

BRINCADEIRAS SUL-SUDANESAS E INDÍGENAS NA ESCOLA: UMA EXPERIÊNCIA COM MÍDIAS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA

DRA. MAITÊ VENUTO DE FREITAS

Doutora em Ciências do Movimento Humano
pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS
Professora da Rede Municipal de Ensino de Porto Alegre – RS

DR. DANIEL GIORDANI VASQUES

Doutor em Ciências do Movimento Humano pela
Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS
Professor da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Dança da Universidade
Federal do Rio Grande do Sul – ESEFID/UFRGS
Professor do Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul – PPGCMH/UFRGS

Resumo | Este texto busca refletir como mídias e tecnologias potencializam a construção de saberes em estudantes e professores na Educação Física escolar. Entre março e maio de 2025, alunos do 4º e 5º ano de uma escola municipal em Porto Alegre/RS experienciaram brincadeiras sul-sudanesas e indígenas por meio de um livro, jogo eletrônico, vídeos e imagens digitais. Registradas em diários de campo, as atividades demonstraram que a mediação tecnológica favoreceu uma apropriação cultural significativa e criativa das brincadeiras, ampliando o interesse das crianças por temas transversais como gênero, sexualidade, raça e cultura, e promovendo reflexões críticas sobre diversidade e identidade.

Palavras-chave | educação física escolar; mídias e tecnologias; brincadeiras.

SOUTH SUDANESE AND INDIGENOUS GAMES IN SCHOOL: AN EXPERIENCE WITH MEDIA AND TECHNOLOGIES IN PHYSICAL EDUCATION

Abstract | This text reflects how media and technologies enhance knowledge construction among students and teachers in school Physical Education. Between March and May 2025, fourth and fifth grade students from

a public school in Porto Alegre/RS experienced South Sudanese and Indigenous games through a book, an electronic game, videos, and digital images. Recorded in field diaries, the activities showed that technological mediation fostered a meaningful and creative cultural appropriation of the games, increasing children's interest in transversal themes such as gender, sexuality, race, and culture, while promoting critical reflections on diversity and identity.

Keywords | school physical education; media and technologies; games.

JUEGOS SUDSUDANESES E INDÍGENAS EN LA ESCUELA: UNA EXPERIENCIA CON MEDIOS Y TECNOLOGÍAS EN EDUCACIÓN FÍSICA

Resumen | Este texto reflexiona cómo los medios y las tecnologías potencian la construcción de saberes en estudiantes y docentes en la Educación Física escolar. Entre marzo y mayo de 2025, estudiantes de cuarto y quinto grado de una escuela pública en Porto Alegre/RS experimentaron juegos sudsudaneses e indígenas mediante un libro, un juego electrónico, videos e imágenes digitales. Registradas en diarios de campo, las actividades mostraron que la mediación tecnológica favoreció una apropiación cultural significativa y creativa de los juegos, ampliando el interés de las niñas y niños por temas transversales como género, sexualidad, raza y cultura, y promoviendo reflexiones críticas sobre diversidad e identidad.

Palabras clave | educación física escolar; medios y tecnologías; juegos.

INTRODUÇÃO

O presente texto relata a experiência do desenvolvimento de uma unidade didática em Educação Física, cujo conteúdo dialoga com a Educação para as Relações Étnico-Raciais (ERER), para oito turmas de quarto e quinto ano de uma escola municipal da cidade de Porto Alegre/RS. A escola está localizada em um bairro periférico que reúne estudantes, na sua maioria, negros/as provenientes de famílias de baixa renda. Em 2021 a escola também recebeu diversos estudantes venezuelanos, os quais saíram de seu país de origem devido à grande crise sociopolítica que enfrentavam.

O conteúdo foi apresentado para os/as estudantes através do livro *Doze Brincadeiras Indígenas e Africanas da Etnia Maraguá e de Povos do*

Sudão do Sul, de Rogério Andrade Barbosa e Yaguarê Yamã, publicado em 2022. Diante desta proposta, perguntamos: como o uso de mídias e tecnologias, no ensino-aprendizagem de brincadeiras sul-sudanesas e indígenas na Educação Física escolar, contribui para a construção de saberes por estudantes e professores?

