



DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO COOPERATIVO PARA PROMOVER O PROTAGONISMO DE ESTUDANTES SURDOS

Carla Diacui Medeiros Berkenbrock ¹

Rafael Rodrigo de Moraes ²

Fabiola Sucupira Ferreira Sell ³

RESUMO

A inclusão de alunos surdos em escolas regulares no Brasil data do início do século XXI. Entretanto, passados quase 20 anos desde a publicação das legislações que asseguram o ingresso e a permanência do aluno surdo em salas regulares, ainda se observam dificuldades em se estabelecer percursos metodológicos que de fato contribuam com o processo de aprendizagem deste público. Diversos teóricos defendem a utilização de uma educação bilíngue no espaço escolar. Nestes moldes, o ambiente de sala deverá ser compartilhado por um professor bilíngue formado na área da surdez para atender o aluno surdo e pelo professor regente. Espera-se que haja cooperação e engajamento dos profissionais na busca por métodos e dinâmicas que possam contribuir com o desenvolvimento do aluno em sua integralidade. Frente a este cenário, esta pesquisa trata da inclusão de alunos surdos na escola regular e busca contribuir com a instrumentalização de professores para que este público seja genuinamente incluído no espaço escolar. Para isso, está sendo desenvolvido um jogo de tabuleiro onde os jogadores precisam utilizar Libras para cumprir missões. Espera-se com essa questão promover momentos de protagonismo para os estudantes surdos que estiverem participando da atividade. Um estudo piloto do jogo foi realizado com oito alunos da Universidade do Estado de Santa Catarina durante uma oficina de Libras promovida pelo Programa de Extensão "Quero entender você: ações para apoiar a comunicação". Esse programa visa facilitar a comunicação efetiva entre surdos e ouvintes. Esta pesquisa ganha relevância, pois busca problematizar o tema e investigar estratégias e abordagens metodológicas que possam contribuir para a inclusão de alunos surdos na escola regular. Os primeiros resultados apontaram interesse dos participantes pelo jogo, bem como a identificação de áreas que podem ser aprimoradas antes de sua aplicação com o público-alvo.

Palavras-chave: Inclusão, Jogos cooperativos, Educação de surdos.

INTRODUÇÃO

O ensino de surdos envolve diversos desafios, tendo como o principal deles, a comunicação. A língua de sinais é a forma primária de comunicação para a maioria dos surdos, mas nem sempre é devidamente incluída nos sistemas educacionais.

¹ Professora da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, carla.berkenbrock@udesc.br;

² Mestrando do Curso de Pós-Graduação em Ensino de Ciências, Matemática e Tecnologias (PPGECMT) da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, rafael.rodrigo.morais@gmail.com;

³ Professora da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, fabiola.sell@udesc.br;



Para início, é importante salientar que a concepção de surdez neste estudo se situa em um campo sócio antropológico, resultante das últimas décadas, e que considera a surdez como uma diferença política, social e antropológica (GUESSER, 2008). Nesta toada, “a surdez é compreendida como uma diferença a ser politicamente reconhecida e, em última análise, uma experiência visual” (SKLIAR, 2013).

A inclusão de alunos surdos em escolas regulares é recente e assegurada por lei. Elenca-se como importante conquista para a comunidade surda o reconhecimento da Libras como meio legal de comunicação e expressão para os sinalizantes da língua de sinais, assegurada pela Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002 (BRASIL, 2002). Outro importante marco para inclusão de estudantes surdos diz respeito à promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB Lei 14.191, sancionada no dia 03 de agosto de 2021 e que passou a reconhecer a Educação Bilíngue como modalidade de ensino (BRASIL, 2021).

