



XADREZ: INSTRUMENTO PEDAGÓGICO PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL

Antenor de Oliveira Silva Neto¹
Tamara Cardoso Bastos Santos²

GT6 - Educação, Inclusão, Gênero e Diversidade.

RESUMO

A aprendizagem das pessoas com deficiência intelectual acontece de uma forma diferente das pessoas que não possuem deficiência. É preciso utilizar-se de mecanismos e estratégias diferentes para que o processo educacional ocorra de maneira eficiente e satisfatória. Neste estudo, definimos como objetivo identificar os benefícios do jogo de xadrez para a aprendizagem de alunos com deficiência intelectual. A pesquisa foi desenvolvida em uma sala de recurso multifuncional com alunos diagnosticados com deficiência intelectual leve e moderada. A metodologia foi uma pesquisa de campo do tipo exploratória. Podemos afirmar que a prática regular do xadrez, feita de forma planejada e organizada, influencia positivamente a aquisição cognitiva das pessoas com deficiência intelectual, melhorando a concentração, memorização e raciocínio lógico.

Palavras-chave: Aprendizagem. Deficiência Intelectual. Xadrez.

ABSTRACT

The learning process of people with intellectual disability happens in a different way when compared to learning process of the ones whom are not like this. It's necessary to use mechanisms and strategies so that the educational process occurs efficiently. In this study, it has been defined the goal of identifying the benefits of playing chess during the learning process of people with intellectual disability. The research has been developed in a multifunctional room with students diagnosed as people whom suffer from light or moderate intellectual disability. The methodology was an exploratory field research. It's possible to affirm that chess regular practice, performed in a planned and organized way, positively influences the cognitive acquisition of people with intellectual disability, improving concentration, memorization and logical thinking.

Key-words: Learning. Intellectual Disability. Chess.

* Mestre em Educação (Unit), Graduação em Educação Física (Unit), Pós-Graduação em Educação Inclusiva e Libras (Fama). E-mail: antenoneto@hotmail.com

² Graduação em Educação Física (UNOPAR). E-mail: tamaracardoso8@gmail.com



1 INTRODUÇÃO

As pessoas com deficiência intelectual - DI apresentam limitações significativas no seu funcionamento intelectual. Segundo Ferreira (2014), elas também possuem restrição de duas ou mais habilidades adaptativas, isto é, na comunicação, autocuidado, vida doméstica, saúde, segurança, entre outras. Neste sentido, Mafra (2008), afirma que as pessoas com DI revelam complicações para aprender alguns conteúdos, cumprir tarefas sociais simples, utilizar recursos e para manter sua independência nas mais diversas situações cotidianas.

Segundo Barbosa (2013), a aprendizagem das pessoas com DI ocorre da mesma forma das pessoas que não possuem deficiência. Entretanto, as pessoas com DI necessitam de um tempo diferente para adquirir o aprendizado. Mas, para que esse processo de fato ocorra, é preciso que os educadores intervenham de forma adequada, utilizando-se de estratégias diferenciadas para que obtenham resultados satisfatórios e concretos.

Essa mesma autora acrescenta, ainda, que o processo de aprendizagem para esse grupo requer material pedagógico concreto, que viabilize metodologias práticas, objetivando desenvolver as habilidades cognitivas e facilitar a construção do conhecimento e coloca os jogos de estratégia, como o xadrez, no ambiente escolar sendo uma estratégia eficiente para a aquisição de habilidades cognitivas das pessoas com DI.

Neste seguimento, Grando (2000) afirma que essa prática não é recente, pois, na Grécia antiga, os jogos estratégicos eram usados para ensinar aos estudantes. Desta forma, pode-se perceber a importância dos jogos como recursos pedagógicos em potencial.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's (1998) sugerem que os jogos gerem problemas ao jogador, para estimular a criatividade e elaboração esquemas que sejam utilizados na resolução de problemas. Assim, além de propiciar a simulação de situações, problemas que exijam do indivíduo uma resposta real e imediata contribuirão para o planejamento de suas ações.

Para Conway (2001), o xadrez se apresenta como um jogo de estratégia e raciocínio de forma perfeita, nele não há presença da sorte ou do azar no decurso de uma partida. A partir deste ponto de vista, o xadrez possui representação significativa, sendo uma ferramenta pedagógica para o alcance do processo de aprendizagem das pessoas com DI.



