

## **MULTILETRAMENTOS: PEQUENOS PROGRAMADORES (KLEINEN PROGRAMMIERER)**

ENDER, Nicolas Reinke; GÓIS, Efraim Oliveira Bento; JUNG, Daniel Carvalho; PORATH, Isabella Hariel; D'OLIVEIRA, Fabiano Pradié; SOUZA, Luciana Lisboa de.

Escola de Educação Básica Municipal Profª Noemi Vieira de Campos Schroeder  
Pomerode - SC

Projeto Bilíngue: 4º ano do Ensino Fundamental

CATEGORIA II – Estudantes das Séries Iniciais do Ensino Fundamental (1º ao 5º ano)

**Resumo:** Este projeto visa socializar experiências metodológicas vivenciadas pelos alunos do 4º ano do ensino fundamental I, matriculados no projeto Bilíngue de Alemão da escola EEBM Profª Noemi Vieira de Campos Schroeder na cidade de Pomerode-SC. O mesmo foi mediado pelos professores Fabiano Pradié D'Oliveira e Luciana Lisboa de Souza. Foram desenvolvidas práticas pedagógicas com os alunos do 3º ano Bilíngue, voltadas a construir competências e habilidades linguísticas em língua alemã e pensamento computacional, através da computação criativa, para que estes alunos pudessem desenvolver jogos pedagógicos. Estes jogos têm a finalidade de auxiliar os alunos do 1º ano do projeto Bilíngue a desenvolver competências linguísticas em língua alemã através de atividades lúdicas e divertidas. Para a criação dos jogos foi utilizado primeiramente a linguagem de programação introdutória Scratch Jr e depois a linguagem Scratch. Contemplaram-se como pano de fundo os aspectos históricos culturais do município de Pomerode buscando reforçar e valorizar a aprendizagem da língua alemã como língua de identidade histórico-cultural do município. O projeto objetivou dar uma função social para aprendizagem teórico científica dos alunos do terceiro ano e em simultâneo auxiliar os alunos do primeiro ano na alfabetização bilíngue que diante do cenário pandêmico apresentou essa fragilidade em sondagem realizada na rede em 2022. Os produtos pedagógicos digitais (os jogos) constituem importante contribuição social dos alunos envolvidos a serem utilizadas por toda rede e outras redes com as mesmas demandas ou similares. A implementação do projeto, portanto, propicia a estes alunos autonomia, criticidade e conhecimentos de ferramentas que poderão transformar a sua vida, e toda uma cultura escolar. Essa aprendizagem significativa e de qualidade se dá especialmente pelo uso da língua alemã e das linguagens computacionais nas práticas pedagógicas curriculares. Assim sendo, podemos dizer que a aprendizagem de alemão se efetiva ao passo que transforma e prepara os alunos para o futuro instigando e fomentando o uso de ferramentas digitais, sendo-lhes verossímil o uso das tecnologias traz uma motivação a mais para frequentar o projeto bilíngue de alemão. Ao encontro disso, a brincadeira de programar é uma oportunidade real de aprendizagem significativa com valores para toda vida. Além disso, o projeto tem um grande potencial na formação profissional do futuro, pois esta região é rica em empresas alemãs de tecnologia, que constantemente necessitam de programadores que saibam alemão.

**Palavras chave:** Multiletramentos; Ensino de Alemão; Programação de Jogos.

## INTRODUÇÃO

A rede de educação do município de Pomerode - SC, visando reforçar e valorizar a aprendizagem da língua alemã como língua de identidade histórico-cultural do município, oferece à população o projeto Educação Bilíngue Alemão que atende alunos desde o 1º ano do ensino fundamental I ao 9º ano do ensino fundamental II. No projeto Bilíngue os alunos são atendidos no contraturno duas vezes por semana, a carga horária desses dois dias de atendimento contempla 4 disciplinas escolares sendo: *Deutsch* (4 aulas semanais), *Mathematik* (três aulas semanais), *Sachunterricht* (duas aulas semanais) e *Kunst* (uma aula semanal) totalizando 10 aulas de alemão de 45 minutos por semana. Já os alunos do 1º ano do ensino fundamental I são inseridos mediante a matrícula no projeto Bilíngue Alemão, que passa a ser optativo a partir do 2º ano. Diferentemente dos outros anos, o primeiro ano é atendido no mesmo turno de forma alternada pelas alfabetizadoras de alemão e português. O objetivo central do projeto é oferecer aos alunos a possibilidade de se alfabetizarem e de se letrar na Língua Alemã.