Contudo, como informa Peixoto (2015), apesar das mudanças legislativas que significaram mudanças sociais e políticas para a comunidade surda, professores, intérpretes e estudantes surdos ainda enfrentam muitas barreiras, tanto nos processos comunicativos que envolvem as especificidades das disciplinas escolares e as particularidades comunicacionais dos surdos sinalizantes quanto no estabelecimento de vínculo com os estudantes ouvintes e, de modo geral, para se sentirem verdadeiramente incluídos no espaço escolar. Abed (2016) cita a obrigatoriedade da instituição escolar não somente em possibilitar acesso aos conhecimentos acumulados pela humanidade, mas também se organizar para possibilitar o desenvolvimento integral do sujeito, contribuindo para a formação de seres pensantes, criativos, construtores de conhecimento, que saibam se relacionar consigo mesmo e com os outros, e, de um modo geral, comprometidos na construção de um mundo melhor (ABED, 2016). Assim sendo, o desenvolvimento de estudos e de estratégias para incluir alunos surdos torna-se salutar. Espera-se com este estudo contribuir com o movimento inclusivo e com a genuína inclusão de alunos surdos na escola regular.

Esta pesquisa trata da inclusão de alunos surdos na escola regular e busca contribuir com a instrumentalização de professores para que este público seja genuinamente incluído no espaço escolar. Esta ação ganha relevância, pois como presente na literatura tem se observado dificuldades em se estabelecer percursos metodológicos que de fato contribuam com o processo de aprendizagem dos surdos em salas inclusivas, observando-se ainda, cenários de isolamento, onde muitas vezes o estudante surdo se encontra integrado, mas não pertencente ao espaço escolar, presente, mas não possibilitado, por diversos motivos, de construir relações



construtivas e que favoreçam a sua aprendizagem e desenvolvimento integral (BRITO; CÓRDULA, 2017; LACERDA et al., 2011).

Diante do cenário exposto, este estudo busca investigar as potencialidades do uso de jogos cooperativos para o desenvolvimento da competência socioemocional empatia, de modo a proporcionar momentos de protagonismo para os estudantes surdos. Um estudo piloto do jogo de tabuleiro criado para esse fim foi realizado com estudantes da Universidade do Estado de Santa Catarina.

METODOLOGIA

O estudo piloto permite avaliar aspectos metodológicos e fases de execução do protocolo de investigação, bem como pode ser um instrumento valioso para identificar adversidades decorrentes de um protocolo inadequado (CANHOTA, 2008). Assim, o estudo piloto permite alterar e melhorar o protocolo ainda na fase que antecede a investigação.

Foi realizado um estudo piloto durante um encontro do programa de extensão intitulado "Quero entender você: ações para apoiar a comunicação". Esse programa realiza semanalmente práticas de conversação em Língua Brasileira de Sinais (Libras) com estudantes de diversos cursos da UDESC - CCT, bem como com participantes externos à universidade. O programa visa promover a consciência para melhorar a comunicação entre surdos e ouvintes, fomentar a comunicação efetiva no campo da inclusão social e escolar, bem como produzir e divulgar materiais informativos relacionados a contextos inclusivos. Em cada encontro são ensinados contextos de uso da Libras relacionados com alguma categoria, como, escola, saúde e emprego. A intenção é focar em categorias onde o surdo enfrenta maiores dificuldades de comunicação. Também são utilizados jogos para auxiliar no aprendizado da língua de sinais.

O objetivo do estudo foi analisar a jogabilidade da primeira versão de um jogo cooperativo pensado para oferecer situações em que os participantes possam perceber as dificuldades e potencialidades da pessoa surda. Foram convidados a participar estudantes que participam das práticas de conversação Libras. Participaram do estudo oito estudantes, sendo quatro deles do curso de Engenharia de Produção, dois de Ciência da Computação, um de Engenharia Mecânica, um aluno de Engenharia Elétrica, o autor do jogo, a professora responsável pelas disciplinas de Libras na instituição e a professora coordenadora da ação do programa de extensão. É importante destacar que todos os participantes do estudo piloto são



ouvintes. Os estudantes participantes tiveram a oportunidade de jogar uma partida e propor modificações para uma futura versão.

REFERENCIAL TEÓRICO

O jogo está atrelado à espécie humana, sendo uma atividade lúdica tão antiga quanto a humanidade. Observa-se a presença do jogo em todas as culturas. Pode-se afirmar que a identidade de um povo está intimamente relacionada com sistemas de jogos, sendo estes propiciadores de enculturação (MURCIA, 2005).

