

ANÁLISE DOS TRÊS PRINCIPAIS JOGOS ELETRÔNICOS UTILIZADOS PARA DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NA APAE DE VIDEIRA

MACIEL, Ligiane*

RIVEROS, Lilian**

Resumo

O presente trabalho discorre sobre a análise dos três principais jogos eletrônicos utilizados na APAE de Videira para deficiência intelectual. Inicialmente foram analisados todos os jogos eletrônicos encontrados e depois selecionados os três principais que são o ABC Sebran, Boardmaker Speaking Dynamically Pro e o Gcompris. O ABC Sebran é um software que visa a familiarização de letras e números de forma colorida e sonora, tem diversas atividades envolvendo matemática, português entre outras disciplinas. O Boardmaker Speaking Dynamically Pro é um programa desenvolvido para a criação de pranchas de comunicação diferenciada, que conta com uma biblioteca de símbolos e ferramentas que permite a criação do jogo conforme a necessidade. O Gcompris é um software educativo com vários módulos que busca auxiliar no desenvolvimento do raciocínio e conhecimento da criança. Foram, então, selecionados alunos com Autismo, Paralisia Cerebral e Síndrome de Down, que realizam atividades no laboratório de informática e criado uma entrevista estruturada que aborda diversos elementos para ser aplicado aos professores desses alunos.

Palavras - chave: Jogos Eletrônicos. Deficiência Intelectual. Autismo. Paralisia Cerebral. Síndrome de Down.

1 INTRODUÇÃO

As tecnologias vêm crescendo cada vez mais, bem como o aumento de jogos e softwares educativos criados para melhorar o processo de ensino – aprendizagem dentro do ambiente escolar. Jogos e aplicações para pessoas com deficiências vêm ganhando espaço no mercado, na busca da inclusão digital e como instrumentos mediadores de ensino.

Esta monografia teve como objetivo fazer uma análise dos três principais jogos eletrônicos utilizados na APAE de Videira – SC para deficientes intelectuais, envolvendo alunos e professores que atuam na sala de recursos multifuncionais. O deficiente intelectual apresenta condições diferentes de aprendizagem e outros elementos, além do intelectual, estão presentes e interferem na sua aprendizagem.

A informática contribui significativamente dentro de sala de aula no contexto pedagógico, a internet possibilita inúmeras informações que ampliam o conhecimento do aluno e quando bem usada auxilia muito no processo de estimulação e busca pelas informações. Na área da educação especial, muitos softwares, ferramentas, aplicativos estão disponíveis para colaborar sempre dentro do cunho pedagógico.

A tecnologia auxilia sempre como um meio de construção e consolidação dos saberes, podendo auxiliar os alunos com necessidades especiais a ler, escrever de forma mais independente. Os jogos serão analisados, para verificar a sua eficiência na aprendizagem do deficiente intelectual, como melhora da autonomia, estimulação, criatividade, curiosidade, coordenação motora, comunicação, estrutura lógica do pensamento entre outros elementos.

Os jogos eletrônicos, os quais serão aqui abordados são de fundamental importância para o processo de ensino aprendizagem das crianças. Um mundo novo, se abre, rompendo barreiras, se adaptando nas particularidades como no caso das pessoas com necessidades especiais, a inclusão veio para trazer novos olhares frente à educação, bem como novos meios de ensinar, aprender, estimular, diversificar e apresentar o conhecimento.

2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Sistema e Software

SI é um conjunto de elementos que estão organizados, que se relacionam, conectam e interagem uns com os outros para poder processar as informações encontradas e apresenta-las de forma coerente conforme solicitada através dos objetivos estipulados. Esses elementos podem ser dados, recursos ou pessoas e funciona como uma forma de suporte as solicitações humanas.

Sistema segundo Oliveira (2002), é um conjunto de partes interagentes e interdependentes que, conjuntamente, formam um todo unitário com determinado objetivo e efetuam determinada função. Segundo Alvarez (1990), sistema pode ser definido como um conjunto de elementos interdependentes com objetivos comuns, formando um todo.

