



DA SALA DE AULA A UM CENÁRIO FANTÁSTICO: ENSINO DA COR E DA FORMA NA CRIAÇÃO DE PERSONAGENS DE RPG

FROM THE CLASSROOM TO A FANTASTIC SETTING: TEACHING COLOR AND SHAPE IN THE CREATION OF RPG CHARACTERS

Alex de Paula de Araújo¹

Estudante

Levy Sousa de Oliveira Trindade²

Estudante

Antônio Geovane Monteiro de Queiroz³

Resumo: Este relato apresenta uma perspectiva da sala de aula em um âmbito do PIBID – Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – e tem o objetivo de dinamizar o aprendizado dos elementos visuais, cor e forma, especificamente, a partir do contato com um cenário fantástico para a criação de personagens, coletivamente, em uma narrativa de RPG⁴. O projeto aconteceu na Escola Estadual de Educação Profissional (EEEP) Joaquim Nogueira, localizada em Fortaleza-CE, com duas turmas de ensino médio. Trata-se de uma pesquisa em ensino de artes visuais, de ordem qualitativa, que faz uso da Abordagem Triangular (BARBOSA, 2010), em procedimento de um estudo de caso. Utilizou-se os seguintes autores para a base teórica: HERNÁNDEZ (2000), com a sua abordagem sobre a cultura visual; OSTROWER (2013) e DONDIS (2015); a partir de suas teorias sobre o uso da cor e forma. Os dados foram coletados por meio de desenhos, textos, fotografias e formulário eletrônico do *Google*, bem como analisados ao evidenciar o uso dos elementos da linguagem visual nas produções de cada aluno. O produto final constou que, a partir do uso do repertório cultural, visual e narrativo de cada aluno utilizando a ótica de Hernández (2000), é possível trabalhar os conceitos de cor e forma a fim de tornar o aprendizado mais próximo e compreensível, conciliando teoria e prática enquanto incentiva futuras produções que envolvam a criação de personagens aos estudantes.

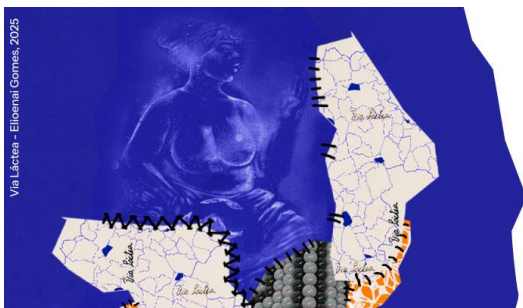
Palavras-chave: Cenário Fantástico; Cor; Forma; Personagens; RPG.

¹ Graduanda no Instituto Federal do Ceará (IFCE), em Licenciatura em Artes Visuais. Bolsista do Pibid e Artista Visual. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2614502208247894>. Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-5102-4018>

² Graduando no Instituto Federal do Ceará (IFCE), em Licenciatura em Artes Visuais e bolsista do Pibid e Artista Visual. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6734269470222950>. Orcid: <https://orcid.org/0009-0005-4015-0139>.

³ Supervisor PIBID Artes visuais IFCE, Licenciado em artes Visuais (IFCE), Mestre em Artes (UFC), professor de Arte na rede estadual do Ceará, supervisor PIBID Artes Visuais e artista visual. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0980699394654585>. Orcid: <https://orcid.org/0009-0004-2519-4400>.

⁴ RPG (Role-playing-game) é um jogo cooperativo onde cada jogador se encontra em um cenário fictício e interpreta seu personagem.



Abstract: This report presents a classroom perspective within a PIBID framework – Institutional Teaching Initiation Scholarship Program – aiming to streamline the learning of visual elements, color, and form, specifically through contact with a fantasy setting for the collective creation of characters in an RPG narrative. The project took place at the Joaquim Nogueira State School of Professional Education (EEEP), located in Fortaleza, Ceará, with two high school classes. This is a qualitative study in visual arts education, using the Triangular Approach (BARBOSA, 2010) as a case study. The following authors were used as the theoretical basis: HERNÁNDEZ (2000), with his approach to visual culture; OSTROWER (2013) and DONDIS (2015), based on their theories on the use of color and form. Data were collected through drawings, texts, photographs, and a Google form, and analyzed by highlighting the use of visual language elements in each student's productions. The final product showed that, by using the cultural, visual and narrative repertoire of each student Hernández (2000), it is possible to work on the concepts of color and shape in order to make learning closer and more understandable, reconciling theory and practice while encouraging future character productions by students.