Dentre diversas estratégias que podem ser utilizadas no espaço escolar, destaca-se a utilização dos Jogos Cooperativos enquanto ferramenta para tratar de temas específicos e para melhor integrar os alunos que compõem o mesmo espaço. Os jogos cooperativos surgiram da preocupação com a excessiva valorização dada ao individualismo e à competição exacerbada, na sociedade moderna, mas especificamente, pela cultura ocidental. Considerada como um valor natural e normal da sociedade humana, a competição tem sido adotada como regra em, praticamente, todos os setores da vida social (BROTTO, 1999). Conforme cita Brotto (1999, pg 64, apud ORLICK, 1989):

Nós não ensinamos nossas crianças a terem prazer em buscar o conhecimento, nós as ensinamos a se esforçarem para conseguir notas altas. Da mesma forma, não as ensinamos a gostar dos esportes, nós as ensinamos a vencer jogos. A excessiva valorização da competição se manifesta nos jogos através da ênfase no resultado numérico e na vitória. Os jogos tornaram-se rígidos e organizados, dando a ilusão que só existe uma maneira de jogar.

De acordo com Ersching (2020, p. 33):

Os princípios do Jogo Cooperativo vão ao encontro do que se espera por atitudes inclusivas, em que podemos citar: se colocar no lugar do outro, ajudar durante as dificuldades, perceber as dificuldades; sendo assim, todos os participantes são importantes.

A utilização de jogos, de um modo geral, como explicitam Ramos et al. (2017) possibilita o exercício de habilidades emocionais e sociais, uma vez que seu uso favorece a



interação social e a colaboração mútua. Os Jogos Cooperativos apresentam como princípio básico a eliminação do confronto, da disputa, da competitividade e, principalmente, da busca em se obter uma vitória individual a qualquer custo. O enfoque dos Jogos Cooperativos está em evidenciar a cooperação, o respeito mútuo, a alegria e a união (CORREIA, 2016).

O movimento dos Jogos Colaborativos ganhou força a partir das publicações de Terry Orlick na década de 1980. Em seu livro “Vencendo a Competição” o autor apresenta os principais ditames e vantagens deste modelo de jogo (BOCHIO et al., 2019). Importante salientar, assim como cita Soller (2002, apud BOCHIO et al., 2019) que jogos cooperativos sempre existiram, mas que somente começaram a ser estudados e sistematizados na década de 1950 nas América do Norte, onde pesquisadores como o americano Ted Lentz, em 1972 e o pesquisador canadense Jim Deacove passaram a esquematizar modelos de jogos cooperativos que envolvessem valores positivos e atitudes de ajuda ao outro.

No cenário nacional os jogos cooperativos puderam ser observados enquanto estratégia na década de 1980, onde ações pontuais foram observadas na Escola das Nações de Brasília, tendo como filosofia a educação para a paz. Contudo, somente no início dos anos 2000 os jogos cooperativos passaram a receber maior destaque, sendo mérito do pesquisador Fábio Otuzi Brotto, que situa os jogos cooperativos como resposta a uma demanda de preocupação à excessiva valorização dada ao individualismo e a competição exacerbada, na sociedade moderna, em específico, no mundo ocidental (BOCHIO et al., 2019).

A seguir destacamos cinco jogos cooperativos, os quais fazem uso de ferramentas lúdicas visando tornar o processo de aprendizagem mais envolvente e prazeroso.

O Zelo (MELLO, 2020) é um jogo interativo desenvolvido para crianças de 7 a 11 anos. O objetivo do jogo é fomentar a mudança de hábitos dos estudantes em prol de uma Educação Ética/Ecológica, visando contribuir para a convivência ecológica, preservação do planeta e estimulando ações éticas. Nele, os participantes jogam juntos para salvar o planeta Terra que está adoecido.

