

# JOGOS COOPERATIVOS DE INCLUSÃO BILÍNGUE: ESTRATÉGIAS DE ACESSIBILIDADE COMUNICACIONAL NA ESCOLA DE ENSINO REGULAR PARA ALUNOS COM SURDEZ

Maria de Lourdes Leite Paiva<sup>1</sup> Autor  
Prefeitura Municipal de Fortaleza [lourdesleitep@yahoo.com.br](mailto:lourdesleitep@yahoo.com.br)

Dra. Robéria Vieira Barreto Gomes<sup>1</sup> Co-autor  
Universidade Federal do Ceará [Aee.roberia@gmail.com](mailto:Aee.roberia@gmail.com)

Querem Hapuque Monteiro Alves Muniz<sup>2</sup> Co-autor  
Prefeitura Municipal de Fortaleza [queremhapuque@yahoo.com.br](mailto:queremhapuque@yahoo.com.br)

Raquel Araújo Pompeu<sup>3</sup> Co-autor  
Prefeitura Municipal de Fortaleza [raquelapompeu@gmail.com](mailto:raquelapompeu@gmail.com)

## RESUMO

Essa pesquisa foi realizada em uma Escola de Fortaleza e teve como objetivos conhecer os aspectos sócioafetivo, socioambiental e sócio-cognitivo com as Atividades Físicas Inclusivas – AFI, através dos jogos cooperativos de inclusão bilíngue de uma aluna de iniciais MF de 13 anos do 5º ano e analisar como acontece à socialização com seus pares. O estudo foi realizado no período de fevereiro a dezembro de 2015 com uma aluna do que frequenta o AEE. Para fundamentarmos a investigação utilizamos os estudos de FERREIRA (2011), SASSAKI (2005) e VYGOTSKY (1993). Como instrumentos de coleta de dados utilizamos a análise documental e observação da aluna no AEE da SRM. Os resultados apontaram que nesse período notou-se que sua oralidade era falha, MF não sentia-se a vontade no atendimento, decidiu-se fazer o atendimento indireto na sala de aula comum, 50min duas vezes na semana, com o currículo de LIBRAS através de jogos cooperativos de inclusão: contação de história, domínio humano, conversação. A partir desse processo aproximadamente um mês de intervenção notou-se um grande avanço na afetividade e socialização de MF através da comunicação bilíngue com seus pares e elevação da autoestima. Antes da intervenção MF tinha grandes dificuldades em compreender palavras simples como CASA-Λ em Português/Libras-L2. Dessa forma decidiu-se favorecer a inclusão escolar nas dimensões Atitudinal, Comunicacional, Instrumental e Metodológica no uso de jogos cooperativos de inclusão e concluiu-se que essa metodologia nos propiciou os resultados satisfatórios nos aspectos em referência.

**Palavras chave:** Jogos cooperativos de inclusão, Surdez, Aspectos sócioafetivo, sócioambiental e sócio-cognitivo.

<sup>1</sup>Autor Maria de Lourdes Leite Paiva, graduada em Pedagogia e Educação Física, Especialista em Psicopedagogia Clínica e Institucional/UFC, Orientação e Mobilidade/IFCE, Deficiência Visual/CREAECE, Atendimento Educacional Especializado/UFC, Educação Física Inclusiva para PcD/UFJF.

Co-autores:

<sup>1</sup>Robéria Vieira Barreto Gomes, graduada em Pedagogia, Mestre em Educação/UFF, Doutora em Educação/UFPR.

<sup>2</sup>Querem Hapuque Monteiro Alves Muniz, graduada em Pedagogia, Especialista em Educação Inclusiva/UNI7.

<sup>3</sup>Raquel Araújo Pompeu, graduada em Pedagogia, Especialista em Psicopedagogia/UVA.

## INTRODUÇÃO

Os jogos cooperativos para educação bilíngue estão sendo desenvolvido cada vez na promoção dos alunos surdos. Estudos indicam que as definições de jogos e brincadeiras são baseadas na literatura e pesquisa que foram desenvolvidas em diferentes populações (ROCHA FERREIRA, 2006; ROCHA FERREIRA; FERREIRA, 2005; ROCHA FERREIRA et al., 2005). Partindo desse contexto, essa pesquisa justifica-se por compreendermos que os Jogos são atividades físicas ou mentais, com caráter lúdico, de divertimento, e organizados por um sistema de regras que define quem ganha e quem perde. Além disso, requerem habilidades específicas, estratégias e/ou sorte. Brincadeiras são atividades com caráter de desenvolvimento, sem a conotação de perder e ganhar, e atividades físicas inclusivas são quaisquer atividades físicas tanto esportivas como brincadeiras lúdicas que se possa utilizá-las com a participação de toda clientela que se tenha em um grupo com e sem deficiência.

