

Jogos educativos na aprendizagem dos alunos disléxicos: relato de experiência

Educational games in the learning of dyslexic students: experience report

Thais Faustino Bezerra¹

José Wellington Macêdo Viana²

Viviana Freitas Araújo³

José Freitas Araújo⁴

Joana Darc Costa Silva Bezerra⁵

Antônio Carlito Bezerra dos Santos⁶

Rosa Caroline de Alencar⁷

Resumo: Nesse relato de experiência é discutido sobre a dislexia, um transtorno na aprendizagem caracterizado por dificuldades na correção e/ou fluência na leitura de palavras e por baixa competência leitora e ortográfica. Para minimizar estas e outras dificuldades associadas à dislexia, torna-se necessário o repensamento das práticas de ensino-aprendizagem no contexto escolar, envolvendo não só os disléxicos, mas também os professores e a comunidade escolar em geral. Nesta perspectiva, o uso de jogos educativos em sala de aula torna-se alternativa viável para potencializar a exploração e construção do conhecimento, uma vez que conta com a motivação interna, típica do lúdico, e possui uma enorme relevância para o seguimento do método de conseguir habilidades internas e externas do conhecimento, permitindo ao aluno disléxico ter uma visão diferente para compreender o que é abordado em sala. Diante do exposto, este estudo objetivou desenvolver jogos educativos em sala de aula com alunos disléxicos no intuito de melhorar o processo de aprendizagem dos mesmos. Metodologicamente, este trabalho é derivado de um projeto de extensão aplicado em uma escola de rede pública localizada na cidade de Missão Velha-CE e que consta basicamente de um levantamento bibliográfico em sites de busca como o Google Acadêmico e de etapas importantes que foram sumarizadas ao longo deste trabalho. A experiência obtida com os discentes disléxicos no ambiente escolar foi significativamente proveitosa em termos de ensino-aprendizagem, principalmente ao se vivenciar vários momentos da vida destes alunos em sala de aula, auxiliando-os em sua caminhada pelo conhecimento.

Palavras-chave: Dislexia. Ensino-aprendizagem. Jogos Educativos. Relato de experiência.

Abstract: In this experience report is discussed about dyslexia, a learning disorder characterized by difficulties in correctness and / or fluency in word reading and poor reading and spelling competence. In

¹ Universidade Regional do Cariri (URCA). E-mail: thaisfaustino00@gmail.com

² URCA. E-mail: wellingtonmacedo1819@gmail.com

³ URCA. E-mail: viviana-araujo@outlook.com

⁴ URCA. E-mail: jfreitasa19@gmail.com

⁵ URCA. E-mail: joana26free@gmail.com

⁶ URCA. E-mail: carlito.santos@urca.br

⁷ URCA. E-mail: rosacarolline@hotmail.com

order to minimize these and other difficulties associated with dyslexia, it becomes necessary to rethink the teaching-learning practices in the school context, involving not only dyslexics, but also teachers and the school community overall. In this perspective, the use of educational games in the classroom becomes a viable alternative to enhance the exploration and construction of knowledge, since it has the internal motivation, typical of the ludic, and having a huge relevance for following the method of obtaining internal and external skills of knowledge, allowing the dyslexic student to have a different view to understand what is approached in class. Given the above, this study aimed to develop classroom educational games with dyslexic students in order to improve their learning process. Methodologically, this work is derived from an extension project applied in a public school located in the city of Missão Velha-CE, and that basically consists of a bibliographic survey on search sites such as Academic Google and important steps that were summarized throughout this work. The experience got from dyslexic students in the school environment was significantly beneficial in terms of teaching-learning, especially when experiencing various moments of life of these students in the classroom, assisting them in their walk for knowledge.

Keywords: Dyslexia. Teaching-learning. Educational games. Experience Report.

1 INTRODUÇÃO

No século XXI, muito se tem discutido entre os estudiosos sobre a dislexia, um transtorno na aprendizagem hereditário e de origem neurológica, que ocorre em cerca de 10% da população mundial e cuja incidência é maior em crianças do sexo masculino, em uma proporção de 3/1 (NICCO, 2005 *apud* D’AFFONSECA, 2005; SANTOS *et al.*, 2014).