Compreendemos mídias e tecnologias como linguagens importantes para despertar a curiosidade, provocar reflexões e auxiliar na construção de saberes na Educação Física escolar, conforme apontam Mezzaroba, Zylberberg e Oliveira (2024), ao destacarem o uso de recursos como vídeos, textos, áudios e imagens para estimular a expressão corporal, a criatividade e a reflexão crítica. Ao utilizarmos essas ferramentas pedagógicas na organização do conteúdo “brincadeiras”, articulamos saberes procedimentais, conceituais e atitudinais. Os procedimentais foram explorados por meio da vivência corporal e do brincar criativo; os conceituais, através da compreensão do conceito de cultura e de sua influência nas regras e expressões das brincadeiras; e os atitudinais, pelo estímulo a debates sobre o respeito às diferenças étnicas e à problematização de atitudes racistas e preconceituosas. Essa abordagem envolveu brincadeiras presentes no Brasil e no Sudão do Sul e foi acompanhada por registros em diários de campo, escritos pela professora pesquisadora como parte do processo metodológico, permitindo o desenvolvimento de reflexões e insights sobre a prática (Magnani, 2009). Assim, este texto se propõe a relatar e refletir sobre uma experiência pedagógica em Educação Física escolar que integrou mídias e tecnologias no ensino de brincadeiras de matrizes africana e indígena, articulando saberes corporais, culturais e étnico-raciais.

A EXPERIÊNCIA DE LER UM LIVRO UTILIZANDO RECURSOS TECNOLÓGICOS: INTERDISCIPLINARIDADE E TEMAS TRANSVERSAIS

O livro conta a história de dois personagens: Nyan e Guaripé. Nyan é uma menina sul-sudanesa, de 12 anos de idade, que saiu refugiada do seu país e foi para o Brasil, morar em São Paulo. Guaripé é um menino

indígena da nação Maraguá que saiu do Amazonas para morar também em São Paulo. Os dois foram matriculados na mesma escola pública e se tornam melhores amigos, pois tinham coisas em comum: sentiam saudade da terra onde nasceram e sentiam-se deslocados do grupo de colegas. A professora, percebendo dificuldades, propôs que as duas crianças apresentassem para os colegas de aula brincadeiras típicas das suas culturas.

No primeiro encontro, com o auxílio de uma tela interativa e da plataforma do *Google Earth*, os/as estudantes visualizaram o globo, localizando os continentes e os países Sudão do Sul e Brasil, assim como o estado do Amazonas. Algumas crianças se mostraram muito interessadas pela ferramenta do *Google*, demonstrando curiosidade sobre a localização do Rio Grande do Sul e de outros países.

Nestas turmas, foi perguntado aos estudantes venezuelanos/as quais principais diferenças culturais percebidas entre o seu país de origem e o Brasil. Um menino respondeu que estranhou a língua portuguesa e duas meninas relataram que foi difícil fazer amizade. O exemplo desses/as colegas ajudou para o aprofundamento do conceito de heterogeneidade cultural. Além disso, a professora mostrou as semelhanças das histórias da Nyan e do Guaripé com esses colegas, sensibilizando as turmas para o acolhimento e despertando a curiosidade sobre a cultura da Venezuela, principalmente no que diz respeito às brincadeiras.

Para debater o conceito de cultura e apresentar o Sudão do Sul para as crianças, a professora, juntamente com a professora articuladora do setor de Tecnologia e Inovação da escola, desenvolveram um jogo online de perguntas e respostas construído na plataforma educativa *Kahoot*¹. Como introdução foi transmitido um vídeo² com curiosidades do Sudão do Sul. Após o vídeo o jogo começou. Em duplas ou trios nos computa-

-
1. Plataforma gratuita, utilizada com frequência naquela escola, que permite a criação de jogos eletrônicos. Disponível em: <https://kahoot.com/news/>
 2. Canal África do Jeito Que Nunca Viu. Sudão do Sul: 10 curiosidades que precisa conhecer. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fgCDyfs11ZY&t=4s>. Acesso em: 28 fev. 2025.

dores, as crianças, animadas, criaram um personagem, apelidaram-no e escolheram seus acessórios.

