

ARTIGO

JOGOS DIGITAIS E O ENSINO DE GEOGRAFIA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA NACIONAL

Antonio Virginio Martins Neto¹
Carlos José Sabino Nascimento²
Rogerio Junior Correia Tavares³

RESUMO

No processo de ensino e aprendizagem os jogos digitais são um recurso poderoso na construção do conhecimento escolar, no desenvolvimento da criatividade e no envolvimento (MADEIRA, 2015). Partindo deste pressuposto buscamos neste estudo entender quais as contribuições dos jogos digitais com as proposições de ensino e aprendizagem para o alcance dos objetivos de aprendizagem para a Geografia Escolar. Logo, o objetivo deste estudo é descrever e analisar as contribuições dos jogos digitais para o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos da Geografia Escolar por meio de uma revisão sistematizada da literatura brasileira sobre o assunto em publicações nos Periódicos da Capes e na Base Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Os resultados do estudo apontaram para trabalhos acadêmicos em nível de dissertação. Outros achados da pesquisa foram: os trabalhos desenvolvidos tinham como público alvo alunos do ensino básico com foco na cartografia escolar e algumas experiências bem-sucedidas no processo de ensino e aprendizagem de jogos digitais para alunos surdos. Por último, entendemos que este estudo pode contribuir para nortear pesquisas acadêmicas que desejem preencher lacunas e fragilidades acerca do tema jogos digitais e o ensino de geografia.

Palavras-chave: Ensino de Geografia. Jogos Digitais. Revisão Sistemática.

¹ Graduado em Geografia, especialista em Educação Ambiental e Geografia do Semiárido e discente do Programa de Mestrado em Inovação em Tecnologias Educacionais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Endereço eletrônico: antonioneto_geo@hotmail.com

² Graduado em Comunicação Social e Análise e Desenvolvimento de Sistemas e discente do Programa de Mestrado em Inovação em Tecnologias Educacionais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Professor da Rede Pública do Estado da Paraíba. Endereço eletrônico: charllos@gmail.com

³ Graduado em Desenho Industrial, Pós-Doutorado pela Universidade de Coimbra - Portugal, professor Adjunto da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Endereço eletrônico: rogetavares@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Os jogos digitais vêm sendo bastante discutidos na atualidade no contexto de ambientes escolares devido a sua capacidade de agregar criatividade, engajamento, competitividade e contagiando os alunos (MADEIRA, *et al.*, 2015). No processo de ensino e aprendizagem os jogos digitais são um recurso poderoso na construção do conhecimento da geografia escolar e podem ser um eficiente recurso didático do educador interessado no envolvimento de seus alunos.

A esse respeito, Sena e Moura (2007, p. 2) reforçam que “os games conseguem envolver crianças, adolescente, e até adultos que permanecem horas de frente ao computador jogando, concentrados e entretidos, enquanto isso muitos professores queixam-se de não conseguirem manter a atenção dos seus alunos como antigamente”.

Neste sentido, os alunos, nos dias atuais, demandam um espaço escolar mais dinâmico no processo de ensino e aprendizagem, onde a imersão e o prazer em aprender os conteúdos escolares sejam capazes de desenvolver, criar e atuar de forma participativa e colaborativa nos processos formativos dos alunos (ALVES, 2008).

No processo formativo de aprendizagem percebe-se que os jogos digitais podem contribuir significativamente para a compreensão dos conteúdos didáticos, desenvolver o raciocínio lógico, estimular o engajamento na atividade em sala de aula, entre outros, além de ser um recurso didático que pode estar alinhado há outros recursos midiáticos. Neste sentido, de acordo com Prensky (2012, p. 208), “a aprendizagem baseada em jogos digitais é qualquer união entre um conteúdo educacional e jogos de computadores. A premissa por trás dele é a de que é possível combinar videogame e jogos computacionais com uma grande variedade de conteúdo educacional”.

Os jogos mobilizam o indivíduo na busca de soluções ou de formas de adaptação a situações problemáticas e, gradativamente, o conduz ao esforço voluntário e se constitui como elemento importante para o desenvolvimento do raciocínio crítico.

Neste sentido, os jogos digitais se apresentam como um recurso tecnológico a favor da educação no processo formativo do conhecimento, no desenvolvimento de habilidades da Educação Básica e está presente dentro de uma das Competências Gerais da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), no item Cultura Digital (BRASIL, 2017).

Os jogos digitais estão previstos na BNCC como um processo de ressignificação da aprendizagem e podendo ser utilizado em várias disciplinas escolares, como a Matemática, a Educação Física e até mesmo a Geografia.