No sentido mais amplo, a dislexia é:

Uma incapacidade específica de aprendizagem, de origem neurológica, caracterizada por dificuldades na correção e/ou fluência na leitura de palavras e por baixa competência leitora e ortográfica. Estas dificuldades resultam de um déficit fonológico, inesperado, em relação às outras capacidades cognitivas e às condições educativas. Secundariamente podem surgir dificuldades de compreensão leitora, experiência de leitura reduzida que pode impedir o desenvolvimento do vocabulário e dos conhecimentos gerais (PINTO, 2012, p. 22).

Não obstante aos inúmeros conceitos existentes de dislexia dado por diferentes autores e embasados cientificamente, há quem acredite que este transtorno de aprendizagem é uma doença considerada contagiosa, tendo em vista o engendramento de vieses conceituais errôneos da verdadeira situação do distúrbio de interferência de aprendizagem que é a dislexia. Neste ponto, cabe ressaltar uma

colocação de Silva (2009) de que “[...] a dislexia não é uma doença, mas sim um funcionamento insólito do cérebro para o processamento da linguagem” (SILVA, 2009, p. 471) e que resulta, por conseguinte, em déficits no processo de leitura, escrita, compreensão de letras e formação de palavras.

Nesta perspectiva, torna-se necessário o repensamento das práticas de ensino-aprendizagem para alunos disléxicos no contexto escolar a fim de minimizar a progressão da dislexia e sanar muitos dos déficits a ela associados (BARBOSA, 2014). Para tanto, levando-se em consideração que “[...] o grande desafio para a educação é pôr em prática hoje o que vai servir para o amanhã” (D'AMBROSIO, 1996, p. 80), os jogos educativos tornam-se uma ferramenta amenizadora e com progresso positivo para os discentes na sua extensão pelo estudo, facilitando a decodificação, desorganização na maneira de escrever e ler palavras simples ou compostas, distração na hora da aula e entendimento no conteúdo ministrado pelo docente em sala.

Segundo Kishimoto (2003), a utilização de jogos educativos em sala de aula potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, e possuir uma enorme relevância para o seguimento do método de conseguir habilidades internas e externas do conhecimento, ao modificar a teoria estudada em sala de aula por ser uma técnica dinâmica e facilitadora do saber.

No decorrer deste recurso didático que são os jogos educativos, a mediação do conteúdo transforma-se em possíveis possibilidades para os discentes disléxicos, trabalhando coordenação motora, aprimoramento do cognitivo, desenvolvendo a autoconfiança de si mesmo, assim como a socialização entre todos os colegas da classe escolar (ANTUNES, 2012). Desse modo:

Os jogos educativos podem se tornar ferramentas importantes no processo ensino-aprendizagem, estimulando o interesse do aprendiz de forma prazerosa e interessante. A criatividade, a imaginação, a interação e o aspecto lúdico, presentes nos jogos educativos, estimulam as relações cognitivas, como o desenvolvimento da inteligência e das relações afetivas, verbais, psicomotoras e sociais (SILVEIRA; BARONE, 1998, p. 52).

O desenvolvimento e aplicação dos jogos educativos é sumamente explorativo e propício para aprendizagem, norteando o aprendiz a investigar o motivo daquele determinado assunto ensinado pelo docente, permitindo ao aluno disléxico ter uma visão diferente para compreender o que é abordado em sala.

Através do material adotado pelo professor nos jogos educativos, nasce um despertar do aluno disléxico pelo aprendizado e uma oportunidade flexível à sua necessidade específica. Neste sentido, acentua-se o nível normal de inteligência do aluno, levando-se em consideração que a diferenciação ocorrerá na estratégia pedagógica da mediação das temáticas abordadas em sala, tendo em vista um disléxico aprender de maneira diferenciada de outro colega de sala sem quaisquer transtornos no processo de ensino-aprendizagem (FONSECA, 2009).

Em suma, é possível perceber que quanto mais depressa usufruirmos das práticas educativas dos jogos em sala de aula, mais rapidamente os alunos disléxicos terão a possibilidade favorável de aprender mais rapidamente, ampliando os processos de ensino-aprendizagem.

Diante do exposto, este estudo objetivou desenvolver jogos educativos em sala de aula com alunos disléxicos no intuito de melhorar o processo de aprendizagem dos mesmos.