Keywords: Fantastic setting; Color; Shape; Characters; RPG.

1 INTRODUÇÃO

O presente relato tem o intuito de levar à sala de aula uma perspectiva de aprendizado mais dinâmica e atrativa sobre o uso da cor e da forma a partir de uma narrativa de RPG. Para isso, utilizamos temáticas para inserir os alunos em cenários fictícios, estimulando a imaginação e a criatividade na criação de personagens ao explorar os elementos visuais citados anteriormente. Ao acompanhar as aulas e as práticas dos estudantes do Ensino Médio, por meio do PIBID, que tem por objetivo introduzir os estudantes da graduação na prática docente, foi pensado em uma estratégia na qual a teoria e prática fossem aplicadas na produção de personagens autorais e o uso de seus elementos principais, cor e forma, que para Ostrower (2013, p. 65) são a base da linguagem visual e permitem organizar e dar sentido às experiências estéticas. Além disso, era importante perceber nas obras e mídias que eles consomem (filmes, séries, animações e jogos) a cultura visual como propulsor da percepção de mundo, conceito trazido por Hernández (2000, p.128) aliado aos fundamentos da linguagem visual. A partir disso, os alunos puderam reconhecer e associar os elementos visuais presentes nas referências trazidas à sala, assim como, nas que eles trouxeram. Ao se tratar de uma escola profissionalizante, nos deparamos com um contexto em que a disciplina de Artes tem um espaço reduzido, pois, a grade



curricular extensa traz uma grande carga horária para os alunos equilibrarem todas as matérias, isso é algo que afeta o desempenho nas aulas. Desse modo:

“As consequências negativas dessa lacuna no ensino da disciplina Arte são evidentes, mesmo com o respaldo da Lei 9394/96. Secretarias de educação e órgãos competentes frequentemente relegam a disciplina a segundo plano no ensino básico. Um exemplo disso ocorre nas Escolas Estaduais de Educação Profissional (EEEPs) do Estado do Ceará, onde a disciplina Arte muitas vezes é substituída por temas transversais diversos, como Projeto de Vida, Formação para a Cidadania, Empreendedorismo e Mundo do Trabalho” (QUEIROZ , p.15, 2024)

Portanto, com o objetivo de aproximar os alunos do conteúdo, foi sugerida uma atividade de criação de personagens, dentro do assunto de cor e forma. Para isso, foi introduzida a temática de RPG, um jogo de interpretação de papéis, no qual os jogadores usam da sua imaginação para criar um personagem e interpretá-lo em um cenário pré-estabelecido. A jogatina dentro de um RPG é conduzida pelo mestre, jogador esse que é responsável por narrar o ambiente, os conflitos dos personagens, inimigos e aliados (NPCs⁵) e guiar os outros jogadores na história. Seu fenômeno se deu ao sistema D&D (*Dungeons & Dragons*), disponível em *Dungeons & Dragons: Livro Do Jogador* (Crawford, 2014), sistema no qual é narrado e jogado em um contexto medieval fantasioso. Assim, propusemos para os alunos uma votação de cenários em cada turma, para os alunos dividirem-se em equipes e criarem seus personagens.

A cultura pop como animações, filmes e jogos foi bastante utilizada para trazer referências familiares ao repertório dos estudantes. Nesse sentido, a cultura visual foi aliada para fazer uma ligação do conteúdo aos alunos, pois, segundo Hernández (2000, p. 13), “a cultura visual é o espaço onde se configuram muitos dos significados com os quais nos relacionamos com o mundo e com os outros.”. Assim, ao utilizar mídias populares, cria-se uma conexão significativa com as referências pessoais dos estudantes. Para iniciar os conceitos da criação de personagens originais, era necessário separar os papéis que cada personagem teria e o seu alinhamento, conceito presente no livro acima referenciado, que segundo Crawford (2014, p.124),

⁵ NPC (Non-Player Character) ou personagem não jogável, são personagens que os jogadores interagem e que compõem a história do cenário jogado. No RPG, são personagens que somente o mestre controla.



