

---

## O PAPEL DO JOGO “CHEQUE ISSO!” NA FORMAÇÃO DE JORNALISTAS

The role of the game “Fact-Check It!” in journalism education

Jean Carlos da Silva Monteiro<sup>1</sup>

---

### RESUMO

O artigo trata da importância que alunos de Jornalismo têm em conhecer o conceito, as características e as etapas do processo de verificação de fatos. O objetivo foi verificar as percepções de jornalistas em formação sobre as contribuições do jogo “Cheque Isso!” para o processo de aprendizagem. A metodologia foi baseada em uma pesquisa exploratória, envolvendo uma experiência de aprendizagem mediada. Participaram desta pesquisa 25 alunos matriculados na disciplina Redação para Mídia Impressa, do curso de Jornalismo do Centro Universitário Estácio de São Luís. Verificou-se que os alunos reconhecem o “Cheque Isso!” como recurso didático para potencialização de uma aprendizagem que busca fomentar o desenvolvimento da habilidade e da competência de explorar ambientes virtuais de informação e analisar a qualidade e a validade das informações veiculadas.

**Palavras-chave:** Jogos na Educação, Cheque Isso!, Verificação de fatos, Alunos de Jornalismo.

---

### ABSTRACT

The article deals with the importance that Journalism students have in knowing the concept, characteristics and stages of the fact-checking process. The objective was to verify the perceptions of journalists in training about the contributions of the game “Fact-Check It!” for the learning process. The methodology was based on an exploratory research, involving a mediated learning experience. 25 students enrolled in the discipline Writing for Print Media, from the Journalism course at Centro Universitário Estácio de São Luís, participated in this research. It was found that students recognize the “Fact-Check It!” as a didactic resource to enhance learning that seeks to foster the development of the ability and competence to explore virtual information environments and analyze the quality and validity of the information conveyed.

**Key-words:** Games in Education, Fact-Check It!, Fact checking, Journalism students.

## 1. INTRODUÇÃO

Do papel ao digital, os jogos estão relacionados a uma disputa (física ou mental), que dispõe de regras específicas, com a finalidade de divertir/premiar os participantes (OLIVEIRA, 2013). Com o advento da internet, eles entrelaçaram a sociedade e são considerados um dos ramos que mais ascendem na indústria do entretenimento atualmente.

Os jogos conquistaram um espaço importante dentro dos mais diferentes ambientes de aprendizagem. Isso ocorreu, principalmente, porque a narrativa dos jogos passou a apresentar uma

---

<sup>1</sup> Mestre em Cultura e Sociedade, UFMA, falecomjeanmonteiro@gmail.com

abordagem mais educativa, unificando o ensino e a diversão em propostas lúdicas, pautadas na sabedoria pedagógica dos jogos (SEVERGNINI, 2016).

No campo da comunicação, em especial no Jornalismo, diferentes jogos abordam conteúdos noticiosos relevantes do cotidiano para “introduzir fatos importantes em narrativas que fazem do jogador um participante do fato noticioso, seja ele investigativo, histórico ou factual” (PEREIRA; ROSÁRIO; MONTEIRO, 2019, p. 281).

Pensando nessa perspectiva, este artigo verifica as percepções de jornalistas em formação sobre as contribuições do “Cheque Isso!”, um jogo de cartas italiano criado para ensinar a checar informações sobre um fato, comparar e qualificar fontes de notícias.

## **2. DOIS PESOS E DUAS MEDIDAS**

A internet inseriu as pessoas em um universo informacional, no qual se experimenta e se partilha informações mundo afora em tempo real e em alta velocidade (COSCARELLI, 2016). Como consequência disso, surge o fenômeno da proliferação das notícias falsas, as chamadas fake news, seus impactos negativos e consequências em diferentes setores sociais.

A maneira como essas notícias falsas são vinculadas por meio das tecnologias ganham maior legitimidade e alcance (SERRA, 2018). Tal alcance é ocasionado muitas vezes pela falta da habilidade e competência de saber explorar ambientes virtuais de informação e analisar a qualidade e a validade das informações veiculadas.