Seguindo a linha de raciocínio de LIMAVERDE (2010), percebeu-se que essa escolarização para a criança com Surdez é diferenciada na maneira de ser articulada em relação às outras deficiências e decidiu-se promover estratégias de desenvolvimento utilizando as Atividades Físicas Inclusivas através dos jogos cooperativos de inclusão, seguindo a linha de pensamento de FERREIRA (2011).

Nesse contexto, os objetivos dessa pesquisa foram conhecer os aspectos sócioafetivo, socioambiental e sócio-cognitivo com as Atividades Físicas Inclusivas – AFI, através dos jogos cooperativos de inclusão bilíngue de iniciais MF de 13 anos do 5º ano e analisar como acontece à socialização com seus pares.

Atualmente valoriza-se o bilinguismo, método criado em 1981, por Daniele Bouvet, que valoriza a língua natural do surdo, e tem como pressuposto que o indivíduo surdo deve ser bilíngue, ou seja, que ele deva adquirir como língua materna a língua de sinais, considerada sua língua natural, e como segunda língua, a língua oficial de seu país. O surdo não precisa almejar uma vida semelhante ao ouvinte, podendo aceitar e assumir sua surdez, formando uma comunidade, com cultura e língua própria, DORZIAT (1997), esclarece que a concepção do oralismo visa à integração dos surdos, na comunidade de ouvintes, condicionando-os ao aprendizado e desenvolvimento da linguagem oral. Considera-se que, para a boa comunicação, a pessoa com surdez deve ser bem oralizada, sendo o principal objetivo dessa filosofia, como já foi apresentado, realizar reabilitação da criança surda em direção à “normalidade”, à “não surdez”, e segundo VYGOTSKY (1993), o homem se

produz na e pela linguagem, isto é, é na interação com outros sujeitos que formas de pensar são construídas por meio da apropriação do saber da comunidade em que está inserido o sujeito. A relação entre homem e mundo é uma relação mediada, na qual, entre o homem e o mundo existem elementos que auxiliam a atividade humana. Estes elementos de mediação são os signos e os instrumentos. O trabalho humano, que une a natureza ao homem e cria, então, a cultura e a história do homem, desenvolve a atividade coletiva, as relações sociais e a utilização de instrumentos. Os instrumentos são utilizados pelo trabalhador, ampliando as possibilidades de transformar a natureza, sendo assim, um objeto social e de acordo com esse pensamento empenhou-se em elaborar estratégias que minimizassem as barreiras existentes para esse desenvolvimento e assim foi realizado com as Atividades Físicas Inclusivas através dos jogos cooperativos de inclusão bilíngue associado aos instrumentais de Avaliação do Desenvolvimento Psicomotor - ADP da Sala de Recursos Multifuncionais (SRM) da Prefeitura Municipal de Fortaleza. Esse experimento foi realizado no período de fevereiro a dezembro de 2015 com uma aluna surda de inicial M.F. do AEE/SRM, onde foram atendidos aproximadamente 42 alunos com Deficiência, Transtorno Global do Desenvolvimento<sup>2</sup>, Altas Habilidades/Superdotação. O Plano elaborado teve início em meados do mês de fevereiro com estratégia indireta de Atendimento Educacional Especializado.

Os Resultados apontaram que, M. F., sujeito dessa pesquisa, apresenta diagnóstico de Perda Auditiva Profunda Bilateral, segundo exame de audiometria realizado no Núcleo de Tratamento e Estimulação Precoce - NUTEP. A referida aluna não sentia-se a vontade no atendimento, decidiu-se fazer o atendimento indireto na sala de aula comum, 50min duas vezes na semana, com o currículo de LIBRAS através de jogos cooperativos de inclusão: Contação de história, dominó humano, conversação. Notou-se um grande avanço na afetividade e socialização de MF através da comunicação bilíngue com seus pares e elevação da autoestima. Dessa forma, concluímos que uso de jogos cooperativos de inclusão propiciou os resultados satisfatórios nos aspectos em referência. No próximo item vamos conhecer os aspectos metodológicos que nortearam os resultados da pesquisa.

