

## **EXPLORANDO O RPG ‘AVENTURA NO REINO DAS POTÊNCIAS’: UMA JORNADA DE ENGAJAMENTO NO ENSINO DE MATEMÁTICA**

Maria Gabrielly Tosti de Souza <sup>1</sup>  
Edson Aparecido Dias Junior <sup>2</sup>  
Andresa Maria Justulin <sup>3</sup>

### **RESUMO**

Este artigo relata a aplicação do RPG (Role-Playing Game) "Aventura no Reino das Potências" como uma estratégia pedagógica no ensino de potenciação para alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental. A pesquisa destaca a importância das atividades lúdicas na aprendizagem, destacando o papel dos jogos educacionais como uma ferramenta pedagógica. Essas atividades podem promover a construção contínua do conhecimento, envolvendo os alunos de forma ativa no seu aprendizado. O uso de jogos, como o RPG, estimula habilidades cognitivas, sociais e práticas, como o raciocínio crítico e a colaboração. O RPG, em particular, é descrito como uma atividade que cria um ambiente envolvente e estimulante em sala de aula. A pesquisa revelou que o uso desse jogo educacional aumentou o engajamento dos alunos, melhorou a compreensão conceitual e promoveu o desenvolvimento de habilidades sociais. Os resultados destacam a eficácia do RPG como uma ferramenta valiosa para tornar a aprendizagem mais significativa e envolvente, colocando os alunos como protagonistas ativos de sua própria educação. Além disso, o uso do RPG ofereceu um terreno fértil para o crescimento e o desenvolvimento do potencial dos alunos. No entanto, também são reconhecidas as dificuldades enfrentadas por alguns alunos durante a implementação do jogo, destacando a necessidade de avaliação e suporte individualizado. Portanto, o RPG "Aventura no Reino das Potências" possibilitou uma abordagem educacional que uniu imaginação, criatividade e compreensão dos conceitos matemáticos.

**Palavras-chave:** RPG, Ensino de matemática, Jogos educacionais, Residência Pedagógica, Matemática.

### **INTRODUÇÃO**

Em um mundo em constante evolução, estratégias inovadoras que envolvem os estudantes de maneira significativa e eficaz têm se mostrado fundamentais para promover a aprendizagem ativa e duradoura. Nesse contexto, os jogos educacionais baseados em RPG (Role Playing Games) emergem como uma ferramenta poderosa, permitindo que os alunos se tornem protagonistas ativos em seu próprio processo de aprendizagem.

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, [mariagabriellysouza@alunos.utfpr.edu.br](mailto:mariagabriellysouza@alunos.utfpr.edu.br);

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Licenciatura em Matemática da Universidade Tecnológica Federal do Paraná - UTFPR, [junior.2001@alunos.utfpr.edu.br](mailto:junior.2001@alunos.utfpr.edu.br);

<sup>3</sup> Professora Orientadora: Doutora em Educação Matemática. Professora Adjunta da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. (UTFPR), [ajustulin@professores.utfpr.edu.br](mailto:ajustulin@professores.utfpr.edu.br).

Especificamente, este trabalho se concentra no uso de RPG como uma ferramenta promissora para aprimorar o ensino da Matemática. Conforme observado por Macedo, Petty e Passos (2005), os jogos representam uma ferramenta pedagógica que incorpora elementos lúdicos, capacitando os estudantes a desempenhar um papel ativo na construção do conhecimento. Além disso, como enfatizado por Silveira e Barone (2003), os jogos educativos têm a capacidade de abranger uma variedade de elementos, explorando a dimensão lúdica por meio de atividades simbólicas e construtivas, enquanto auxiliam na aquisição de habilidades cognitivas, como o raciocínio prático, contribuindo para o desenvolvimento de competências práticas, tais como a aplicação de regras, destreza, rapidez, força e concentração.

Este estudo de natureza qualitativa relata a implementação do RPG intitulado "Aventura no Reino das Potências<sup>4</sup>" em uma turma do sétimo ano do Ensino Fundamental de uma cidade do norte do Paraná. Por meio dos registros e relatos dos alunos, pudemos analisar o envolvimento deles e as contribuições para o seu conhecimento.