Software: conjunto de programas (instruções) que faz com que o computador realize o processamento e produza o resultado desejado. É a parte lógica do computador onde a parte física é o Hardware, é o que não podemos pegar o que é abstrato.

Segundo Fernandes software é uma sentença escrita em uma linguagem computável, onde se tem a máquina (computável) capaz de interpretá-la. A sentença (o software) é composta por comandos e declarações de dados, armazenável em meio digital. Ao interpretar o software, a máquina computável realiza as tarefas que foram selecionadas, para as quais o software foi projetado.

Existem dois tipos de softwares que são os sistemas operacionais e os aplicativos. O sistema operacional é o que dá vida ao hardware, é o software básico que controla todo o funcionamento do computador e os aplicativos são os que executam o que é selecionado pelo usuário, como por exemplo, a linha de editores de texto, planilhas, áudio.

Também existem outros tipos de softwares que alinham elementos tanto de software aplicativo quanto de software básico. Estes softwares são

os de linguagem de programação que trazem aos programadores as ferramentas para desenvolver linguagens como o C, C++, NetBeans e os softwares de rede, que são os responsáveis por gerar e intermediar a comunicação dos computadores entre si.

2.2 Software Educacional

Dentro da área da educação existem também os softwares educativos ou softwares educacionais. Os softwares educacionais transformam o computador e suas tecnologias em grande aliado no auxílio do processo de ensino aprendizagem, aumentando as potencialidades do usuário em se comunicar, descobrir e ir além das barreiras da sala de aula ou da escola.

Os softwares são considerados educacionais quando sua metodologia é projetada para auxiliar o aluno no processo de ensino aprendizagem. Porém tanto jogos, aplicativos, ferramentas, podem não ser adequados para algumas situações específicas, como no caso dos usuários portadores de necessidades especiais, que tem suas particularidades e precisam de mais atenção quanto as ferramentas e suas limitações.

Existem dois modelos de software educacional, os que direcionam para uma aprendizagem heurística e os que direcionam para a aprendizagem algorítmica. No modelo de aprendizagem heurística, é predominante atividades de experimentação, com diversos ambientes, situações para colaborar com a curiosidade e criatividade do aluno, onde ele tenha a possibilidade de construir conhecimento por si só e no modelo algorítmico predomina a transmissão do conhecimento onde este conhecimento é repassado por uma sequência de comandos planejados para colaborar com o conhecimento do usuário.

Para o desenvolvimento de um software educacional é necessário compreender a concepção pedagógica que se quer ser abordada. Os softwares de aprendizagem, geralmente são desenvolvidos para uma

determinada área de conhecimento ou um determinado conteúdo a fim de auxiliar no processo de ensino aprendizagem.

2.3 Jogos Eletrônicos e sua importância

Com toda essa evolução tecnológica, muitos jogos eletrônicos, ou seja, jogo de computadores vem sendo criados e propagados com o acesso a internet. Laboratórios de informática dentro das escolas ganham vida e os jogos já fazem parte da vida de muitos estudantes e ganham planejamento nas aulas dos professores.

Os jogos voltados para o processo de ensino aprendizagem, trazem muitas contribuições para os usuários. Eles possibilitam o envolvimento da criança, do jovem de acordo com seus interesses o aumento da capacidade cognitiva, afetiva, criativa e social, bem como auxiliam no processo de coordenação motora, concentração, memória, atenção, raciocínio lógico entre outros fatores.

Barros (1991) ressalta que o desenvolvimento psicomotor é de suma importância na preservação de problemas da aprendizagem e na redução do tônus, da postura, da direcional idade, da lateralidade e do ritmo. Mostra-se como é necessário trabalhar essa questão, pois contribui diretamente no processo de ensino aprendizagem do aluno. Segundo Rodríguez (2008, p. 86);

[...] A coordenação motora como a junção de um conjunto de habilidades e das estruturas corporais. Dentro dos pré-requisitos para o desenvolvimento da coordenação motora, encontram-se a experiência adquirida, a informação sensorial, a capacidade intelectual e a antecipação.

