclusiva. Nesse ensejo, o presente artigo tem como objetivo apresentar a construção de um jogo didático com a temática de Biomassas brasileiros e suas biodiversidades, usando como princípio elementos do Jogo da memória para alunos surdos e ouvintes.

METODOLOGIA

O trabalho desenvolvido possui uma abordagem qualitativa, pois preza pela qualidade dos aspectos apontados no conteúdo (BAUER; GASKELL, 2017), sendo uma pesquisa do tipo descritiva, pois descreve fatos que permeiam o objeto de pesquisa (SEVERINO, 2007). O Biomapa da Memória se trata de um jogo didático a ser utilizado na revisão do conteúdo de Biomassas e suas biodiversidades, dessa maneira, sua aplicação foi elaborada para turmas de Ensino Médio que já tenham trabalhado a temática em questão.

O jogo é constituído por 60 cartas (30 pares) que compõem o Jogo da memória, 6 cartões referentes aos biomas brasileiros e 1 mapa do Brasil. As cartas e cartões foram confeccionados através do *software Microsoft Word* e impressos em papel fotográfico, para proporcionar maior

espessura e durabilidade. Já o mapa do Brasil, delimitado pelos biomas, foi confeccionado com o uso de folha de emborrachado (EVA). A seguir, são descritas as regras do jogo:

1. Poderão participar 4 ou 8 jogadores, que serão divididos em duas equipes para competirem;
2. As duas equipes serão organizadas em duplas que participarão das duas etapas do jogo;
3. Inicialmente será realizado um sorteio para decidir qual equipe começará a jogar;
4. A primeira etapa do jogo consiste no Jogo da memória, onde a equipe terá 10 min. para formar a maior quantidade de pares possíveis. Essa etapa é jogada por uma dupla da primeira equipe caso a equipe esteja composta por 4 integrantes, no caso da equipe composta por apenas dois integrantes, essa etapa é jogada por apenas um integrante;
5. Em seguida se dará a segunda etapa do jogo, onde a outra dupla ou integrante, da mesma equipe recolherá os pares de organismos formados e terão 3 min. para organizarem no mapa em seus respectivos biomas. Para auxiliar, a dupla ou integrante receberá 6 cartões contendo as características gerais de cada bioma;
6. Após a primeira equipe realizar estas duas etapas, será contabilizada a quantidade de acertos. Serão acrescidos 10 pontos para cada organismo situado no seu respectivo bioma. Organismos situados erroneamente não serão pontuados;
7. Realizada a contagem de pontos, este valor será guardado e só será revelado após a outra equipe realizar os procedimentos citados anteriormente;
8. A equipe adversária deverá aguardar até a contagem de pontos, onde as cartas serão embaralhadas novamente e organizadas para que possam dar início a primeira e segunda etapa;
9. Vence a equipe que possuir a maior quantidade de pontos.

Durante o jogo poderá haver organismos que podem ser vistos ou encontrados em mais de um bioma, então será considerado para pontuação apenas o organismo que estiver situado no seu bioma de maior representatividade. Para o jogo, cada bioma possui apenas 5 espécies representativas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo Biomapa da Memória é formado por 30 pares de cartas que fazem parte da etapa do Jogo da memória. Esses pares são formados por uma carta contendo a imagem real de um animal ou vegetal, seguido do seu nome escrito na Língua portuguesa (Figura 1), e a outra carta

contendo o nome do animal ou vegetal representado por configurações de mãos (datilologia), escrita de sinais (*Signwriting*) e características e curiosidades do organismo em Língua portuguesa (Figura 2). A escolha de inserir imagens reais dos organismos no jogo foi essencial, visto que Pedroso e Dias (2011) relatam a escassez de recursos visuais na explanação de conceitos no ensino de Biologia e a importância de se fazer uso de ilustrações para a aprendizagem dos estudantes. A descrição em Língua portuguesa das características e curiosidades sobre os organismos e biomas também é relevante para o surdo, visto que esta se caracteriza como sua segunda língua, como aponta Carvalho (2017). Assim, precisa estar presente em seu ensino, desde que trabalhada de maneira adequada.

Figura 1. Organismo



Fonte: Os autores

Figura 2. Carta par



Fonte: Os autores

Ao estruturar as cartas dessa maneira, é possível a participação tanto de um estudante ouvinte como de um estudante surdo. A escrita de sinais e as configurações de mãos permitem um melhor entendimento para o estudante surdo, visto que muitos podem apresentar certa dificuldade na compreensão do português escrito. Nessa perspectiva, o estudante ouvinte compreende o par da carta por estar escrito em português, além de poder aprender como se dá a escrita do surdo, possibilitando essa troca de saberes. Dessa forma, como fatores contribuintes dessa interação podem ser ressaltados a formação dos grupos sociais, a convivência, bem como, a capacidade do indivíduo de colocar-se no lugar do outro, aspectos estes essenciais no processo de inclusão defendido por Huizinga (2001).