2 METODOLOGIA

O presente trabalho deriva de um projeto de extensão, financiado pela Pró-Reitoria de Extensão (PROEX) da Universidade Regional do Cariri (URCA), intitulado como: “Jogos x dislexia: uma prática educativa construidora de aprendizagem”. O trabalho foi desenvolvido no decorrer do ano de 2019, em uma escola de rede pública do município de Missão Velha, CE.

A escola preza pelos valores de compromisso, respeito, consciência, credibilidade e ética. O educandário possui uma boa estrutura, funcionamento de qualidade, funcionários preocupados para proporcionarem um ambiente agradável para os alunos, professores capacitados nas diversas áreas do conhecimento e uma diretora escolar sempre preocupada em propor melhorias relevantes para a escola. Ademais, o educandário recebe turmas do 6º, 7º, 8º, 9º - EJA 1º/5º, EJA 6º/7º, EJA 8º/9º, tendo funcionamento no período Manhã, Tarde e Noite.

Para realização deste trabalho, primeiramente foi feito um levantamento bibliográfico em sites de busca como o Google Acadêmico a fim de formular embasamentos teóricos para compreender os jogos educativos em associação com a dislexia. Este relato de experiência foi realizado com os alunos do 6º ano e 7º ano, totalizando o total de 10 discentes disléxicos.

Este estudo pode ser caracterizado como um procedimento de ação, conforme descrito anteriormente por Xavier (2014, p. 47):

É aquele estudo em que o pesquisador faz intervenção direta na realidade social. Que se apresenta algum problema. Ele interage de forma intensa com os sujeitos pesquisados e com a realidade que o cerca. Além de constar o problema e suas causas, ele procura solucioná-los de modo prático e conscientizar os

sujeitos sobre a melhor forma de evitar a ocorrência de tais problemas.

Foram elencadas algumas etapas para a realização do projeto, como procurar uma escola de ensino, observação em sala de aula, análises dos discentes disléxicos, montagem do material teórico e prático, coleta de material reciclável, desenvolvimento e aplicação dos jogos educativos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A experiência profissional e os resultados obtidos na pesquisa elaborada para este trabalho demonstraram que as dificuldades de aprendizagem de maior ocorrência referem-se aos discentes com dislexia. Como destacado anteriormente, a dislexia é um tipo de distúrbio de aprendizagem específico da linguagem, normalmente caracterizada por dificuldades em leitura, escrita e soletração de palavras (BARBOSA, 2014).

No entanto, nem sempre estes sintomas são facilmente percebidos pelo professor em sala de aula, tornando-se fundamental observar constantemente os discentes que apresentem quaisquer distúrbios de leitura, escrita e fala (SANTOS *et al.*, 2014). A partir daí, torna-se necessário identificar quais as principais medidas a serem tomadas para auxiliar tais discentes na sua caminhada escolar. Uma dessas medidas inclui a criação de um ambiente propício ao desenvolvimento de interações sadias entre o disléxico e outros alunos sem quaisquer distúrbios no ensino-aprendizado, minimizando exclusões sociais que porventura possam surgir.

Durante o decorrer deste estudo, foi possível observar, nos momentos de recreio, por exemplo, uma integração satisfatória com o

grupo de alunos disléxicos e aqueles sem quaisquer transtornos no ensino-aprendizado através do desenvolvimento de conversas sadias, brincadeiras prazerosas e convivência respeitosa no ambiente escolar. Garcia, em seu manual de dificuldades de aprendizagem, traz importante contribuição para o trabalho pedagógico no contexto do aluno disléxico ao afirmar que, no ambiente escolar, o importante é trabalhar com atividades relacionadas ao processamento fonológico da linguagem. Assim, os momentos de recreio tornam-se propícios para o desenvolvimento da capacidade fonológica dos disléxicos ao praticar a comunicação interpessoal com outros alunos.

Resultado semelhante foi observado no momento da interação dos alunos disléxicos com os objetos utilizados durante os jogos educativos. Grande parte desses objetos foi confeccionada com material reciclável (Figura 1), buscando, desse modo, a preservação do meio ambiente.

Figura 1 – Coleta de caixa de papelão para usar nos jogos educativos com alunos disléxicos



Fonte: Os autores (2019).