Por outro lado, a exploração e a utilização das tecnologias pelos alunos no ambiente de aprendizagem se tornam uma estratégia para se alcançar as habilidades educacionais (CHAVES, 2016), como o de saber checar a veracidade das informações veiculadas nos mais diferentes meios de comunicação da atualidade.

A inserção de jogos em sala de aula, por exemplo, são estratégias pedagógicas que ajudam a desenvolver competências educacionais no processo formativo dos alunos (SAVI; ULBRICHT, 2008; MATTAR, 2010).

Um dos jogos ainda pouco explorado em sala de aula e que se propõe a despertar os jogadores para conhecer o conceito, as características e as etapas do processo de verificação de fatos é o “Cheque Isso!”, objeto deste estudo.

### 3. JOGO “CHEQUE ISSO!”

O “Cheque Isso!” é um jogo de cartas italiano. Nele, os jogadores são inseridos na tarefa de checar notícias, na qual vão poder conhecer ferramentas que especialistas usam para verificar as informações sobre um fato, comparar fontes de notícias e qualificá-las entre confiáveis ou não.

Trata-se de um Role Playing Game (RPG), um jogo de interpretação de papéis, no qual os seus usuários assumem devidos personagens em um cenário fictício e suas ações levam a um resultado igual ou diferente do que era aguardado previamente mediante a um sistema de regras estipuladas pela narrativa (MARCATO, 2016).

O jogo se passa em um país fictício, chamado de Agritânia, no qual um debate – realizado antes da votação para proibir os transgênicos (organismos geneticamente modificados) – é tomado por falsas notícias e argumentações controversas.

O jogo é disponibilizado primeiramente no formato plano de aula - com versões em espanhol, inglês, italiano e português - para que professores possam entender a jogabilidade e alcançar o objetivo que é “estimular o pensamento crítico, o diálogo baseado em fatos e as habilidades analíticas entre os alunos” (FACT-CHECK IT, 2018, *on-line*).

O plano de aula do “Cheque Isso!”, conforme apresentado abaixo, na Tabela 1, surge como instrumento para orientar o professor quanto à funcionalidade do jogo e à sua aplicabilidade em sala de aula.

O plano aborda, ainda, a definição do conteúdo a ser ministrado paralelamente ao jogo, a escolha de estratégias para que o processo de ensino e de aprendizagem seja significativo, assim como os recursos para avaliação do desempenho dos alunos ao longo da jogabilidade (FACT-CHECK IT, 2018, *on-line*).

**Tabela 1:** Plano de aula do jogo “Cheque Isso!”.

**PLANO DE AULA**

**1. IDENTIFICAÇÃO**

<b>Professor:</b> Jean Carlos da Silva Monteiro	<b>Disciplina:</b> Redação para Mídia Impressa	<b>Tema:</b> Checagem dos fatos: instrumento de combate às fake news
<b>Ambiente:</b> Sala multimídia, com acesso à internet, computadores ou dispositivos móveis.	<b>Hora/Aula:</b> 120 minutos (tempo estimado).	<b>Habilidade da Base Nacional Comum Curricular:</b> (EF09LI08) Explorar ambientes virtuais de informação e socialização, analisando a qualidade e a validade das informações veiculadas.

## 2. PLANO

	OBJETIVOS	CONTEÚDOS	RECURSOS
<b>GERAL</b>	Compreender os fundamentos e as técnicas da checagem de fatos.	Entendendo as Fake news. Checagem dos fatos.	25 cartas impressas, divididas em cinco perguntas com cinco itens de notícias a serem verificadas.
<b>ESPECÍFICOS</b>	Conhecer ferramentas que especialistas usam para verificar as informações sobre um fato. Comparar fontes de notícias e qualificar as informações em verdadeiras ou falsas. Desenvolver o espírito crítico, a capacidade de diálogo e as habilidades analíticas.	Instrumentos de verificação da informação.	Um quadro impresso para cada conjunto de cartas, que contém quatro possíveis títulos com um parágrafo introdutório. Há também espaço para títulos alternativos e parágrafos se os grupos rejeitarem o que for oferecido.  Guia de Checagem de Fatos impresso ou virtual para cada estudante.  Uma conta no site para o professor fazer o upload dos resultados.