As descobertas indicam que o uso de jogos educacionais, especificamente o RPG implementado, representa uma abordagem diferenciada, permitindo que o aluno assuma um papel central na construção de seu próprio conhecimento.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A experiência educativa por meio de atividades lúdicas acontece desde bem antes da entrada na escola, sendo uma parte integrante do desenvolvimento do indivíduo desde os primeiros momentos da infância. A criança explora de maneira autônoma uma variedade de práticas que contribuem para a construção de relações e conhecimentos ao longo da vida. Segundo Macedo (2005) o jogo é uma ferramenta pedagógica que explora a Matemática com o lúdico, o que proporciona aos estudantes um papel ativo na construção do conhecimento.

Ao analisar as metodologias educacionais utilizadas na Educação Básica, a maioria das aulas ministradas não é atrativa para os alunos, pois consiste em aulas expositivas conduzidas pelo professor. As aulas lúdicas, além de o aluno se tornar protagonista da sua aprendizagem, pode complementar a outra nos conteúdos propostos.

Ao enfrentarem desafios dentro dos jogos, os alunos exercitam habilidades de pensamento crítico, resolução de problemas, tomada de decisões e criatividade. Além disso, os jogos incentivam a colaboração e o trabalho em equipe, fomentando o crescimento de

---

<sup>4</sup> Jogo autoral produzido pela primeira autora (disponível em: [https://drive.google.com/file/d/1ZCXYA6iR1X\\_ge51erGc2\\_L2Q5ZSf2pv5/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1ZCXYA6iR1X_ge51erGc2_L2Q5ZSf2pv5/view?usp=sharing)).

competências sociais e a capacidade de comunicação dos estudantes, preparando-os para uma interação eficaz no contexto contemporâneo. De acordo com McGonigal (2011) os jogos têm o potencial de estimular um engajamento profundo, impulsionando a resiliência e a colaboração.

O Role-Playing Game (RPG) ou “Jogo de interpretação de papéis” foi originado em 1970. São jogos em que o jogador assume o papel de um personagem dentro de um cenário fictício. Nesse ambiente imaginário, o personagem interage com outros protagonistas e as decisões tomadas pelo jogador têm impacto nos atributos dos personagens e na evolução da trama. Desse modo os RPGs apresentam uma natureza de jogo adequada para ser empregada como ferramenta educativa, dada sua facilidade de implementação em ambientes de sala de aula, sem demandar recursos materiais, tecnológicos ou financeiros substanciais e têm o potencial de criar um ambiente cativante e estimulante. Contudo, é essencial compreender que o RPG não se refere a um jogo singular, mas sim a uma categoria que engloba vários outros jogos devido às suas características compartilhadas.

O RPG, assim como qualquer atividade educacional bem planejada e organizada, tem o potencial de se tornar uma ferramenta altamente prática e lúdica, proporcionando aos alunos uma experiência de aprendizado prazerosa (GRANDO; TAROUCO, 2008). Os autores ainda defendem que devido à capacidade de atrair os estudantes, o RPG, por ser um jogo, pode estimular a abordagem lúdica das atividades enquanto, ao mesmo tempo, trabalha a assimilação de conhecimentos com os alunos (GRANDO; TAROUCO, 2008).

Rodrigues (2004) define o RPG como um jogo que envolve a produção de ficção aonde um mestre narrador apresenta uma aventura que é explorada por um conjunto de jogadores, podendo transcorrer em diversos "cenários", abrangendo desde ambientes de fantasia medieval até terror ou futurismo. Inclusive, pode interagir com um universo ficcional pré-existente.

A utilização do RPG em sala de aula, se configura como uma excelente ferramenta educacional que auxilia na promoção da socialização entre os alunos e até com o professor, possibilitando a cooperação, a criatividade, a interatividade e oferece a oportunidade de explorar a interdisciplinaridade (GRANDO; TAROUCO, 2008).

De acordo com Andrade (2002), os jogos de RPG têm características que os diferenciam dos jogos tradicionais, com foco na colaboração em vez da competição. Ele usa o exemplo da NASA, que escolheu o RPG como o único jogo permitido em missões tripuladas à Marte, devido à sua capacidade de promover ação em grupo e colaboração entre os participantes e o xadrez, um jogo clássico, foi excluído das missões anteriores devido aos problemas que causava, como conflitos e comportamentos obsessivos entre os astronautas.