De acordo com Rezende (2013), o xadrez já está sendo utilizado há algum tempo na área da educação, sempre contribuindo para alcançar diversos resultados quando inseridos adequadamente neste processo e que os educadores façam boas intervenções.

Silva (2012) aponta avanços na capacidade de manter a atenção e a concentração, além do desenvolvimento do autocontrole psicofísico e estímulos das áreas cognitivas, motoras e socioemocionais decorrentes da prática do xadrez. Nesta mesma perspectiva, Rezende (2013), considera que o xadrez encontra-se perfeitamente enquadrado nas exigências da educação moderna, por promover uma aprendizagem consciente, que estimula constantemente o aluno a pensar.

Neste sentido, esta pesquisa parte do seguinte problema: como o xadrez pode ser utilizado como ferramenta de aprendizagem para alunos com deficiência intelectual?

A hipótese aqui levantada é de que o xadrez pode ser utilizado como ferramenta de aprendizagem para alunos com deficiência intelectual. Assim, definimos como objetivo identificar os benefícios do jogo de xadrez para alunos com deficiência intelectual.

Esse estudo tem como relevância pesquisar sobre os benefícios do xadrez no âmbito escolar, contribuindo com possibilidades pedagógicas de trabalhar esse jogo para alunos com DI.

No primeiro momento, buscamos em livros e artigos científicos autores para dar embasamento à pesquisa, em posse desses dados fizemos uma leitura sobre como poderíamos iniciar o trabalho. Delimitada essa questão, aplicamos um questionário para identificar o conhecimento prévio dos alunos acerca do xadrez.

A partir disso, iniciamos o trabalho durante as aulas explicando a história do xadrez até chegar aos dias atuais, mostramos o tabuleiro, as peças e a movimentação de cada uma delas.

2 O JOGO DE XADREZ

Segundo Rezende (2013), o xadrez é definido como um jogo de tabuleiro que possui 64 casas quadriculadas, onde se alternam cores claras e escuras. Cada jogador dispõe de 16 peças em seu exército e elas possuem movimentos próprios no tabuleiro. O objetivo do jogo é encurralar e dar xeque mate no rei do adversário.



De acordo com Conway (2004), pode-se afirmar que não é qualquer tipo de jogo, por mais desafiante que seja, que pode ser denominado jogo de raciocínio lógico, como, por exemplo, bingo, pôquer. Assim,

Ele não pode estar sujeito ao acaso, à sorte ou azar. Todos os resultados dependerão das estratégias traçadas pelos participantes para a obtenção do objetivo final: vencer. Há ainda outros fatores que os caracterizam: interação entre os jogadores, possibilidade de grande número de jogadas, clareza de visualização das jogadas, profundidade ou complexidade das estratégias possíveis. (FONSECA; FERREIRA, 2015, p. 104).

As características do jogo de raciocínio envolvem o jogador pela própria ação do jogo, a competição e o desafio motivam o jogador a conhecer seus limites e suas possibilidades de superação, isso faz com que adquira confiança e coragem para se arriscar.

Moras (2008) afirma que o xadrez é um dos jogos de raciocínio mais conhecidos. Porém, para ser jogador, são necessárias diversas características, como por exemplo, raciocínio lógico, concentração, pensamento analítico, autonomia e autoconfiança. Numa partida o jogador deve preparar o movimento de suas peças imaginando imediatamente as respostas possíveis de seu adversário e reagir prontamente às escolhas alheias, exercitando a reversibilidade e a autonomia ao tomar as decisões por si mesmo.

Os jogos de estratégia são instrumentos que devem ser explorados como um recurso pedagógico, pois além de desenvolver regras de comportamento, atuam na zona de desenvolvimento proximal. Dessa maneira, o indivíduo consegue realizações numa situação de jogo, as quais ainda não é capaz de realizar numa situação de aprendizagem formal. (ZONTA; et al. 2012, p. 34).

Desta forma, não constroem apenas significados a partir dos conteúdos de aprendizagem sozinhos, mas, em uma situação interativa em que os mediados têm um papel essencial, já que qualquer coisa que façam ou deixem de fazer é determinante para que o indivíduo aprenda ou não de forma significativa.