é o que instaura as morais dos personagens e como eles irão reagir em determinadas situações que o mestre vai apresentar, se dividindo entre a linha da lealdade e caos por bondade e maldade. Por exemplo, um personagem Leal-Bom, é aquele que é capaz de se sacrificar para ajudar os outros e jamais ousaria cometer algum malefício.

A criação de personagem foi aliada às aulas de cor e forma. Esses elementos da linguagem estão muito presentes na construção dos personagens, com conceitos específicos, como os vistos no livro *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design* (ou Jeito Silver: Técnicas, Dicas e Tutoriais para um Design de Personagem Efetivo, em uma tradução direta) de Silver (2017, p.153), como o uso da *shape language* (linguagem das formas). Assim como foi adaptado o básico dos elementos visuais vistos em Universos da Arte de Ostrower (2013) e em Sintaxe da Linguagem Visual de Dondis (2015), para uma abordagem de criação de personagens e o que comunicar com eles. Ou seja, foi trabalhada outra maneira de ensinar esses conceitos, de modo que os alunos compreendessem como utilizar cor e forma a partir de referências do que consomem na mídia para compor seus personagens ao relacionar-se com o RPG.

Essa é uma pesquisa em ensino de arte que, segundo Pimentel (2009, p.24) é uma prática investigativa com características específicas do campo artístico, que considera o processo do artista como metodologia de pesquisa. O caráter da pesquisa é de cunho qualitativo, que para Minayo (2001, p. 21) considera-se o subjetivo, experiências e comportamentos. O aporte metodológico escolhido foi a Abordagem Triangular (Barbosa, 2010), a fim de explorar a criação de personagens com base nos elementos visuais apresentados: cor e forma. Segundo Barbosa (2010, p. 17), “a Abordagem Triangular é fundamentada na ideia de que o ensino da arte deve articular três eixos: o fazer artístico, a leitura da imagem e a contextualização.”. Nessa perspectiva, o uso do RPG possibilita o desenvolvimento destes três pontos essenciais: 1) Trazer a partir do RPG exemplos midiáticos para compor a base de referências visuais 2) Contextualizar os cenários de RPG para a criação de personagens 3) Produzir desenhos ao fruir das referências visuais apresentadas em sala. Desse modo, buscando aprimorar a criatividade e a percepção do uso dos elementos visuais, trouxemos a metodologia de Barbosa (2010) para a sala de aula,



envolvendo os alunos em uma perspectiva diferente da que estão acostumados. A coleta foi feita por meio de registros fotográficos, desenhos, textos, vídeo e depoimentos tanto em sala de aula, como principalmente pelo *Google Forms*. Como produto final, os alunos produziram um vídeo mostrando os desenhos dos personagens criados, como utilizaram cor e forma para elaborá-los e qual narrativa construíram dentro do tema. A proposta pedagógica foi desenvolvida com duas turmas de Ensino Médio, de 1º e 3º ano, da EEEP Joaquim Nogueira, localizada em Fortaleza, no Estado do Ceará. A escola contempla turmas mistas de alunos surdos e ouvintes do nível médio e tem diversos cursos de profissionalização, das quais demos aula para: Tradução e Interpretação em Libras (1º ano), com 35 alunos e Informática (3º ano), com 39 alunos.

Planejamos as aulas para ocorrerem em 4 dias, uma para cada semana, às sextas-feiras. Dividimos nosso conteúdo, dando um intervalo de uma semana para cada elemento visual, para que os alunos tivessem teoria e prática para a construção do seu pensamento artístico. A orientação do trabalho foi, primeiramente, votar em um dos temas disponíveis, então separar a turma em grupos de 5 a 7 pessoas e conduzi-los nas aulas à criação de personagens e a construir uma narrativa em grupo, em que todos os personagens interajam na história. Por fim, apresentaram em sala, na última aula, a história e os personagens desenhados em um vídeo narrado.