Diante deste contexto, os alunos do 3º ano Bilíngue da escola Prof.<sup>a</sup> Noemi Vieira de Campos Schroeder durante uma sequência didática que envolvia jogos pedagógicos em língua alemã. Observaram que os jogos oferecidos eram relativamente fáceis para eles, e observaram que as crianças do primeiro ano bilíngue jogavam os mesmos jogos (histórico do jogo), todavia para eles os jogos eram muito difíceis, pois tinham pontuação baixa. Mediante estas observações preliminares foi identificada uma situação problema com a qual eles gostariam de pesquisar.

A fase da alfabetização por sua vez representa um grande desafio para as professoras de língua portuguesa e língua alemã. Sobretudo após o período pandêmico onde surgiram muitas fragilidades na aprendizagem e desenvolvimento dos alunos. Ao encontro desta afirmação temos as avaliações diagnósticas realizadas pela rede de educação de Pomerode. Sendo assim, a situação problema inicial tinha como hipótese o fato de os jogos não serem adequados para os alunos do 1º ano. Diante disso, os alunos do 3º ano Bilíngue desenvolveram o projeto

Multiletramentos: Pequenos programadores (*Kleinen Programmierer*) com intuito de desenvolver jogos pedagógicos em alemão customizados para os alunos do 1º ano Bilíngue. Para a criação dos jogos foi utilizado primeiramente a linguagem de programação Scratch Jr e depois a linguagem Scratch, linguagens introdutórias para o ensino de programação, voltadas para crianças e adolescentes. Contemplaram-se como pano de fundo os aspectos históricos culturais do município de Pomerode buscando reforçar e valorizar a aprendizagem da língua alemã como língua de identidade histórico-cultural do município. Os conteúdos curriculares programáticos foram desenvolvidos, portanto, nesta perspectiva, aprofundados para o 3º ano e estes por si só adaptaram para os alunos do primeiro ano bilíngue. Ao final da aplicação do projeto pretende-se fazer uma pesquisa para saber o alcance pedagógico dos jogos e a satisfação dos alunos e professoras.

## REVISÃO DA LITERATURA

Um dos grandes desafios da atualidade para a educação sem dúvida é acompanhar este ritmo frenético da evolução tecnológica, são inúmeras competências e habilidades a serem desenvolvidas para que os alunos sejam cidadãos atuantes e conscientes, diante dessas demandas tecnológicas. Nesse sentido, uma das premissas que se almeja são iniciativas que possam enriquecer a formação desses alunos. Ao encontro disso, o projeto visa socializar experiências metodológicas diferenciadas, onde alunos do 3º ano do projeto Bilíngue de Alemão foram protagonistas de sua própria aprendizagem. Além de atender a uma sequência didática interacionista que objetivou a construção de um produto digital final, destaca-se aqui também a relevância da contextualização de todo o processo pedagógico orientado em uma metodologia de projetos.

Trabalhar com projetos, não significa só ter claros os fundamentos da teoria que os sustenta (globalização, aprendizagem significativa, avaliação formativa, interpretação das interações na sala de aula, caráter aberto do planejamento), mas também possuir um certo hábito de refletir a prática e muito especialmente saber que o Projeto é, em última instância, uma desculpa para que o aluno realize sua própria aprendizagem. (HERNÁNDEZ; VENTURA, 1998, p. 94).