A Aventura Litorânea (ANAL, 2018) é um jogo desenvolvido para jovens a partir de 18 anos, onde os jogadores trabalham juntos com o objetivo de restauração e preservação ambiental em diferentes ambientes localizados no estado do Espírito Santo. O tabuleiro é situado no litoral do Espírito Santo, e os participantes movem seus personagens por 24 regiões do estado, que estão sofrendo com poluição devido ao desgaste causado pela ação humana e por desastres ambientais. O objetivo dos jogadores é usar as habilidades de seus personagens para se envolverem ativamente nesse contexto, trabalhando em conjunto para limpar todas as regiões afetadas, resultando em um ambiente costeiro livre de poluição.



O Arqueologia dos Números (MARCONDES, 2022) é um jogo cooperativo que busca facilitar a aprendizagem dos sistemas de numeração em aulas do 6º ano do Ensino Fundamental. O jogo aborda a temática dos sistemas de numeração, com o intuito de desenvolver habilidades tais como: reconhecer o sistema de numeração decimal e identificar semelhanças e diferenças em relação a outros sistemas, a fim de compreender suas características principais, como base, valor posicional e função do zero. Os alunos serão encorajados a utilizar estratégias de composição e decomposição de números naturais e racionais em sua representação decimal, a fim de aprofundar sua compreensão nesse sistema numérico.

O Kapi'wara (JÖTTEN, 2017) é um jogo ecológico-pedagógico e cooperativo desenvolvido para crianças a partir de 10 anos. O jogo tem como objetivo abordar a temática da educação ambiental de maneira lúdica e conscientizadora, utilizando um formato de jogo de tabuleiro que facilita o aprendizado. Ao proporcionar uma experiência divertida e interativa, os jogadores são incentivados a desenvolver maior consciência ambiental, compreendendo a importância da preservação do meio ambiente. O jogo busca transmitir mensagens educativas e promover a reflexão sobre questões ambientais, contribuindo para a formação de uma sociedade mais sustentável.

E por fim, o Jogo cooperativo de ciências (ERSCHING, 2020), desenvolvido para crianças a partir de 10 anos, visa estimular a aprendizagem de Libras, além de promover momentos que enfatizem a colaboração entre os estudantes e incentivar a prática adequada de descarte de resíduos.

JOGO COOPERATIVO

Este trabalho propõe o desenvolvimento de um Jogo Cooperativo para ser utilizado por professores da Educação Básica, atuantes na rede regular de ensino. O Jogo é do tipo de tabuleiro (board game) e é baseado no universo mágico proposto por John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973). A Figura 1 apresenta a versão inicial do jogo. Ele acompanha um hobbit chamado Everin (personagem fictício) que possui como missão entregar para seu primo Popin um artefato mágico a pedido dos elfos.

Importante ressaltar que Everin é um hobbit surdo e que terá que buscar se comunicar com outras personagens, sendo que somente parte das personagens compreende Libras. Assim, durante a atividade, haverá momentos em que será necessário que os jogadores

tenham que utilizar Libras para cumprir missões. Espera-se com essa questão promover momentos de protagonismo para os estudantes surdos que estiverem participando da atividade, pois estes ocuparão lugar de destaque, sendo consultores e auxiliando os demais jogadores.

Figura 1 - Imagem digital do jogo

JOGO COOPERATIVO



Fonte: O autor (2023).

O jogo é do tipo Jogos sem Perdedores, sendo que os participantes trabalham como única equipe e coletivamente em busca de um objetivo comum. Ele também terá como objetivo trabalhar a questão da empatia entre os jogadores. Além disso, o jogo foi pensado de modo a oferecer situações em que os participantes possam perceber as dificuldades e potencialidades da pessoa surda.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Colaboraram com o estudo oito estudantes de cursos da UDESC que participam das práticas de conversação Libras, a professora responsável pela disciplina de Libras na instituição e a professora coordenadora do programa de extensão “Quero entender você: ações para apoiar a comunicação”. Nesta primeira etapa de testes todos os participantes são

ouvintes e aprendizes de Libras como segunda língua. Os estudantes jogaram o jogo por aproximadamente uma hora e meia. A Figura 2 apresenta a configuração do tabuleiro do jogo após algumas rodadas de jogo. Já a Figura 3 mostra os estudantes durante o jogo. Durante a atividade, os estudantes sugeriram alterações a serem realizadas. As sugestões de melhorias e alterações coletadas, incluem:

