

Tecendo reflexões sobre as potencialidades do Escape Room na aprendizagem

Weaving reflections on the potential of the Escape Room in learning

Karine Pinheiro de Souza ¹, Jhonatan Lino dos Santos ²

¹ <https://orcid.org/0000-0003-2727-7475>, Universidade Federal do Cariri,

karine.pinheiro@ufca.edu.br, ² <https://orcid.org/0009-0002-0262-5410>, Universidade Federal do Cariri

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo geral refletir sobre as potencialidades da gamificação na aprendizagem de jovens estudantes da pedagogia com o uso do Escape Room como uma prática pedagógica inovadora. O estudo é um relato de experiência com uma abordagem qualitativa, por meio de uma pesquisa bibliográfica, aproximando-se ao estudo de caso, com os instrumentos de análise, recortes das notas de campo dos pesquisadores. A base teórica alinha-se numa perspectiva Freiriana (FREIRE, 2019), com o desenvolvimento de atividades mobilizadoras de uma Geração C5 (SOUZA, 2014), no desenvolvimento da Gamificação Criativa (CAROLEI, 2018). Por fim, a estratégia pedagógica é detalhada em suas atividades lúdicas e criativas como aspectos fundantes da prática pedagógica inovadora, com a análise da integração, da colaboração e da promoção das habilidades dos educandos.

Palavras-chave: Gamificação; Escape Room; Tecnologias Educacionais.

ABSTRACT

The general objective of this article is to reflect on the potential of gamification in the learning of young pedagogy students with the use of Escape Room as an innovative pedagogical practice. The study is an experience report with a qualitative approach, through bibliographic research, approaching the case study, with the analysis instruments, excerpts from the researchers' field notes. The theoretical basis is aligned with a Freirean perspective (FREIRE, 2019), with the development of mobilizing activities of a Generation C5 (SOUZA, 2014), in the development of Creative Gamification (CAROLEI, 2018). Finally, the pedagogical strategy is detailed in its playful and creative activities as founding aspects in the innovative pedagogical practice, with the analysis of integration, collaboration and the promotion of students' skills.

Keywords: Gamification; Escape Room; Educational Technologies.

1. INTRODUÇÃO

A disciplina atua num cenário de formar pedagogos para a cultura digital, com isso envolvem o uso das tecnologias ao currículo, com o desafio de formar jovens numa perspectiva crítica e criativa, para o desenvolvimento de educadores atentos os desafios sociais, culturais, alinhados a questões do seu tempo, para que a escola cada vez mais traga o cotidiano para sua sala de aula.

Essa problemática da inclusão das tecnologias é uma inquietação tanto para estudantes, por não terem o uso consciente e ético, quanto para os educadores que formam essa nova geração que vivencia o uso digital, mas não percebe o quanto pode ser alinhado ao seu currículo, alinhando a teoria-prática. O trabalho ora apresentado, rompe com o modelo de apresentação de seminários nos finais das disciplinas, para uma prática freireana de ação-reflexão-ação (FREIRE, 2001).

Portanto, durante a disciplina os estudantes de pedagogia ampliaram o repertório formativo sobre a área e também debateram sobre o tema com pesquisadores que apresentaram o estudo sobre a gamificação criativa (CAROLEI, 2022), durante um processo formativo on-line. A atividade formativa síncrona com a autora estimulou os estudantes a sonhar em construir atividades na mesma abordagem. Essa estratégia de trazer o autor do tema para dentro da sala de aula, aproxima os cientistas, criando um grupo de estudo entre Universidades, reforçando um dos princípios da escolarização aberta (OKADA *et al*, 2018).

Após o debate teórico, os estudantes foram estimulados para a atividade: a criação de um jogo, seja virtual ou presencial, com enigmas para sair de uma sala, adequando-se à atividade gamificada apresentada na live. Os estudantes assumiram o desafio, na construção de um cenário, com narrativa, com trilhas (pistas) que deveriam ser respondidas pelos colegas para sair da sala, ou seja, participar do *Escape Room - ER*.