2 O PROJETO

A proposta do trabalho em grupo foi recebida com certa relutância por parte dos alunos, a temática assustou por não ser tão presente no cotidiano deles, em primeira instância. Entretanto, ao serem apresentados aos cenários fantásticos, e relacioná-los à proposta de criação de personagem, ambas as turmas se entusiasmaram e o tema tornou-se mais familiar. Segundo Hernández:

“Partindo da educação para a compreensão da cultura visual não se trata de estudar os processos individuais relacionados com a compreensão desses significados, mas sim a dinâmica social da linguagem que esclarece e estabiliza a multiplicidade de significações pelas quais o mundo se apreende e se representa.” (HERNÁNDEZ, p.54, 2000)



Os alunos construíram suas narrativas e seus personagens com a temática escolhida, além disso, cada integrante da equipe escolheu um papel para seu respectivo personagem dentro da história desenvolvida em grupo, então dividindo-se entre protagonistas, personagens secundários, antagonistas, anti-heróis ou criaturas. As aulas deram-se da seguinte forma:

Foi apresentada a proposta para os alunos sobre o projeto na primeira aula, houve uma contextualização sobre os ambientes possíveis dentro do RPG e cada turma votou em seu respectivo cenário, dentre eles: medieval, escola de magia, *steampunk*⁶, *cyberpunk*⁷, pós-apocalíptico e espaço sideral, a partir disso eles desenvolveram seus personagens. A votação dos temas deixou a interação bem mais dinâmica e empolgou os alunos. Na aula seguinte, foi apresentado o primeiro elemento visual: a forma. Para que a abordagem fosse mais familiarizada, trouxemos em um slide, referências de personagens e evidenciamos o uso da forma para a estrutura destes. Após a apresentação do conteúdo, os alunos iniciaram as produções dos seus personagens. Na terceira aula trouxemos o segundo elemento visual: a cor. Buscamos relacionar com personagens que já existem de mídias variadas e com a ambientação de cada turma, em seguida os alunos continuaram o processo de seus desenhos com o uso da cor com base nos seus conceitos. Por fim, no último dia de aula do projeto, foi apresentado em sala os trabalhos finais dos estudantes, um vídeo de 5 a 7 minutos, mostrando seus personagens, relacionando com os elementos da linguagem visual e narrando as histórias criadas dentro do cenário escolhido.

2.1 Primeiro ano Libras

Nesta turma os alunos inicialmente apresentaram certa resistência ao trabalho em grupo, pois eles estavam se sentido sobrecarregados com as atividades de outras matérias. Contudo, no momento em que apresentamos o projeto, eles desenvolveram

⁶ Steampunk, do inglês, é um gênero de cenário tecnológico retro-futurista que mistura elementos da era vitoriana em junção da tecnologia a vapor.

⁷ Cyberpunk, do inglês, é um tipo de narrativa que se passa em uma sociedade cibernética dentro de um futuro distópico, onde se valoriza a alta tecnologia em detrimento à baixa qualidade de vida



interesse por se familiarizar com muitos exemplos que trouxemos. O peso de esta proposta de atividade fazer parte da avaliação parcial também influenciou, entretanto, pôde-se perceber a dedicação da turma. Os alunos desenvolveram personagens no cenário votado por eles: escola de magia, gênero de cenário onde os personagens estão em um ambiente escolar e aprendem magia. Essa turma tirou bastante proveito das aulas, tirando dúvidas acerca do seu desenho.

2.2 Terceiro ano Informática

A turma do terceiro ano se mostrou menos comprometida com as aulas desde o início, diferente da turma do primeiro ano, pois devido ao fato de não haver a disciplina de Artes, não tinha como aplicar nota final, então não tinha este incentivo para os alunos. Entretanto, isso não ocorreu em todas as equipes, visto que algumas entregaram os trabalhos e observamos que os alunos tiveram mais interesse em produzir os desenhos em sala de aula. Uma parcela da turma participou positivamente e nos encaminhou os resultados por e-mail. O cenário votado pelo terceiro ano foi o *Steampunk*, e a partir disso os alunos trabalharam personagens com características robóticas em um contexto bastante parecido com a primeira revolução industrial. Essa turma, diferente da primeira, fez menos perguntas durante as aulas. Sobre isso Esmeris (2020) fala que:

“Ao considerar que a aula tem por base práticas de artistas, ela dialoga com as propostas de Icle (2012) quando ele sugere pensar a criação como uma possibilidade de romper as barreiras entre Educação e Artes em um entre-lugar, no qual o ensino e a aprendizagem se desfazem e se prioriza a criação coletiva.” (ESMERIS, 2020, p.84)

Portanto, não deve-se por isso interpretar que os alunos não estavam participando. Muitos estavam introspectivos desenhando em seus lugares.