De acordo com Barbosa (2014), atividades como jogos e brincadeiras devem ser estimuladas na linguagem escrita de forma lúdica

para que a criança sinta prazer em escrever. De fato, tal como observado no presente trabalho, as atividades práticas mediante realização de jogos educativos auxiliam o despertar do prazer pela leitura e escrita no disléxico.

Ademais, é imprescindível que o professor esteja familiarizado com este e outros métodos de ensino para maior sucesso com o disléxico, haja vista serem baseados em um programa de linguagem estruturada e fazer uso de todos os canais sensoriais envolvidos, como audição e visão, e uso da memória, tanto na escrita quanto na fala (TAVARES, 2008).

Neste ponto, cabe destacar que o uso de tais métodos pode ser facilmente adaptado de acordo com as principais datas comemorativas do ano, tornando as práticas lúdicas em sala de aula diferenciadas e, por vezes, inovadoras. Neste trabalho, o somatório das principais datas comemorativas, intercaladas com os conteúdos didáticos lecionados pelos professores (quadro abaixo), possibilitaram maior envolvimento interpessoal com os alunos disléxicos, estimulando o prazer deles pelo aprender, tornando, assim, a convivência dinâmica e interativa.

Quadro 1 – Principais datas comemorativas que foram levadas em consideração durante a realização do trabalho

MÊS	EVENTOS E RESPECTIVOS DIAS	MÊS	EVENTOS E RESPECTIVOS DIAS
Março	Dia mundial da água – 22 Dia do circo – 27	Agosto	Dia dos Pais – 11 Dia do Estudante – 11 Dia do Folclore – 22 Dia do Soldado – 25
Abril	Dia internacional do livro infantil – 02 Dia Nacional do Livro Infantil – 18 Dia do Índio – 19 Dia mundial do livro – 23 Dia de Tiradentes – 21 Dia da Páscoa – 21 Descobrimto do Brasil – 22	Setembro	Dia da Pátria – 7 Dia da Árvore – 21

Maio	Dia do Trabalho – 1 Dia das Mães - 12	Outubro	Dia das Crianças – 12 Dia das Bruxas /Halloween – 31
Junho	Dia do Meio Ambiente – 5 Festa Junina - 24	Novembro	Dia da Consciência Negra – 20 Proclamação da República – 15
Julho	Férias / Atividades extras para casa	Dezembro	Dia de natal – 25

Fonte: Os autores (2019).

Foi trabalhado, por exemplo, o dia do Circo, ressaltando-se a importância de Abelardo Silva (Piolim)⁸, a fim de trazer uma nova abertura para um novo conhecimento dos alunos. Como ferramenta pedagógica foi usado o jogo da memória, destacando as características gerais do circo, permitindo aos alunos disléxicos desenvolverem o raciocínio pela memorização das imagens (Figura 2).

Figura 2 – Confeção do jogo da memória



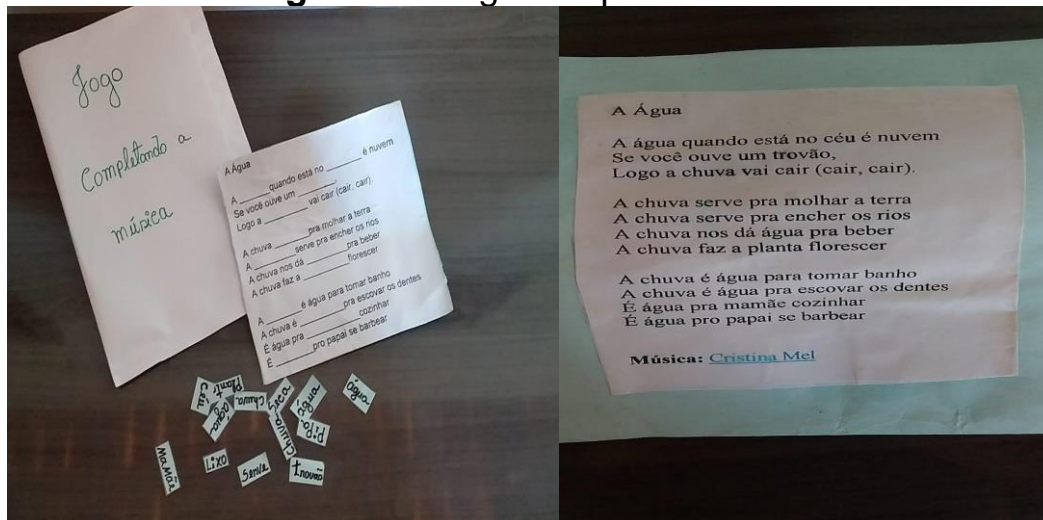
Fonte: Os autores (2019).