O ER é uma possibilidade inovadora no desenvolvimento da aprendizagem, que por meio da diversão os participantes cooperam e criam. Sendo que o “(...) divertido não é para fugir e negar o mundo que vivemos, mas para experimentar outras formas para aprender a lidar melhor com o mundo em que vivemos. (CAROLEI, 2018, p. 9)”. Esse entendimento esteve alinhado aos estudos de Paula Carolei (2018) pesquisadora da Universidade Virtual do Estado de São Paulo - Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 5, p. 1-14 2024.
<https://doi.org/10.18227/2675-3294repi.v5i1.8371>

UNIVESP que auxiliou na compreensão dos objetivos do ER, ao esclarecer o quanto esta atividade contagia os estudantes, pois são desafiados a conhecer essa nova abordagem de trabalho, ao construir uma gamificação criativa, com um jogo que envolve os participantes numa sala para responder enigmas.

A abordagem educacional compreende a utilização da tecnologia numa perspectiva crítica, ancorada na construção da autonomia de (FREIRE, 2019); e alinha-se aos contemporâneos (SANTOS, 2021); (CAROLEI, 2018), (SILVA, 2009) (SOUZA, 2014; 2018), dentre outros diálogos teóricos e práticos que ampliam as reflexões em torno da temática(SOUZA & OKADA, 2022).

Por fim, o objetivo geral deste estudo é refletir sobre as potencialidades da gamificação na aprendizagem de jovens estudantes da pedagogia com o uso do *Escape Room* como uma prática pedagógica inovadora.

2. MÉTODO

Este estudo está baseado em uma abordagem qualitativa, com um aporte de um relato de experiência, ao proporcionar ao pesquisador uma reflexão sobre a prática vivenciada com estudantes do curso de Pedagogia. Como instrumento de pesquisa desenvolveu-se a observação participante, com base na descrição de recortes das notas de campo dos pesquisadores, com detalhamento da estratégia didática desempenhada na disciplina.

A pesquisa bibliográfica auxiliou na fundamentação por potencializar um olhar aguçado do pesquisador frente a utilização das tecnologias como um recurso didático-pedagógico, tendo como suporte trabalhos já publicados na linha de estudo dos investigadores (DE SOUZA; DE OLIVEIRA; ALVES, 2021).

Atendendo ao rigor metodológico a pesquisa aproxima-se de um estudo de caso, com a descrição do contexto da investigação, tecendo costuras no processo

Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 5, p. 1-14 2024.
<https://doi.org/10.18227/2675-3294repi.v5i1.8371>

narrativo do acontecimento, com recorte de análise das categorias deste relato de experiência com 20 estudantes de uma disciplina de tecnologias digitais e inovações pedagógicas. Portanto, a estratégia didática do ER visou desenvolver o aguçamento reflexivo dos participantes frente a conceitos da área, auxiliando os futuros educadores no desenvolvimento de práticas educativas que integrem o velho e o novo, para o trabalho pedagógico.

Descrever como foi desenvolvido o estudo, de modo a permitir sua replicação. Pode conter informações referente: à abordagem da pesquisa, ao tipo de estudo, ao local em que foi desenvolvida, aos sujeitos que colaboraram, ao instrumento de coleta de dados, à técnica de análise dos dados e aos aspectos éticos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 Desenho pedagógico do Escape Room desenvolvido: a necessidade da integração para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa.

O objetivo do ER foi a desconstrução das *Fake News* no contexto acadêmico sobre o educador Paulo Freire. Compreendemos o conceito deste processo pedagógico por meio dos estudos de Paula Carolei (2018) ao afirmar que o *escape room* é um jogo físico com o uso de interfaces digitais, com experiências imersivas, por meio de uma metodologia da gamificação criativa. Compreende-se como um recurso lúdico que mobiliza um propósito para o grupo, com situações de imersão na resolução de problemas para de uma sala e resolvendo os enigmas. Assim, o jogo pode ser criado com um mapa de agências, que funcionam como passos, com etapas e atividades que são resolvidos pelos estudantes, com uma intencionalidade pedagógica.