Sendo o aluno protagonista de sua aprendizagem, necessita vislumbrar o que lhe é verossímil. Ao encontro disso, o presente projeto contempla na sua fundamentação teórica o conceito de multiletramentos que segundo ROJO (2012, p.13 - 19) “[...] aponta para dois tipos específicos de multiplicidade: multiplicidade cultural e multiplicidade semiótica [...]”. Esta visão epistemológica representa os letramentos que se ampliam convergindo em multiletramentos, que são textos compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar. Estas afirmações por sua vez podem ser vistas claramente na metodologia do projeto, pois é composto em sua essência de multilinguagens e hipertextos. A exemplo podemos citar a dinâmica onde os alunos aprenderam a escrever os comandos. A linguagem utilizada neste processo foi a linguagem de sinais pré-estabelecidos e não gráficos. Outro fator de relevância foi o uso de ferramentas tecnológicas que, portanto, se justificam a partir do momento que compreendemos que esta geração ao qual nos confrontamos em sala de aula é (PRENSKY, 2001) nativa deste mundo em rede, hiperconectado. A implementação do projeto, portanto, propicia a estes alunos autonomia, criticidade e conhecimentos de ferramentas que poderão transformar a sua vida, pois segundo Rojo (2012, p. 27) “Vivemos em um mundo em que se espera (empregadores, professores, cidadãos, dirigentes) que as pessoas saibam guiar suas próprias aprendizagens [...]”, ou seja, colaborar com a urbanidade mediante autonomia e flexibilidade.

Ao contemplar essas ferramentas tecnológicas oportunizamos aos alunos segundo Santana e Santos uma aprendizagem voltada a “identificar que o ensino de aspectos computacionais é um grande impulsionador do desenvolvimento de habilidades como criatividade, pensamento lógico, colaboração, entre outras” (2021, p.01) e acrescentam que:

“os estudantes do Ensino Básico necessitam desenvolver habilidades diretamente relacionadas à computação, pois tais habilidades já fazem parte dos processos naturais e se relaciona com os processos aprendidos ao longo dos anos escolares, como, por exemplo, ler e realizar operações matemáticas” (SANTANA; SANTOS, 2021, p. 02).

Ao encontro dessa demanda, o projeto buscou em Resnick (apud SANTOS et al., 2021) trabalhar o conceito de computação criativa, onde “expõe uma forma amigável de realizar a introdução do pensamento computacional no ensino básico”. Partindo, portanto, de um contexto mais amplo, para depois aprofundar o conceito de Pensamento Computacional propriamente dito, que diz respeito ao ensino de conceitos ligados à informática sem necessariamente fazer o uso do computador. Ainda sobre o conceito de Pensamento Computacional o blog educacional Conexia Educação (2021) explica que se trata de uma “habilidade de mobilizar os conhecimentos para solucionar os problemas com eficiência, a partir do uso da tecnologia [...]”. As dinâmicas realizadas na sala de informática justamente trazem este movimento desplugado (sem o uso do computador) com intuito de usar linguagem visual e sonora para produzir comandos. Estes por sua vez deveriam ser escritos (programados) no caderno e comparados ao que o usuário conseguiu compreender dessa linguagem. Estes movimentos compreendem as técnicas iniciais dos roteiros de programação computacional. Com este conceito internalizado é possível avançar para os movimentos plugados (efetivamente no computador), para dar início a compreensão dos conceitos de programação foi utilizado a ferramenta Scratch Júnior. Conforme o blog da LIAG (Laboratório de Informática Aprendizagem e Gestão) da Faculdade de Tecnologia da UNICAMP trata-se de “[...] um aplicativo desenvolvido para crianças de cinco à sete anos, a intenção do aplicativo é progredir o pensamento computacional com a criação de histórias e jogos interativos [...]”. O sistema oferece a possibilidade de junção de peças como blocos de montar (comandos) onde os roteiros criados pelos alunos começam a criar vida e movimento.

“neste processo, o estudante utiliza conceitos natos, observados em turmas de jardim da infância, como imaginar, criar, compartilhar e refletir para o aprendizado da computação e o desenvolvimento de habilidades desejáveis, no presente século, possibilitado pelo Scratch<sup>1</sup>, um ambiente virtual de aprendizagem baseado no conceito de blocos de montar. (SANTOS et al. 2021, p.298).

---

<sup>1</sup> Página do projeto: <https://scratch.mit.edu/>

As sequências didáticas oportunizadas contemplam competências desejadas nos documentos oficiais da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) como: Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (BRASIL, 2017, p. 9). Compreendendo como utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2017, p. 9).