## 3. PROCEDIMENTOS

INTRODUÇÃO
<p>Introdução e organização de grupos de trabalho (30 minutos)</p> <p>O professor divide a turma em cinco grupos, correspondentes às cinco equipes de pesquisa do Agridânia Hoje. Em seguida, lê o Cenário, a Missão e as cinco cartas de perguntas antes de distribuí-las, juntamente com as cinco cartas de notícias relacionadas, para cada grupo.</p>
DESENVOLVIMENTO
<p>Pesquisa, discussão em grupo, tomada de decisão e redação (60 minutos)</p> <p>Dentro do grupo, cada aluno escolhe aleatoriamente uma carta, que contém uma notícia para checar. Cada carta apresenta a questão que o grupo deve responder e o trecho de uma notícia – que pode ser verdadeira, falsa ou distorcida. Os estudantes precisam navegar na internet e fazer a pesquisa necessária para checar se o que foi relatado na carta está correto; eles podem consultar o Guia de Checagem de Fatos (em anexo) para identificar ferramentas úteis e estratégias. A versão digital das imagens incluídas nas cartas (que pode ser usada no processo de verificação) pode ser encontrada em <a href="https://bit.ly/2xBBpZ0">https://bit.ly/2xBBpZ0</a></p> <p>Depois de concluir a verificação, os membros de cada grupo comparam seus resultados e tomam uma decisão coletiva sobre a posição a ser tomada em relação à questão atribuída. O resultado final terá que ser um editorial (um artigo apresentando um ponto de vista) resumindo o que foi determinado. Para fazer o editorial, o grupo olha o quadro fornecido com a sua pergunta. Cada um deles inclui quatro títulos com um parágrafo introdutório, representando quatro opiniões diferentes, além de uma área livre em que o grupo pode redigir sua própria opinião. Depois que o grupo escolher uma das opções, os alunos poderão resumir os motivos que os levaram a fazer essa escolha (por exemplo, citando as notícias verdadeiras que apoiam a sua tese ou negando boatos que poderiam se opor a ela etc.).</p> <p>Nota para os professores: Os assuntos, fotos e gráficos das cartas de notícias foram selecionados para serem rastreáveis e verificáveis em todo o mundo (algumas etapas podem ser facilitadas pelo conhecimento do idioma inglês, mas isso não é essencial). O professor é convidado a relatar qualquer problema que tenha ocorrido no caminho da pesquisa em <a href="mailto:factchecknet@poynter.org">factchecknet@poynter.org</a></p>
CONCLUSÃO/AVALIAÇÃO
<p>Fase final (30 minutos)</p> <p>Usando as informações das cartas de notícias, o professor vai compartilhar e discutir as descobertas de cada grupo, dando a referência para a fonte da informação fornecida nas notas.</p>

O professor pode fazer o upload dos resultados no site do Dia Internacional do Fact-Checking. Ao registrar o projeto da sala, o professor poderá carregar os resultados na primeira página do Agridânia Hoje, que poderá ser baixada e impressa. As primeiras páginas serão compartilhadas online com os participantes das atividades do Dia Internacional do Fact-Checking.

#### 4. REFERÊNCIA

PLANO DE AULA. Dia Internacional do Fact-Checking - Atividades de sala de aula. 2019. Disponível em: <<https://www.factcheckingday.com/lesson-plan>>. Acesso em 07 mar. 2023

**Fonte:** Adaptado do Plano de Aula (2019).

A pensar na integração estratégica do jogo no contexto brasileiro e com vista à elaboração de um plano de aula mais completo, realizou-se alguns acréscimos, a exemplo dos elementos “Tema”, que está relacionado diretamente com o conteúdo trabalhado; “Habilidade da Base Nacional Comum Curricular”, diretrizes que alinhadas a conhecimentos necessários para o aluno desenvolve competências educacionais; e “Conteúdos”, temas de aprendizagem que conduzem o aprendizado dos alunos de forma a atingir os objetivos da aula.