A utilização de estratégias virtuais na implementação do jogo foram atreladas aos espaços físicos (três salas de aula do campus da UFCA), que demarcavam-se como trilhas com pistas para serem seguidas pelos participantes, para escapar e finalizar as etapas do jogo. Com a integração das interfaces digitais, as atividades foram diversas com a utilização dos recursos: *canva*, *wordwall*, *hand talk* e *qrCode*.

Para caracterizar cada passo do ER, apresentaremos todos os momentos didáticos, com suas respectivas estratégias. Logo na abertura do escape, os estudantes envolvem-se numa história, portanto, uma narrativa sobre o contexto histórico das *Fakes News*, tema que estava no contexto dos estudantes e possibilitou a leitura crítica dos estudantes frente à temática, como também o letramento para com o uso das tecnologias, diminuindo o cenário de desinformação. Com isso, os alunos foram convidados a resolverem juntos um mistério: Como desconstruir das *Fakes News* na academia? Essa pergunta foi o propósito do ER.

Neste caso, o mapa de agências teve o foco na narrativa do Livro: “Pedagogia da Autonomia” (FREIRE, 2019), tendo como princípio a reflexão crítica e dialógica, ou seja, estudantes que eram capazes de questionar notícias falsas, de forma coletiva discutiam, tomavam decisões coletivas, somente juntos conseguiam descobrir as situações-problema para resolver o ER.

Neste cenário, quando os estudantes foram colocados em uma sala, foram orientados para resolver o problema de forma cooperativa e não competitiva, somente assim, descobriram as trilhas (CAROLEI,2018). Os estudantes somente passavam para a segunda fase, ao descobrir o uso de um aplicativo *Hand Talk*, um aplicativo que é utilizado entre surdos e ouvintes para auxiliar na comunicação.

Essa estratégia demarca um processo de inclusão, pois no grupo de estudantes
Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 5, p. 1-14 2024.
<https://doi.org/10.18227/2675-3294repi.v5i1.8371>

tinham uma estudante surda, o desafio era para que pudesse se comunicar com ela. Por fim, com o uso do aplicativo os estudantes tinham que decifrar uma palavra que estava traduzida na língua de sinais brasileira.

Após resolver essa etapa, os estudantes foram dirigidos para o segundo ambiente (Pátio), em que se encontrava outra pista. A solução estava em encontrar um *QrCode*, embaixo de uma lata de lixo. Ao localizar esse código, os estudantes já deveriam se deslocar para o auditório, um outro ambiente da trilha do ER.

No auditório encontrava-se outra pista, que estava fixada em um livro do autor Paulo Freire. Ao colocar a pista dentro do livro, a atividade estava estimulando o estudante na leitura de sua obra, estimulando o protagonismo de resolver desafios por meio da reflexão dos termos teóricos utilizados pelo autor.

Para dificultar a resolução do desafio, foi utilizado como distrator um *QrCode*, o qual continha um link do site *wordwall* (que continha perguntas/respostas em formato de *Quiz*) com questões sobre a teoria freireana. No entanto, esse *link* que apresentava um resultado, não direcionava para a resolução do desafio de fato. Somente após o diálogo entre a equipe, para buscar compreender o repertório vocabular do autor (FREIRE, 2019) os estudantes descobrem em grupo que essa era uma estratégia errada, desenvolvem a efetividade da comunhão, cunhada pelo autor. Assim, foi possível descobrir a pista, para chegar no último ambiente - o Laboratório de Informática.

Com o recorte desta experiência, evidenciamos a teoria e a prática da teoria freireana, por meio do acompanhamento do relato dos participantes, com a estratégia didática gamificada, pois o foco estava no desenvolvimento da educação como prática da liberdade, com a descoberta de soluções para escapar de uma sala, no caso um ER.

Assim, a intencionalidade do ER foi atingida com a desconstrução das *Fake News* tendo as tecnologias digitais como uma estratégia pedagógica, com a utilização de diversos recursos, tais como sites de jogos, mídias digitais, dentre outros. Tendo sua última fase, o uso do computador no laboratório de informática para desvendar o desafio acessando sites e compreendendo em grupo a importância de não propagar as *Fake News*.