2.1 Classificação da Deficiência Intelectual

De acordo com Fonseca e Ferreira (2015), com base na Organização Mundial de Saúde - OMS, a deficiência é definida por problemas nas funções ou estruturas do corpo e reporta-se a desvios do que é considerada a norma, lembrando-se que estes desvios podem



ser temporários ou intermitentes. Podem, também, variar ao longo do tempo e não se mantendo imutáveis, tal como a designação de incapacidade e deficiência intelectual pode induzir.

Ainda segundo Fonseca e Ferreira (2015), já a DI pode ser conceituada pela presença de limitações significativas do funcionamento intelectual do indivíduo, bem como na restrição de duas ou mais das habilidades aplicativas adaptáveis como comunicação, cuidados pessoais, tarefas cotidianas, autonomia, dentre outras.

Indivíduos com deficiência intelectual apresentam dificuldades em assimilar conteúdos diversos e atender às demandas da sociedade em comunicação, cuidados pessoais, competências domésticas, habilidades sociais, utilização dos recursos comunitários, autonomia, saúde e segurança, aptidões escolares, lazer e trabalho, dentre outros. (MAFRA, 2008, p. 57).

Em relação às causas da deficiência intelectual, não são identificadas com clareza. Embora, conheçam-se os fatores de risco que podem contribuir para a DI. Segundo Ferreira (2014), essas causas podem ser pré-natais, perinatais ou pós-natais. Incluem fatores biomédicos, sociais, comportamentais e educacionais. As maiores decorrências antes do parto são problemas genéticos, desenvolvimento inadequado do embrião, e comportamento inadequado da gestante com vícios, má alimentação e falta de assistência médica.

Também de acordo com Ferreira (2014), as características mais latentes da DI são a falta de concentração, memorização e dificuldades em resolver problemas, além das dificuldades na interação com as pessoas, dificuldades de compreensão e problemas na fala, o que pode ser ocasionado pela falta de estímulos.

3 BENEFÍCIOS DO JOGO DE XADREZ PARA PESSOAS COM DI

Os educadores têm buscado novas alternativas para aumentar o estímulo à aprendizagem, e o jogo de xadrez é pode ser utilizado para preencher essa lacuna, pois desenvolve a autoconfiança, concentração, organização, atenção e raciocínio lógico. Logo, esse tipo de jogo representa um recurso pedagógico eficaz para construção do conhecimento. Mas é importante destacar que devem ser aplicados como ferramenta de aprendizado e não como passatempo e recreação.



Segundo Santos (2006), os jogos de raciocínio possibilitam a diminuição do bloqueio que muitos alunos têm no processo de aprendizagem. E o recurso do xadrez interfere diretamente no desenvolvimento da aprendizagem, pois, em uma situação de jogo, é necessária uma atitude ativa, resultando melhoras significativas no raciocínio lógico.

Moras (2008) destaca que os jogos a serem utilizados não devem ser escolhidos ao acaso. Eles devem estimular a resolução de problemas, principalmente aqueles ligados à prática diária, não se esquecendo de respeitar as condições da comunidade que fará o uso. As atividades devem criar um grau de desafio e devem ser testadas antes de sua aplicação, para certificar-se dos resultados obtidos.

Neste seguimento, Martins (2007) acrescenta que jogos de tabuleiro, como o xadrez, proporcionam desenvolvimento da linguagem, do pensamento analítico e de concentração que ultrapassa os limites do jogo. Ainda, propiciam uma aprendizagem de forma lúdica, ou seja, as pessoas aprendem brincando, se divertindo é um verdadeiro exercício para o cérebro.

De acordo com Vilanova (2006, p. 78), também contribui para o desenvolvimento de “habilidades, envolvendo inteligência e rapidez no processamento de informações. Por isso, é possível extrapolar o que se aprende nos jogos para outras situações, facilitando a descoberta de soluções para os problemas cotidianos”.