#### 4. EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM MEDIADA

A pesquisa exploratória envolveu uma experiência de aprendizagem mediada: método no qual o aluno não se beneficia somente da exposição direta a um estímulo em particular, mas cria, a partir dela, orientações, atitudes e técnicas que o modifica (FEUERSTEIN; KLEIN, TANNENBAUM, 2015).

Participaram 25 alunos matriculados na disciplina Redação para Mídia Impressa, do curso de Jornalismo do Centro Universitário Estácio de São Luís. Escolheu-se os alunos pelo fato da disciplina apresentar em sua ementa temas relacionados ao objeto de estudo: critérios de noticiabilidade, pauta, apuração, fontes e checagem da notícia.

A experiência ocorreu de forma a responder o objetivo do estudo que é verificar as percepções de alunos de Jornalismo sobre as contribuições do “Cheque Isso!” para o processo de aprendizagem. Para a coleta de dados foi utilizado um questionário, com cinco perguntas fechadas. As informações coletadas foram analisadas juntamente com algumas observações acerca da interação dos alunos com o jogo.

#### 5. APLICABILIDADE DO JOGO

A aplicabilidade do jogo iniciou-se pela sondagem dos conhecimentos prévios dos seus alunos acerca dos temas “fake news”, “checagem de notícias” e “verificação das fontes de informação”.

Após a sondagem, o professor investiu em uma discussão acerca de questões específicas sobre produção, consumo e discussão de notícias e ferramentas básicas de verificação de fatos. Em seguida, leu-se o guia do jogo, explicando a sua jogabilidade, objetivos e atuação dos personagens.

Sobre os jogadores, o professor explicou que eles atuam no conselho editorial do jornal fictício do jogo, de nome “Agritânia Hoje”, e vão ter que averiguar a veracidade dos fatos relatados em 25 notícias diferentes que serão publicadas no dia da votação. O professor entregou uma carta e um guia para cada aluno. As cartas possuem informações que seriam verificadas pelo aluno jogador-investigador.

O jogo disponibilizou um quadro com quatro possíveis títulos e um pequeno texto norteador, além de um espaço em branco destinado às anotações dos alunos, a fim de que os alunos pudessem escrever novos títulos e textos diferentes daqueles que foram apresentados pela jogabilidade. A verificação das informações foi realizada na internet, seguida de discussão em grupo.

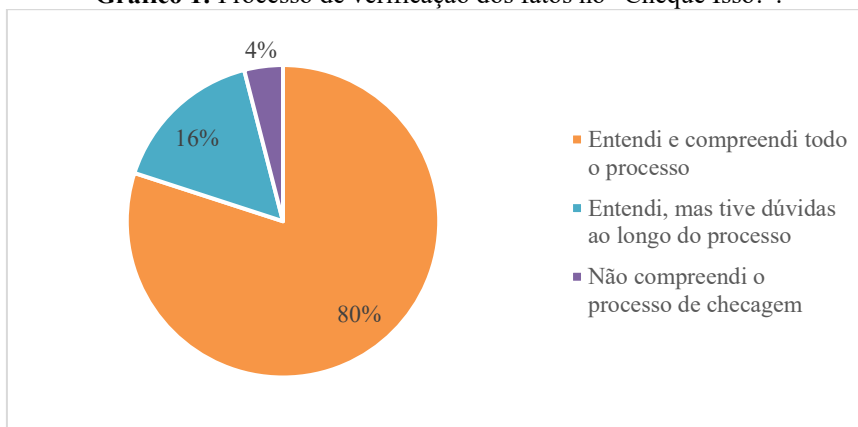
Ao final do jogo, os alunos foram convidados a partilhar e debater as informações verificadas. Por fim, o professor convidou os jogadores a baixar a primeira página do site do jogo para comparar os resultados da verificação dos fatos com as descobertas de outros jogadores mundo afora.