Outra teoria evidenciada nesta estratégia inovadora, foi a teoria das Inteligências Múltiplas, ao estudar em Gardner (1995), que a escola deve preparar o indivíduo não, apenas, para os conteúdos da grade curricular, mas desenvolvendo estratégias diferenciadas, conforme as peculiaridades cognitivas de cada estudante(a).

3.2 O Escape Room: possibilidade educativa para promover uma prática inovadora?

De acordo, com os estudos contemporâneos da pesquisadora portuguesa Adelina Moura (SANTOS & MOURA, 2021) sobre as estratégias didáticas para gamificar uma aula, os jovens que vivenciam a cultura digital demandam por novas formas de aprender, por isso que a utilização de atividades, que incluem: uma narrativa, com desafios, tempo, espaço, mobilizam engajamento dos estudantes em suas aprendizagens.

Compreende-se que os participantes desta atividade, elencaram a necessidade de desenvolver estratégias que favoreçam a ludicidade, a criatividade negando princípios do tradicionalismo, instrumentalismo, bancarismo, tão combatido pela abordagem freireana, vendo-se como futuros docentes.

Dialogando com outros autores, tais como Lima & Pimenta (2017), compreendemos a necessidade do estímulo de atividades na prática docente que

favoreçam a reflexão e a criticidade, por parte dos educandos (as) e dos educadores (as), com o foco na transformação da *práxis* (FREIRE, 2019).

Aliás a atividade, apresentada neste estudo, foi uma estratégia pedagógica essencial para o desenvolvimento crítico-reflexivo tanto dos participantes, quanto para os colaboradores da atividade. Essa afirmativa funda-se a partir do entendimento de que os estudantes cooperaram juntos, interrogam juntos, aprenderam juntos sobre o ser docente, a partir de narrativas teóricas, tendo como princípio a inovação no processo formativo.

Dessa forma, a atividade partiu de uma intencionalidade pedagógica, nesse caso o lúdico foi inserido não, apenas, como uma *faz de conta*, mas tendo o entendimento de que a ludicidade, a diversão partem de uma abordagem de transformação, ou seja,

é oferecer uma "outra versão", uma possibilidade de outro, de estar no lugar do outro, numa situação que se possa errar, tentar de novo, propor novos caminhos, viver muitas vidas e, assim, viver algo criativo e transformador. O divertido não é para fugir e negar o mundo que vivemos, mas para experimentar outras formas para aprender a lidar melhor com o mundo em que vivemos (CAROLEI, 2018, p. 9).

A atividade desenvolvida não se limitou a uma visão reducionista sobre a criatividade e ludicidade no ensino, ampliou com integração de tecnologias digitais, com pesquisa em livros impressos, essa foi uma grande potencialidade para o desenvolvimento da aprendizagem, em que o colaborar, integrar e promover, alinharam-se o desenvolvimento de uma geração C5 (SOUZA & OKADA, 2022), rompendo com paradigma de construção de conhecimento transmissivo.

Como síntese deste relato, apresentamos as estratégias didáticas: do cooperar, do integrar e do promover as atividades do ER, como inovadoras no processo de ensino-aprendizagem.

O colaborar foi estimulado quando os participantes, questionavam-se sobre como desvendar a situação-problema, para seguir as trilhas do ER. As participações dos estudantes têm a dialogicidade como princípio, reconhecendo em Freire (1996), que o ensino não se faz sem diálogo.

O integrar foi mobilizado com teorias contextualizadas, partindo de uma perspectiva lúdica, atrelando os saberes locais aos saberes solicitados na disciplina do curso de pedagogia. Com um currículo que deixa a visão intelectualista, para "uma mediação que ocorra muito mais 'com' o aluno do que 'para' o aluno (SANTOS, 2021, p. 96)".

A autora Candau (2010) também nos auxilia ao afirmar que um dos principais desafios dos processos didáticos é a compreensão sobre como trabalhar com as diferenças, com as contradições, trabalhar de forma inclusiva, com o favorecimento do diálogo como potência para a integração. Por isso, identificamos que o ER é um recurso que pode estimular essa compreensão, pois mobiliza as ações para solucionar os problemas da vida real em formato de jogo, mobilizando a autonomia dos estudantes, sem negar a importância da mediação professor-estudante, com o respeito a diversidade e a dialogicidade entre o participante e o organizador das atividades. Assim, ao promover essas atividades pedagógicas desafiamos e o potencializamos as diversas habilidades para o aprender de forma lúdica.

