

# O SOFTWARE HAGÁQUÊ PROMOVENDO O LETRAMENTO DIGITAL

---

## **ROSÂNGELA DE SOUSA MENCATO**

Universidade Federal da Paraíba, Mestrado Prof. em Linguística e Ensino – MPLE, [rosangela.mencato@academico.ufpb.br](mailto:rosangela.mencato@academico.ufpb.br);

## **PATRÍCIA ROBERTA DA SILVA**

Universidade Federal da Paraíba, Mestrado Prof. em Linguística e Ensino – MPLE, [Prof.patriciaroberta@gmail.com](mailto:Prof.patriciaroberta@gmail.com);

## RESUMO

Neste trabalho, analisaremos o *software* HagáQuê, desenvolvido pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Para isso, tomaremos por base uma das categorias estabelecidas por Gomes (2008) em seu artigo intitulado: “Vídeos didáticos: uma proposta de critérios para análise”, em que ele estabelece os critérios para análise de material audiovisual dentro de quatro categorias: conteúdos, aspectos técnico-estéticos, proposta pedagógica e material de acompanhamento. Dentro dos critérios da categoria **conteúdos**, por meio da experimentação, expomos o HagáQuê a uma criança de sete anos que está em processo de alfabetização e letramento e é inexperiente no uso do computador e de suas ferramentas digitais. Esse estudante, nativo digital, cursa o 1º ano do Ensino Fundamental (anos iniciais) de uma escola da rede particular do município de Campina Grande. Esta é uma pesquisa participante de caráter qualitativo e quantitativo que irá desenvolver por meio de um método indutivo as seguintes etapas: i) Apresentar o gênero HQ e seus elementos textuais; ii) Expor o *software* para a criança, indicando como mexer no mesmo; iii) Deixar o estudante experimentar o programa e criar sua HQ; iv) Responder com a criança o formulário que avalia o *software* de acordo com os aspectos propostos por Gomes; v) Analisar os resultados.

**Palavras-chave:** Letramento digital, HagáQuê, Conteúdos.

## INTRODUÇÃO

Para cumprir uma atividade avaliativa da disciplina de Letramento Digital e Ensino do Mestrado Profissional em Linguística e Ensino- MPLE, iremos realizar, com base na 1ª categoria, **conteúdos**, proposta por Gomes (2008), a análise do *software* HagáQuê, desenvolvido pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) em parceria com a Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp) e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Esse *software*, coordenado por Heloísa Vieira da Rocha no período de julho de 1999 a agosto de 2003, foi desenvolvido com o propósito de oportunizar à criança o conhecimento do gênero História em Quadrinhos (HQ) de forma lúdica, mesmo que essa criança não tenha tido contato anterior com práticas de letramento digital.

A categoria **conteúdos**, proposta por Gomes (2008), é dividida nos seguintes aspectos: i) Qualidade científica; ii) Exatidão e apropriação; iii) Atualização; iv) Clareza; v) Contextualização; vi) Pertinência; vii) Suficiência da quantidade da informação; viii) Conhecimentos prévios exigidos do aluno para acompanhar o material; ix) Adequação da linguagem ao público-alvo; x) Adequação do conteúdo ao público-alvo; xi) Referências.

Com base nesses aspectos, expomos o programa a uma criança de sete anos que está em processo de alfabetização e de letramento e que é inexperienced no uso do computador e de suas ferramentas digitais. Esse estudante, nativo digital, cursa o 1º ano do Ensino Fundamental (Anos Iniciais) de uma escola da rede particular do município de Campina Grande. Partindo da construção de uma história em quadrinhos por meio do *software* citado, o participante da pesquisa respondeu a um questionário no *Google Forms* com questões alinhadas à categoria **conteúdos** e de acordo com os aspectos descritos anteriormente. Os resultados serão descritos na seção **Resultados e Discussões** deste trabalho.