## 6. PERCEPÇÃO DOS ALUNOS

A primeira questão sobre a aplicabilidade do “Cheque Isso!” estava relacionada ao entendimento dos alunos quanto à colaboração do jogo ao processo de verificação dos fatos. Essa pergunta se fez oportuna pelo fato da jogabilidade se propor em apresentar ferramentas que especialistas usam para verificar as informações sobre um fato, comparar fontes de notícias e qualificá-las entre confiáveis ou não.

Por meio do gráfico 1, observou-se que 80% dos alunos (20 jogadores) entenderam a proposta do jogo, seu objetivo e etapas do processo de checagem das informações no “Cheque Isso!”, respondendo a alternativa A.

**Gráfico 1:** Processo de verificação dos fatos no “Cheque Isso!”.



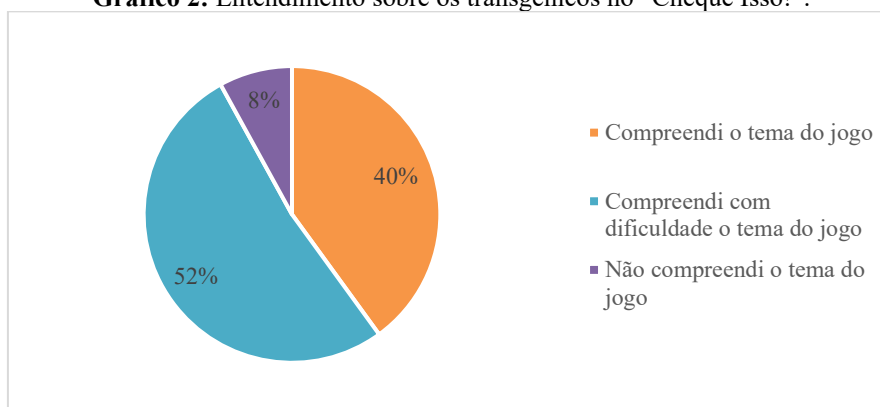
**Fonte:** Dados do pesquisador (2023).

Observou-se que esse resultado se mostrou significativo pelo fato da maioria dos alunos demonstrar entender não somente a proposta sobre o jogo, mas ter conhecimento para identificar o processo de checagem, ao ponto de identificá-las ao longo da aplicação do “Cheque Isso!”.

A segunda questão tratou da compreensão da temática do jogo, no qual um debate - realizado antes da votação para proibir os transgênicos (organismos geneticamente modificados) - é tomado por falsas notícias e argumentações controversas.

O gráfico 2 mostrou que 52% dos jornalistas em formação (13 jogadores) sentiram um pouco de dificuldade ao compreender os argumentos acerca do uso (ou não uso) transgênicos, temática central do “Cheque Isso!”.

**Gráfico 2:** Entendimento sobre os transgênicos no “Cheque Isso!”.



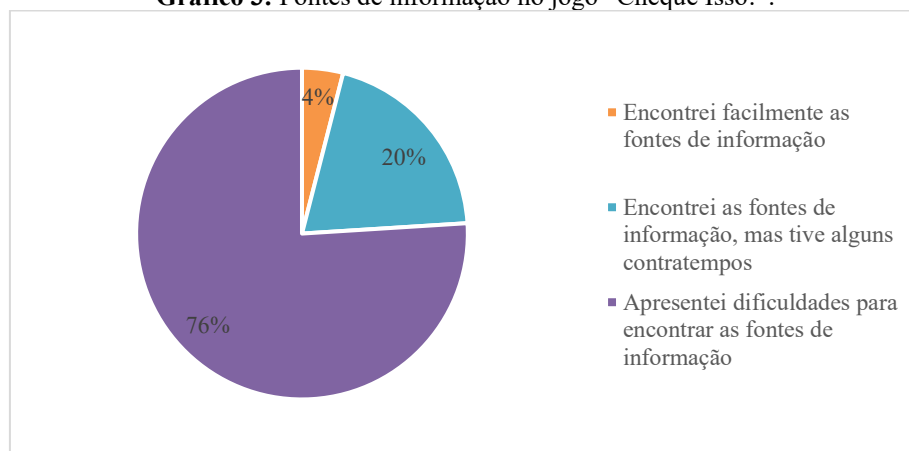
**Fonte:** Dados do pesquisador (2023).