## **METODOLOGIA**

Para alcançarmos os objetivos propostos, utilizamos o estudo de caso, que segundo Merriam (1988) “[...] é um estudo sobre um fenômeno específico tal como um programa, um

---

<sup>2</sup> Nova Reformulação do DSM-V foi substituído para Transtorno do Espectro do Autismo – TEA.

acontecimento, uma pessoa, um processo, uma instituição ou um grupo social”, ou seja, é um investigação que buscar estudar o sujeito na sua amplitude. Como instrumentos de coletas empregamos a observação do aluno no ambiente escolar; entrevista com a família a mãe da aluna e análise documental: relatórios da professora de sala comum, avaliação diagnóstica e análise documental como laudo médico e exames realizados. O resultado da análise do material nos proporcionou investigar a elaboração de um Plano de AEE adequado as suas necessidades educacionais.

Para subsidiarmos a fundamentação teórica buscou-se estudos nas pesquisas já consolidadas de autores como DORZIAT (1987), FERREIRA (2011), LIMAVERDE (2010), SASSAKI (2005), VYGOTSKY (1989) dentre outros.

## **JOGOS COOPERATIVOS DE INCLUSÃO BILÍNGUE: ESTRATÉGIAS DE ACESSIBILIDADE COMUNICACIONAL**

A proposta de Educação Física inclusiva passa necessariamente por práticas/vivências corporais que supõem uma colaboração estreita entre professores e alunos. Por isso, os objetivos pedagógicos estarão sendo estabelecidos a partir das possibilidades de cada aluno e é importante salientar que antes de iniciar uma atividade prática, por exemplo, a mesma seja demonstrada. Enfim, a Educação Física inclusiva é um desafio que pode/deve ser plenamente cumprido. Mas, para isso, é necessário quebrar/desestabilizar práticas cristalizadas e atuar com práticas corporais relacionais, que respeitem as diferenças de cada um (FERREIRA, 2011).

Dessa forma, tecnologias vêm sendo utilizadas no intuito de favorecer essas práticas inclusivas, como exemplo os Jogos Cooperativos, os quais se caracterizam pela aplicação de jogar com o outro e não contra o outro.

As definições de jogos e brincadeiras são baseadas na literatura e pesquisa que foram desenvolvidas em diferentes populações. Que os jogos são atividades físicas ou mentais, com caráter lúdico, de divertimento, são organizados por um sistema de regras que define quem ganha e quem perde e, além disso, requerem habilidades específicas, estratégias e/ou sorte. As brincadeiras são atividades com caráter de desenvolvimento, sem a conotação de perder e ganhar (ROCHA FERREIRA, 2006; ROCHA FERREIRA; FERREIRA, 2005; ROCHA FERREIRA et al., 2005).

Os Jogos Cooperativos de inclusão fazem parte da Educação Física Inclusiva e são dinâmicas de grupo, que têm por objetivo despertar a consciência de cooperação e promover

efetivamente a ajuda entre as pessoas. Neste, aprende-se a considerar o outro que joga como um parceiro, e não como adversário, fazendo com que a pessoa aprenda a se colocar no lugar do outro, e não priorizar apenas o seu lado (FERREIRA, 2011).

Dessa forma, percebe-se que esse tipo de modalidade busca unir as pessoas e reforçar a confiança em si mesmo e nos outros, as pessoas geralmente participam autenticamente, pois ganhar ou perder não é o que realmente importa, e ainda ajuda as pessoas a se libertarem da competição, seu objetivo maior é a participação de todos por uma meta em comum, sem agressão física, e cada um no seu próprio ritmo.

Os jogos cooperativos ajudam as pessoas a aprenderem a trabalhar em grupos, muito por não existir uma faixa etária específica em cada jogo, desde crianças até adultos. O que mais importa em jogos cooperativos é a colaboração de cada indivíduo do grupo, e o que cada um tem para oferecer no momento da atividade, independente da sua limitação (SOLER, 2003).

Segundo VYGOTSKY (1989), a aprendizagem tem um papel fundamental para o desenvolvimento do saber, do conhecimento. Todo e qualquer processo de aprendizagem é ensinoaprendizagem, incluindo aquele que aprende, aquele que ensina e a relação entre eles. Ele explica esta conexão entre desenvolvimento e aprendizagem através da zona de desenvolvimento proximal (distância entre os níveis de desenvolvimento potencial e nível de desenvolvimento real), um “espaço dinâmico” entre os problemas em que uma criança pode resolver sozinha (nível de desenvolvimento real) e os que deverá resolver com a ajuda de outro sujeito mais capaz no momento, para em seguida, chegar a dominá-los por si mesma (nível de desenvolvimento potencial). E que o homem se produz na e pela linguagem e é na interação com outros sujeitos que formas de pensar são construídas por meio da apropriação do saber da comunidade em que está inserido o sujeito.