Portanto, o objetivo desse trabalho é analisar o *software* HagáQuê nos aspectos propostos por Gomes (2008) na categoria **conteúdos**, avaliando e discutindo acerca dos resultados alcançados e da importância de práticas de letramento digital em nossa sociedade contemporânea, pois:

O leitor da atualidade dispõe de mais formatos de texto, em suportes ainda mais diversos do que o leitor medieval. Além do livro, o cinema, a televisão, a Internet, os telefones celulares, entre outras possibilidades. Se alguns conflitos

desapareceram, outros surgiram: ler no papel é mais fácil do que ler na tela? Copiar e colar à mão ou nos editores de texto? Aceitar ou não o computador na sala de aula? (Talvez isso já nem caiba mais perguntar...) Fazer dele uma máquina produtiva, imitar ou não objetos impressos? (RIBEIRO, 2009, p. 24).

Dessa forma, oportunizar à criança uma proposta metodológica na perspectiva do letramento digital é proporcionar a um nativo digital o contato com outros tipos de letramentos e formatos de texto, em diferentes contextos que irão facilitar seu acesso ao conhecimento na vida em sociedade.

## PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

### Caracterização da pesquisa

Esta é uma pesquisa participante de caráter qualitativo e quantitativo que irá verificar, por meio de um método indutivo, o *software* HagáQuê, tomando por base a categoria **conteúdos** e os seguintes aspectos: i) Qualidade científica; ii) Exatidão e apropriação; iii) Atualização; iv) Clareza; v) Contextualização; vi) Pertinência; vii) Suficiência da quantidade da informação; viii) Conhecimentos prévios exigidos do aluno para acompanhar o material; ix) Adequação da linguagem ao público-alvo; x) Adequação do conteúdo ao público-alvo; xi) Referências.

De acordo com esses aspectos, criamos um instrumento de avaliação (questionário no *Google Forms*), o qual foi aplicado a uma criança de sete anos com o objetivo de avaliar o programa HagáQuê.

### População e amostra

O colaborador desta pesquisa foi um aluno de uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental (Anos Iniciais) de uma escola particular localizada em Campina Grande – PB

### Instrumento da pesquisa

Por meio da exploração do *software* HagáQuê, que foi elaborado para proporcionar o processo de criação de uma história em quadrinhos a uma criança ainda inexperiente no uso do computador, de forma que a mesma

conheça os elementos textuais e os recursos digitais que o *software* apresenta, realizamos uma experimentação com um estudante de sete anos. Após a exposição ao programa, a criança respondeu a um questionário criado no *Google Forms* com nove questões de múltipla escolha, sendo cada uma delas com base em um dos aspectos descritos por Gomes (2008) na categoria **conteúdos**.

### Procedimentos para coleta de dados

Para o desenvolvimento dessa pesquisa participante, que possui como objetivo principal analisar o *software* HagáQuê nos aspectos propostos pela categoria **conteúdos** de Gomes (2019), realizamos os seguintes procedimentos metodológicos com a criança participante da pesquisa: i) Apresentar o gênero HQ e seus elementos textuais; ii) Expor o *software* para a criança, indicando como mexer no mesmo; iii) Deixar o estudante experimentar o programa e criar sua HQ; iv) Responder com a criança ao formulário que avalia o *software* de acordo com os aspectos já descritos na seção **Caracterização da pesquisa**; v) Analisar os resultados.

## O HAGÁQUÊ E SUA RELAÇÃO COM O LETRAMENTO DIGITAL

No começo os primeiros quadrinhos veiculados no computador eram simples digitalizações das imagens impressas, mas logo os quadrinistas começaram a atentar para as possibilidades abertas pelos recursos de multimídia, incorporados aos PCs domésticos dos anos 1990. Diante desses novos recursos, muitos artistas começam a experimentar, incluir elementos novos, diferentes dos códigos e especificidades característicos das HQs impressas. Assim surgem os primeiros quadrinhos em CD-ROM, já incluindo algumas experiências de uso de som e animação agregados aos diversos códigos tradicionais da HQ em suporte papel, como os balões de fala, as onomatopeias, a divisão em quadros, etc; dando início a uma ruptura nos processos criativos tradicionais de elaboração de histórias em quadrinhos e apontando para o surgimento de uma nova linguagem, híbrida de HQ e hipermídia (FRANCO, 2001, p. 16).