Esse resultado aponta a necessidade de se discutir a temática dos transgênicos de forma massificada pela sociedade e em sala de aula também. Segundo os alunos, apesar do tema fazer parte de um debate internacional, tal assunto ainda é pouco debatido.

Na terceira questão, trabalhou-se o conceito de fontes de informação, parte integrante do jogo ao longo da verificação dos fatos, visto que os jogadores precisam navegar na internet e fazer a pesquisa necessária para checar se a notícia é verdadeira, falsa ou distorcida.

Verificou-se, por meio do gráfico 3, que os alunos sabem na teoria o conceito de fontes, inclusive diferenciando as oficiais das não oficiais, mas 76% deles (19 jogadores) encontraram dificuldades de encontrar na prática os portadores da informação apresentada pelo “Cheque Isso!”.

**Gráfico 3:** Fontes de informação no jogo “Cheque Isso!”.



**Fonte:** Dados do pesquisador (2023).

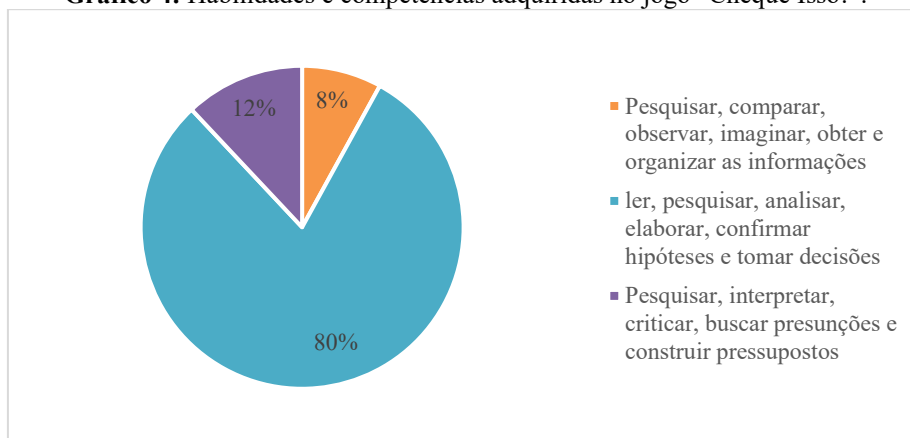
Os dados apontados são resultantes da problemática indicada na segunda questão: uma vez que os alunos encontraram obstáculos para compreender a temática transmitida pelo jogo, a procura pelas fontes de informação na internet também se fez restrita ao campo de conhecimentos dos jogadores em comparação à quem já conhecia o assunto abordado.

Na quarta questão, averiguou-se as principais habilidades e competências adquiridas pelos alunos ao longo do “Cheque Isso!”, visto que o jogo se trata de um processo de checagem dos fatos e nele atributos são fomentados, desenvolvidos ou aperfeiçoados por meio da experiência de verificar uma informação.

Para tal coleta de dados, agrupou-se as habilidades e competências por categorias. O gráfico 4 apontou que 80% dos alunos (20 jogadores) foram estimulados ao longo do jogo para ler as notícias, pesquisar sobre o assunto, analisar as informações, elaborar hipóteses e tomar decisões diante das descobertas.