Ademais, conseguimos conscientizar e alertar os alunos disléxicos sobre a escassez de água potável no planeta e a importância dela para nossa sobrevivência. Foi usado como estratégia de ensino-aprendizagem um jogo para encontrar a palavra água e palavras relacionadas a temática a fim de formar a música correlata. Essa prática foi essencial no

⁸ Abelardo Silva, mais conhecido como “O Palhaço Piolin”, foi o pioneiro em introduzir a Arte Circense no Brasil, fundando então a primeira escola de circo brasileira em 1977 em São Paulo. Piolin era considerado um grande artista, se destacava pela enorme criatividade cômica e pela habilidade como ginasta e equilibrista.

desenvolvimento da memória, concentração, criatividade, leitura e escrita (Figura 3).

Figura 3 – Jogo completando a música

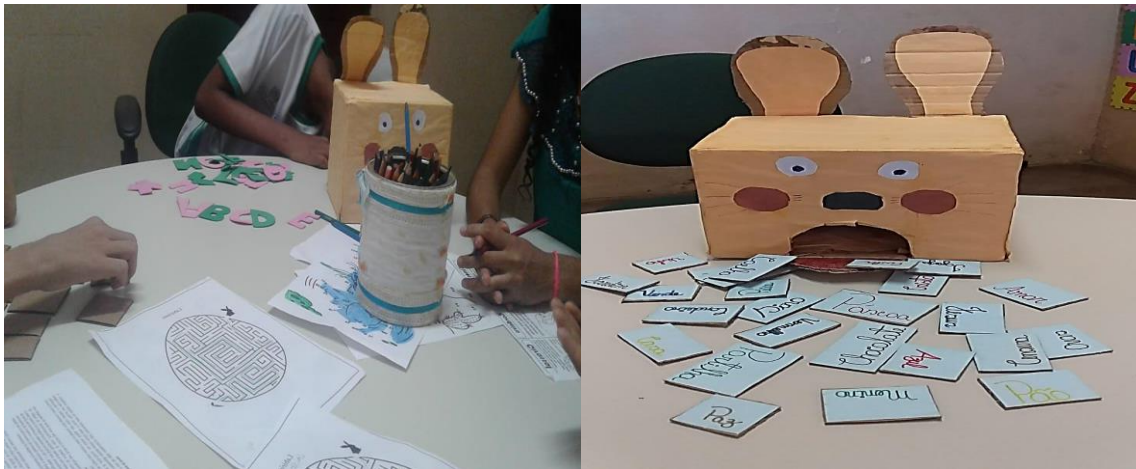


Fonte: Os autores (2019).

O exposto corrobora com os resultados de Santos e colaboradores ao demonstrar que “o jogo tem como propósito construir e desenvolver o processamento auditivo e a habilidade na consciência fonológica para ampliar os requisitos necessários no desenvolvimento da leitura e da escrita” (SANTOS *et al.*, 2014, p. 462).

Também realizamos com os alunos disléxicos o reconhecimento do significado da Páscoa (Civilizações antigas, A Páscoa entre os Cristãos e a Páscoa Judaica), evidenciando os símbolos para sondagem do conhecimento, despertando a coordenação motora, a criatividade e a recordação das cores pelos lápis de cor. Neste ponto, foi trabalhado o “Jogo do Labirinto com Pintura”, e “Dando comida ao coelho”, com palavras feitas de caixa de papelão e a leitura do alfabeto (Figura 4).

