

OS JOGOS DE TABULEIRO NAS REVISTAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

MS. THIAGO JOSÉ SILVA SANTANA

Mestre em Estudos do Lazer pela Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG
Professor da Rede Municipal de Ensino de Belo Horizonte – MG

LUIZ GUSTAVO BRAGA GOMES

Graduado em Educação Física pela
Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG
Professor da Rede Municipal de Ensino de Belo Horizonte – MG

DRA. DEYSE ALMEIDA DOS REIS

Ditora em Engenharia Ambiental pela
Universidade Federal de Ouro Preto – UFOP

Resumo | O presente trabalho teve como objetivo realizar um levantamento da produção científica acerca dos jogos de tabuleiro na Educação Física escolar, enfocando o entendimento do tema conforme estabelecido na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para tanto, foi investigada a produção relativa ao assunto em seis periódicos da área de Educação Física no período de 2009 a 2021, seguida de uma análise temática dos dados. Os resultados revelaram uma escassez de trabalhos sobre esse tema específico, com o xadrez se destacando como o jogo de tabuleiro mais tematizado entre as produções encontradas. Esses achados evidenciam a necessidade de mais investigação e inclusão de outros jogos de tabuleiro no contexto educacional, potencializando os benefícios dessas atividades para a formação dos estudantes.

Palavras-chave | Jogos de tabuleiro; Educação Física; Produção do conhecimento.

THE BOARD GAMES IN MAGAZINES OF PHYSICAL EDUCATION

Abstract | The present study aimed to conduct a survey of the scientific production regarding board games in Physical Education at school, focusing on the understanding of the topic as established in the National Common Curricular Base (BNCC). To achieve this, the relative production on the

subject was investigated in six Physical Education journals from 2009 to 2021, followed by a thematic analysis of the data. The results revealed a scarcity of studies on this specific topic, with chess standing out as the most themed board game among the found productions. These findings highlight the need for further research and inclusion of other board games in the educational context, enhancing the benefits of these activities for students' development.

Keywords | Board games; Physical Education; Knowledge production.

LOS JUEGOS DE MESA EN REVISTAS DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

Resumen | El presente trabajo tuvo como objetivo realizar un relevamiento de la producción científica sobre los juegos de mesa en la Educación Física escolar, enfocándose en la comprensión del tema según lo establecido en la Base Nacional Común Curricular (BNCC). Para ello, se investigó la producción relativa al tema en seis revistas de Educación Física entre los años 2009 y 2021, seguida de un análisis temático de los datos. Los resultados revelaron una escasez de trabajos sobre este tema específico, destacándose el ajedrez como el juego de mesa más tematizado entre las producciones encontradas. Estos hallazgos evidencian la necesidad de una mayor investigación e inclusión de otros juegos de mesa en el contexto educativo, potenciando los beneficios de estas actividades para la formación de los estudiantes.

Palabras clave | Juegos de mesa; Educación Física; Producción de conocimiento.

INTRODUÇÃO

Que jogo é esse?

Diversos autores já se dedicaram a discutir em seus textos o que caracteriza algo como um jogo. Kishimoto (1996), por exemplo, elenca três elementos essenciais aos jogos: “1 - o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; 2 - um sistema de regras; 3 - um objeto”. A autora acrescenta que os “[...] três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam” (KISHIMOTO, 1996, p. 16-17). Dessa forma, o brincar e o

brinquedo se distanciam dos jogos devido à sua natureza lúdica específica, em que a flexibilidade de uso e a fluidez da interação entre os brincantes estão intimamente ligadas ao estágio de desenvolvimento das crianças.