Durante o desenvolvimento do ER, também evidenciamos as teorias clássicas de Freire (2019) e, dos estudos do contemporâneo, Marco Silva (2001), destacamos pontos de convergência entre o clássico e o recente, quando falamos da participação, do diálogo, dos processos cooperativos, que também pode ser estimulados com diversas estratégias no ER, que poderão mobilizar diversas

habilidades dos educandos desde as linguísticas, midiáticas, espaciais, dentre outras.

Infere-se, portanto, que os elementos promover, integrar e cooperar presentes numa atividade didática como *Escape Room* respondem a demandas da cultura digital, promovem essa multiplicidade de habilidades para o desenvolvimento da interatividade, como nos alertava Silva (2001) para um novo paradigma pedagógico, que atualmente trazemos para o desenvolvimento do ER em que o professor promove a criação de espaços interativos, com desafios e com diversos percursos de aprendizagem, em que os jovens podem cooperar entre si em mediação com o docente, com os recursos tecnológicos, para buscar o resultado de escapar da sala, solucionando o jogo.

Isso tudo, nos coloca a frente de um desafio ao futuro docente, com destaque para as questões: *o que é ser docente na era da Cultura Digital? Quais as novas possibilidades e demandas dos estudantes?*

Sendo assim, a formação do docente é um processo contínuo em constantes reformas, melhorias e ressignificações. Nesse caso, entendemos a atividade como uma potencializadora de algumas Inteligências Múltiplas, ao agregar múltiplos conhecimentos em uma única atividade, situação de suma importância para a prática cotidiana do docente.

Compreendemos, assim, que a prática docente nunca é isolada, pelo contrário necessita de insumos e estratégias didáticas pedagógicas, para que possa haver transformações necessárias e reais no ensino, e o princípio da inovação, seria uma base para esta discussão, com o foco na desconstrução de práticas consagradas às burocracias, às receitas prontas, ao tecnicismo.

Dessa forma, compreendemos as potencialidades do *Escape Room* na sistematização desta uma prática inovadora, ao potencializar aprendizagens em Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 5, p. 1-14 2024.
<https://doi.org/10.18227/2675-3294repi.v5i1.8371>

processos de colaboração, para o desenvolvimento da autonomia do aluno, com o aguçamento de sua criatividade e reflexão.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho refletimos sobre as potencialidades da gamificação na aprendizagem de jovens estudantes da pedagogia com uma prática inovadora com o uso do *Escape Room*. Neste relato identificamos os processos colaborativos com a utilização das tecnologias digitais, além da contextualização do currículo de acordo com o cotidiano dos estudantes, numa perspectiva crítica.

Inferese que o objeto de estudo é confirmado, tanto pela análise bibliográfica concisa, quanto pelo ato de narrar sobre esta experiência. Neste caso, a ação formativa desenvolvida com estudantes da pedagogia.

Com esta descrição crítica apresenta-se um posicionamento reflexivo sobre as estratégias didáticas desenvolvidas em um ER com estudantes de Pedagogia, para que estes compreendam que as ações formativas, implicam diretamente na construção dos seus saberes, que por sua vez reverbera na sistematização da sua identidade profissional.

Dessa forma, entendemos por prática pedagógica, sobretudo, a que favorece o desenvolvimento da aprendizagem de todos, compreendendo as particularidades e ambiguidades dos estudantes, com o foco na transformação da visão do estudante (a) sobre o social. Então, a prática do docente não se limita, apenas, ao livro, às cartilhas, ao quadro branco, mas às possibilidades inovadoras, colaborativas, transformadoras. Sendo a base o criar e possibilitar ao aluno (a) o desenvolvimento da aprendizagem de modo significativo.

Neste estudo a colaboração em meio a criatividade e inovação são compreendidas como um princípio para o desenvolvimento de uma aprendizagem

significativa. A partir do desenho didático da prática desenvolvida, pressupõem que o desenvolvimento de atividades criativas com a gamificação, tais como o *Escape Room* potencializam o aguçamento crítico do educando em meio às transformações da sociedade.