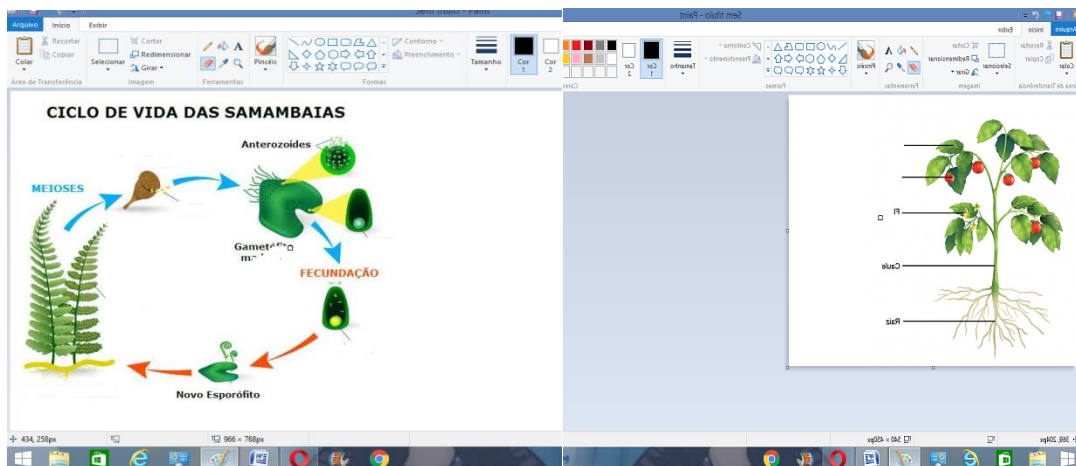
Figura 4 – Aplicação do “Jogo do Labirinto com Pintura” e “Dando comida ao coelho”



Fonte: Os autores (2019).

Para a adaptação desses e de outros jogos educativos, foi usada na presente pesquisa uma ferramenta tecnológica chamada *Microsoft Paint* (Figura 5), a qual permitiu aperfeiçoar os conteúdos de acordo com a carência dos discentes disléxicos, rendendo muitas práticas relevantes. Conforme destacam Santos e colaboradores (2014, p. 2): “A ciência da computação tem apresentado a possibilidade de utilizar suas tecnologias como ferramentas de ensino e aprendizagem, que abrangem as potencialidades do lúdico”.

Figura 5 – Ferramenta *Paint*



Fonte: Os autores (2019).

Tal como observado aqui, aprimoradas pela técnica e pela possibilidade de autoria, essas ferramentas permitem a experimentação e a construção do conhecimento de forma desafiadora, criativa e prazerosa. Amaral e Costa (2011) corroboram ao destacar que:

Por meio de ferramentas tecnológicas, é possível que o indivíduo faça uso de diferentes atividades, estimulando o desenvolvimento das habilidades cognitivas e emocionais, [...] surgindo como um instrumento facilitador no processo de construção do conhecimento pelo disléxico (AMARAL; COSTA, 2011, p. 2).

Após os momentos interativos dos alunos disléxicos com os jogos educativos, sucedeu-se uma observação em sala de aula, onde foram elencados os seguintes aspectos comportamentais que puderam ser observados durante a atividade: carinho, divertimento, liderança, participação, atenção, bagunça, desatenção, interesse, alegria, agitação, timidez, educação, meiguice, companheirismo, capricho e agressividade. Essa experiência em sala permitiu desenvolver melhor as estratégias auxiliares no processo de ensino-aprendizagem, levando-se em consideração que é preciso conhecer para criar práticas assertivas e não somente meras práticas.

Nesta perspectiva, Tavares (2008), entende que tais práticas devam ser apropriadas e possuir as melhores estratégias para inserir os educandos disléxicos na sala de aula regular juntamente com outras crianças, com um professor que compreenda seus problemas e que organize suas aulas de forma a poder prestar ajuda extra, dentro da sala de aula, sempre que eles precisarem.

Com isso, os alunos disléxicos conheceram os diferentes tipos de emoções e sentimentos que existem neles mesmos, além de terem refletido com os seus colegas em grupo a respeitar os funcionários da escola e professores. Pelos jogos educativos, os alunos disléxicos

conseguiram identificar os sentimentos e emoções, completando as emoções faltosas e, através da pintura, puderam expressar o que estavam sentindo naquele exato momento (Figura 6).

Figura 6 – Momento interativo com alunos disléxicos, em que foram trabalhados os sentimentos e as emoções por meio de jogos educativos com materiais recicláveis



Fonte: Os autores (2019).