Dentro do ensino especial não é diferente onde os jogos eletrônicos são claro adaptados às particularidades de cada aluno são grandes amigos na ampliação da mobilidade, comunicação e funções motoras. Eles possibilitam a interação de acordo com as condições de cada um mediada pelo educador.

Os jogos possibilitam ao profissional da educação unir o útil ao agradável, ou seja, abordar experiências cotidianas de forma lúdica associando a teoria. Essa interação proporciona a aprendizagem de maneira prazerosa, os jogos são importantes recursos didáticos, que de adequam aos objetivos propostos, instigando o aluno a buscar novos conhecimentos devido ao aumento do interesse, da curiosidade, da interação. Muitas habilidades podem ser desenvolvidas com a utilização de jogos eletrônicos como a coordenação motora, raciocínio lógico, agilidade e concentração. Domingos (2008, p. 25), considera que:

[...] O desenvolvimento do raciocínio é um processo de sucessivas mudanças qualitativas e quantitativas das estruturas significativas, derivando cada estrutura de estruturas precedentes, isto é, o indivíduo constrói e reconstrói continuamente as estruturas que aperfeiçoam o seu raciocínio tornando esta estrutura cada vez mais equilibrada. Neste processo de elaboração, o educando desenvolve a capacidade de analisar, sintetizar, deduzir, concluir e de fazer demonstrações.

É necessário que o professor compreenda a importância dos jogos dentro do processo de ensino aprendizagem, a fim de estimular o seu aluno. É um mundo novo, onde o aluno faz novas descobertas, reflete, toma decisões, estimula e extravasa sua criatividade, curiosidade, autoconfiança desenvolvendo a capacidade intelectual e motora, de forma prazerosa, dinâmica, divertida.

A inovação colabora muito para o mundo dos jogos eletrônicos com as novas tecnologias de smartphones, tablets, notebooks, videogames entre outros. Os jogos vêm se tornando os preferidos dos alunos, combinando diferentes linguagens, ambientes, imagens, sons e textos, possibilitando novas formas de interação, podendo o usuário participar ativamente com suas ações e reações, rompendo barreiras e limitações que ultrapassam a sala de aula.

É muito importante abordar e utilizar jogos em sala de aula como fonte interativa e lúdica de se adquirir o conhecimento. Existem muitos jogos relacionados a cada disciplina de atuação, seja matemática, português, história, geografia, onde o professor pode planejar aulas utilizando essas tecnologias.

2.4 Tecnologia a Favor da Deficiência

A Informática é muito importante para romper barreiras, encurtar distâncias, possibilitar novos conhecimentos e novos horizontes. A Internet dentro do meio escolar é muito importante como recurso pedagógico, traz acesso a muitos softwares e aplicativos, porém é necessário sempre avaliar se estes possuem cunho pedagógico, bem como no caso das pessoas com necessidades especiais, se são adaptados a essas particularidades.

Atualmente existem muitos softwares educacionais voltados a este público, porém na maioria das vezes pouco divulgados. Muitos softwares, ferramentas e aplicativos vêm sendo desenvolvidos visando suprir essa necessidade de adaptação das pessoas com deficiência, visando a superação das limitações que não permitiam antes o acesso a estes materiais, os jogos educacionais são um deles.

Segundo Sternberg (2000), a inteligência está relacionada a diferentes componentes (mundo interno da pessoa, experiência, mundo externo) que expressam um estilo intelectual, podendo este ser também um estilo intelectual criativo. Em outras palavras, a expressão da criatividade está vinculada à inteligência, principalmente à inteligência criativa e à inteligência prática.

O Xbox, por exemplo, veio sendo adaptado para as limitações encontradas, podendo ser trabalhado para deficiências múltiplas, ou seja, tanto física quanto intelectual, proporcionando aos usuários com limitações acesso aos jogos com interface natural, bem como incentivando a autonomia, criatividade e a comunicação.