Portanto, o conceito de multiletramentos fica evidente também pelo uso das linguagens informáticas, e se ampliam na medida em que contemplam o bilinguismo (alemão/português) foco do Projeto Escola Bilíngue, onde foi desenvolvido o projeto. Assim, o mesmo acaba por favorecer de forma significativa para ampliação do bilinguismo característica desta comunidade. No dicionário de Linguagem e Linguística (Trask, 2004, p.47-48 apud David, 2007, p.58-59) a definição de bilinguismo é apresentada como a capacidade de falar duas línguas, porém acrescenta a ideia de que o sujeito bilíngue, além de revelar uma característica individual, também pode revelar a característica de determinada comunidade linguística na qual o cotidiano é marcado por duas ou mais línguas. Por fim, podemos dizer que todas as ações do projeto se complementam e se completam convergindo para o sucesso da aprendizagem dos alunos numa simbiose rica em interações e emoções.

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

Evidenciada a observação preliminar da necessidade de desenvolver jogos pedagógicos em língua alemã para os alunos do primeiro ano, foi necessário organizar o levantamento de ideias. Foram feitas pesquisas com os alunos e professores do 1º ano do projeto Bilíngue de Alemão utilizando para este fim uma reunião criativa de Brainstorming. Estes foram convidados a vir na sala do 3º ano

para uma mesa redonda onde foram definidas as demandas de conteúdo, preferências e gostos de layout que deveriam compor as produções.



Figura 1 Reunião criativa de Brainstorming com 1º ano.

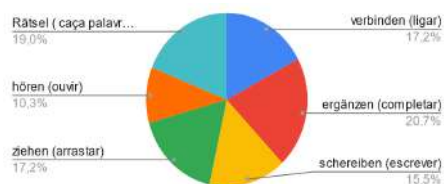


Figura 2 Gráfico criado a partir do Brainstorming

Em um segundo momento foi realizada uma entrevista com as professoras alfabetizadoras para compreender os objetivos pedagógicos dos jogos que deveriam ser criados.



Figura 3 Entrevista com as professoras

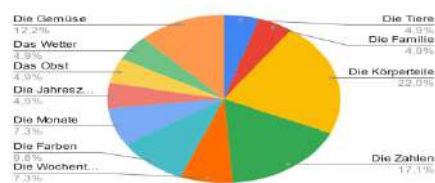


Figura 4 Gráfico referente as dificuldades dos alunos do 1º ano

A partir disso, foram planejadas ações de direcionamento do projeto. A primeira ação foi uma atividade desplugada onde os alunos foram divididos em grupos e um dos membros do grupo precisava orientar os demais colegas a realizarem um desenho proposto pelo professor através de comandos vocais, esta ação foi a introdução prática do conceito de pensamento computacional.



Figura 5 Movimento desplugado



Figura 6 Comandos sendo passados pela aluna

No segundo encontro foi apresentada para os alunos a linguagem “Scratch Jr”<sup>2</sup>, uma linguagem introdutória ao ensino de programação. O terceiro encontro foi de aprofundamento com os alunos sobre os comandos dessa linguagem. Durante as aulas os alunos foram se apropriando dos conhecimentos linguísticos através dos gêneros do discurso.



Figura 7 Scratch Jr conceitos



Figura 8 Conceitos linguísticos em sala de aula conceitos

Com embasamento teórico linguístico eles construíram seus roteiros de criação. Esses roteiros, sendo uma produção escrita em língua alemã, foram reestruturados e revisados coletivamente. De posse de seu roteiro aprovado, os alunos vão realizar as construções dos jogos na sala de informática mediante cronograma aprovado. A criação dos jogos começa por desenvolver o desenho das capas e a criação do personagem central uma vez que toda criação é autoral dos alunos.



Figura 9 Aluno criando personagem do jogo



Figura 10 Personagem pronto para escanear



Figura 11 Criação das capas dos jogos

Tendo os personagens criados e as capas os alunos também vão pintar as imagens que serão necessárias para compor o jogo e criar os labirintos na folha como um roteiro do jogo. Estas produções serão escaneadas e transformadas em arquivos PNG. A sigla PNG significa “Portable Network Graphics”, que é um

<sup>2</sup> Página do projeto: <https://www.scratchjr.org/>



formato de imagem digital utilizado para programar elementos visuais em um site na web.