Nesse sentido, a presente pesquisa buscou desenvolver um jogo cooperativo para ser utilizado com pessoas surdas, o “dominó bilíngue humano”, o qual é um jogo cooperativo de inclusão que possui metodologia de fácil aplicação, prazerosa, e que estimula a equilibrção sócioafetiva/emocional e socioambiental e sócio-cognitiva, ajudando no desenvolvimento cognitivo da clientela.

A utilização dessa prática contribui para uma cooperação e solidariedade relacionais com seus pares e ambientes, a elevação da autoestima, e conseqüentemente a facilitação da aprendizagem, e troca de saberes de todos os participantes.

Dessa forma, a relevância da pesquisa é fundamentada no fato que o jogo é uma atividade social que contribui de forma prazerosa no desenvolvimento global da criança;



inteligência, afetividade, motricidade e sociabilidade, e ajuda a criança a reconhecer suas potencialidades e aprender a superar seus próprios limites.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nossos resultados mostraram que a aluna chegou à escola com dificuldades na adaptação e rotina em sala de aula comum, não participava de nenhuma atividade, não existia espaço que lhe agradasse, sempre retraída em sua cadeira, foi organizado dois atendimentos no AEE, a mãe veio com a aluna apenas três atendimentos, pois, a mesma não sentia-se a vontade, na Avaliação Diagnóstica e nos ambientes da escola, percebeu-se que M. F. estava com os aspectos sócioafetivo/emocional e socioambiental bastantes comprometidos e que sua oralidade era falha, além de que a aluna estava na fase inicial da adolescência.

Em estudos realizados percebe-se que pessoas com surdez são pensadores visuais e de linguagem, que crianças não-verbais terão mais facilidade em associar palavras às figuras se visualizarem a palavra escrita e a figura em um cartão. Como alguns não entendem desenhos, é recomendável trabalhar-se primeiramente com objetos reais e fotos e alguns conceitos devem ser demonstrados de forma concreta como teatral ou cênica.

Devido à rejeição de M. F. ao Atendimento Educacional Especializado respeitou-se a vontade e individualidade da mesma, porém, decidiu-se organizar um atendimento estratégico e indireto para eliminar as dificuldades e barreiras existentes no desenvolvimento dos aspectos sócioafetivo, sócioambiental e cognitivo. O atendimento foi organizado da seguinte forma: de fevereiro a dezembro de 2015; duas vezes por semana; tempo de atendimento de 50 minutos. A composição do atendimento: coletivo em sala comum e em quadra, pátio ou extracurricular.

Figura 1 – Aula de LIBRAS na sala de aula comum



Fonte: Autor PAIVA, 2015 (Imagem das aulas de LIBRAS na sala de aula comum dos alunos do 5º ano da referida pesquisa)

(83) 3322.3222

contato@cintedi.com.br

www.cintedi.com.br



Figura 2 – A aluna expressando alegria por ter conhecimento no assunto



Fonte: Autor PAIVA, 2015 (Imagem das aulas de LIBRAS na sala de aula comum dos alunos do 5º ano da referida pesquisa)

Figura 3 – Alunos interagindo apresentando seu nome em LIBRAS para o colega



Fonte: Autor PAIVA, 2015 (Imagem das aulas de LIBRAS na sala de aula comum dos alunos do 5º ano da referida pesquisa)

Figura 4 – Professora da sala de aula comum aprendendo juntos com os alunos a LIBRAS.



Fonte: Autor PAIVA, 2015 (Imagem das aulas de LIBRAS na sala de aula comum dos alunos do 5º ano da referida pesquisa)





Figura 5 – Professora da sala de aula comum aprendendo juntos com os alunos a LIBRAS.



Fonte: Autor PAIVA, 2015 (Imagem das aulas de LIBRAS na sala de aula comum dos alunos do 5º ano da referida pesquisa)

O atendimento em sala foi realizado através de jogos cooperativos de inclusão, utilizando sempre a ciranda com contação de história bilíngue, dominó bilíngue de palavras, figuras, sinais em instrumentos concretos construídos para esse fim, e em quadra com as atividades físicas inclusivas com todos os alunos com e sem deficiência (pares) para facilitar a inclusão da mesma.