Nesse contexto histórico, no final dos anos 90 (em 1999 para ser mais precisa), como uma proposta de dissertação de mestrado do Instituto de

Computação da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), Sílvia Amélia Bim e Eduardo Hideki Tanaka, sob orientação da Professora Dra. Heloísa Vieira da Rocha, criaram o *software* HagáQuê, para poder propiciar a construção e edição de:

[...] histórias em quadrinhos com fins pedagógicos. Este *software* foi desenvolvido com intuito de facilitar o processo de criação de histórias em quadrinhos por uma criança ainda inexperiente no uso do computador, mas com recursos suficientes para não limitar sua imaginação [...] (DIAS; SIMPLÍCIO, 2019).

O HagáQuê, nessa perspectiva, desenvolve “[...] a linguagem escrita nos alunos, fazendo alusão a uma forma de escrita por meio de imagens de forma idêntica à linguagem retratada nos processos pré-instrumentais pelos quais passa a construção escrita” (DIAS; SIMPLÍCIO, 2019).

Dessa forma, esse *software* trabalha a interdisciplinaridade e novas formas de ler e de escrever, servindo como um propulsor para que a criança construa de maneira lúdica suas habilidades e seu conhecimento acerca do gênero discursivo apresentado, facilitando, assim, o desenvolvimento de uma prática de letramento digital. Diante de tal contexto, (2009, p.30) assevera:

Os temores de hoje, em relação ao computador e à Internet, lembram certa nostalgia do papel e do lápis, mas a convivência entre as mídias num sistema de mídias é que torna o conceito de letramento pertinente. As pessoas, em sociedade, devem ampliar seus gestos de ler e escrever e isso não quer dizer que devam trocar uns pelos outros, embora isso possa ocorrer diante de certas técnicas facilitadoras. O ideal é que alarguemos nossos horizontes, nos apropriemos das possibilidades que existem e sejamos competentes na maior parte delas. Se há quem pense que é preciso ler e escrever primeiro no papel para depois chegar às telas, também há quem pense que nada disso tem regras rígidas. Se o mundo oferece as possibilidades de papel e de cristal líquido, então é bom que o leitor saiba que pode ter o domínio de todas.

Dessa forma,

Quanto mais amplo for nosso sistema de mídia, maiores serão nossas possibilidades de ler e escrever e atuar por meio da escrita. Se assim acontecer, então nosso espectro de domínios de uso, com funções as mais diversas e suportes diferentes, também se ampliará [...] (RIBEIRO, 2009, p. 27).

Portanto, propiciar a uma criança a utilização de uma ferramenta digital, além de contribuir para uma aprendizagem significativa dos elementos constitutivos do gênero discursivo trabalhado favorece o processo de alfabetização e de conhecimento do propósito do uso social da HQ (que é entretenimento), proporcionando, assim, o desenvolvimento pleno de uma prática de letramento.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com base nos procedimentos expostos na metodologia deste trabalho e para o desenvolvimento dessa pesquisa participante, que possui como objetivo principal analisar o *software* HagáQuê nos aspectos propostos pela categoria **conteúdos** de Gomes (2008), realizamos com a criança participante as seguintes etapas:

### 1. Apresentar o gênero HQ e seus elementos textuais

Nessa etapa, a criança assistiu a dois vídeos informativos no *YouTube* e a uma aula explicativa e expositiva sobre os elementos e a estrutura textual das HQs. Os *links* dos vídeos estão dispostos abaixo:

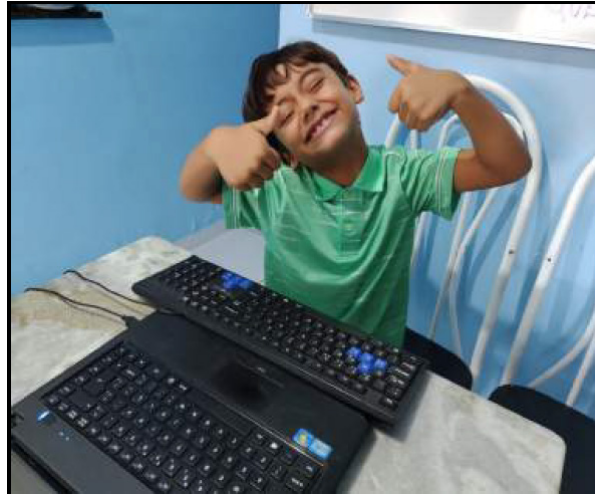
**Vídeo 1** – <https://www.youtube.com/watch?v=arYgGz8AOew>