Carvalho e Piccolo (2022) exploram nomenclaturas utilizadas no universo dos jogos de tabuleiro a fim de debater o seu significado, e, para isso, apresenta quatro expressões: I) “jogos de sociedade” – utilizada na França, mas que, no Brasil, denota práticas voltadas ao encontro entre pessoas; II) “jogos de mesa” – situando-nos em jogos que se passam em torno de uma mesa, causando confusão em relação a outras práticas, como, por exemplo, o tênis de mesa e a sinuca; III) “jogos analógicos” – é uma clara oposição aos jogos digitais e, por isso, ainda carrega a subjetividade de englobar tudo aquilo que é jogado por uma perspectiva física; IV) “jogos de tabuleiro” – que, se interpretado de forma rígida, levanta contradições, visto que há jogos que podem ser jogados com ou sem um tabuleiro (CARVALHO e PICCOLO, 2022, p. 46).

Definir e diferenciar os jogos de tabuleiro em relação a outros jogos é uma tarefa complexa, uma vez que a conceituação geral do termo “jogo” sugere uma essência compartilhada entre todas as suas variantes, sejam elas sociais, festivas, físicas, estratégicas ou esportivas, podendo se ajustar mais ou menos intensamente às definições mencionadas acima. Para esse texto adotou-se a perspectiva de Jesper Juul (2010, p. 2) sobre o conceito de “*pull*” (ou, em tradução livre, “atrativo”), o qual, por seu turno, defende que todos os jogos possuem essa característica. O atrativo pode ser o desafio de encaixar as peças de forma correta em um quebra-cabeça ou o esforço para correr mais que seu colega em uma corrida.

Neste artigo, o elemento distintivo dos jogos de tabuleiro é o conceito de “*pull*”, caracterizado por suas abordagens estratégicas, como as matemáticas, socioespaciais e administrativas. Assim, deliberadamente, escolhemos definir jogos de tabuleiro como atividades estratégicas nas quais os jogadores se alternam e devem tomar decisões voluntariamente para alcançar um resultado positivo.

O TEMA DOS JOGOS NA LEGISLAÇÃO: BNCC E LEIS

A BNCC (BRASIL, 2017), por ser abrangente, orienta os currículos referência dos estados e municípios para implementação em suas respectivas redes. Embora não seja o objetivo deste texto é importante ressaltar que existem artigos na área de Educação Física (EF) com uma discussão crítica sobre a construção e os conteúdos da BNCC. O documento, ao apresentar o papel da EF no ensino fundamental, define os termos utilizados, bem como a divisão dos conteúdos a serem trabalhados. Na BNCC, as práticas corporais (termo para se referir aos objetos de conhecimento da EF escolar) são divididas em seis unidades temáticas: brincadeiras e jogos, danças, esportes, ginásticas, lutas e práticas corporais de aventura. Nosso trabalho concentra-se principalmente na unidade temática “brincadeiras e jogos”, compreendida no documento da seguinte forma:

[...] explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. (BRASIL, 2017, p. 212)

Percebe-se que não há uma distinção entre as palavras que compõem essa unidade temática, tratando “brincadeiras” e “jogos” como sinônimos. O documento sugere a ideia de jogo como um meio didático e utiliza o exemplo do jogo esportivo organizado para desenvolver habilidades esportivas, porém, não se preocupa em definir ou apresentar outras experiências relacionadas aos jogos de tabuleiro, ao contrário do que ocorre com a unidade temática de esportes, por exemplo.

A BNCC faz uma breve consideração sobre os povos originários e comunidades tradicionais. No documento, há um quadro com habilidades propostas a serem trabalhadas do terceiro ao quinto ano do ensino fundamental, que aborda brevemente a relevância das brincadeiras e jogos como elementos da memória desses povos. A referência à matriz africana é citada apenas nas habilidades a serem trabalhadas, sem qualquer explicação ou informação relativa à importância do tema. É importante frisar que o ensino da cultura afro-brasileira e indígena

na educação brasileira é regulamentado pela Lei n. 10.639/2003, que foi posteriormente modificada pela Lei n. 11.645/2008, alterando o artigo 26 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN). Embora haja destaque para algumas disciplinas, o texto da lei enfatiza que o ensino deve ser “ministrado no âmbito de todo o currículo escolar” (BRASIL, 2008, Art. 26-A, § 2º).