Figura 12 Criação das imagens do jogo



Figura 13 Criação do roteiro do labirinto

Estas produções autorais farão parte do banco de dados do programa Scratch e serão disponibilizadas às equipes de criação dos jogos. Na sala de informática as equipes de criação vão criar o jogo Labirinto, cada qual com seu roteiro e tema específico que já foi desenvolvido anteriormente. Este jogo Labirinto tem como diferencial ter sido criado do zero, ou seja cada aluno desenhou seu labirinto em folha A4 e depois transcreveu sua criação de forma digital, portanto, cada labirinto é único e original. Não ficaram necessariamente igual a versão analógica, mas serviram de rascunho para a criação digital como é normalmente feito na esfera do trabalho. Essa ação estimula a resolução de situações problemas e faz perceber a importância do planejamento.



Figura 14 Criando o jogo do zero com o roteiro pré definido



Figura 15 Produções originais

Após a criação, os jogos serão enviados para as professoras para liberação, e feedback. Sendo aprovados, os jogos serão encaminhados ao professor de informática para postagem no blog da escola e demais redes sociais. A partir desta

nova cultura digital trabalhamos e reforçamos a produção a partir de sínteses dos gêneros textuais e conhecimentos científicos adquiridos. E para que possamos quantificar os resultados obtidos, aplicamos uma pesquisa em Formulário Google para mensurar a satisfação dos alunos do primeiro ano e das professoras. Por fim, exporemos os trabalhos no mês de novembro de 2022 na festividade da escola intitulada “Dia da Família”. Onde as famílias e alunos poderão jogar estes jogos nos computadores da escola, sendo feito um ranking das melhores duplas (pai ou mãe mais o aluno) através da pontuação no jogo.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

A pesquisa apresentada se justifica, pois, a construção de um produto pedagógico digital concreto nas séries iniciais estimula a autonomia do aluno, desperta a motivação do grupo e desenvolve competências para além do conteúdo programático da disciplina. Observa-se um efeito extremamente positivo quando o aluno vislumbra sua própria produção. Isso representa a aprendizagem significativa, construindo sentidos e promovendo o letramento digital através de práticas de multiletramentos realizadas de forma responsiva. Por conseguinte, resultam no empoderamento do aluno em relação ao conhecimento científico adquirido, além de oportunizar interações e trocas perfazendo uma elevação da autoestima e a valorização dos saberes de forma ética e responsável.

Percebe-se um aluno muito mais capaz diante da necessidade de inferências em diferentes tipos de textos, pois o projeto propicia compreender e assimilar os conceitos de Pensamento Computacional e Letramento Digital, conceitos que convergem para a habilidade de resolver situações problema. Estes conceitos pressupõem uma grande capacidade de organização mental e leitura dos entornos para além do texto propriamente dito. Assim acabam por resignificar competências e habilidades adquiridas nas aulas de Língua Alemã, ao passo que desenvolvem uma Cultura Digital. Perfazendo novos modos de ser e estar na interação, pesquisa, compartilhamento, posicionamento e produção de sentidos.

Por fim, podemos dizer que diante do desafio do projeto temos alunos

motivados através da capacidade de argumentar e resolver situações problema decorrentes da prática e uso da língua alemã na construção de jogos. Onde utilizaram ferramentas digitais sob a perspectiva pedagógica para compartilhar conhecimentos, competências e habilidades visando contribuir com a comunidade escolar. Nas reuniões de debates também refletiram sobre o uso e impactos negativos das tecnologias no cotidiano. Enriqueceram os gêneros textuais apresentados nas aulas, ao lhe inferir novas interpretações sendo capazes de sintetizar seus enunciados e replicá-los com propriedade e criatividade de forma digital. O projeto propiciou o estímulo à leitura e pesquisa fomentando a curiosidade criativa. Possibilitando a estes jovens aprendizes transcender as possibilidades de comunicação para as linguagens informáticas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Uma palavra que vem sendo muito utilizada na atualidade é a palavra empatia, um conceito importante de ser trabalhado logo na infância, assim sendo os alunos puderam experienciar uma das tantas facetas desse conceito ao contribuir para o aprendizado dos alunos do primeiro ano, sendo provocados a se colocar no lugar destes alunos com dificuldades de aprendizagem. Criar algo que possa ajudar ou incentivar um colega a aprender aumenta tanto o protagonismo como a própria autoestima, faz com que haja uma sensação de pertencimento e de utilidade pessoal. Essa satisfação pessoal se converte em um clima de excelência e eficiência, onde os alunos participantes do projeto mostram-se mais motivados para adquirir os conhecimentos em sala de aula, percebendo-se muito mais interesse na pesquisa e na leitura.