Com os personagens em jogo, iniciamos a rodada de perguntas. As crianças tinham 1min30s para responder cada pergunta nos seus computadores. A cada pergunta, aparecia na tela interativa uma classificação dos/as personagens que respondiam corretamente mais rápido. Ao final, o jogo apresentava um pódio dos/as personagens. As crianças vibraram bastante, comemorando ou lamentando, a cada rodada de pergunta – percebemos uma euforia típica das quadras na sala de inovação tecnológica.

No encontro seguinte foram apresentadas as seis brincadeiras sul-sudanesas levadas pela personagem Nyan. Após a professora explicar as brincadeiras, as crianças votaram naquelas que gostaria de brincar com os/as colegas. Neste encontro foi possível já realizar uma das brincadeiras. O envolvimento das turmas foi muito grande: “vamos logo sora, quero brincar”, “vamos fazer hoje já?”.

Neste encontro foram retomados conceitos, como diferença entre continente e país e especificidades de cada cultura. O jogo online parece ter contribuído para a lembrança de algumas curiosidades do Sudão do Sul, como o nome do país, a língua falada e a existência de um grupo étnico em que as pessoas são muito altas. Conforme as brincadeiras iam sendo apresentadas, refletimos sobre os animais presentes na maioria das brincadeiras, comuns no país, assim como pensamos em animais que poderiam representar brincadeiras brasileiras.

Em uma das turmas, quando apresentada a brincadeira *Gbodi*³ – que tem como protagonista uma criança que seria um antílope com chifres enormes – os/as estudantes riram bastante. Alguns meninos fizeram gestos femininos, dizendo frases do tipo: “hmmm veadinho”, “ai, ele é veado”. Desta forma, as crianças relacionaram a palavra “veado” com homens homoafetivos. Neste momento, a professora direcionou a conversa destacando que uma palavra ou um animal pode ter diferentes significados dependendo da cultura. As crianças entenderam que para

3. O livro informa que Gbodi é o nome dado a um grande antílope.

os sul-sudaneses imitar o *Gbodi* não tinha a mesma representação do que para as crianças brasileiras. Além disso, questionou a utilização da palavra “veado” para se referir a homens homoafetivos. A professora destacou diferentes formas de identificação sexual e afetiva existentes e a importância de haver respeito diante destas diferenças.

Em uma das turmas, duas meninas relataram que já conheciam duas brincadeiras, *Ndeke Way Ndeke*⁴ e O Leão e as Ovelhas. Segundo elas, aprenderam com crianças de outras turmas da escola que já tinham tido esse conteúdo nos dias anteriores. Entendemos que as brincadeiras fizeram sentido para as crianças, pois levaram-nas a outros espaços e tempos de brincar.

Após a vivência das brincadeiras sul-sudanesas, o planejamento previa o retorno à sala de inovação e tecnologia para a apresentação da Nação Maraguá, grupo étnico do personagem Guaripé. A ideia seria apresentar um vídeo de crianças indígenas, do estado do Amazonas, em diferentes brincadeiras. Em uma turma de quinto ano, após a última brincadeira sul-sudanesa escolhida pela turma, a professora solicitou que se encaminhassem para a sala de tecnologias para conhecer as culturas indígenas. Para a surpresa da professora, que esperava contestações, os/as estudantes se dirigiram para a sala animados/as. Chegando na sala, a professora utilizou a tela interativa para transmitir um vídeo⁵ de crianças indígenas brincando de “espingardinha” construída com caules de uma planta. Durante o vídeo alguns alunos se mostraram surpresos com o brinquedo criado pelas crianças indígenas. Outro menino comentou que gostaria de tentar fazer aquele brinquedo. Enquanto as crianças indígenas brincavam de caçar os amigos em meio a uma plantação, a turma vibrava com a brincadeira.

4. No livro, a expressão não é traduzida ou explicada. O dicionário Latuko (língua utilizada pelo grupo étnico que desenvolve a referida brincadeira) indica *Ndeke Wai Ndeke* como uma expressão de boas-vindas e/ou de celebração.

5. Território do Brincar. Espingardinhas: aldeia Nasêpotiti, PA. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hoqpw8fOiqc>. Acesso em: 04 mar 2025.