**Vídeo 2** – <https://www.youtube.com/watch?v=jYPQDZwbUJA>

### 2. Expor o software para a criança, indicando como mexer no mesmo

A criança recebeu instruções de como utilizar ferramentas do *software*, tais como: aumentar e diminuir as imagens; inserir cenários; inserir personagens; inserir balões de fala ou onomatopeias; inserir texto e colocá-lo dentro dos balões; inversão de imagens; alteração de cor da fonte; dentre outros. Na FIGURA 1 é possível ver a satisfação da criança ao receber tais instruções.

**Figura 1** – Imagem da criança recebendo as instruções para a utilização do HagáQuê.

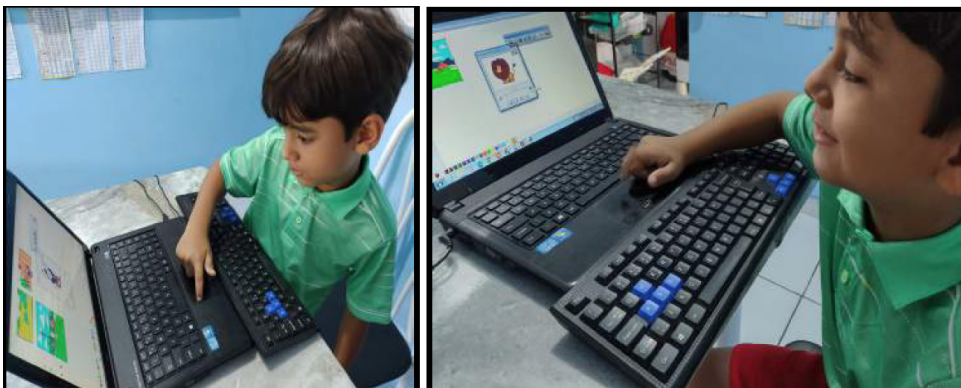


Fonte: Pesquisa direta, 2021

### 3. Deixar o estudante experimentar o programa e criar sua HQ

Nas FIGURAS 2 e 3, verificamos a criança fazendo uso do programa HagáQuê e de todos os seus recursos e ferramentas para a construção da narrativa intitulada de **Fazenda do Vovô**, apresentada em tirinhas da imagem quatro à onze.

**Figuras 2 e 3** – Imagens da criança fazendo uso do software e construindo a HQ no HagáQuê.



Fonte: Pesquisa direta, 2021



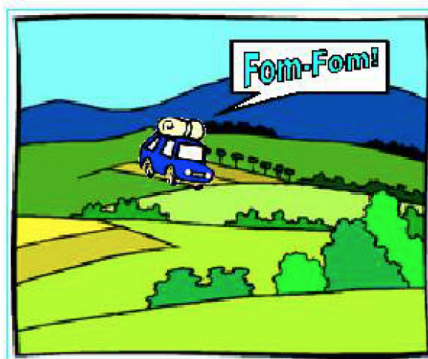
Figuras 4 e 5 – Tirinha 1 da HQ Fazenda do Vovô



Fonte: Pesquisa direta, 2021

Na FIGURA 4, temos a imagem de uma fazenda e a inserção de uma personagem animal (cavalo). Também há uma frase que indica, por meio da sua estrutura sintática, a fase de desenvolvimento da escrita da criança. No entanto, a HQ apresenta um sequenciamento de ideias quando, na FIGURA 5, é inserida uma estrada e incluído um objeto (carro), com intuito de demonstrar que alguém está indo para o primeiro lugar, ou seja, a fazenda dando, assim, início ao enredo.