Embora saibamos que existe uma discussão ampla e tensionada a respeito dos jogos digitais e o processo de ensino e aprendizagem, nosso objetivo neste estudo é garimpar os resultados cientificamente comprovados de sua eficácia em favor do ensino da Geografia não como uma abordagem, mas sim como um recurso didático importante que contribua para a leitura dos fenômenos geográficos.

Partindo do pressuposto potencial dos jogos digitais para o processo de ensino e aprendizagem, faz-se necessário conhecer o desenvolvimento de pesquisas relacionadas ao tema envolvendo o ensino da Geografia no sentido de conhecermos as contribuições desta temática para o ensino dessa disciplina escolar e que experiências formativas a esse respeito estão sendo discutidas dentro do campo da pesquisa científica. Neste contexto, tivemos como pergunta de pesquisa: **quais são as atuais discussões na produção acadêmico-científica envolvendo os jogos digitais e o ensino da Geografia?** Logo, o objetivo deste estudo é descrever e compreender as produções acadêmicas científicas envolvendo jogos digitais e o ensino de Geografia por meio de uma revisão sistematizada.

Assim, para alcançar este objetivo realizamos uma revisão sistemática (RS), que é uma metodologia que busca identificar os estudos sobre um tema em questão, aplicando métodos explícitos e sistematizados de busca para avaliar a qualidade e validade desses estudos. (GUANILO, *et al.*, 2011).

Tratar da revisão sistemática (RS) nos dias atuais possibilita tratar de dados nos mais diversos repositórios científicos e, então, conhecer de forma sistematizada o que vem sendo abordado sobre um determinado tema, problema, utilizando banco de dados sobre a literatura que trata do assunto em questão como fonte, bem como métodos de identificação, o que acaba por contribuir para avanços no estudo da produção científica (MARCOS; RIBEIRO, 2009).

A exemplo de outros estudos científicos que buscam de forma sistematizada e com critérios previamente definidos entender sobre um determinado tema, neste caso específico a investigação deste estudo se apresenta de forma singular na literatura nacional. Portanto, a revisão sistemática tem a preocupação de traçar um panorama de produções científicas atualizadas a fim de conhecer suas contribuições na abordagem dos jogos digitais para o ensino da Geografia.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho apresenta resultados de uma revisão sistemática (RS), tendo como base os estudos de Koller *et al.* (2014), que dividem a RS em oito etapas:

Delimitação da questão a ser pesquisada; escolha das fontes de dados; eleição das palavras-chave para a busca; busca e armazenamento dos resultados; seleção de artigos pelo resumo, de acordo com critérios de inclusão e exclusão; extração dos dados dos artigos selecionados; avaliação dos artigos; e síntese e interpretação dos dados. (KOLLER *et al.*, 2014, p. 56).

Antes de iniciar qualquer busca, os pesquisadores realizaram o acesso à pesquisa via Rede Cafe (Comunidade Acadêmica Federada). O acesso a esta rede permite que o pesquisador tenha um maior quantitativo de estudos científicos em nível nacional por uma rede credenciada de produções científicas.

A coleta de dados para o estudo foi feita na Base Digital Brasileira Teses e Dissertações (BDTD) e no Portal de Periódicos da Capes, sendo realizada no dia 05 de agosto de 2020. Inicialmente, realizamos a inserção de uma string de busca com base na pergunta de pesquisa que teve como referência o banco de terminologias no Brasil utilizando as seguintes string de busca: (“ensino geografia” AND “games”).

Em seguida realizamos um filtro buscando por assunto, de forma avançada (em todos os campos/ todos os índices/ qualquer e contém), correspondências da busca (todos os termos), filtrar por coleções do Brasil, tipos dos documentos (teses, dissertações e artigos), idioma português do Brasil, áreas temáticas (Educação e pesquisa educacional).

Todavia, este procedimento metodológico para a realização das buscas e filtros mostrou ser necessário realizar adaptações tanto na Base Digital Brasileira Teses e Dissertações (BDTD) como no Portal de Periódicos da Capes, pois apresentaram buscas e filtros diferentes em suas plataformas de busca.

No Quadro 1, são apontados os critérios de inclusão e exclusão tanto para a BDTD como para os Periódicos da Capes.