Percebendo o interesse da turma, a professora decidiu mostrar outro vídeo⁶ de crianças indígenas brincando de Corrida de Tora, o qual mostra o ritual de preparo antes de iniciar a brincadeira. Os/as estudantes ficaram curiosos/as em relação à tinta que estava sendo utilizada para pintar os corpos das crianças indígenas e ficaram surpresos/as em saber que era uma tinta feita a partir dos elementos da natureza. As crianças também chamaram atenção para alguns indígenas que usavam a bermuda com o símbolo da *Nike*. Conversamos sobre o fato de muitas comunidades indígenas não viverem isoladas das cidades e também utilizarem roupas e tecnologias, auxiliando na desconstrução do estereótipo de “índio” vivendo sem roupas, isolado em meio a natureza.

Sobre o termo, no livro Guaripé explica aos colegas que o correto é falar “indígena”, pois existem muitas etnias diferentes e cada uma tem as suas características culturais. A professora afirmou que o termo “índio” muitas vezes carrega um sentido pejorativo e estereotipado. Já a palavra “indígenas”, no plural, se refere aos povos originários, os povos que viviam no Brasil muito antes da chegada dos portugueses e que atualmente vivem de diferentes formas, em muitas regiões do Brasil.

Percebendo a turma ainda interessada, a professora perguntou se os/as estudantes sabiam os nomes de algumas brincadeiras realizadas na nossa escola e que são de origem indígena. Algumas crianças falaram peteca e cabo de guerra. Aproveitando a conversa, assistiram a um vídeo sobre a construção de uma peteca. Uma estudante sugeriu que a turma experimentasse confeccionar uma peteca. A professora disse que iria levar a ideia para a turma em outro momento. O sinal tocou e todos ainda estavam comentando sobre a peteca: as dificuldades em fazer, a paciência necessária etc.

Duas semanas depois⁷, quando a professora entrou novamente na turma, foi recebida com gritos, palmas e com a pergunta: “vamos fazer

6. Território do Brincar. Corridas de Tora. Youtube. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ZBJ4GyLvW8>. Acesso em: 04 mar 2025.

7. As atividades na escola foram interrompidas por uma semana devido a uma greve geral dos municipais de Porto Alegre/RS. Após o retorno da greve, houve feriado de páscoa.

aquele jogo no computador de novo?”. Embora tivessem passado duas semanas, as crianças pareciam aguardar pela continuidade dos encontros. Sobre a Nação Maraguá, a professora apresentou curiosidades sobre a língua, nomes dos grupos que fazem parte daquela etnia indígena e informações sobre um dos autores do livro, o indígena Maraguá Yaguarê Yamã, que além de escritor e ilustrador, é professor de geografia. Após esse momento, realizamos novamente o jogo *Kahoot*, porém agora com perguntas relacionadas à Nação Maraguá. Foi possível perceber que as turmas se saíram melhor neste segundo jogo e acertaram mais questões.

Após os debates, o jogo online e a votação das brincadeiras sul-sudanesas, iniciou-se a prática corporal com grande animação e adesão das crianças. Cada turma escolheu três brincadeiras para vivenciar, sendo o *Gbodi* eleito por todas. Nessa atividade, um/a estudante no centro de uma roda dava comandos para distrair os/as colegas até tentar fugir, enquanto o grupo tentava impedir sua saída. Durante a brincadeira, a professora notou a ansiedade das crianças em participar como *Gbodi*, e, diante da sugestão de um aluno, passaram a incluir vários *Gbodi* por rodada, o que tornou a dinâmica mais ágil e participativa, com os grupos no centro se organizando para que todos pudessem dar comandos.

Sobre as brincadeiras da Nação Maraguá, após as crianças conhecerem as brincadeiras indígenas descritas no livro, novamente realizamos uma votação para a vivência prática. Nesta etapa nos deparamos com alguns desafios que dizem respeito às diferenças de ambiente em que as brincadeiras são originalmente realizadas. Uma das brincadeiras escolhida pelas crianças foi um pega-pega em que as crianças indígenas fogem do pegador subindo em árvores, troncos, pedras grandes ou colinas. No pátio da escola, onde as vivências foram realizadas, existem apenas duas árvores – em ambientes diferentes – e alguns bancos. Alguns estudantes tiveram a ideia de distribuírmos bambolês no chão.