Figura 6 – Peça do jogo cooperativo de inclusão denominado Dominó Humano



Fonte: Autor PAIVA, 2015 (Recurso pedagógico construído e utilizado para o desenvolvimento sócio-cognitivo dos alunos do 5º ano da referida pesquisa)





Figura 7– Peça do jogo cooperativo de inclusão denominado Dominó Humano



Fonte: Autor PAIVA, 2015 (Recurso pedagógico construído e utilizado para o desenvolvimento sócio-cognitivo dos alunos do 5º ano da referida pesquisa).

Esse recurso pedagógico segue a metodologia do jogo de dominó, é um recurso que desenvolve nos participantes a percepção, atenção e memória, assimilação, classificação de sinais e cores, todas as peças se encaixam entre si com detalhamento de cores, que facilitam a aprendizagem do bilinguismo, as peças são de A à Z incluindo o Ç, em L2, PORTUGUÊS/LIBRAS, é utilizado em ciranda, pode ser realizado em qualquer lugar como sala comum de ensino regular, pátio, biblioteca, quadra e etc. Se observamos a Figura 6 em seu rodapé e direita podemos ver que a cor em volta é verde escuro sinalizando o Cê-cedilha e na Figura 7 na esquerda e cabeçalho a letra Cê-cedilha, isso apresenta um elo que é percebido pelos alunos nas práticas do jogo, é um jogo cooperativo de inclusão porque ao longo da prática os mesmos vão unindo as mãos após a realização do sinal, se esquecer pode olhar para o colega anterior, uma prática lúdica que desperta a espontaneidade de colaboração dos envolvidos e aprendem se divertindo.

Os materiais produzidos e utilizados com os alunos foram: praxia fina (colagem em linhas retas, sinuosas e verticais); Computador e teclado; Agenda Diária; Construir vocabulário bilíngue para ler e escrever, quando são aprendizes visuais; Instruções curtas facilitam a aprendizagem; Tarefas gradativas; Trabalhar com o que o aluno gosta; Verbalizar em LIBRAS a estrutura da frase para o aluno ou até escrever para ele copiar; Pintura e desenho.

Para haver um melhor desenvolvimento com maior rapidez e dinâmica da evolução do aluno fez-se necessários, parcerias com outras instituições e profissionais de áreas específicas,

a saber: Família; Psicólogo; Fonoaudiólogo e a principal estratégia que foi a articulação com o Professor da sala de aula comum.

Na sala comum apenas no período de fevereiro a junho, notou-se avanços significativos de aprendizagem em relação a M. F., seus pares e professora de sala, tanto os alunos como a professora não tinham conhecimentos com a LIBRAS, as aulas tornaram-se disputadas pela a referida clientela, a turma ficou ansiosa pelas aulas de Libras devido ser conteúdo diferente e com metodologia lúdica, percebeu-se durante esse período que os alunos aprenderam o alfabeto e nomes, aprendizagem relevante na língua de sinais, comunicavam-se através da linguagem alfabética e alguns sinais entre si e com M. F., facilitou-se a comunicação e compreensão da referida aluna com seus pares e professora. A metodologia foi tão bem aceita que até a gestão escolar participava em alguns momentos, durante todo o período da pesquisa a professora do AEE por hipótese alguma poderia faltar nos dias das aulas, pois, as mesmas eram muito esperadas por todos da sala.

Nesse íterim, observou-se elevação da autoestima de M. F., julgava-se mais inteligente nos momentos das aulas, orientava os colegas, participava das atividades em sala e demonstrava-se sempre alegre e sorrindo, seu comportamento mudou bastante.

Em quadra no início não aceitava participar e de acordo que acontecia às práticas cooperativas em sala comum ela foi demonstrando interesse em participar de todas as atividades, no final do processo a mesma externava está bem socializada, participava também das atividades culturais da escola que antes essas ações não eram possíveis devido ao comportamento atípico da mesma, o seu desenvolvimento cognitivo foi tão expressivo que sua mãe não queria que a mesma saísse da escola, porém, não foi possível por ser uma escola de 1º ao 5º anos e naquele momento reter a aluna no mesmo ano, poder-se-ia ter um efeito negativo emocional na aluna.