5. REFERÊNCIAS

ABRAHÃO, Maria Helena Menna Barreto, Jorge Luiz da CUNHA, and Lúcia Villas BÔAS. **Pesquisa (auto) biográfica. Diálogos epistêmico-metodológicos.** Curitiba: CRV, 2018.

CANDAU, Vera Maria. **Direitos Humanos, diversidade cultural e educação: a tensão entre igualdade e diferença.** Direitos Humanos na Educação Superior: Subsídios para a Educação em Direitos Humanos na Pedagogia, p. 205-228, 2010.

CAROLEI, Paula et al. Psycho escape: desenvolvimento de dinâmica de escape room para a exposição da obra *Psicose de Hitchcock*. **XVII SB Games: Foz do Iguaçu**, 2018.

DE SOUSA, Angélica Silva; DE OLIVEIRA, Guilherme Saramago; ALVES, Laís Hilário. A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos. **Cadernos da FUCAMP**, v. 20, n. 43, 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** 71 ed. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2019.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas a teoria na prática.** Porto Alegre: artes médicas, 1995.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

LIMA, Maria Socorro Lucena; PIMENTA, Selma Garrido. **Estágio e docência.** Cortez Editora, 2017.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade.** 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

SANTOS, Idalina Lourido; MOURA, Adelina. Escape Room Educativo: uma estratégia de gamificação no processo de ensino e aprendizagem. **Revista EducaOnline**, v. 15, n. 1, p. 134-152, 2021.

SANTOS, Kamilla K. Fernandes dos. O jogo escape room: olhares interdisciplinares de uma ferramenta mediadora no processo educativo. **(Dissertação de Mestrado**

em Ensino), UFERSA – Universidade Federal Rural do Semi-árido, 2021. Disponível: <https://repositorio.ufersa.edu.br/items/f5fbd169-b5be-4f6d-9dee-a8bdcd2deb18> Acessado em 29 de setembro de 2024.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartec, 2001.

SOUZA, Karine Pinheiro de. Tecnologias de Informação e Comunicação & Empreendedorismo: os novos paradigmas e aprendizagens de jovens empreendedores e as suas inovações tecnológicas. (**Tese de doutoramento em Ciências da Educação** – Tecnologia Educativa, Instituto de Educação da Universidade do Minho), 2014.

SOUZA, K. P. As novas formas de aprender e Coentender em rede. In: FALAVIGNA, G.; CORBELLINI, S.; SILVA, B. D. (orgs.). Educação coentendedor@: histórias de um projeto-piloto. Porto Alegre: ediPUCRS, 2018.

SOUZA, K. P. DE; OKADA, A. Os Jovens como co-empreendedores e inovadores digitais sociais: investigação baseada no RRI. **EmRede - Revista de Educação a Distância**, v. 8, n. 2, p. 1-14, 2 maio 2022.

SOBRE OS AUTORES

Autor 1. Doutora em Ciências da Educação, especialidade em Tecnologia Educativa - Universidade do Minho/Portugal, com pós-doc em Ciências Sociais, Políticas e do Território - Universidade de Aveiro. Mestra em Políticas Públicas e Planejamento - UECE. Professora Adjunta na Universidade Federal do Cariri - UFCA no Instituto de Formação de Educadores - IFE.

Autor 2. Graduando em Pedagogia, pela Universidade Federal do Cariri (UFCA). Foi bolsista PIBID, com a delimitações de estudos em educação antirracista nos anos iniciais do Ensino Fundamental (2022-2024). Atualmente faz parte do grupo de pesquisa INCINATE, bolsa PIBIC.

PARA CITAR ESTE ARTIGO:

SOUZA, K. P.; SANTOS, J. L. TECENDO REFLEXÕES SOBRE AS POTENCIALIDADES DO ESCAPE ROOM NA APRENDIZAGEM. Revista Educação, Pesquisa e Inclusão, v. 6, p. 1-14, 2024.

Submetido em: 30/08/2024

Revisões requeridas em: 19/09/2024

Aprovado em: 10/10/2024