Figuras 6 e 7 – Tirinha 2 da HQ Fazenda do Vovô

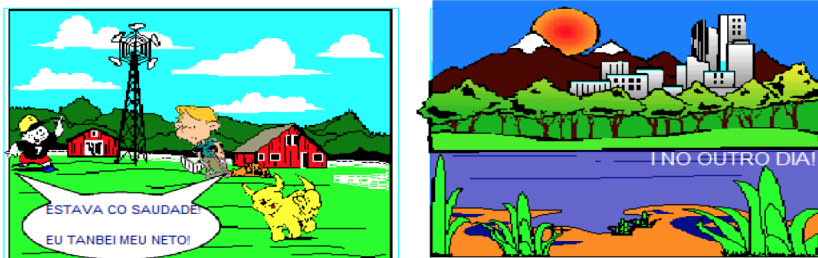


Fonte: Pesquisa direta, 2021

Na FIGURA 6, em sequência ao que foi exposto na FIGURA 5 a criança insere o cenário de uma estrada de terra em um contexto rural. Há, também, a inserção de um objeto (carro), para indicar a proximidade da fazenda. O próprio uso de uma onomatopeia (**from- from**), representando a buzina, indica que o carro está próximo, chegando ao local indicado na FIGURA 4. Já na FIGURA 7, ocorre uma associação de imagens por meio da inserção de

um cenário parecido com o da fazenda exibida no início da história. Além disso, há a presença de uma personagem humana (um menino), de um balão com outra onomatopeia (**ding-dong**), para indicar a campainha da casa do fazendeiro, e de um balão de fala com a sentença: “Vovo cheguei!”.

**Figuras 8 e 9 – Tirinha 3 da HQ Fazenda do Vovô**

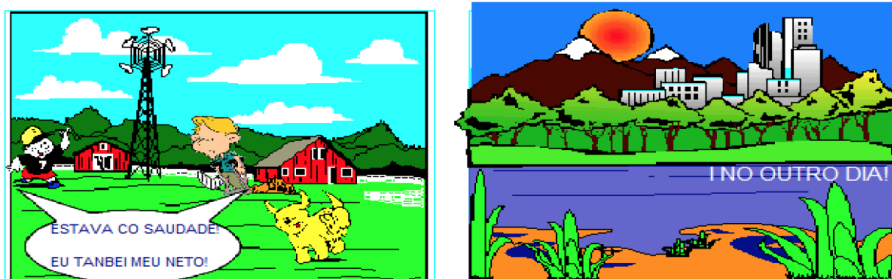


Fonte: Pesquisa direta, 2021

Na FIGURA 8, o menino encontra seu avô. Na construção e na escolha do avatar que o representaria, a criança criticou a ausência de personagens, por isso, apesar das características não serem as “ideais”, o estudante utilizou o personagem que mais se aproximava das características esperadas em um avô. Nesse quadrinho, também há a presença do menino e do cachorro e de um balão de fala para as duas personagens com duas frases (uma para cada personagem).

Na FIGURA 9, a criança insere dois cenários e utiliza a ferramenta “para trás”, sobrepondo uma imagem na outra, para indicar a noite na fazenda. Também dispõe desse recurso por não encontrar um cenário apropriado para sua intencionalidade na narrativa. Há a presença de uma frase, mas sem a utilização de balões, pois a compreensão da criança é a de que sem personagem não há fala. Por isso, a sentença vem fora do balão, expressa pelo narrador da história, que, para a criança, seria ela própria.

**Figuras 10 e 11 – Tirinha 4 da HQ Fazenda do Vovô**



Fonte: Pesquisa direta, 2021

O sétimo quadrinho, FIGURA 10, possui a inserção de personagens (pássaro, vovô e menino), objetos (bota, passaguá com cabo e brinquedos) e balão de fala com as sentenças: “Peguei 1!”, “Ah não!”.

No oitavo quadrinho, FIGURA 11, a criança finaliza o enredo com a inserção de personagens (vovô, menino e cavalo) e a presença de onomatopeia (**Clap! Clap! Clap!**) para indicar o barulho do cavalo andando.

Em alguns momentos, a criança apresentou dificuldades para ajustar imagens no tamanho indicado, para arrastá-las e sobrepô-las, mas nenhuma dificuldade na criação do enredo e na escolha dos elementos que iria inserir na sua HQ.