2.5 Inclusão Digital dentro de Sala de Aula.

As tecnologias estão em constante expansão e a inclusão digital e a tentativa de garantir a todas as pessoas sejam elas de qualquer classe social, raça, etnia o acesso às tecnologias de informação e comunicação. Possibilitar as pessoas se incluam, tendo acesso a ferramentas, aplicativos, internet, onde possam fazer pesquisas, ter seu e-mail, sua rede social entre outros elementos.

Hoje em dia é de extrema importância, com o avanço das tecnologias e a globalização, os professores não podem parar no tempo, devem utilizar o que a tecnologia proporciona em favor do conhecimento, de tornar as aulas mais lúdicas e dinâmicas, proporcionar ao aluno uma visão e uma proximidade diferente do tema e também promover a inclusão digital bem como se aperfeiçoar nas tecnologias da informação, aprendendo muito também.

O professor tem que parar para analisar suas práticas pedagógicas e verificar o que pode levar para utilizar a tecnologia como apoio aos conteúdos, por exemplo, se o conteúdo é matemática, explorar dentro dos softwares educacionais, softwares matemáticos que possibilitam exercícios com frações, geometria dinâmica, interativa entre outros, pois é o professor que orienta o aluno em busca do conhecimento e a inclusão digital auxilia o aluno a manipular as tecnologias utilizadas na sociedade atual.

Primeiro é necessário o educador estudar o seu plano de ensino e verificar o que pode programar com o auxílio do computador, quais os softwares que auxiliam nos objetivos e sua disciplina e estimulam o interesse do aluno em buscar o conhecimento. Hoje em dia encontramos ótimos sistemas operacionais que possibilitam essa interatividade e tem licença gratuita, como o Linux Educacional por exemplo que traz muitos aplicativos de ferramentas educacionais sobre ciência, física, geografia, matemática, português entre outros.

O uso da informática na prática pedagógica tornou-se um assunto a ser debatido e questionado no dia a dia escolar. A informática, se bem

aplicada pelos professores no ambiente escolar se torna uma grande aliada na prática educativa, possibilita informações, estimulando a curiosidade, criatividade e interesse do aluno, trazendo novas visões, muitas antes não possíveis sem o uso da informática, criando novas perspectivas de vida.

Segundo Vygotsky (1994, p. 110):

[...] nas suas relações com o mundo real, do qual faz parte, a criança desenvolve um aprendizado significativo muito antes de entrar na escola. A inter-relação entre aprendizagem e desenvolvimento está presente na vida do indivíduo desde o nascimento. Ele aprende a nomear objetos, contar, pescar, ele imita os mais velhos, questiona para obter respostas às suas indagações. Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta, na escola, tem sempre uma história prévia.

O professor deve analisar os recursos disponíveis do computador verificando o que pode ser utilizado e explorado em sua disciplina. Embora a maioria das escolas ainda não possibilitem ao professor cursos de aperfeiçoamento referente as tecnologias atuais, muitos tem conhecimento e utilizam as ferramentas disponíveis para tornar as aulas mais lúdicas e dinâmicas. Hoje em dia se encontra uma gama de ferramentas tecnológicas que podem ser exploradas, seja computador, data show, retroprojeto, internet, redes sociais, softwares educativos, blogs entre outros.

A Tecnologia pode contribuir para melhorar a qualidade de ensino e de vida se vier com bases em um projeto pedagógico participativa, onde a interação seja constante, seja homem máquina ou aluno professor. O importante é desenvolver essa prática diária onde o aluno consiga aprender e reaprender, buscando segurança e conforto ao lidar com as tecnologias existentes, ampliando visões e encontrando novos conhecimentos e motivação para buscá-los.

Com toda essa evolução tecnológica a escola tem hoje novas técnicas para ensinar e avaliar seus alunos, despertando sua curiosidade em saber e motivando o interesse de fazer novas descobertas. O sistema educacional e a forma de avaliar deve entender que todos os alunos são e

possuem dificuldades diferentes dos outros, a avaliação tem que ser inclusiva e não exclusiva.