Por conseguinte, podemos dizer que com base em Sibilia (2012, p.210) '[...] as novas gerações falam uma língua bem diferente daquela usada por aqueles que foram educados tendo a escola como seu principal ambiente de socialização [...]' ou seja, esta nova geração precisa encontrar sentido nas suas ações, pois estão em contato direto todo o dia com a tecnologia e sendo autor de uma rede social e de tantas outras escolhas não aceitam mais apenas participar. É preciso criar, desenvolver, referenciar para além do apenas reproduzir.

Ao encontro dessas premissas, o projeto encontra um grande nicho de possibilidades, há uma demanda muito grande de programadores nesta região

devido à diversas multinacionais de criação e manutenção de ERPs (Enterprise Resource Planning) “Planejamento dos Recursos da Empresa”. Este fato fez com que a cidade de Blumenau vizinha de Pomerode fosse escolhida para sediar um IFSC (Instituto Federal de Santa Catarina), onde o curso de programação é um dos mais concorridos. Portanto o projeto atende diversos fatores de relevância social propiciando uma formação integral dos alunos que vai ao encontro das demandas reais do mercado de trabalho local.

Por conseguinte, podemos dizer que a aprendizagem de alemão se efetiva ao passo que transforma e prepara os alunos para o futuro instigando e fomentando o uso de ferramentas digitais. Dessa forma, brincar de programar jogos em alemão atende no mínimo, aos dois maiores fatores de relevância para contratação de funcionários dessas multinacionais, falar alemão e saber programar. Ao encontro disso, podemos dizer que a “brincadeira” de hoje está construindo um possível amanhã.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

HERNÁNDEZ, Fernando; MONTSERRAT, Ventura. **A organização do currículo por projetos de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

PRENSKY, M. **Digital Native, Digital immigrants**. On the horizon, MCB University Press, Vol. 9, Nº. 5, October, 2001. Disponível em: [encurtador.com.br/tvCNWf](http://encurtador.com.br/tvCNWf) . Acesso em: 03 de mar. de 2022.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola editorial, 2012.

SANTANA, Beatriz S. de; SANTOS, José Amancio M.. **Pensamento Computacional para alunos do ensino básico do sertão baiano**. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 27. , 2021, On-line. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 01-10. DOI: <https://doi.org/10.5753/wie.2021.217174>.

SANTOS, José Amancio; BITTENCOURT, Roberto; DIAS, Anfranserai Moraes; SANTANA, Beatriz Silva de. **Pensamento computacional para alunos do ensino fundamental de escolas públicas em uma cidade de pequeno porte - um relato e análise de experiência**. In: WORKSHOP DE INFORMÁTICA NA ESCOLA, 25. ,

2019, Brasília. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2019. p. 296-305. DOI: <https://doi.org/10.5753/cbie.wie.2019.296>.

SIBILIA, Paula. **A escola no mundo hiperconectado: redes em vez de muros?** São Paulo: Matrizes, 2012.

SCHOTTEN, Neuzi . **Seminário de Educação da UNDIME - SC**, 2017. Disponível em: [encurtador.com.br/hyEX7](http://encurtador.com.br/hyEX7). Acesso em 03 de jun. 2022.

Pensamento computacional: veja o que é e como aplicá-lo em sua escola. **Conexia Educação**, 2021. Disponível em: [encurtador.com.br/tAFHJ](http://encurtador.com.br/tAFHJ). Acesso em 03 mai. 2022.