2.3 Resultados



O processo do início ao produto final trouxe resultados positivos, que podem ser conferidos no *link*⁸ indicado na nota de rodapé, de modo que todos os alunos do primeiro ano apresentaram sua história. Já no terceiro ano, apenas uma equipe apresentou o trabalho final. Entretanto, como citado anteriormente, muitos alunos participaram ativamente desenhando em sala de aula. Um formulário foi aplicado para os estudantes com algumas questões sobre o desempenho da aula, explanação dos conteúdos e trabalho em equipe. Ambas as turmas responderam positivamente, tendo algumas respostas negativas. A seguir um depoimento de um aluno, recolhido pelo *Google Forms*:

“Eu achei fantástico, foi muito divertido pensar e criar os personagens e conversar com meus amigos sobre o ambiente e RPG no geral (porque eu AMO RPG). [...] Ademais, eu queria agradecer a equipe por trazer um projeto tão interessante como esse, o 3º ano tá meio chato, então é muito bom ter algo mais criativo e experimental como o que foi proposto em sala, muitíssimo obrigado :).”

Ademais, os alunos tiveram espaço para explicar seus processos criativos nos desenhos e o uso dos elementos visuais estudados, como foi o caso de duas alunas, uma de cada turma. Primeiramente vamos observar os desenhos de uma aluna do primeiro ano, indicados na Figura 1:

Figura 1 - prática de uma aluna do primeiro ano e produto final.

⁸ *Link* para acessar os trabalhos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1FJoGC12LicugYzSNggx68aQ0JkSLtAgi>



Fonte: acervo pessoal, 2025

A aluna demonstrou bastante interesse na aula e desenvolveu sua personagem sempre explicando como utilizou as formas geométricas para evidenciar sua intenção, bem como relacionou com a personalidade e alinhamento escolhido. As cores, também planejadas, buscavam trazer misticismo com a cor roxa e azul escuro. Segundo Ostrower (2013, p. 45), “as formas e as cores não são apenas elementos plásticos, mas meios de expressão que revelam estados interiores e significados subjetivos”. Desse modo, a aluna aplicou os elementos visuais para comunicar a intenção que queria na personagem. Na primeira versão (lado esquerdo), a personagem tinha um chapéu menor e formas mais arredondadas, enquanto na sua versão final (lado direito) ganhou formas mais pontudas e ajustes na roupa, em que se pode observar bastante a presença de triângulos e círculos no seu desenho. Desta maneira, a compreensão da aluna e sua autocrítica resultou em uma versão final da personagem que condiz com a proposta dela, baseando-se nos conteúdos das aulas. Na Figura 2 podemos observar o personagem de uma aluna do terceiro ano:

Figura 2- Arte da aluna do terceiro ano



Fonte: acervo pessoal, 2025

A aluna do terceiro ano apresentou muitos exemplos de mídias de animação, como mostrado na figura acima. Podemos ver a influência das referências trazidas pela aluna, na figura acima ao comparar as características do que foi utilizado no desenho final do personagem, como o braço mecânico, isso demonstra a influência do repertório visual. Para Hernández (2000, p. 15) “a escola deve considerar os modos de ver que o aluno traz consigo, que procedem de outros âmbitos que não o educativo formal.”. Além disso, ao explicarmos sobre o conceito *Motif*⁹, a aluna comentou ter utilizado de repetições sutis em seu personagem, como foi o caso da escolha de roupas que por ser um colete e uma camiseta de gola, as linhas formam um “W”, que condiz com a primeira letra do nome do personagem, “Wallace”. Assim, as repetições que a aluna fez incluíram formas pontiagudas para representar a natureza do personagem. Desse modo:

“A repetição (fig. 6.40) corresponde às conexões visuais ininterruptas que têm importância especial em qualquer manifestação visual

⁹ Motif, ou motivo, é um elemento (como uma imagem, som, padrão, palavra ou ideia) que se repete em uma obra de arte, literatura, ou música, servindo para reforçar um tema central ou adicionar significado à narrativa. Este pode ser conferido na reprodução do vídeo do YouTube (CG Master Academy, 2020).