#### 4. Responder com a criança o formulário que avalia o software de acordo com os aspectos já descritos na seção “Caracterização da pesquisa”

Após a construção da HQ **Fazenda do vovô**, a criança respondeu, com auxílio da pesquisadora, a um questionário com nove questões de múltipla escolha elaboradas a partir da categoria **conteúdos**, proposta por Gomes (2008), e de acordo com os critérios: i) Qualidade científica; ii) Exatidão e apropriação; iii) Atualização; iv) Clareza; v) Contextualização; vi) Pertinência; vii) Suficiência da quantidade da informação; viii) Conhecimentos prévios exigidos do aluno para acompanhar o material; ix) Adequação da linguagem ao público-alvo; x) Adequação do conteúdo ao público-alvo; xi) Referências. Segue o *link* do instrumento para coleta de análise:

**Link do questionário no Google Forms:** [https://docs.google.com/forms/d/1n1p54gVsxollGrDf6ufgQ3lOd-SXPMi-Oz8HJSEU\\_fA/e\\_dit?usp=sharing](https://docs.google.com/forms/d/1n1p54gVsxollGrDf6ufgQ3lOd-SXPMi-Oz8HJSEU_fA/e_dit?usp=sharing)

## 5. Analisar os resultados

**Figura 12 – Resposta da questão 1**



Fonte: Pesquisa direta, 2021

A pergunta de número 1 acima tem relação com o critério **qualidade científica**. Ao respondê-la, a criança avaliou o programa como regular, pois achou uma quantidade insuficiente de elementos, como: cenários, personagens e objetos.

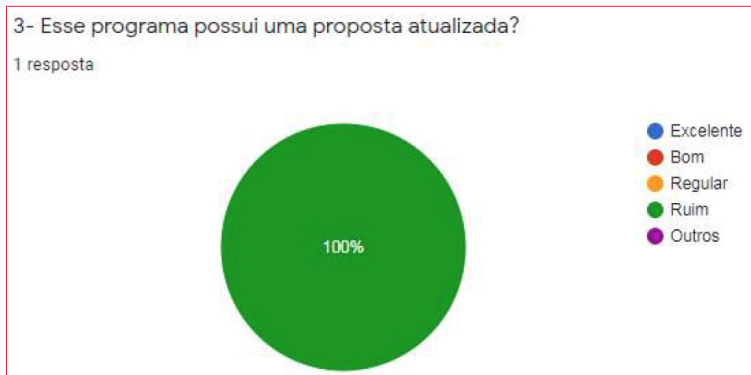
**Imagem 13 – Resposta da questão 2**



Fonte: Pesquisa direta, 2021

A questão de número 2, acima tem por base o critério **exatidão e apropriação**, em que o participante a princípio avaliou como ruim, porém depois mudou para regular, pois teve muitas dificuldades para aumentar, mover, sobrepor e ajustar as imagens.

**Imagem 14 – Resposta da questão 3**



Fonte: Pesquisa direta, 2021

A questão de número 3, foi elaborada com base no critério de atualização. O estudante, que faz uso de jogos digitais (pelo celular) e não possui experiência no uso do computador, percebeu que o programa é antigo e não apresenta uma proposta tão atualizada, associando-o aos jogos aos quais está acostumado a sobrepor imagens, realizar construções, inserir personagens, etc.

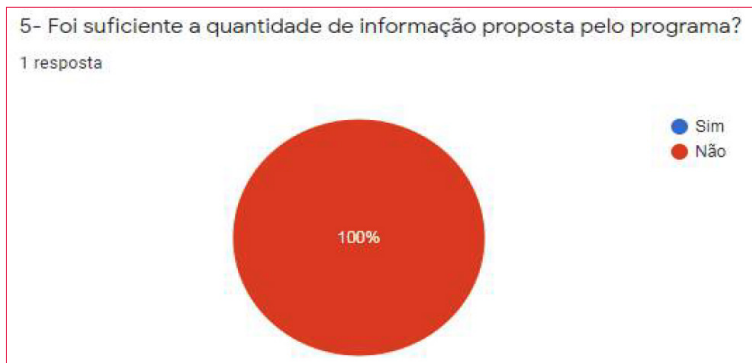
**Imagem 15 – Resposta da questão 4**



Fonte: Pesquisa direta, 2021

A questão de número 2, foi elaborada para analisar três aspectos: **clareza**; **contextualização** e **pertinência**. A criança analisou como bom, pois conseguiu compreender e dispor das ferramentas do programa, entendendo a estrutura e os elementos textuais das HQs.