CRITÉRIOS DE INCLUSÃO (CI)	CRITÉRIOS DE EXCLUSÃO (CE)
CI 1 - Publicações na BDTD e no Periódicos Capes que tratam de jogos digitais para o ensino de Geografia	CE 1 - Artigos, teses e dissertações que não discutam nos resumos a abordagem dos jogos digitais para o ensino de Geografia
CI 2- Trabalhos que possam ser baixados a fim de obter os resumos	CE 2- Trabalhos que não podem ser acessados, que sejam duplicados, que seja anterior a 2015
CI 3 - Publicações entre os anos de 2015 e 2019	CE 3 - Publicações internacionais
CI 4 - Periódicos revisados por pares	

Quadro 1: Critérios de Inclusão e Exclusão. Fonte: Elaborado pelos autores.

A partir dos procedimentos de filtro e dos critérios de inclusão e exclusão obtivemos um total de 08 trabalhos para serem analisados na Base Nacional Digital de Teses e Dissertações. Em seguida, os dados foram apresentados em tabelas e realizada uma identificação dos estudos, organizando por nome do autor, título, instituição, tipo do material e ano os resultados encontrados na BDTD.

Por último, o passo seguinte foi manualmente separar os 08 resumos encontrados na BDTD, ler e analisar em uma síntese geral as contribuições dos jogos digitais para o processo de ensino e aprendizagem para o ensino de Geografia.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram encontrados um total de 98 produções científicas, sendo 02 (dois) artigos no Portal de Periódicos da Capes e 96 (noventa e seis) trabalhos na Base Nacional Digital de Teses e Dissertações, conforme Figura 1.

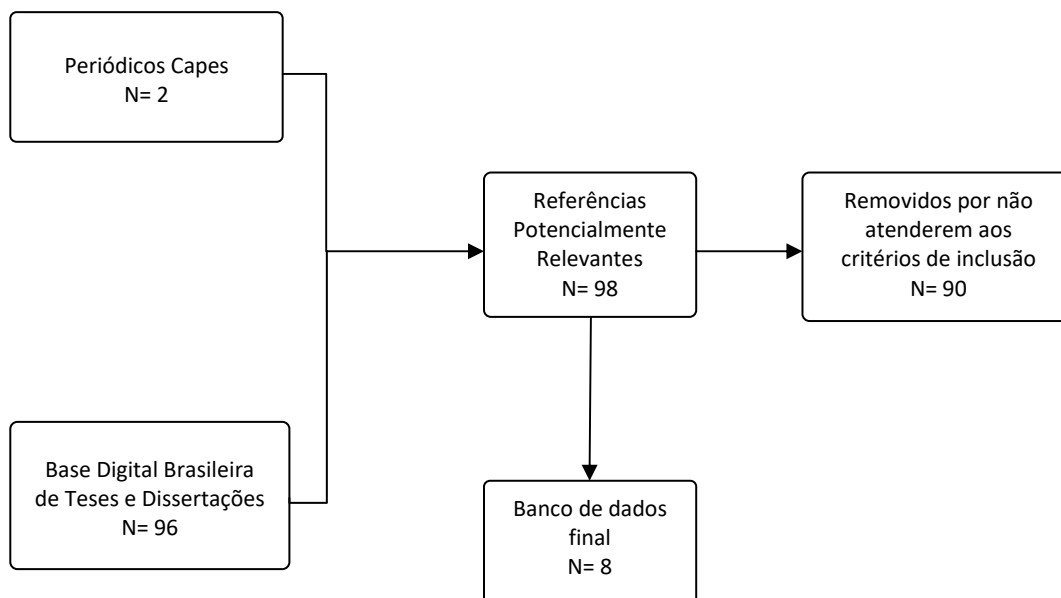


Figura 1: Resultados dos dados de busca da pesquisa. Fonte: Adaptado de Costa *et al.*, 2012.

Os resultados da busca no Portal de Periódicos da Capes, seguindo os critérios de inclusão, mostram que não foram encontrados estudos que contemplassem os jogos digitais no contexto do ensino de Geografia, mas apenas 01 (um) estudo que trabalhava a perspectiva

dos jogos digitais para a Educação Ambiental contemplando tanto o ensino básico como o ensino superior.