Frente a essa dificuldade a avaliação tem que ser qualitativa, abrangendo tudo que o aluno faz e produz, até mesmo quando não se sai tão bem, pois sua dedicação e esforço também merece uma forma de avaliação qualitativa. A informática permite muitas formas diferentes de ensinar, orientar e avaliar os alunos entre elas, fóruns de discussão, aulas de pesquisa, chats, texto colaborativos, questionários online, vídeo conferência, web conferência, entre outros tantos que a tecnologia da informação permite.

Muitas ferramentas já existem para atender os usuários com necessidades especiais. Temos como exemplos os softwares, aplicativos, ferramentas, jogos, jogos eletrônicos, sites educativos que buscam a inclusão e não as exclusões buscam romper as barreiras da limitação seja física ou psicológica, incentivando os alunos a buscar sempre novos conhecimentos, novas janelas, novos horizontes.

Permite desenvolver experiências que incentivam e motivam a curiosidade, aumentando a interação aluno, professor, máquina independente do tempo, como vemos nos cursos a distância, onde são exploradas aulas em ambientes virtuais que podem ser acessadas a qualquer horário.

2.6 Análise dos Jogos Selecionados

Após uma seleção detalhada foram selecionados os jogos: ABC Sebran, Boardmaker Speaking Dinamicly Pro e o Gcompris. Ambos têm as mesmas funcionalidades permitindo uma análise comparativa, sendo assim foram aplicados os jogos com os alunos que apresentam Autismo, Paralisia Cerebral e Síndrome de Down e após, aplicado uma entrevista estruturada com os professores para verificar os resultados observados.

Foi realizada uma entrevista com os professores da APAE de Videira, a fim de coletar as observações sobre os jogos eletrônicos utilizados no

processo de ensino aprendizagem dos alunos. Os professores teriam que atribuir uma nota a cada jogo em vários elementos de 0 (Não se aplica) até 10 (Ótimo), as perguntas seguem abaixo:

- Pergunta 1 - Quanto ao movimento e a estimulação na percepção dos limites e as potencialidades do corpo:

- Pergunta 2 - Quanto ao som que o jogo emite descrição das atividades, músicas entre outros, auxiliando na percepção do realizar a atividade:

- Pergunta 3 - Quanto à parte visual, desenhos, pinturas, figuras, auxiliando no processo de reconhecimento de imagens:

- Pergunta 4 - Quanto à relação com o cotidiano, permitindo a associação de fatores do dia a dia, imagens, sons, hábitos diários:

- Pergunta 5 - Quanto à linguagem oral, auxiliando e estimulando o aluno a aprender palavras novas, podendo assim ampliar seu vocabulário:

- Pergunta 6 - Quanto à linguagem escrita, a reconhecer letras, sílabas, palavras estimulando a parte escrita:

- Pergunta 7 - Quanto à matemática auxiliando no reconhecimento de números, contagem, antecessor, sucessor, sequência entre outros:

- Pergunta 8 - Quanto à matemática, estimulando o reconhecimento do calendário, relógio, idade:

- Pergunta 9 - Quanto à expressão, permitindo a expressão através de atividades que são realizadas:

- Pergunta 10 - Quanto à estimulação da criatividade, através de produções livres e desenhos:

Observado que nem todos os alunos que foram selecionados utilizavam os três jogos, foram selecionados apenas os que já trabalhavam com os jogos selecionados. Depois de selecionar as entrevistas e com o auxílio do Google Docs Formulários foi gerado os gráficos com os resultados das análises de acordo com cada categoria, Autismo, Paralisia Cerebral e Síndrome de Down.

Os gráficos abaixo mostram o resultado da análise da pergunta 1 nos contextos de Autismo, Paralisia Cerebral e Síndrome de Down.

No gráfico 1, podemos observar o resultado da análise aplicada para os alunos com Autismo quanto ao movimento e a estimulação na percepção dos limites e as potencialidades do corpo.