Mediante análise do relatório de aprendizagem, foi possível observar uma melhor assimilação de diferentes tipos de textos por parte dos alunos disléxicos, envolvendo não só leitura, mas também escrita e oralidade, além de uma melhor fixação de conteúdos de matemática, história, português e ciência.

Além disso, através das observações em sala de aula, evidenciou-se maior concentração e atenção dos alunos disléxicos às explicações dos conteúdos, assim como um melhor desenvolvimento da lição em sala e lição de casa e a assiduidade na escola, ambiente no qual sucedeu-se, conseqüentemente, melhoria quanto ao convívio com outros alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, a utilização dos jogos educativos como ferramenta de estudo possibilitou aos alunos disléxicos uma melhoria no desenvolvimento dos processos de ensino-aprendizagem, facilitando a decodificação na maneira de escrever e ler palavras simples ou compostas, assim como uma maior compreensão dos conteúdos ministrados pelo docente em sala. Ademais, a experiência obtida com a convivência escolar dos discentes disléxicos foi significativamente proveitosa em termos de ensino-aprendizagem, principalmente ao se vivenciar vários momentos da vida destes alunos no ambiente de sala de aula e auxiliá-los em sua caminhada pelo conhecimento, reformulando a teoria e a prática de acordo com suas necessidades específicas, permitindo uma maior construção de conhecimentos coletivamente traspassados mediante interação em grupo.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, N. C.; COSTA, P. C. A informática como auxiliar no tratamento da dislexia. **Revista Científica Eletrônica de Pedagogia**, Garça, SP, Ano 9, n. 1, [p. 1-6], jan. 2011.
- ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- BARBOSA, C. F. F. **Dislexia**: dificuldades de aprendizagem na escola. 2014 30 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.
- D’AFFONSECA, S. M. **Compreendendo a dislexia**. [s.l.: s. n.], 2005.
- D’AMBROSIO, U. **Educação Matemática**: da teoria à prática. Campinas: Papyrus, 1996. 121 p.
- FONSECA, V. Dislexia, cognição e aprendizagem: uma abordagem neuropsicológica das dificuldades de aprendizagem da leitura. **Revista da Associação Brasileira de Psicopedagogia**, São Paulo, v. 26, n. 81, p. 339-353, 2009.

GARCIA, J. **Manual de dificuldades de aprendizagem**: linguagem, leitura, escrita e matemática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998

KISHIMOTO, T. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

PINTO, C. M. R. G. F. **O dia-a-dia da dislexia em sala de aula**: os conhecimentos dos professores do 1º ciclo sobre alunos disléxicos. 2012. 107 f. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) – Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico de Castelo Branco, Castelo Branco, 2012.

SANTOS, J. S.; COSTA, R. A.; DE SOUZA, R. P.; PEREIRA, I. B.; PEREIRA, R. S. O. Proposta de um Jogo Educacional para alfabetização de crianças com dislexia. *In*: Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE), 3, 2014; WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA (WIE), 20, 2014, Dourados-MS. **Anais [...]**. Dourados-MS, 2014. p. 457-466.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. *In*: CONGRESSO RIBIE, 4, 1998, Brasília. **Anais [...]**. Brasília: Universidade Federal do Rio Grande do Sul; Instituto de Informática, 1998.

SILVA, S. S. L. Conhecendo a dislexia e a importância da equipe interdisciplinar no processo de diagnóstico. **Revista da Associação Brasileira de Psicopedagogia**, São Paulo, v. 26, n. 81, p. 470-475, 2009.

TAVARES, H. V. **Apoio pedagógico às crianças com necessidades educacionais especiais Dislexia e TDAH**. 2008. 84 f. Dissertação (Curso de Pós-Graduação em Distúrbio de Aprendizagem - Disciplina de Oftalmologia da Faculdade de Medicina do ABC) – Centro de Referência em Distúrbios de Aprendizagem, São Paulo, 2008.

XAVIER, A. C. **Como fazer e apresentar trabalhos científicos em eventos acadêmicos**. 14. ed. Recife: Respêl, 2014.



Av. Tenente Raimundo Rocha nº 1639
Bairro Cidade Universitária – Juazeiro do
Norte – Ceará – CEP 63048-080

ufca.edu.br



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



proex.ufca.edu.br

periodicos.ufca.edu.br/ojs/index.php/entreacoes

+55 (88) 3221-9286

e-ISSN 2675-5335