Fonseca e Ferreira (2015, p. 107), listam Vantagens do uso de jogos de raciocínio (xadrez) no contexto de ensino- aprendizagem:

- a) Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;
- b) Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas;
- c) Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las;
- d) Significação para conceitos aparentemente incompreensíveis
- e) Propicia o relacionamento das diferentes disciplinas;
- f) Requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento;
- g) Favorece a socialização entre os alunos e ao trabalho em equipe;
- h) É um fator de motivação para os indivíduos;
- i) Favorece o desenvolvimento da criatividade, do senso crítico, da participação, da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender;
- j) Podem ser utilizados para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com indivíduos de diferentes níveis;



Para Garcia (2008), a inserção dos jogos de tabuleiro nas atividades de aprendizagem de pessoas com DI os ajuda a transcender as situações que o jogo impõe, ensinando-os lidar com o erro, a perda, a frustração, o limite, o trabalhar em equipe, que é muito complicado, mas que são elementos tão presentes na vida cotidiana.

Enquanto processo de assimilação, os jogos de tabuleiro contribuem para trabalhar a inteligência, a aprendizagem e também é compreendida como conduta livre, espontânea, onde o indivíduo expressa sua vontade e faz o que lhe dá prazer. Assim, ao manifestar sua conduta lúdica, o indivíduo demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos de acordo com seu nível de desenvolvimento (ZONTA et al. 2012, p. 63).

Desta forma, compreendemos que a construção de estruturas mentais proporcionadas por atividades lúdicas exigidas nos jogos de tabuleiro permite desenvolver a aquisição do conhecimento.

4 METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa de campo do tipo exploratória. O estudo foi desenvolvido entre setembro e dezembro de 2016, em uma escola estadual, localizada no município de Nossa Senhora do Socorro, Sergipe.

A amostra foi constituída por alunos diagnosticados com deficiência intelectual leve e moderada com idades entre oito e quatorze anos, matriculados e frequentes na sala de recursos multifuncionais e no ensino regular, totalizando seis participantes. Os alunos são atendidos duas vezes por semana no contraturno escolar.

Foram utilizados na pesquisa os materiais usuais ao jogo de xadrez, ou seja, mesas e cadeiras (da própria sala de recursos), tabuleiros de xadrez, peças do jogo de xadrez e relógios de xadrez.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A fase de coleta de dados foi iniciada com a aplicação de um programa de xadrez elaborado pelo pesquisador, conforme mostra o quadro 1.

Quadro 1: Cronograma de intervenção programa de xadrez para pessoas com deficiência intelectual.



Agosto	Semana 1	<ul style="list-style-type: none"> • Histórico do jogo de xadrez. • Objetivos pedagógicos do jogo de xadrez. Porque estudar xadrez na escola? • O tabuleiro de xadrez. • As peças do jogo de xadrez e sua posição no tabuleiro.
	Semana 2	<ul style="list-style-type: none"> • Os peões. Seu movimento e captura. • O rei. Seu movimento e captura. • A guerra de peões.
	Semana 3	<ul style="list-style-type: none"> • Os bispos. Seu movimento e captura. • As torres. Seu movimento e captura. • A dama. Seu movimento e captura. • Inclusão do bispo, da torre e da dama na guerra de peões.
	Semana 4	<ul style="list-style-type: none"> • O cavalo. Seu movimento e captura. • Inclusão do cavalo na guerra de peões. • O xeque e as três formas de se sair de um xeque. • O xeque mate no jogo de xadrez. • Os lances irregulares.
Setembro	Semana 1	<ul style="list-style-type: none"> • Os bispos. Seu movimento e captura. • As torres. Seu movimento e captura. • A dama. Seu movimento e captura. • Inclusão do bispo, da torre e da dama na guerra de peões.
	Semana 2	<ul style="list-style-type: none"> • O cavalo. Seu movimento e captura. • Inclusão do cavalo na guerra de peões. • O xeque e as três formas de se sair de um xeque. • O xeque mate no jogo de xadrez. • Os lances irregulares.
	Semana 3	<ul style="list-style-type: none"> • Os peões. Seu movimento e captura. • O rei. Seu movimento e captura. • A guerra de peões.
	Semana 4	<ul style="list-style-type: none"> • As formas de empate no jogo de xadrez. • Os valores das peças. • Jogo de xadrez. • Os movimentos especiais do jogo de xadrez <ul style="list-style-type: none"> a) Roque b) Promoção • En Passant
	Semana 5	<ul style="list-style-type: none"> • Partidas de xadrez
Outubro	Semana 1	<ul style="list-style-type: none"> • Partidas de xadrez
	Semana 2	<ul style="list-style-type: none"> • Torneio de xadrez como finalização da pesquisa, com premiação em medalhas para todos os participantes.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor.