### Imagem 16 – Resposta da questão 5



Fonte: Pesquisa direta, 2021

A questão de número 5, elaborada de acordo com o critério **suficiência da quantidade da informação**, por não ter encontrado elementos que gostaria de ter inserido em seu texto e por ter que fazer associações e substituições, a criança avaliou esse aspecto como insuficiente.

### Imagem 17 – Resposta da questão 6



Fonte: Pesquisa direta, 2021

De acordo com o critério **conhecimentos prévios exigidos do aluno para acompanhar o material**, foi elaborada a questão de número 6, na qual o participante respondeu que possuía conhecimentos necessários para usar o programa, apesar de ter tido algumas dificuldades para ajustar as imagens nos locais propostos devido à inexperiência com o *mouse*.

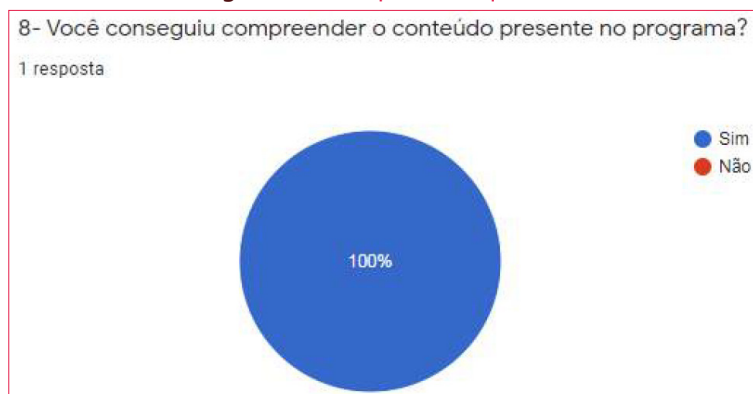
**Imagem 18 – Resposta da questão 7**



Fonte: Pesquisa direta, 2021

A questão de número 7, elaborada de acordo com o critério **adequação da linguagem ao público-alvo**, o estudante avaliou como negativo por não conseguir compreender alguns elementos linguísticos propostos no programa, como os termos: “inverter verticalmente” e “inverter horizontalmente”, necessitando de uma maior intervenção.

**Imagem 19 – Resposta da questão 8**

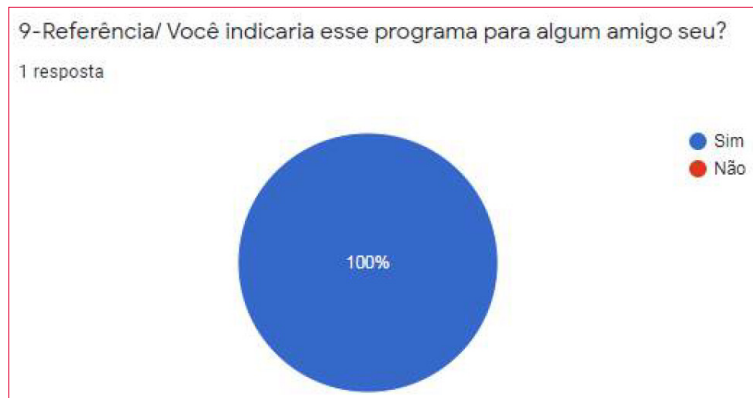


Fonte: Pesquisa direta, 2021

A questão disposta acima, elaborada de acordo com o critério **adequação do conteúdo ao público-alvo**, a criança respondeu positivamente, pois só precisou de uma breve instrução para realizar a construção da HQ, apesar

de ter dificuldade para compreender linguisticamente a funcionalidade de algumas ferramentas só pela leitura do título.