Conforme apontado por Silva (2004), enquanto os participantes desfrutam da experiência do jogo, muitos aspectos são trabalhados como escrita e leitura, e os conceitos necessários para passar as fases estão presentes durante as sessões do jogo. No estágio de concepção do personagem, anterior ao início da aventura desempenhada pelos protagonistas, os jogadores precisam criar um histórico para o personagem que irão representar. Esse histórico, frequentemente conhecido entre os entusiastas de RPG como "background", implica em relatar parte da vida do personagem, bem como fornecer descrições físicas, psicológicas e comportamentais.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa adota uma abordagem de caráter qualitativo. Conforme descrito por Neves (1996), a pesquisa qualitativa permite uma exploração mais aprofundada e contextualizada, explorando as sutilezas e complexidades dos significados que os indivíduos atribuem ao ambiente em que vivem e às suas interações sociais. Segundo Godoy (1995), a abordagem qualitativa, como uma prática de pesquisa, não se manifesta como uma estrutura fixa e inflexível, ela abre espaço para que a imaginação e a inventividade guiem os pesquisadores na formulação de estudos que busquem abordagens inovadoras.

A pesquisa foi realizada no âmbito das atividades do Programa Residência Pedagógica, no Ensino Fundamental de um colégio do norte do Paraná. Trata-se de uma escola urbana que atende alunos do Ensino Fundamental, do Ensino Médio e cursos pós médio (profissionalizantes). A implementação foi realizada no segundo semestre de 2023, com 20 alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental na disciplina de Matemática, durante duas aulas, sendo a amostra constituída de 20 estudantes.

O jogo de RPG “Aventura no Reino das Potências” foi aplicado como revisão de conteúdo sobre o tema de Potenciação. Para a elaboração do jogo foi pensado para a fim de promover a compreensão de conceitos matemáticos, como potenciação e frações, de maneira envolvente e interativa. A base da metodologia reside na criação de uma narrativa imersiva. O jogador é transportado para um reino mágico, onde enfrenta desafios e inimigos relacionados a potências e frações. Essa abordagem não apenas mantém o jogador engajado, mas também contextualiza os conceitos abstratos em uma história palpável, facilitando sua compreensão.

A sequência progressão do jogo é estrategicamente planejada, sendo que o jogador avança por diferentes fases, cada uma abordando um aspecto específico das potências e frações e à medida que o jogador avança, os desafios se tornam mais complexos, exigindo a aplicação criativa dos conceitos aprendidos anteriormente. Essa progressão gradual permite que o jogador

construa uma base sólida de conhecimento. O feedback contínuo é fundamental na metodologia. O jogo oferece feedback imediato sobre as respostas do jogador, permitindo a correção de erros e o aprimoramento das estratégias. Isso ajuda o jogador a entender seus erros e aperfeiçoar suas habilidades, contribuindo para um aprendizado eficaz e adaptativo.

O objetivo do jogo é os jogadores passarem por todas as cinco fases, resolvendo os desafios e enigmas e, assim, coletar todas as pedras que cada fase proporciona. (Figura 01).

**Figura 01:** Modelo das cartas usadas no jogo



Fonte: Os autores (2023)

Na fase inicial, os jogadores mergulharam na narrativa encantadora do reino das potências. Nesse estágio, eles se familiarizam com os personagens, o enredo e os primeiros vislumbres dos desafios matemáticos que estão por vir. É importante que Vale ressaltar a importância de cada jogador esteja ar com um bloco de anotações, lápis e borracha para resolver os desafios e enigmas de cada fase. À medida que a jornada avança, os jogadores entram nas demais fases e onde deparam-se com descobrem os fundamentos da potenciação. Cada pedra adquirida é como um novo poder conquistado, compreendendo a prática de como os números podem ser elevados a potências.

Conforme os jogadores progredem, eles enfrentaram os desafios nas Profundezas, testando suas habilidades de potenciação em situações mais complexas. A aplicação dos conceitos aprendidos é crucial para superar inimigos e obstáculos, mostrando como a potenciação e a radiciação são ferramentas poderosas na resolução de problemas do mundo real. Em seguida, a última fase, denominada de a “Elemental da Fração” apresenta aos jogadores um intrigante mundo das frações. desafiando-os a usar todo o raciocínio lógico e os conhecimentos que acumularam mobilizados ao longo das fases anteriores.

Após enfrentar desafios que variam, desde dominar as bases da potenciação até explorar as complexidades das frações, os jogadores se encontram diante do último confronto da última

fronteira do seu aprendizado. A tarefa que aguarda os jogadores é decifrar uma mensagem secreta contida em um pergaminho, conforme Figura 02.