As aulas de xadrez aconteciam uma vez por semana de acordo com o horário individual de cada aluno estabelecido pela sala de recursos, com uma hora de duração. Nas últimas três semanas, os alunos tiveram duas aulas semanais e todos juntos para que pudessem desenvolver partidas entre eles, isso foi necessário para promover a coletividade e o torneio entre os mesmos.

No cronograma do programa de xadrez, foram abordados temas como: a história do jogo de xadrez, o tabuleiro de xadrez, o movimento e captura das peças do jogo, outras regras e situações envolvendo o jogo de xadrez.

Utilizamos a observação e o diário de campo para avaliar o desempenho individual dos participantes. Durante a análise, observamos o posicionamento inicial, movimento e captura das peças, os caminhos do tabuleiro, e análise de possíveis capturas e ameaças. Além disso, pudemos acompanhar o desempenho individual dos participantes por meio de ficha de observação e do diário de campo.

Os alunos, antes do início do trabalho com o xadrez, apresentavam muita inquietação, se dispersavam facilmente e não mantinham o foco e atenção nas atividades. A partir do aprendizado do xadrez, eles passaram a se concentrar mais nas atividades como um todo, não apenas no jogo de xadrez.

Neste sentido, alcança o que diz Moras (2008, p. 47), “o xadrez desenvolve diversas características, como por exemplo, raciocínio lógico, concentração, pensamento analítico, autonomia e autoconfiança”.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com Rezende (2013), os estudos sobre o xadrez e sua eficácia na aprendizagem não são novos, há inúmeras pesquisas e experiências que comprovam os benefícios da prática regular em várias partes do mundo. Dentre estes estudos, podemos citar: Dr. Johan Christiaen na Bélgica (1976), Joyce Brown em Nova Iorque (1981) e George Stephenson na Califórnia (1985).

Para Mafra (2008), o uso de jogos de raciocínio é essencial para o desenvolvimento global da criança. Barbosa (2013) considera que todas as pessoas, possuam deficiência ou não, podem ser beneficiadas com a prática de jogos de raciocínio.



Neste estudo, pudemos confirmar o que os autores têm falado sobre os benefícios do xadrez para pessoas com DI, pois os alunos apresentaram um aumento na capacidade de manter o foco e a atenção nas atividades propostas sem se dispersar durante um período maior de tempo. A cada aula era evidente a concentração e memorização nos aspectos do jogo, isto é, nos caminhos do tabuleiro, na movimentação das peças e, principalmente nas regras do jogo.

Como citamos anteriormente, os benefícios dos jogos de raciocínio rompem os limites do jogo. Isso ficou evidente quando a melhora de comportamento, atenção e concentração foram notadas pelos professores do ensino regular e inclusive pelos pais dos alunos.

Assim, podemos afirmar que um programa de xadrez adequado às reais necessidades de alunos com DI é uma ferramenta pedagógica com potenciais para desenvolver habilidades cognitivas. Reafirmamos que o jogo de xadrez, quando introduzido de forma planejada e estruturada no ambiente educacional, é um instrumento eficiente para auxiliar na construção do conhecimento de pessoas com deficiência intelectual.

Por fim, é importante destacar que demos apenas um passo acerca da temática, ainda há muito para ser discutido. Isto poderá ser feito em estudos posteriores, objetivando um maior aprofundamento sobre o assunto.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CONWAY, J. **Jogos matemáticos**. Revista Ciência, n. 1.120, nov. 2004.

FERREIRA, E. L. (Org.). **Esportes e atividades físicas inclusivas**. 2 ed. Juiz de Fora: NGIME/UFJF, 2014. 123 p., v.6.

FONSECA, A. V.; FERREIRA, E. F. **Os Benefícios do Jogo de Xadrez para os Alunos com Deficiência Intelectual de Uma Escola Estadual do Município de São Gotardo – MG**. Revista Brasileira de Educação e Cultura, n. XII, p. 100-124, jul-dez. 2015. Disponível em: <http://periodicos.cesg.edu.br/index.php/educacaoecultura>. Acesso em: 18 fev. 2017.