Considerando que o processo de inclusão visa a promoção de recursos educacionais especiais para atender os alunos e não simplesmente inserir o aluno com deficiência na classe regular, o jogo se mostra como uma proposta que possibilita a interação dos alunos surdos e ouvintes, de modo que possa amenizar o processo excludente que é presente em meras práticas integrativas (SOUZA; LIMA, 2014). Ao se permitir a participação de 4 ou 8 jogadores, é possível promover a interação entre o aluno ouvinte e surdo, pois enquanto o aluno ouvinte pode memorizar a localização das cartas com a imagem do organismo na etapa do Jogo da memória, por exemplo, o aluno surdo pode memorizar a localização da carta par, ao passo que compreende com mais facilidade a datilologia e a escrita de sinais. Essa interação é destacada por Borges e Basso (2014), quando afirmam que essa socialização potencializa a aprendizagem do aluno surdo.

Além das cartas dos organismos, foram elaborados cartões referentes a cada Bioma brasileiro (Amazônia, Caatinga, Cerrado, Mata Atlântica, Pampas e Pantanal). Os cartões possuem estrutura semelhante à das cartas, sendo constituído por uma imagem de sua localização no Brasil, o nome do bioma em Língua portuguesa, nas configurações de mão e na escrita de sinais, bem como uma imagem representativa do bioma, seguida de suas características gerais (Figura 3).

Figura 3. Cartão do bioma



Fonte: Os autores

Para finalizar a construção do Biomapa da Memória, o último elemento do jogo construído foi o mapa do Brasil em tamanho ampliado, sendo confeccionado com a utilização de papel emborrachado (EVA) e dividido pelas delimitações de cada bioma (Figura 4). A fim de facilitar a compreensão dos jogadores, cada bioma foi colorido de acordo com a cor dos cartões dos biomas.

Figura 4. Mapa do Brasil delimitado pelos biomas



Fonte: Os autores

Ao elaborar as cartas e o mapa, foram levados em conta a importância dos aspectos relativos à função lúdica e a função educativa de um jogo didático. Isso pode ser evidenciado no fato do jogo contar com imagens reais dos organismos de cada Bioma, cartas e mapa colorido, os saberes essenciais de cada bioma brasileiro, a possibilidades de aprendizagem acerca das configurações de mãos (datilologia) e da escrita de sinais (*Signwriting*), bem como o funcionamento a mecânica do próprio jogo. Campos, Bortoloto e Felício (2003) apontam a relevância de se trabalhar jogos didáticos no ensino de Biologia, como sendo essencial para a aprendizagem dos conteúdos.

Dessa forma, Kishimoto *et al.* (2017) defende que um jogo didático deve apresentar funções lúdicas e educativas em equilíbrio. Um jogo onde o lúdico não é posto em detrimento de sua função pedagógica, educativa, pois perderá a sua função e não passará apenas de um jogo. Vale ressaltar também que o jogo possibilita aos alunos conhecerem mais dos biomas

(83) 3322.3222

contato@conapesc.com.br

www.conapesc.com.br

brasileiros de forma que seja estabelecido a relação entre a educação, a vida do aluno e seu meio. Correspondendo assim, ao que os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio (PCNEM) preconizam para o ensino da Biologia: possibilitar ao aluno uma compreensão abrangente dos ecossistemas com visão e relação com a dinâmica biológica (BRASIL, 1999).

Borges e Basso (2014) apontam uma série de dificuldades no ensino de Biologia para surdos, visto que, determinados conteúdos são extremamente específicos e abstratos. Dessa maneira, trazer o conteúdo de Biomas de modo físico por meio do jogo, se torna uma maneira de aproximar o estudante surdo do conteúdo que antes era de difícil entendimento. Além de ressaltar a importância do conteúdo, pelo fato do Brasil abrigar tamanha biodiversidade e que precisa ser conservada (ALEIXO *et al.*, 2010).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de recursos didáticos, principalmente de jogos, tem se mostrado como uma alternativa viável na perspectiva da educação inclusiva. Ao construir recursos como este, demonstramos a possibilidade de diferentes alternativas e estratégias para o Ensino de Ciências e Biologia para estudantes surdos. Dessa maneira, atividades e dinâmicas em salas de aula que antes eram executadas somente pelo estudante ouvinte, agora podem ser inclusivas, permitindo a participação ativa e interação do estudante surdo.