- Incorporar dicas em Libras para proporcionar valorização da língua de sinais e com isso promover um ambiente que estimule o protagonismo dos surdo
- Utilizar peças com formato quadrado, ampliando as possibilidades de movimento no jogo (atualmente, as peças são retangulares)
- Numerar as casas do tabuleiro para facilitar a comunicação durante o jogo
- Ofertar uma dica quando o jogador fizer o sinal em Libras correto, e estabelecer uma punição caso o sinal esteja incorreto (como voltar um determinado número de casas ou não avançar no tabuleiro)
- Definir com maior precisão o que é cada movimento
- Desenvolver as peças com imãs, para prendê-las ao tabuleiro
- Esconder determinados pontos do jogo, com peças. Por exemplo, ter uma dica em Libras pedindo para olhar atrás do arbusto para encontrar a ponte escondida
- Dicas podem ser digitadas em Alfabeto de sinais
- Ter possibilidade de o movimento ser comprar um determinado caminho

Figura 2 - Fotografia do tabuleiro do jogo com um jogo em andamento.



Fonte: O autor (2023).

Figura 3 - Fotografia dos estudantes durante o estudo piloto



Fonte: O autor (2023).

Após realizar as adaptações, o próximo passo é realizar um novo estudo piloto do jogo com o público-alvo, incluindo estudantes surdos. Isso permitirá testar as modificações feitas e verificar se elas atendem às necessidades e expectativas dos jogadores, com o intuito de garantir uma experiência inclusiva e envolvente para todos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa trata da inclusão de alunos surdos na escola regular e busca contribuir com a instrumentalização de professores para que este público seja genuinamente incluído no espaço escolar. Esta ação ganha relevância, pois como presente na literatura tem se observado dificuldades em se estabelecer percursos metodológicos que de fato contribuam com o processo de aprendizagem dos surdos em salas inclusivas, observando-se ainda, cenários de isolamento, onde muitas vezes o estudante surdo se encontra integrado, mas não pertencente ao espaço escolar, presente, mas não possibilitado, por diversos motivos, de construir relações construtivas e que favoreçam a sua aprendizagem e desenvolvimento integral.

Neste trabalho foi realizado um estudo piloto com o objetivo de analisar a jogabilidade da primeira versão de um jogo cooperativo. O jogo foi pensado para oferecer situações em



que os participantes possam perceber as dificuldades e potencialidades da pessoa surda. Este primeiro teste foi realizado com um grupo de ouvintes aprendizes de Libras como segunda língua. Por meio do estudo, foram identificadas diversas características que podem ser aprimoradas antes de sua aplicação com o público-alvo. As próximas etapas do estudo serão realizadas com surdos.

Esta pesquisa possui alcance exploratório, haja vista que a educação de surdos em escolas regulares é recente. Pretende-se desenvolver as atividades em uma sala de aula de uma escola regular de ensino fundamental do município de Joinville que tenha alunos surdos matriculados.

AGRADECIMENTOS

Ao apoio financeiro da Fundação de Amparo à Pesquisa e Inovação do Estado de Santa Catarina (FAPESC) ao Grupo de Pesquisa em Educação Inclusiva e Necessidades Educacionais Especiais (PEINE).

REFERÊNCIAS

GESSER, A. **Libras, que Língua é Essa?**, Parábola Editorial; 1ª edição, ISBN 8579340012, 2009.

SKLIAR, C. **A surdez: um olhar sobre as diferenças**. Porto Alegre: Mediação, 2013.
TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. **Metodologia de Pesquisa**. Curitiba: IESDE, 2010.

_____. Lei nº 10.436, de 24 de abril de 2002. Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais - Libras e dá outras providências. Brasília: Diário Oficial da União, 2002.

_____. Lei no 14.191 de 3 de agosto de 2021. Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), para dispor sobre a modalidade de educação bilíngue de surdos. Disponível em:
<http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2019-2022/2021/Lei/L14191.htm#art1>. Acesso em: 22 set. 2022.