Com intuito de abordar as questões apresentadas e embasar uma discussão qualitativa sobre esse tema, procedeu-se à análise da produção acadêmica sobre jogos de tabuleiro na área da EF. Nesse sentido, estabeleceu-se o seguinte problema de pesquisa: “Qual é o panorama da produção em revistas acadêmicas acerca do tema ‘jogos de tabuleiro’ na EF escolar?” Com base nesse problema, o objetivo estabelecido foi o levantamento da produção científica em seis periódicos do campo da EF que investigou os jogos de tabuleiro. Para alcançar esse objetivo, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos: a) identificar a quantidade de artigos publicados sobre o tema; b) verificar a conceituação de jogo nessas obras; c) comparar as publicações nos periódicos pesquisados.

METODOLOGIA

Esta pesquisa inspirou-se nos trabalhos bibliométricos, os quais, segundo Araújo e Alvarenga (2011, p. 52), analisam a produção científica e fornecem *insights* sobre o desenvolvimento de um determinado tema em um campo do conhecimento. Realizamos a análise em seis revistas da área da EF, o que representa uma amostra dos periódicos que abordam temas relacionados à EF escolar em suas publicações. Dada essa característica, classificamos este trabalho como inspirado em abordagens bibliométricas, pois não abrange todos os periódicos que tratam do tema pesquisado.

Para realizar o levantamento de dados, utilizou-se a técnica da cientometria, sobre a qual Araújo e Alvarenga (2011, p. 55) destacam que:

Quando aplicada com a finalidade de avaliar um campo científico, a bibliometria é, portanto, chamada de cientometria ou cientometria, apropriação procedente do termo por analisar o produto responsável pela reificação da própria ciência: a produção científica.

No processo de pesquisa, foram examinados os sumários das revistas selecionadas. Buscamos verificar quais títulos de artigos poderiam estar relacionados ao tema da pesquisa. Essa abordagem foi escolhida devido à possibilidade de não ocorrer a presença das palavras-chave da pesquisa (“jogos” ou “jogos de tabuleiro”) no título dos artigos. Dessa forma, consideramos que os mecanismos de busca oferecidos pelos *sites* das revistas poderiam não apresentar todos os resultados relevantes. Vale ressaltar que os textos de resenhas e as seções destinadas às fotografias (quando presentes em algumas revistas) não foram incluídos na contagem total dos artigos identificados e verificados como potenciais para o objetivo da pesquisa.

Em algumas publicações, as palavras-chave não indicavam diretamente a discussão almejada; no entanto, o título e o resumo sugeriam a possibilidade de abordagem dos jogos de tabuleiro no corpo do texto. Diante disso, realizamos uma pesquisa no conteúdo dessas publicações para verificar se poderiam ser incluídas no levantamento.

Para análise dos dados encontrados, utilizou-se a abordagem temática proposta por Minayo (2014, p. 316), definida como investigação para “[...] descobrir os núcleos de sentido que compõem uma comunicação cuja presença ou frequência signifiquem alguma coisa para o objetivo analítico visado”. Para permitir uma comparação das revistas no mesmo recorte temporal, adotamos o ano de 2009, que marca o início das publicações do periódico *Cadernos de Formação*, e o período de análise foi de 2009 a 2021. As revistas foram selecionadas por amostragem, com base em suas relevantes publicações para a área da EF. As revistas pesquisadas foram: *Revista Brasileira de Ciências do Esporte* (RBCE); *Cadernos de Formação* (CF); *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte* (RBEFE); *Motrivivência* (Motri.); *Movimento* (Movi.) e *Pensar a Prática* (Pensar).

RESULTADOS

O quantitativo de artigos pesquisados em cada revista está no Quadro 1. Nessa tabela, alguns aspectos merecem destaque. As revistas *Movi.* e *Pensar* apresentaram o maior número de publicações. Além disso, chama a atenção o baixo número de publicações em comparação com os outros periódicos do *CF*.