Figura 02: Modelo do pergaminho



Fonte: Os autores (2023)

No entanto, essa decifração não é meramente uma questão de aplicar fórmulas matemáticas, ela exige uma análise profunda, um raciocínio crítico e a habilidade de conectar os pontos. Os jogadores precisam extrair as pistas ocultas e usar as frações de maneira astuta para desvendar o significado por trás das palavras. Essa fase final é, sem dúvida, a mais demorada e desafiadora, pois requer paciência, perseverança e, acima de tudo, total atenção.

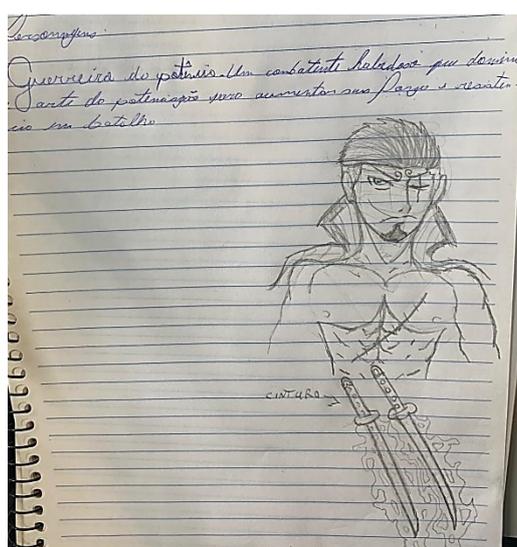
O jogo chegava ao fim quando um discente completava todas as fases e o pergaminho o mandava voltar para o início e levar todas as pedras consigo para restaurar o reino. Em seguida os pesquisadores responsáveis pela aplicação do RPG conferiram se estavam com todas as cinco pedras.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

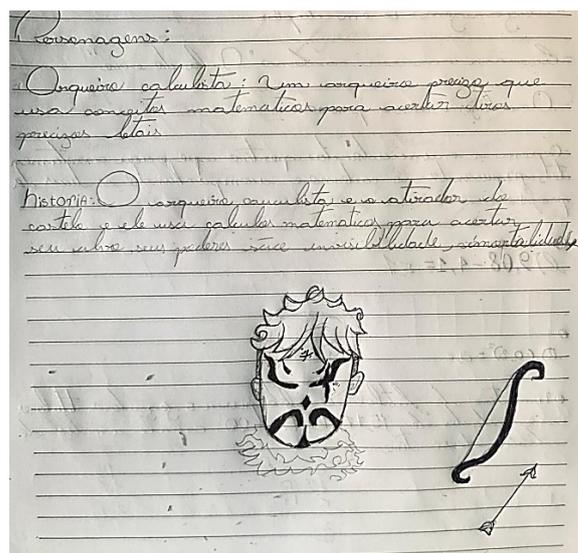
A implementação do RPG "Aventura no Reino das Potências" na turma do sétimo ano do Ensino Fundamental do Colégio Estadual Castro Alves - EFMP, na cidade de Cornélio Procópio, Paraná, proporcionou uma rica fonte de dados sobre sua eficácia como ferramenta de ensino. Os resultados desta pesquisa são fruto de observações, avaliações e registros coletados ao longo da implementação do jogo. Neste sentido, apresentaremos aqui relatos dos alunos envolvidos na oficina. Para preservação da identidade dos mesmos, serão chamados apenas por: aluno 1, aluno 2, e assim sucessivamente.

Iniciando na sala de aula, a narrativa do jogo foi apresentada, com os alunos colaborativamente escolhendo seus papéis de personagens, cada aluno individualmente moldou a história de seu personagem (Figura 3), e os residentes ficaram responsáveis somente por atribuir as habilidades especiais.

**Figura 03:** Exemplos de personagens criados pelos alunos



**GUERREIRO DA POTÊNCIA**



**ARQUEIRO CALCULISTA**

Fonte: Os autores (2023)

Posteriormente, a ação foi transferida para o ginásio da escola, onde todas as etapas do jogo se desenrolaram. Os residentes detalharam os procedimentos do jogo, e o entusiasmo da turma já era palpável, marcado por uma questão essencial: "Haverá recompensas para os primeiros a concluir?" (Figura 4).