PEIXOTO, J. L. B. **A negociação de significados e a emergência da ZDP na interação professor de matemática, intérprete e aluno surdo**. Disponível em:
<<https://static.scielo.org/scielobooks/m6fej/pdf/almeida-9788574554457.pdf>>. Acesso em: 10 set, 2022.

ABED, A. L. Z. **O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica**. Constr. psicopedag., São Paulo, v. 24, n. 25, p. 8-27, 2016. Disponível em
<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542016000100002&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 28 jun. 2023.



BRITO, C. S.; CÓRDULA, E. B. **Dificuldades no processo de aprendizagem de alunos surdos no Ensino Fundamental I.** Revista Educação Pública, Cecierj, Rio de Janeiro, v. 17, no 5, 2017.

LACERDA, C. B. F. et al. **Estratégias metodológicas para o ensino de alunos surdos.** In: Coleção UAB – UFSCar. Língua de Sinais Brasileira: uma introdução. São Carlos: Departamento de Produção Gráfica da USFCar, 2011.

CANHOTA, C. **Qual a importância do estudo piloto?** In: SILVA, E. E. (Org.). Investigações passo a passo: perguntas e respostas para investigação clínica. Lisboa: APMCG, 2008. p. 69-72. Disponível em: <https://apmgf.pt/apmgfbackoffice/files/Investiga%C3%A7%C3%A3o%20Passo%20a%20Passo.pdf>. Acesso em 28 jun. 2023.

MURCIA, J. A. M. **Aprendizagem através do jogo.** Artmed Editora, 2005.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência.** 1999. Tese de Doutorado.

ERSCHING, C. B. **Pedagogia Visual e jogo cooperativo: uma sequência didática inclusiva para surdos no ensino de ciências.** Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Matemática, Ciências e Tecnologia. Fundação Educacional de Santa Catarina - UDESC.

RAMOS, Daniela Karine et al. **O uso de jogos cognitivos no contexto escolar: contribuições às funções executivas.** 2017. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pee/a/FNqKBGyKTrFJDzFvH8mZTkG/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 21 de novembro de 2021.

CORREIA, M. **Trabalhando com jogos cooperativos: em busca de novos paradigmas na educação física.** Campinas: Papirus, 2016.

BOCHIO, A. G. et al. **Educação Dinâmica.** São Paulo: SL Editora, 2019.

MELLO, C. M. G.; RODRIGUES, D. C. G. de A.; PEREIRA, A. **Jogo cooperativo como uma proposta lúdica no ensino de ciências ambientais - por uma ética do cuidado.** Revista Eletrônica udus scientiae, v. 3, n. 2, 2020. DOI: 10.30691/relus.v3i2.1893.

ANAL, C. P. P.; DA SILVA MACHADO, R. **Cognição e cooperação entre jovens adultos em um jogo de tabuleiro cooperativo.** Schème: Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas, v. 10, n. 2, p. 128-158, 2018.

MARCONDES, J. S.; PEREIRA, K. **Validação de um jogo matemático cooperativo voltado para o ensino de sistemas numéricos no sexto ano do Ensino Fundamental.** Amazônia: Revista de Educação em Ciências e Matemáticas, Belém, v. 18, n. 41, p. 39-49, dez. 2022. ISSN 2317-5125. Disponível em: <https://periodicos.ufpa.br/index.php/revistaamazonia/article/view/12975>. Acesso em: 13 abr. 2023. doi: 10.18542/amazrecm.v18i41.12975.



JÖTTEN, M.; ELOY CAMARA, A. **Kapi`wara: Um Jogo de Tabuleiro Cooperativo Ecológico-Pedagógico sobre o Rio Pinheiros e suas Capivaras.** Design E Tecnologia, v. 7, n. 13, p. 110-122, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.23972/det2017iss13pp110-122>.

ERSCHING, C. B.; SELL, F.S.F. **Jogo cooperativo de ciências: o ensino de Libras para alunos ouvintes do quinto ano.** REVISTA EDUCAÇÃO, ARTES E INCLUSÃO, v. 16, p. 267-290, 2020.