**Imagem 20 – Resposta da questão 9**



**Fonte:** Pesquisa direta, 2021

A questão de número 9, foi elaborada de acordo com o critério de referência, mas não no sentido proposto por Gomes (2008), que seria no que se trata aos autores consultados. Fizemos uma interferência com relação ao sentido para que a criança pudesse avaliar o aspecto **referência** como **indicação**. Assim, o estudante respondeu que sim à pergunta se indicaria o programa para algum amigo de mesma faixa etária.

## CONCLUSÃO

Na contemporaneidade, diante da globalização e dos avanços nas tecnologias da informação e da comunicação (TICs), as práticas de letramento se ampliaram. Nessa perspectiva, a escola deve se abrir para novas práticas pedagógicas que disponham dessas inovações. Nesse contexto e com essa finalidade pedagógica, pesquisadores da Unicamp criaram o HagáQuê, uma ferramenta que se propõe a trabalhar a construção de uma HQ por meio de um programa digital.

Este trabalho se propôs analisar o programa dentro de categorias estabelecidas por Gomes (2008) em seu artigo intitulado “Vídeos didáticos: uma proposta de critérios para análise”, em que ele estabelece os critérios para análise de material audiovisual dentro de quatro categorias: conteúdos, aspectos técnico-estéticos, proposta pedagógica e material de



acompanhamento. Dentre estas, analisamos o *software* dentro dos critérios da categoria **conteúdos**, em que, por meio da experimentação e com base nesses aspectos, expomos o programa a uma criança de sete anos que está em processo de alfabetização e letramento e que é inexperiente no uso do computador e de suas ferramentas digitais. Esse estudante, nativo digital, cursa o 1º ano do Ensino Fundamental (Anos Iniciais) de uma escola da rede particular do município de Campina Grande.

Com base na construção de uma história em quadrinhos por meio do *software* proposto, o participante da pesquisa respondeu a um questionário no *Google Forms* com questões alinhadas à categoria **conteúdos** e de acordo com os critérios estabelecidos por GOMES (2008)

Dessa forma e com base nos resultados apresentados na seção **Resultados e Discussões** deste trabalho, chegamos à conclusão de que o *software*, apesar de não possuir uma proposta e uma linguagem tão atualizada, pode trazer uma diferenciação para a prática pedagógica, pois propõe uma aprendizagem lúdica que estimula a produção e o desenvolvimento de uma prática de linguagem oral e escrita.

## REFERÊNCIAS

DIAS, Cláudia Fabrícia da Silva; SIMPLÍCIO, Clebson dos Santos. Aplicativo Hagáquê como suporte tecnológico na sala de aula: um estudo de caso no processo de leitura em uma escola estadual do município de Santana/AP. *In: Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Ano 04, Ed. 01, Vol. 03, pp. 05-29. Janeiro de 2019. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/tecnologia/aplicativo-hagaque>. Acesso em: 10 set. 2021.

FRANCO, Edgar Silveira. **HQtrônicas**: do suporte papel à rede Internet. 2001. 176 p. Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284201>>. Acesso em: 10 ago. 2021.

GOMES, Luiz Fernando. Vídeos didáticos: uma proposta de critérios para análise. *In: Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*. Junho, 2008. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/335596756\\_Videos\\_didaticos\\_uma\\_proposta\\_de\\_criterios\\_para\\_analise](https://www.researchgate.net/publication/335596756_Videos_didaticos_uma_proposta_de_criterios_para_analise). Acesso em: 10 ago. 2021.

**Hagáquê.** Versão 1.01. Campinas – SP: UNICAMP, 1999/2003. <https://www.nied.unicamp.br/projeto/hagaque/>. Acesso em: 10 set. 2021.

RIBEIRO, Ana Elisa. Letramento digital: um tema em gêneros efêmeros. *In*: **Revista da ABRALIN**, v. 8, n. 1, p. 15-38, jan./jun. 2009. Disponível em: <https://revista.abralin.org/index.php/abralin/article/view/1002/2123?download=pdf>. Acesso em: 10 ago. 2021.