Figura 04: alunos desenvolvendo as etapas do jogo



Fonte: Os autores (2023)

Os desafios e enigmas evoluíram em complexidade à medida que as fases do jogo progrediram, enquanto certos personagens detinham a capacidade de saltar ou mesmo proteger seus colegas de equipe. Notavelmente, foi observado que muitos alunos não prestaram a devida atenção ou falharam em compreender as habilidades de seus personagens, resultando em atrasos consideráveis para completar as fases.

Na primeira fase já houve uma problematização:

1º Basilisco Fracional: <sup>5</sup>Uma criatura que lança raios de energia fracionária que divide os jogadores. Desafio: Nesta primeira fase para você não ser atingido pelos raios de energia fracionária do Basilisco, você precisará ser mais esperto que ele e resolver quanto vale  $\frac{2}{5}$  para que assim consiga tomar seu poder e avançar de fase.

*Aluno 1: Esse traço significa divisão, né?*

*Aluno 2: Sim, e depois você tem que dividir.*

*Aluno 1: E o 5 não tem na tabuada do 2, se eu colocar o 4 vai sobrar, pode sobrar?*

*Aluno 2: Você não pode fazer 5 dividido por 2, você tem que fazer 2 dividido por 5, aí você tem que colocar zero e vírgula.*

<sup>5</sup> No jogo um basilisco fracional pode ser entendido como um inimigo a ser derrotado.

No desafio da terceira fase, eles também mostraram dificuldade para encontrar a raiz quadrada de um número com três algarismos e depois fazerem as demais relações necessárias para saber a resposta no final:

*Aluno 3: Como vou saber a raiz desse número tão grande? Não sei decorar tabuada de números tão grandes assim!*

*Aluno 2: Mais você não precisa decorar nada, você tem que ver que faz sentido. Olha, é raiz de 121 então tem que terminar com 1 porque 1 vez 1 é 1! Ai você analisa os outros: dois com dois não daria porque quando somar ia dar outro valor, então só sobra o 1 porque 1 com 0 é 1, 1 somado com 1 é 2 e depois sobra o outro 1 com 0 que é 1, daí você tem o onze vezes onze que dá os 121.*

*Aluno 3: Até eu pensar isso, vocês já passaram na minha frente por isso tem que decorar!*

O diálogo entre os alunos reflete abordagens tentativa do grupo para resolver o problema: O aluno 3 expressa incerteza sobre como calcular uma raiz quadrada de um número grande, evidenciando uma preocupação com a memorização. O aluno 2, por sua vez, oferece uma abordagem mais conceitual, sugerindo que não é necessário memorizar, mas sim analisar os padrões lógicos que cercam a raiz de um número. Ele também exemplifica ao observar que, como o número é 121, a raiz termina em 1, porque 1 multiplicado por 1 é 1, e isso leva a um resultado coerente. A resposta do Aluno 3 parece indicar uma frustração em relação ao tempo que levaria para aplicar a abordagem de Aluno 2, possivelmente por se sentir pressionado pela rapidez dos outros.

Essa interação destaca a importância de uma abordagem para o ensino de Matemática que explore a compreensão dos conceitos e que possibilite a automatização, para que os alunos avancem e desenvolvam procedimentos matemáticos de modo mais ágil. Isso ajuda os alunos a não apenas executarem cálculos, mas também a entenderem por que esses cálculos funcionam, capacitando-os a enfrentar uma variedade de situações matemáticas com confiança. O aluno 2 demonstra uma compreensão mais profunda do conceito de raiz quadrada. No entanto, a reação do Aluno 3 revela a necessidade de dar suporte aos alunos para que possam aplicar tais estratégias de maneira eficaz e confiante. O papel do educador, nesse cenário, é incentivar o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, ao mesmo tempo que ajuda os alunos a superarem os desafios e a se sentirem confortáveis com múltiplas formas de pensar.

Por fim, a última fase foi a que mais causou agitação entre eles, pois quando olharam o pergaminho ficaram observando o que poderiam fazer ali:

*Aluno 4: Eita! Que linguagem é essa?*

*Aluno 5: Boa pergunta, não sei nem por onde começar!*

*Aluno 6: Eu posso invocar um poder de ajuda, se vocês me ajudarem eu falo a ajuda para vocês também.*

*Alunos 4 e 5: Eu topo.*

*Aluno 5: Gente é as letras do alfabeto, olha!*

*Aluno 2: Eu acho que são as letras do alfabeto mesmo, olha ali onde tá 19/26 é o S, então ele tá na posição dezenove do alfabeto de vinte e seis letras.*

Esse diálogo mostra um exemplo de colaboração entre os alunos. Eles estão envolvidos em uma análise para decifrar um enigma relacionado ao alfabeto. A troca de ideias e a disposição de ajudar uns aos outros são aspectos essenciais para a resolução de problemas. Além disso, o aluno que propõe invocar um “poder de ajuda” mostra um toque de gamificação na abordagem, o que pode estimular o engajamento dos alunos. A identificação e aplicação da lógica para relacionar a posição 19/26 com a letra S evidencia um pensamento analítico e uma compreensão dos conceitos subjacentes.