GARCIA, S. **Regras para vencer o jogo da aprendizagem**. Folha Dirigida, Brasília, 05 de maio 2008.

GIACHINI, F. A. **A Influência do Xadrez no Desenvolvimento da Capacidade de Concentração em Alunos da 6ª Série do Ensino Fundamental**. Monografia



(Especialização) – Curso de Educação Física, Unisep, Dois Vizinhos, 2011. Disponível em: http://www.fexpar.com.br/2012/folders/Felipe_tcc_FINAL_concluido_.pdf. Acesso em: 10 Set. 2016.

GIUSTI, P. **História ilustrada do xadrez**. São Paulo: Annablume, 2002.

GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didáticos-metodológicos do jogo na educação matemática**. 2001. 96f. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Estadual de Campinas. Campinas/SP.

MAFRA, S. R. C. **O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual**. 2008. 52f. Dissertação (Mestrado em Programa de Desenvolvimento Educacional) – Universidade de Brasília, Brasília.

MARTINS, M. L. L. **Jogos digitais no ensino da matemática**. 2007. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/authors/1323/Maria-da-Luz-Lira-Martins>>. Acesso em: 10 mar. 2017.

MORAS, N. **Jogos Matemáticos: uma das formas mais eficazes para trabalhar matemática com surdos**. 2008. Disponível em: https://ouveosilencio.files.wordpress.com/2010/01/jogos_matematicos.pdf. Acesso em: 08 mar. 2017.

PICCOLO, G. M.; MENDES, E. G. **Nas pegadas da história: tracejando relações entre deficiência e sociedade**. *Rev. Educ. Espec.* Santa Maria, v. 25, n. 42, p. 29-42, jan./abr. 2012. Disponível em: <http://cascavel.ufsm.br/revistas/ojs-2.2.2/index.php/educacaoespecial/article/view/4611/3091>. Acesso em 29 jul. 2017.

SANTOS, G. S. A. **Utilização de jogos no ensino matemático**. 2006. Disponível em: http://www.unimesp.edu.br/arquivos/mat/tcc06/Artigo_Greice_Saugo_de_Amaral_Santos.pdf>. Acesso em: 05 mar. 2017.

SILVA, N. A. **O xadrez como instrumento minimizador do Transtorno de Déficit de Atenção**. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense. 2012. Vol. 1. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pde/pdebusca/producoes_pde/2012/2012_uem_edfis_artigo_nilda_antonia_da_silva_e/2012/2012_uem_edfis_artigo_nilda_antonia_da_silva.pdf. Acesso em: 29 jul. 2017.

BARBOSA, A. T. (2013) **O uso de um jogo de tabuleiro educativo no ensino de leitura e escrita a deficientes intelectuais**. 47 f., il. Dissertação de Mestrado em análise do comportamento. Universidade Estadual de Londrina. Disponível em: <http://www.uel.br/pos/pgac/wp-content/uploads/2014/03/O-uso-de-um-jogo-de-tabuleiro-educativo-no-ensino-de-leitura-e-escrita-a-deficientes-intelectuais.pdf> Acesso em: 02 abr. 2017.

ZONTA, A. P. A.; RODRIGUES, D. M. B. M.; SILVA, J. S. R.; SILVA, L. D.; SILVA, M. J.; BRASSAL, M. H. G. **Importância do jogo no processo de aprendizagem do aluno com deficiência intelectual**. 2012. Disponível em: <



enfope
12 fope

ISSN: 2179-0663

11 ENCONTRO INTERNACIONAL DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

12 FÓRUM PERMANENTE INTERNACIONAL DE INOVAÇÃO EDUCACIONAL

4º ENCONTRO ESTADUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL PELA FORMAÇÃO DE PROFESSORES SEÇÃO SERGIPE

REALIZAÇÃO

APOIO



A FORMAÇÃO ÉTICA, ESTÉTICA E POLÍTICA DO PROFESSOR DA EDUCAÇÃO BÁSICA

http://reuni.unijales.edu.br/unijales/arquivos/28022012095537_242.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2017.