unificada. No cinema, na arquitetura e nas artes gráficas, a continuidade não se define apenas pelos passos ininterruptos que levam de um ponto a outro, mas também por ser a força coesiva que mantém unida uma composição de elementos díspares.” (DONDIS, 2015, p.159)

Assim, as repetições que a aluna fez estão consoantes ao pensamento de Dondis, ao utilizar formas e repeti-las no desenho, criando um padrão e mostrando-se consciente do uso do elemento da linguagem visual. Além disso, a escolha demonstra que ela compreendeu o conceito apresentado em sala de aula de maneira reflexiva, ao aplicar intencionalmente em sua produção, transformando o que aprendeu em um recurso.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Pibid proporcionou a nós, enquanto bolsistas, um contato mais próximo com a sala de aula através da prática docente, para além dos estágios obrigatórios. É muito importante para nós graduandos de licenciatura poder ter a visão de docente antes de se formar, essa vivência constrói uma bagagem para quem tem a oportunidade de vivenciá-la. O projeto de criação de personagens trouxe uma grande contribuição para nossa experiência, de modo que pudemos apresentar uma perspectiva diferente para trabalhar com cor e forma. As aulas semanais configuram um papel muito importante no acompanhamento individual de cada aluno, de modo que pôde-se observar o desempenho do trabalho em grupo e o processo de criação dos personagens. A partir disso é possível sugerir futuras propostas em ensino de artes visuais que dialoguem com o repertório visual dos alunos, proporcionando diferentes alternativas para a prática docente.

REFERÊNCIAS

Livro

BARBOSA, Ana Mae. *A Imagem no Ensino da Arte: anos 1980 e novos tempos*. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010. Acesso em: 03 de set 2025.



CRAWFORD, J.; MEARLS, M. *Dungeons & Dragons: Livro do Jogador*. 5. ed. Wizards of the Coast, 2014. Acesso em: 01 de set 2025.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes - selo Martins, 2015. ISBN 978-8580632477. Acesso em: 22 de ago 2025.

HERNANDEZ, Fernando. *Cultura Visual Mudança Educativa e Projeto de Trabalho*. 1. ed. 2000: Penso, 2000. ISBN 978-8573076066. Acesso em: 18 de ago 2025.

MINAYO, Maria C. S. O Desafio da Pesquisa Social. In: MINAYO, M. C. S. (org.). *Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001. p. 9-29. Acesso em: 25 de ago 2025.

OSTROWER, Fayga Perla. *Universos da Arte*. 1. ed. Campinas: Unicamp, 2013. ISBN 978-8526810181. Acesso em: 23 de jul. 2025.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. Metodologias do ensino de Artes Visuais. In: PIMENTEL, Lucia Gouvêa (org.). *Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais* 1. Belo Horizonte: CEEAV/EBA/UFGM, 2008. p. 24-37. Acesso em: 10 ago. 2025.

SILVER, Stephen . *The Silver Way: Techniques, Tips, and Tutorials for Effective Character Design*. California: Design Studio Press, 2017. 153 p. ISBN 978-1624650345.

Trabalhos acadêmicos (TCC, relatórios, dissertações, teses)

QUEIROZ, Antônio Geovane M. *O Uso do Grafite Como Ferramenta Didática No Ensino De Arte Para Alunos do Ensino Médio na EEEP Joaquim Nogueira*. 2024. 107 páginas. Dissertação em Artes. Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte. Fortaleza, 2024. Disponível em: <http://repositorio.ufc.br/handle/riufc/77338>. Acesso em: 15 ago. 2025.

Artigo em periódico

ESMERIS, S.; MÜGGE, E. *Riscos e Rabiscos na Iniciação à Docência em Arte*. *Revista Digital do LAV*, Santa Maria, RS, p. 069–094, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/revislav/article/view/37856>. Acesso em: 03 set. 2025.

Vídeos

CG MASTER ACADEMY. *CGMA | Fundamentals of Character Design - Motifs, Busy Simple*. Youtube, 2020. Vídeo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cHZye15AeuEa>. Acesso em: 04 de set 2025.