O jogo despertou um interesse notório nos alunos a participarem das aulas e a buscarem de forma a resolução do enigma. Foram encontradas dificuldades durante a realização do jogo, principalmente quando se trata de conceitos matemáticos. A turma, no geral, possui defasagem em Números Racionais, e com a atividade proposta pode-se observar melhor e, assim, auxiliar com atividades futuras para a superá-las.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Explorar o uso desse jogo educacional revelou o envolvimento e o engajamento dos alunos. O RPG “Aventura no Reino das Potências” foi uma prática educacional significativa para os alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental na consolidação de Potenciação e Radiciação, colocando o aluno como protagonista de sua própria aprendizagem.

Os resultados da implementação do RPG “Aventura no Reino das Potências” destacaram o alto nível de engajamento dos alunos, bem como o desenvolvimento notável de habilidades. Essa abordagem pedagógica demonstrou com sucesso sua capacidade de tornar a aprendizagem mais significativa e envolvente, cumprindo assim seu objetivo principal. A utilização desse jogo revelou-se não apenas uma estratégia eficaz, mas também uma ferramenta valiosa para promover a participação ativa dos alunos e estimular o pensamento matemático.

Enquanto se envolvem no jogo os alunos exploraram narrativas envolventes e resolveram desafios matemáticos. Contudo, é importante notar que, durante a implementação do RPG, alguns alunos enfrentaram dificuldades para resolver determinados desafios. Essas dificuldades destacam a necessidade contínua de avaliação e suporte individualizado para garantir que todos os alunos possam se beneficiar plenamente dessa abordagem pedagógica

inovadora. Considerando a diversidade de contextos educacionais, adaptações podem ser necessárias para atender às necessidades individuais dos alunos.

O uso do RPG tem o potencial de transformar a aprendizagem em uma experiência dinâmica e envolvente, onde a imaginação e a criatividade são tão valorizadas quanto os conceitos acadêmicos. Portanto, o RPG “Aventura no Reino das Potências” evidencia que a educação é uma jornada de descoberta, em que o aprendizado e a imaginação se entrelaçam, criando um terreno fértil para o crescimento e o desenvolvimento do potencial do aluno.

## **AGRADECIMENTOS**

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo Programa Residência Pedagógica; ao Departamento Acadêmico da Matemática (DAMAT), da UTFPR *campus* Cornélio Procópio e à professora preceptora do colégio.

## **REFERÊNCIAS**

ANDRADE, F. **Caminhos para o uso do RPG na Educação**. 2002. 03/10/2002. Disponível em <[http://fablablivresp.art.br/sites/default/files/projetos/arquivos/caminhos\\_para\\_o\\_uso\\_do\\_rpg\\_na\\_educacao.pdf](http://fablablivresp.art.br/sites/default/files/projetos/arquivos/caminhos_para_o_uso_do_rpg_na_educacao.pdf)>. Acesso em: 18 ago 2023.

GRANDO, A.; TAROUCO, L. M. R. O Uso de Jogos Educacionais do Tipo RPG na Educação. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, Porto Alegre, v. 6, n. 1, 2008. DOI: 10.22456/1679-1916.14403. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14403>. Acesso em: 23 ago. 2023.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MCGONIGAL, J. **Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. New York: Penguin Books, 2011.

RODRIGUES, S, 1955- **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro; Bertrand Brasil, 2004, 210p.

SILVA, J. M. B. A Leitura na Escola: Problemas e Soluções. **SIMPÓSIO RPG & EDUCAÇÃO**, 2002, São Paulo. Anais. São Paulo: Devir, 2004. p. 254-266.

SILVEIRA, S. R.; BARONE, D. A. C. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Curso de pós graduação em Ciências da Computação UFRGS. 2003. Disponível em: <http://www.c5.cl/ieinvestiga//actas/ribie98/151.html>. Acesso em: 05 ago 2023.