O resultado da entrevista estruturada mostra que o ABC Sebran foi considerado regular 33,3%, ruim 33,3% e não se enquadra 33,3%. Sendo que são analisados alunos com Autismo de níveis de dificuldades diferentes, o valor não se enquadra se aplica aos alunos com um nível de dificuldade maior e que não se encaixam na questão abordada.

O Boardmaker foi considerado regular 66,7%, bom 33,3%. O Gcompris foi considerado regular 33,3%, ruim 33,3% e não se enquadra 33,3%. O gráfico mostra que no quesito movimento o Boardmaker é o jogo que mais se enquadra, com notas que variam entre 5, 6 (Regular) e 8 e 9 (Bom).

No gráfico 2, podemos observar o resultado da análise aplicada para os alunos com Paralisia Cerebral quanto ao movimento e a estimulação na percepção dos limites e as potencialidades do corpo.

O resultado da entrevista estruturada mostra que o ABC Sebran foi considerado regular 33,3% e não se enquadra 66,7%. Sendo que são analisados alunos com Paralisia Cerebral de níveis de dificuldades diferentes, o valor não se enquadra se aplica aos alunos com um nível de dificuldade maior e que não se encaixam na questão abordada.

O Boardmaker foi considerado bom 66,7% e não se enquadra 33,3%. O Gcompris foi considerado regular 33,3%, ruim 33,3% e não se enquadra 33,3%. O gráfico mostra que no quesito movimento o Boardmaker é o jogo que mais se enquadra.

No gráfico 3, podemos observar o resultado da análise aplicada para os alunos com Síndrome de Down quanto ao movimento e a estimulação na percepção dos limites e as potencialidades do corpo.

O resultado da entrevista estruturada mostra que o ABC Sebran foi considerado bom, 33,3% e não se enquadra 66,7%. Sendo que são analisados alunos com Síndrome de Down de níveis de dificuldades diferentes, o valor não se enquadra se aplica aos alunos com um nível de dificuldade maior e que não se encaixam na questão abordada.

O Boardmaker foi considerado bom 33,3%, ótimo 33,3% e não se enquadra 33,3%. O Gcompris foi considerado bom 66,7% e não se enquadra 33,3%. O gráfico mostra que no quesito movimento o Boardmaker é o jogo que mais se enquadra, com notas que variam entre 8 e 9 (Bom) e 10 (Ótimo). Assim seguiu a entrevista nas demais perguntas que abordaram as funcionalidades dos jogos no processo de ensino aprendizagem em diversos fatores conforme perguntas apresentadas.

3 CONCLUSÃO

Os jogos auxiliam sim no processo de ensino aprendizagem de alunos com necessidades especiais. Agem como ferramenta lúdica e dinâmica que contribui em diversos fatores, instigando o aluno a fazer novas descobertas, despertando a curiosidade e estimulando na coordenação motora entre outros fatores.

Ficou nítido que o Boardmaker dos jogos selecionados é o que mais contribui para alunos que apresentam Autismo sendo melhor avaliado em nove de dez quesitos e também apresentou melhor resultado para alunos com Síndrome de Down sendo melhor avaliado em cinco de dez quesitos. O Gcompris foi o que obteve melhor avaliação para alunos com Paralisia Cerebral obtendo melhores notas em seis de dez quesitos.

Observando que o Boardmaker é um jogo específico para alunos com necessidades especiais, observa-se como é importante que mais ferramentas sejam desenvolvidas para atender as particularidades dos usuários. É necessário um olhar mais atencioso a essas questões para conseguir melhores resultados no nível educacional.

REFERÊNCIAS

ALVAREZ, Maria Esmeralda Ballester. Organização, sistemas e métodos. V.1, São Paulo: McGraw-Hill, 1990.

BARROS, Célia Silva Guimarães. Pontos de psicologia do desenvolvimento. São Paulo: Editora Ática, 1991.