**Gráfico 4:** Habilidades e competências adquiridas no jogo “Cheque Isso!”.



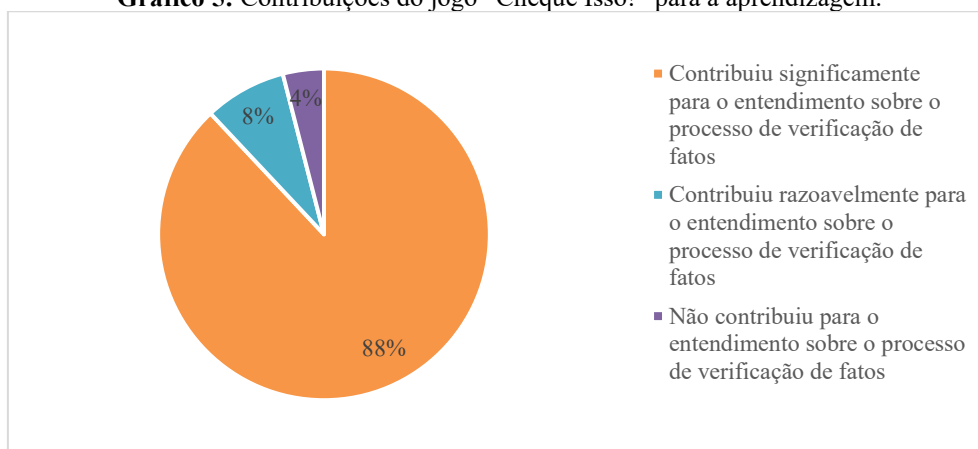
Fonte: Dados do pesquisador (2023).

Quanto a esse resultado, destacado no gráfico acima, é necessário destacar a habilidade da leitura. Os jogadores relataram que o “Cheque Isso!” demandou muitos momentos de leitura para a melhor interpretação dos fatos. Quanto a isso, dá-se a necessidade de fomentar o hábito de leitura entre os alunos.

Por fim, a quinta pergunta do questionário tratou da principal contribuição do jogo para o processo de aprendizagem de jornalistas em formação. A questão buscou a percepção dos alunos sobre a utilização do “Cheque Isso!” em sala de aula.

O gráfico 5 revelou que 96% dos alunos reconhecem a importância e a contribuição a inserção estratégica do jogo para uma aprendizagem que objetivou conhecer o conceito, as características e as etapas do processo de verificação de fatos.

**Gráfico 5:** Contribuições do jogo “Cheque Isso!” para a aprendizagem.



Fonte: Dados do pesquisador (2023).

Esse resultado se mostrou expressivo ao corroborar com os pressupostos e hipóteses levantadas pelo pesquisador deste estudo que o jogo “Cheque Isso!” pode ser utilizado em sala de aula como recurso didático para potencialização de uma aprendizagem que busca fomentar o desenvolvimento da habilidade e da competência de explorar ambientes virtuais de informação e analisar a qualidade e a validade das informações veiculadas.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo investigou as percepções de jornalistas em formação sobre as contribuições do jogo “Cheque Isso!” para o processo de aprendizagem, por meio de uma experiência de aprendizagem mediada, envolvendo 25 alunos matriculados na disciplina Redação para Mídia Impressa, do curso de Jornalismo do Centro Universitário Estácio de São Luís.

Percebeu-se que a integração estratégica de jogos para o ensino prático do fazer jornalístico tornou-se uma necessidade, principalmente quando as metodologias de ensino empregadas em sala de aula não permitem ao aluno vivenciar as diferentes atividades executadas pelos profissionais de sua área de atuação.

A aplicabilidade do “Cheque Isso!”, por exemplo, veio ao encontro da carência que os alunos tinham de experienciar a realizada por trás do processo de verificação dos fatos, a fim de que pudessem conhecer ferramentas que especialistas usam para verificar as informações sobre um fato, comparar fontes de notícias e qualificá-las entre confiáveis ou não.