Quadro 1 – Quantitativo por periódico

Periódico	Artigos pesquisados
Movi.	1020
Pensar	851
Motri.	748
RBCE	731
RBEFE	692
CF	186
Total	4228

Fonte: elaborado pelos(a) autores(a)

A análise pormenorizada dos artigos que mencionaram a palavra “jogo” no corpo do texto revelou que a maioria deles não atendia aos objetivos desta pesquisa. Encontramos várias abordagens diferentes da palavra “jogo”, sendo muitas vezes utilizada como sinônimo de esporte ou como prática para ensinar determinado esporte. Também identificamos artigos que tratavam da perspectiva filosófica do termo “jogo” ou exploravam a produção do conhecimento sobre jogos adotando um sentido amplo.

Considerando essas observações, foram identificados apenas oito artigos que enfocavam algum jogo de tabuleiro em sua análise. O Quadro 2, abaixo, apresenta o número de artigos por periódico no período analisado.

Quadro 2 – Artigos selecionados por periódico

Periódico	Artigos pesquisados	Artigos Selecionados
Motri.	748	3
CF	186	2
Movi.	1020	1
RBEFE	692	1
RBCE	731	1
Pensar	851	0
Total	4228	8

Fonte: elaborado pelos(a) autores(a)

O único artigo da revista *Pensar a Prática* que poderia ser relevante para este trabalho foi identificado como “artigo retratado”, pois ele já havia sido publicado anteriormente na revista *Motrivivência*. Assim sendo a revista não teve artigos selecionados.

Vale salientar que o trabalho de Fú *et al.* (2021) apresentou quatro jogos de tabuleiro de origem chinesa. Dessa forma, o número de jogos encontrados superou o número de trabalhos analisados.

Os jogos encontrados foram: o xadrez (tematizado em cinco artigos), o *Role-Playing Game* (RPG) e o pega-varetas (tematizados uma vez cada), e os jogos *Tangram*, *Xianqie*, *Mahjong*, e *Weiqi* que foram abordados em um mesmo artigo.

Com base na análise da forma como os artigos abordaram os jogos, elaboramos quatro categorias temáticas a partir de como os trabalhos descreviam sua metodologia: *análise de ensino*, quando o trabalho se preocupou com aspectos detalhados do ensino do jogo; *pesquisa histórica*, quando trabalho buscou analisar o jogo a partir da metodologia da pesquisa histórica; *prática pedagógica*, quando o trabalho se concentrou em compartilhar práticas de ensino dos jogos; e *pesquisa sócio-histórica*, quando o trabalho incorporou aspectos de cunho histórico-sociológico em sua metodologia. No Quadro 3, apresentamos a distribuição da

quantidade de vezes em que cada jogo foi abordado de acordo com as categorias temáticas.

Quadro 3 – Distribuição dos Jogos por categoria temática

Jogos	Categorias Temáticas			
	<i>Análise de ensino</i>	<i>Pesquisa histórica</i>	<i>Prática pedagógica</i>	<i>Pesquisa sócio histórica</i>
Xadrez	1	1	1	2
RPG			1	
Pega Varetas			1	
Tangram			1	
Xianqie			1	
Mahjong			1	
Weiqi			1	

Fonte: elaborado pelos(a) autores(a)

Os temas dos oito artigos selecionados são apresentados a seguir.

Veloze (2010) analisou o ensino de xadrez em cinco escolas públicas. O objetivo foi “[...] desvelar as percepções dos professores de educação física sobre sua participação, execução e elaboração da prática pedagógica em relação às estratégias adotadas diante do jogo de xadrez [...]” (p.24).

Souza, Starepravo e Marchi Júnior (2011) procuraram “[...] demonstrar como foi se constituindo, em meio a irregularidades e rupturas, materialidades e simbolismos, tensões e contradições, o subcampo esportivo do xadrez entre os anos de 1830 até aproximadamente 1920.” (p.24).