O Biomapa da Memória consiste em um jogo didático de grande relevância para os processos de ensino e aprendizagem na perspectiva das Ciências Biológicas, principalmente em relação aos estudantes surdos. A produção de tal recurso, embora bem elaborada, não é de difícil reprodução, permitindo aos professores utilizar esta estratégia em suas aulas. O jogo ainda possibilita a replicação em aulas nas mais diferentes áreas do conhecimento, nas quais professores de outras disciplinas podem utilizar a estrutura e jogabilidade do Biomapa da Memória e adaptar de acordo com a realidade vivenciada. Desta forma, é possível propor um ensino que inclua todos os estudantes levando em consideração a riqueza de formas que cada indivíduo agrega ao ambiente escolar independentemente da ocorrência de deficiências, para que os objetivos educacionais sejam amplamente alcançados.

REFERÊNCIAS

- ALEIXO, A. et al. Mudanças Climáticas e a Biodiversidade dos Biomas Brasileiros: Passado, Presente e Futuro. **Natureza & Conservação**. v. 8, n. 2, p. 194-196, 2010.
- BAUER, M. W.; GASKELL, G. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.
- BORGES, R. B.; TAVARES JÚNIOR, M. J. O intérprete de LIBRAS no ensino de Ciências e Biologia para alunos surdos. **Ensino de Biologia da SBEnBio**. v. 11, n. 2, p. 61-76, 2018.
- BRASIL. Constituição (1988). Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil, Poder Legislativo, Brasília, 05 out. 1988.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Média e Tecnológica. **Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio. Ciências da natureza, matemática e suas tecnologias**. Brasília (DF): MEC/SEMT, 1999.
- BROCHADO, S. M. D.; LACERDA, C. B. F.; ROCHA, L. R. M. Projeto de pesquisa: Software glossário de informática com aplicação de LIBRAS e de tecnologia de captura de movimento 3D. **Journal of Research in Special Educational Needs**. v. 16, n. 1, p. 905-908, 2016.
- CAMPOS, M. L. I. L. Educação inclusiva para surdos e as políticas vigentes. *In*: LACERDA, C.B.F.; SANTOS, L.F. (org.). **Tenho um aluno surdo, e agora?** Introdução a libras e educação de surdos. São Carlos: EdUFSCar, 2013: 37-61.
- CAMPOS, L. M. L.; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C. A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem. **Caderno dos núcleos de Ensino**. v. 47, p. 47-60, 2003.
- CANTO, A. R.; ZACARIAS, M. A. Utilização do jogo Super Trunfo Árvores Brasileiras como instrumento facilitador no ensino dos biomas brasileiros. **Ciência & Cognição**. v. 14, n. 1, p. 144-153, 2009.
- CARVALHO, Amanda dos Santos. **Educação inclusiva: Práticas docentes frente à deficiência auditiva**. 2017. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia) - Faculdade Anhaguera, Guarulhos, 2017.
- GOMES, P. C.; BASSO, S. P. S. O Ensino de Biologia mediado por LIBRAS: perspectivas de licenciandos em Ciências Biológicas. **Trilhas Pedagógicas**. v. 4, n. 4, p. 40-63, 2014.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura**. São Paulo, Editora Perspectiva, 2001.
- KISHIMOTO, T. M. et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora: São Paulo, 2017.

MELRO, J.; CÉSAR, M. Inclusão de estudantes adultos surdos no ensino recorrente noturno: Uma (segunda) oportunidade para quem?. **Interacções**. v. 10, n. 33, p. 128-163, 2014.

MERCADO, E. A. O significado e implicações da inserção de libras na matriz curricular do curso de pedagogia. *In*: ALBRES, Neiva de Aquino. **Libras em estudo: ensino-aprendizagem**. São Paulo: FENEIS-SP, 2012.

OLIVEIRA, F. B. Desafios na inclusão dos surdos e o intérprete de Libras. **Diálogos & Saberes**, v. 8, n. 1, 2012.

PEDROSO, C. C. A.; DIAS, T. R. S. Inclusão de alunos surdos no ensino médio: organização do ensino como objeto de análise. **Nuances: estudos sobre Educação**. v. 19, n. 20, p. 134-154, 2011.

SANTANA, R. S.; SOFIATO, C. G. Ensino de Ciências para estudantes surdos: possibilidades e desafios. **Revista Internacional de Formação de Professores (RIPF)**. v. 2, n. 4, p. 37-54, 2017.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. Ed. Revista e Atualizada. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, M. L. **A importância do ensino contextualizado na Biologia**. Monografia. Programa Especial de Formação Pedagógica de Docentes na Área de Licenciatura em Biologia. FGF, Itapajé, CE, 2013.

SOUZA, J. V. P.; LIMA, É. P. B. **Inclusão ou Integração?** Estudo de Caso com Alunos Surdos em Escolas de Ensino Regular no Município de Caruaru – PE. *Anais CINTEDI*, v. 1, n. 1, 2014.

SZWARCWALD, C. L. et al. Socio-demographic determinants of self-rated health in Brazil. **Cadernos de Saúde Pública**. v. 21, 2005.

WORLD HEALTH ORGANIZATION. Relatório mundial sobre a deficiência. **São Paulo: SEDPeD**, 2012.