DOMINGOS, Jailson.(2008) Jogos didáticos e o desenvolvimento do raciocínio geométrico. Disponível em: <<http://www.webartigos.com>>. Acesso em: 25 de Outubro de 2015.

FERNANDEZ, Alícia. Os idiomas do aprendente. Porto Alegre: Artmed, 2011.
OLIVEIRA, Djalma de Pinho Rebouças de. Sistemas, organização e métodos: uma abordagem gerencial. 13. Editora. São Paulo, 2002.

RODRÍGUEZ, C. G. Educação Física Infantil: motricidade de 1 a 6 anos. São Paulo: Phorte, 2008.

STEMBERG, J. R. (2000). Psicologia Cognitiva. (M. R. B. Osório, Trad.). Porto Alegre: Artes Médicas

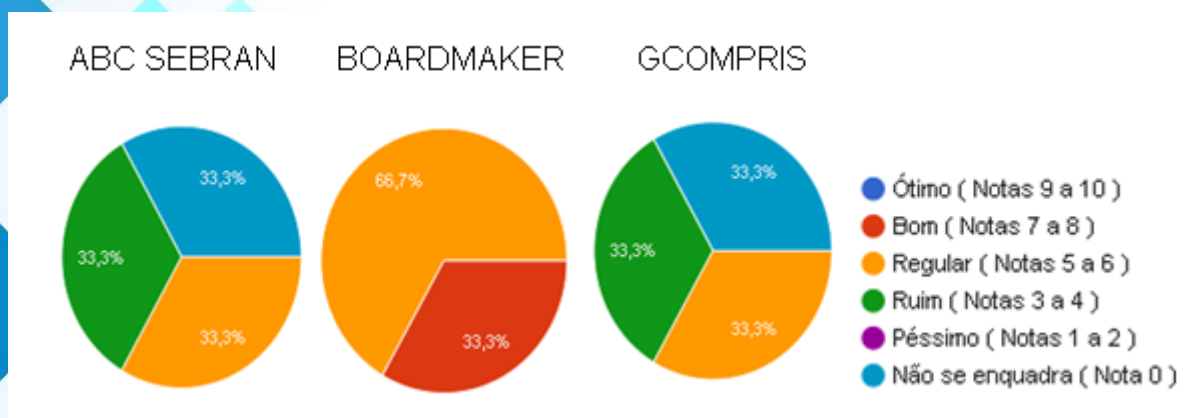
VYGOTSKY, L. S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Sobre o(s) autor(es)

* Graduanda do curso de Sistemas de Informação, da Unoesc Videira. E-mail: ligiane_vda@hotmail.com

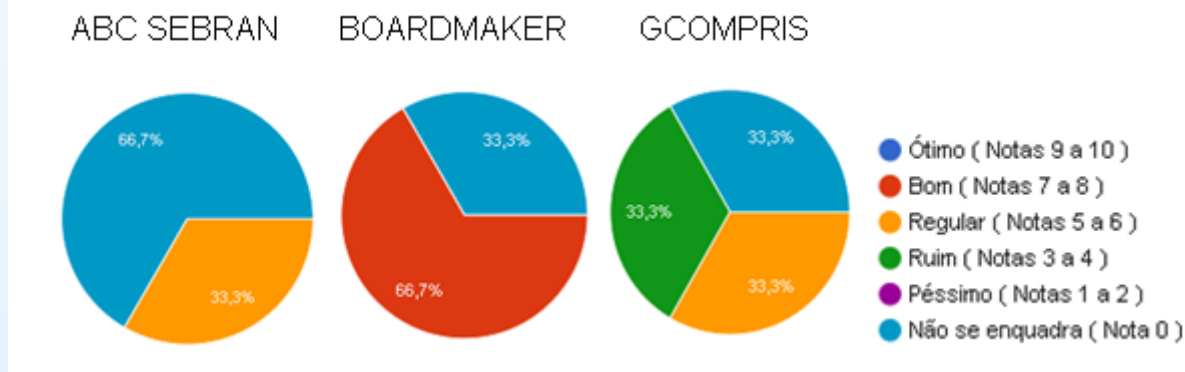
**Mestre em Ciência da Computação pela UFSC. Professora titular da Unoesc Vidiera. E-mail: lilian.riveros@unoesc.edu.br