O estudo demonstrou que o jogo cumpre sua proposta educacional e é capaz de levar os alunos a identificar o processo de checagem de uma notícia. O “Cheque Isso!” despertou, inclusive, a curiosidade dos jogadores para um assunto tão importante quanto os transgênicos, até então desconhecido pela maioria dos alunos.

Evidenciou-se, ainda, que o jogo possibilitou a vivência pela procura por fontes na prática e o entendimento pela importância desta atividade no contexto de trabalho do jornalista. Os jogadores se depararam com dificuldades na busca pelos portadores da informação na internet e tiveram como tarefa extra a superação desse entrave.

Entre as principais habilidades e competências adquiridas pelos alunos ao longo do “Cheque Isso!” destacaram-se a leitura (quando foram estimulados ao longo do jogo para ler as notícias), a pesquisa sobre o assunto (até então desconhecido pela maioria), análise das informações apuradas, elaboração de hipóteses sobre a informação anunciada e a tomada de decisões diante das descobertas.

Ao final da aplicação do jogo, os alunos relataram que o “Cheque Isso!” contribuiu significativamente para o entendimento sobre o processo de verificação de fatos, da mesma forma que se apresentou como recurso didático para potencialização de uma aprendizagem que busca fomentar o desenvolvimento da habilidade e da competência de explorar ambientes virtuais de informação e analisar a qualidade e a validade das informações veiculadas.

Por fim, a experiência de aprendizagem mediada verificou que a integração estratégica do jogo em sala de aula pode permitir que os alunos despertem, em si, o caráter curioso para que aprendam construindo, reconheçam suas habilidades e competências ao longo do processo de aprendizagem que é construído por meio do jogo.

## REFERÊNCIAS

- CHAVES, E. **O computador na educação e informática**. Rio de Janeiro: Educom, 2016.
- COSCARELLI, C. V. **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.
- FACT-CHECK IT. **Site oficial do Dia Internacional da Verificação de Fatos**. 2018. Disponível em: <https://factcheckingday.com/>. Acessado em: Jan. 2023.
- MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.
- MARCATO, A. **Saindo do quadro: uma metodologia educacional lúdica e participativa baseada no Role Playing Games**. São Paulo: A. Marcato, 2016.
- OLIVEIRA, C. **Serious Game como objeto de aprendizagem para Programação de Computadores**. 2013. 65p. Monografia. Curso de tecnologia em Sistemas para Internet. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2013. Disponível em: [https://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/11841/1/GP\\_COINT\\_2013\\_2\\_03.pdf](https://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/11841/1/GP_COINT_2013_2_03.pdf). Acessado em: Jan. 2023.
- PEREIRA, A.; ROSÁRIO, I.; MONTEIRO, J. Jogos jornalísticos: os newsgames no processo de aprendizagem. **Temática - Revista eletrônica de publicação mensal**, v. 15, p. 280-293, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/48285>. Acessado em: Jan. 2023.
- PLANO DE AULA. **Atividades de sala de aula do Dia Internacional da Verificação de Fatos**. 2019. Disponível em: <https://www.factcheckingday.com/lesson-plan>. Acessado em: Jan. 2023.

SAVI, R.; ULBRICHT, V. R. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, p. 1-10, 2008. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/remote/article/view/14405>. Acessado em: Jan. 2023.

SERRA, A. **Fake News: Uma discussão sobre o fenômeno e suas consequências**. 2018. 44p. Monografia. Curso de Ciência da Computação. Universidade Federal do Maranhão, UFMA, 2018. Disponível em: <https://monografias.ufma.br/jspui/bitstream/123456789/3466/1/ALYNNE-SERRA.pdf>. Acessado em: Jan. 2023.

SEVERGNINI, L. **Serious game como ferramenta de ensino de lógica de programação para crianças**. 2016. 67p. Monografia. Curso de Bacharelado em Tecnologias Digitais. Universidade de Caxias do Sul, 2016. Disponível em: <https://repositorio.uces.br/xmlui/handle/11338/1601>. Acessado em: Jan. 2023.