Segundo a professora da sala comum, essa estratégia foi de fundamental importância não só para M. F., mais para todos os envolvidos, pois proporcionou o aprendizado nessa clientela, despertou o sentimento de solidariedade, companheirismo e amizade mútua, pois sabe-se que hoje e sempre todos os indivíduos são considerados na mesma normalidade, porém, respeitando-se as diferenças individuais.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Sabe-se que o desenvolvimento humano, está imbricado ao próprio DPM (Desenvolvimento Psicomotor) lado a lado com os aspectos cognitivos, afetivos e sociais. E,

portanto, pode-se dizer que o desenvolvimento está presente na maioria das ações, seja na escola, na família ou em lugares diversas de socialização ambiental como a dança, a recreação, o esporte e lazer.

Nessa ótica, e de acordo com os resultados obtidos os objetivos foram alcançados, a metodologia foi muito bem aplicada, porém, necessita que seja replicada por outros professores da sala de aula comum e em formação de professores.

E que a princípio, o conhecimento acerca do desenvolvimento motor teve muito a contribuir com os programas de intervenção em Educação Física Inclusiva ou Atividades Físicas Inclusivas e que os objetivos propostos até o momento estão sendo satisfatórios.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Decreto 6.571, de 17 de setembro de 2008.** Dispõe sobre o atendimento educacional especializado, regulamenta o parágrafo único do Art. 60 da Lei Nº. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, e acrescenta dispositivo ao Decreto Nº. 6.253, de 13 de novembro de 2007. Secretaria de Educação Especial - MEC/SEESP, 2008. Disponível em: <[www.mec.gov.br/seesp](http://www.mec.gov.br/seesp)>. Acesso em: 03. maio. 2010.

\_\_\_\_\_, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Ensino de Língua portuguesa para surdos: caminhos para a prática pedagógica.** Vol.2, 2ª ed., Brasília: MEC/SEESP, 2007.

\_\_\_\_\_, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Educação infantil: saberes e práticas da inclusão: dificuldades de comunicação e sinalização: surdez.** 4ª ed., Brasília: MEC/SEESP, 2006.

DORZIAT, A. Metodologias específicas ao ensino de surdos: análise crítica. **Integração**, n. 18, p. 13-8, 1997.

FERREIRA, E. L. **Atividades físicas inclusivas para pessoas com deficiência**, /Eliana Lucia Ferreira (organizadora). - Mogi das Cruzes : Confederação Brasileira de Dança em Cadeira de Rodas, 2011. 238 p. : il. ; 21 cm. — (Inclusão e deficiência ; v. 2)

\_\_\_\_\_, **Atividades físicas inclusivas para pessoas com deficiência** / Eliana Lucia Ferreira (organizadora). - Mogi das Cruzes : Confederação Brasileira de Dança em Cadeira de Rodas, 2011. 238 p. : il. ; 21 cm. — (Inclusão e deficiência ; v. 4)

\_\_\_\_\_, **Atividades físicas inclusivas para pessoas com deficiência** / Eliana Lucia Ferreira (organizadora) Mogi das Cruzes; Confederação Brasileira de Dança em Cadeiras de Rodas, 2011. (Inclusão e deficiência; v.8).

LIMAVERDE, A; POULIN, J. R.; FIGUEIREDO, R. V. **Atendimento Educacional Especializado do aluno com deficiência intelectual.** São Paulo: Moderna, 2010.

GOMES, R. V. B.; FIGUEIREDO, R. V.; SILVEIRA, S. M. P.; CAMARGO, A. M. F. **Políticas de Inclusão Escolar e Estratégias Pedagógicas no Atendimento Educacional Especializado** 2016.

Merriam, S. (1988) **Case study research in education: A qualitative approach**. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

SASSAKI, R.K. **Acessibilidade total: uma questão de direitos humanos**, CANOAS, 2005. Texto abordado na I Conferência Municipal de Direitos da Pessoa com Deficiência, do Conselho Municipal da Pessoa com Deficiência de Canoas, em 21 de setembro de 2005, na cidade de Canoas; RS.

SOLER, R. **Jogos Cooperativos para Educação Infantil**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

VYGOTSKY: **Aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio- histórico**. Scipione. Série Pensamento e Ação no Magistério. 1993.

\_\_\_\_\_, Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. (Org.). **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1989. p. 103-117.

\_\_\_\_\_, **Pensar a educação: contribuições de Vygotsky**. In: **Piaget- Vygotsky: novas contribuições para o debate**. São Paulo: Ática, 1988.