Gráfico 1 – Resultado da primeira pergunta aplicada para alunos com Autismo



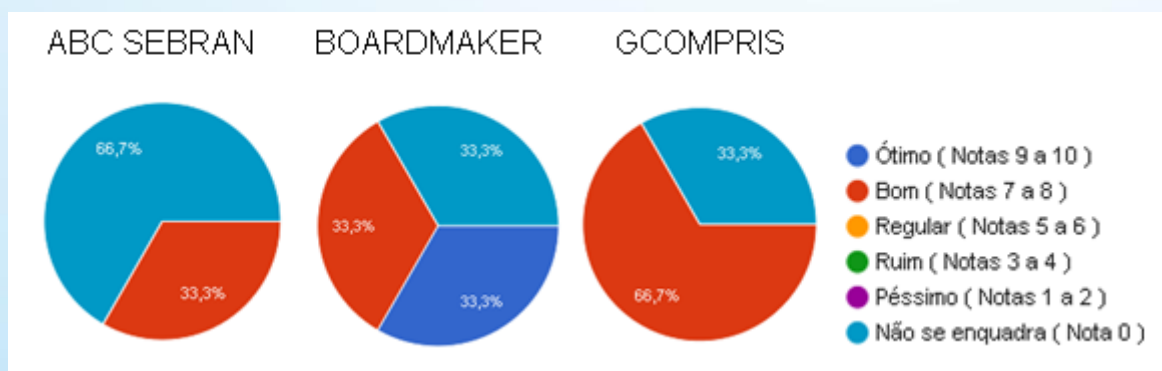
Fonte: Os Autores (2015)

Gráfico 2 – Resultado da primeira pergunta aplicada para alunos com Paralisia Cerebral

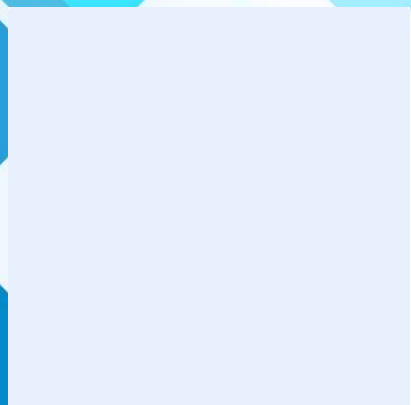


Fonte: Os Autores (2015)

Gráfico 3 – Resultado da primeira pergunta aplicada para alunos com Síndrome de Down

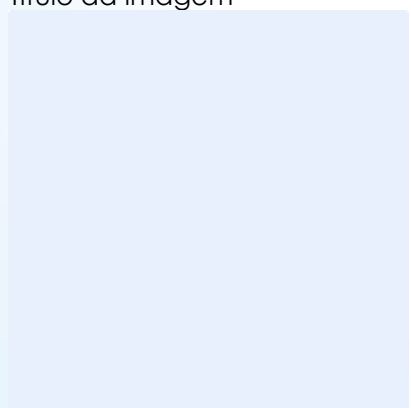


Fonte: Os Autores (2015)



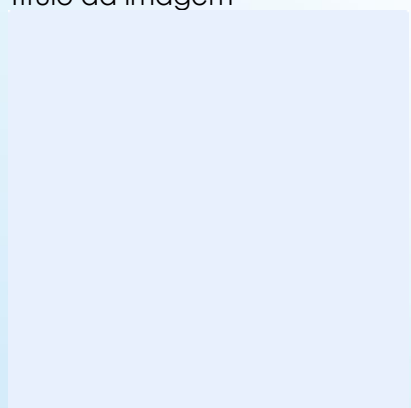
Fonte: Fonte da imagem

Título da imagem



Fonte: Fonte da imagem

Título da imagem



Fonte: Fonte da imagem