Rodrigues (2010) relata a inserção do xadrez para alunos do quarto ano do ensino fundamental. A autora também aponta como os objetivos do projeto “[...] introduzir o jogo ao contexto escolar; relacionar o jogo de tabuleiro com práticas lúdicas da cultura corporal; e estabelecer relações entre o xadrez e a história, geografia e geometria.” (p.183).

Lezan e Mota (2019) avaliaram o uso do RPG na aulas de EF do ensino médio. O texto dos autores “[...] apresenta investigações provocadas

pela oportunidade de observação e intervenção em aulas de Educação Física, desenvolvidas por meio do conteúdo de jogos interpretativos, Role Playing-Game (RPG)” (p.50).

Melo e Neira (2017) problematizaram a mercadorização do jogo Pega Varetas. A proposta dos autores foi “[...] a desenvolver um projeto junto às turmas do 6º ano do Ensino Fundamental durante o primeiro semestre de 2016, alinhado aos pressupostos do currículo cultural da Educação Física [...]” (p.10).

Fú *et al.* (2021) analisaram o ensino de jogos chineses (*Tangram*, *Xianqie*, *Mahjong*, e *Weiqi*) para uma educação intercultural. Segundo os autores “Com a apropriação teórico-metodológica dos jogos chineses desenvolvemos um planejamento no intuito de tratar desse conhecimento possibilitando as suas vivências e a compreensão por parte dos estudantes” (p.6).

Souza e Marchi Júnior (2013) verificaram quais relações se estabeleceram entre a Guerra Fria e a final de um campeonato mundial de xadrez. Os autores procuraram “[...] esboçar uma possibilidade de leitura sociológica que contemple algumas contingências socioculturais e políticas presente no campo de forças orientado pelo embate entre capitalistas e socialistas durante o período da Guerra Fria [...]” (p.568).

Souza e Marchi Júnior (2012) se valeram da categoria analítica “história esportiva” que possibilitou resgatar “[...] o caráter de esportividade da prática enxadrística ao longo de sua história e analisá-la a partir de um referencial sociológico compatível [...]” (p.558).

Durante a pesquisa, encontramos muitos trabalhos que tratavam de jogos eletrônicos. Nenhum trabalho encontrado tinha como tema principal os jogos de tabuleiro de origem africana ou indígena. Alguns artigos mencionaram jogos de matriz africana ou indígena, porém nenhum desses jogos foi o foco principal dos trabalhos encontrados. É mister mencionar esse fato, pois as Leis n. 10.639/03 e n. 11.645/08 completaram em 2023 respectivamente 20 e 15 anos, enfatizando a necessidade de promover uma educação que aborde as questões das relações étnico-raciais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos de tabuleiro são um tema ainda pouco explorado na área da EF. Alguns autores, como Kishimoto (1996), Carvalho e Piccolo (2022) e Juul (2010), têm se dedicado a abordar questões essenciais ou a especificar elementos que compõem esses jogos. No entanto, o conceito de jogos é muito amplo, o que abre uma infinidade de possibilidades e vieses de análise.

A importância dos jogos como conteúdo a ser desenvolvido no ambiente escolar está expressa na BNCC. Embora os jogos, em especial os jogos de tabuleiro, não sejam conteúdos específicos a serem trabalhados nas aulas de EF, sua importância para o componente curricular não pode ser ignorada, uma vez que eles têm ganhado cada vez mais adeptos e crescido em popularidade. Contudo, a análise do documento mostrou que o próprio entendimento do termo “jogo” ainda precisa ser melhor problematizado e discutido.

Os dados revelaram que há uma escassez de trabalhos que abordem os jogos de tabuleiro entre as publicações dos periódicos selecionados durante o período analisado. Os jogos das matrizes africana ou indígena não foram o tema principal em nenhum dos artigos encontrados, sendo, no máximo, mencionados junto a outros jogos.