E por fim, destacamos a escolha das crianças por uma brincadeira que não estava no livro, mas foi mostrada em vídeo: a peteca. Diante deste fato, a professora propôs a construção de petecas com material tipo TNT e jornal. Após cada estudante construir a sua, foram convidados/

as a experienciarem individualmente, em duplas e em grupos o jogo da peteca. Muitas petecas confeccionadas em aula foram levadas para o recreio. As formas de jogar foram as mais diversas, havendo inclusive a utilização dos pés.

“DEVEMOS TER O CUIDADO PARA NÃO TRANSFORMAR A EDUCAÇÃO FÍSICA EM UMA AULA DE SOCIOLOGIA”

A frase acima foi dita por um professor durante uma aula de especialização em Educação Física Escolar, enquanto discutia-se o uso de jogos eletrônicos na disciplina. A professora pesquisadora relatou sua experiência com o jogo *Kahoot* para introduzir conteúdos sobre brincadeiras indígenas e africanas, o que levou o professor a questionar como essa atividade poderia se transformar em prática corporal. Sua colocação ressaltava a centralidade da ação corporal e o risco de esvaziar a especificidade da área ao priorizar conteúdos teóricos. No entanto, ao contrário de tratar o *Kahoot* como conteúdo final, a experiência relatada utilizou o jogo como ferramenta pedagógica que potencializa a compreensão e o envolvimento dos/as estudantes com as práticas corporais, funcionando como etapa preparatória para a vivência física e não como substituição dela.

A primeira reflexão é sobre a possibilidade de realizar aulas de Educação Física que não envolvam necessariamente movimento corporal na perspectiva biológica e biomecânica, envolvendo um deslocamento físico no espaço. Sabemos que a concepção de movimento é atravessada pelas ciências naturais e faz parte da constituição da história da Educação Física (Kunz, 1991); ampliando este conceito, entendemos o movimento humano como uma construção cultural, uma ação que significa (Daolio, 2004). Quando tratamos de jogos e brincadeiras africanas e indígenas, esses significados e sentidos são diversos e carregam uma história marcada pelo preconceito, discriminação e marginalização. Desta forma, entendemos que se faz necessário um aprofundamento da dimensão conceitual para que a realização das brincadeiras não seja esvaziada de sentido. Percebemos que dedicar uma ou duas aulas para discutir, debater e assistir

vídeos sobre as culturas estudadas enriqueceu a experiência corporal e permitiu o desenvolvimento de reflexões sobre a presença e participação dos povos africanos e indígenas na cultura brasileira, incluindo as brincadeiras que as crianças costumam brincar na escola ou no bairro.

Mezzaroba, Zylberberg e Oliveira (2024, p. 10-11), afirmam que “[...] não significa tornar a Educação Física um discurso sobre a prática, tampouco uma negação da prática”, mas destacam a possibilidade desses dispositivos se tornarem veículos de informação e reflexão crítica sobre os conteúdos. Se os recursos tecnológicos estão disponíveis para facilitar e aprofundar o ensino dos conteúdos das diferentes áreas que compõem o currículo escolar, por que a Educação Física não pode utilizá-lo também como um recurso para a abordagem de seus conteúdos? Por que um jogo eletrônico pedagógico precisa necessariamente se transformar em movimento no pátio da escola? Será que é apenas no pátio que a Educação Física acontece? Pensar assim não seria reforçar uma concepção biológica e mecânica do corpo e dos seus movimentos?