Diante das possibilidades e limitações deste estudo, fica evidente a necessidade de mais pesquisas e práticas pedagógicas que abordem os jogos de tabuleiro, especialmente no contexto da EF. É importante produzir trabalhos que contemplem diversas matrizes étnicas, especialmente aquelas que compõem a sociedade brasileira.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, R. F.; ALVARENGA, L.. A bibliometria na pesquisa científica da pós-graduação brasileira de 1987 a 2007. *Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação*, v. 16, n. 31, p. 51-70, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei n. 9.394/96. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 10 mai. 2023.

BRASIL. *Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003*. Altera a lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-brasileira”, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/2003/L10.639.htm#art1. Acesso em: 10 mai. 2023.

BRASIL. *Lei n. 11.645/2008, de 10 de março de 2008*. Altera a lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, modificada pela lei n. 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da rede de ensino a obrigatoriedade da temática “História e Cultura Afro-Brasileira e Indígena”. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2008/lei/111645.htm. Acesso em: 10 mai. 2023.

BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

CARVALHO, A. V.; PICCOLO, P. T. (Org.). *Jogos de Tabuleiro na Educação*. São Paulo: Devir, 2022.

FÚ, S.; SILVA, H. B. da; BRASILEIRO, T.; MELO, S. T. de. O ensino dos jogos chineses: contribuições interculturais nas aulas de Educação Física. *Motrivência*, [S. l.], v. 33, n. 64, p. 1–18, 2021.

JUUL, J. *A casual revolution: reinventing video games and their players*. Massachusetts: The MIT Press, 2010.

KISHIMOTO, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

LEZAN, J.P.; MOTA, W. O Role Playing-Game (RPG): uma possibilidade inovadora de boa prática educativa no Ensino Médio? *Cadernos de Formação RBCE*, v. 10, p. 49-61, 2019.

MELO, V. C.; NEIRA, M. G.. ‘Meu jogo, minhas regras’: desconstruindo a mercadorização do jogo pega-varetas. *Cadernos de Formação RBCE*, v. 8, p. 9-20, 2017.

MINAYO, M. C. de S.. *O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde*. São Paulo: Hucitec Editora, 2014.

RODRIGUES, A. O Xadrez na Educação Física Escolar. *Motrivivência*, [S. l.], v. 20, n. 31, p. 182–186, 2010. DOI: 10.5007/2175-8042.2008n31p182. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2008n31p182>. Acesso em: 27 nov. 2023.

SOUZA, J. DE.; MARCHI JUNIOR, W.. A Guerra Fria e a final do Campeonato Mundial de Xadrez de 1972: algumas possibilidades analíticas e correlacionais. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, v. 27, n. 4, p. 567–581, out. 2013.

SOUZA, J. DE.; MARCHI JÚNIOR, W.. Rupturas e tensões no processo de constituição estrutural do subcampo esportivo do xadrez (1900-1960). *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 34, n. 3, p. 557–570, jul. 2012.

SOUZA, J. de; STAREPRAVO, F. A.; MARCHI JÚNIOR, W. O processo de constituição histórico-estrutural dosubcampo esportivo do xadrez: uma análise sociológica. *Movimento*, [S. l.], v. 17, n. 2, p. 93–113, 2011. DOI: 10.22456/1982-8918.16516. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/16516>. Acesso em: 27 nov. 2023.

VELOSO, R. R.. O Jogo de Xadrez como Recurso Didático-Pedagógico nas Aulas de Educação Física Escolar. *Motrivivência*, [S. l.], v. 20, n. 31, p. 19–35, 2010. DOI: 10.5007/2175-8042.2008n31p19. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2008n31p19>. Acesso em: 27 nov. 2023.

Recebido: 20 julho 2023

Aprovado: 26 fevereiro 2024

Endereço eletrônico:

Thiago José Silva Santana

prof.thiago.js@gmail.com