Os debates que antecederam as vivências corporais foram essenciais para que as crianças compreendessem o sentido das regras das brincadeiras e se aproximassem culturalmente delas. Ao conhecerem o Sudão do Sul e suas particularidades, puderam acolher elementos inicialmente estranhos ou constrangedores, como o nome *Gbodi/Veado*, optando, inclusive, por manter os sentidos culturais originais das brincadeiras. A exibição de vídeos sobre culturas indígenas também foi significativa, pois possibilitou às crianças identificar semelhanças entre suas próprias brincadeiras e as indígenas, reconhecendo essas culturas como parte de sua própria identidade. O contato com a Nação Maraguá e com o autor do livro aprofundou essa compreensão, contribuindo para a desconstrução de visões estereotipadas sobre os povos indígenas e fortalecendo o reconhecimento de sua diversidade. Ao fim, cabe destacar como essa abordagem conceitual resultou em uma qualificação da prática corporal, e não em sua substituição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este texto teve como objetivo refletir sobre como o uso de mídias e tecnologias no ensino-aprendizagem de brincadeiras sul-sudanesas e indígenas na Educação Física escolar contribui para a construção de saberes por estudantes e professores.

A mediação por vídeos e jogos eletrônicos permitiu que os/as estudantes percebessem a diversidade cultural envolvida nas práticas corporais, questionando estereótipos como o da figura homogênea do “índio” e abrindo espaço para debates significativos sobre temas como sexualidade e gênero, que emergiram da compreensão e flexibilização das regras das brincadeiras.

Esse uso de tecnologias despertou interesse e engajamento, evidenciado pela disposição em transitar entre diferentes espaços escolares — como a sala de inovação e a quadra — e pela participação ativa dos/as estudantes na recriação de regras e na valorização de elementos tradicionais, o que ampliou os sentidos culturais das brincadeiras. Motivadas pelos vídeos, muitas crianças se engajaram na confecção de petecas e levaram as brincadeiras para o recreio e para o convívio nos bairros, indicando uma incorporação significativa dessas práticas ao cotidiano. Ainda que estudada uma realidade específica de escola e um grupo particular de turmas, essa vivência demonstra que mídias e tecnologias podem ser recursos pedagógicos importantes para a Educação Física, nesse caso, especialmente, como ferramentas que ampliaram as possibilidades de ensinar e aprender, promovendo reflexões culturais e sociais, e conectando saberes dentro e fora da escola.

No que diz respeito aos impactos desta experiência pedagógica na construção dos saberes da professora-pesquisadora, gostaríamos de destacar a desconstrução de uma visão de educação física escolar centralizada no movimento corporal em determinados espaços da escola, como a quadra poliesportiva. Percebemos que ocupar outros espaços e recursos da escola permitiu o aprofundamento de saberes conceituais, os quais foram fundamentais para experiências corporais significativas e criativas

desenvolvidas pelas crianças. Neste sentido, entendemos que “conhecer sobre” (saberes conceituais), “saber fazer” (saberes procedimentais) e “saber ser” (saberes atitudinais) estão interligados e são potencializados através dos diferentes recursos disponíveis na escola – como livros, computadores e telas interativas –, mas que tradicionalmente não são utilizados pelos/as professores/ras de educação física.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Rogério Andrade; YAMÃ, Yaguarê. **12 brincadeiras indígenas e africanas**: da etnia Maraguá e de povos do Sudão do Sul. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2022.

DAOLIO, Jocimar. **Educação Física e o Conceito de Cultura**. Campinas: Autores Associados, 2004.

GALVÃO, Zaneide; RODRIGUES, Luiz Henrique; SANCHES NETO, Luiz. Cultura Corporal do Movimento. In: DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade (Org.). **Educação Física na Escola**: implicações para a prática pedagógica. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2019.

KUNZ, Elenor. **Educação Física**: ensino e mudanças. Ijuí: Unijuí, 1991.

MAGNANI, José Guilherme Cantor. A etnografia como prática e experiência. **Horizontes Antropológicos**, v. 15, n. 32, Porto Alegre, 2009. p. 129-156. Disponível em: <https://www.scielo.br/hj/ha/a/6PHBfP5G566PSHLvt4zqv9j/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 11 nov. 2025.

MEZZAROBÀ, Cristiano; ZYLBERBERG, Tatiana Passos; OLIVEIRA, Dória Nathalia. Mídias e tecnologias como possibilidades na ampliação da especificidade da Educação Física na escola. **Motrivivência**, v. 36, n. 67, p. 1-21, 2024. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/100337> Acesso em: 11 nov. 2025.

Recebido em: 30/05/2025

Aprovado em: 11/11/2025

Contato: venutodefreitas@gmail.com