Já na Base Nacional Digital de Teses e Dissertações os resultados apontaram para uma tendência de estudos em pós-graduação *stricto sensu* em nível de mestrado (dissertações). Quando consultamos a BNDTD encontramos inicialmente 96 (noventa e seis) trabalhos publicados, porém utilizando os critérios de inclusão e exclusão apenas 08 (oito) dissertações restaram como objeto para análise, conforme quadro abaixo:

Autor	Título	Instituição	Tipo do Trabalho	Ano
Gabriela Dambros	Por uma cartografia escolar interativa: jogo digital para a alfabetização cartográfica no ensino fundamental	Universidade Federal de Santa Maria	Dissertação	2014
Robson de Souza Resende	Sistema especialista para auxílio de jogos não-educacionais no processo de aprendizagem	Universidade Presbiteriana Mackenzie	Dissertação	2015
Tatiana Nilson dos Santos	A utilização do jogo minecraft como uma ferramenta didático-pedagógica na valorização do ensino lúdico	Universidade Federal de Santa Catarina	Dissertação	2017
Mariana Morais Azevedo	Da escola ao Mangue: a utilização do jogo como ferramenta pedagógica para o ensino das Ciências Ambientais	Universidade Federal do Sergipe	Dissertação	2018
Tais Pires de Oliveira	A utilização dos jogos por professores de geografia na educação básica	Universidade Estadual de Maringá	Dissertação	2018
Tuane Telles Rodrigues	O jogo digital como recurso didático na alfabetização cartográfica de alunos surdos e deficientes auditivos em Santa Maria, RS/ Brasil	Universidade Federal de Santa Maria	Dissertação	2019
Tatiana Araújo de Lima	Art games e educação em contexto Híbrido e multimodal: aprendizagem imersiva em movimento	Universidade do Vale do Rio dos Sinos	Dissertação	2019
Aurino Alves Nunes Filho	Geogame: jogo didático para a interpretação crítica de representação cartográfica do espaço geográfico	Universidade Federal do Rio Grande do Norte	Dissertação	2019

Quadro 2: Dissertações de mestrado de 2014 a 2019 encontradas na Base Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Fonte: Base Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Elaborado pelos autores.

Conforme a tabela acima, a dissertação foi o único tipo de trabalho acadêmico encontrado quando se trata da perspectiva de jogos digitais para o ensino da Geografia, ou

seja, ainda não havia estudos em nível de doutorado. Outra constatação no estudo é a pouca contribuição de produções científicas que discutam uma abordagem própria, singular e inovadora dos processos formativos e dos fenômenos geográficos; estudos que tratem de um tema original e singular acerca da geografia escolar no que tange aos jogos digitais e ao ensino de Geografia; e os estudos que alinhem os jogos digitais e as categorias basilares da Geografia como: lugar, território, região e paisagem.

O estudo também buscou responder a questão de pesquisa por meio dos resumos das dissertações encontradas para traçar uma síntese das principais ideias contidas nessas produções científicas e acadêmicas envolvendo jogos digitais e geografia no processo de ensino e aprendizagem.

Inicialmente, os resultados encontrados apontam para uma predominância dos estudos voltados para alunos do Ensino Fundamental, pois apenas 01 (um) estudo, de Oliveira (2018), trata de formação de professores de geografia com o uso do recurso jogos digitais. Sendo assim, identificamos uma lacuna de estudos em nível de dissertação e doutorado que contemplem este tema em relação à formação de professores de geografia.

Se no Brasil já temos inúmeros grupos de estudos que discutem a formação de professores de geografia ainda é insignificante as produções científicas em programas de pós-graduação *stritu sensu* que discuta os jogos digitais no processo de formação docente. Talvez isso se deva pelo pouco envolvimento dos grupos de estudo sobre formação de professores de geografia e outras áreas do conhecimento.

Os resultados apontaram também que o conteúdo didático para o ensino de geografia utilizando os jogos digitais com maior expressividade são os estudos da cartografia escolar. Em um dos estudos encontrados, Francischett (2002) aponta que os professores de geografia desconhecem os processos formativos para o desenvolvimento da leitura e interpretação cartográfica utilizando os jogos digitais.

Outros estudos encontrados nesta pesquisa, como Dambros (2014) e Rodrigues (2019), apontam inspirações didáticas da cartografia escolar utilizando jogos. Os estudos mostram relatos de avanços no engajamento e envolvimento nas tarefas escolares dos alunos acerca de temas da cartografia escolar.

O estudo de Nunes Filho (2019) buscou alinhar os jogos digitais às categorias paisagem e território para a compreensão do espaço geográfico utilizando smartphones e aplicativo para analisar de maneira crítica a representação cartográfica do espaço geográfico.

Já o estudo de Resende (2015) buscou o desenvolvimento de um sistema que fosse capaz de encontrar recursos educacionais e gerar relatórios de jogos digitais, como um “guia”

para identificar jogos digitais que tenha um potencial pedagógico também para o ensino de Geografia.

Outro estudo importante identificado foi o de Santos (2017), que contemplou o jogo Minecraft na aquisição de habilidades cognitivas pelos alunos para desenvolver o conteúdo fusos horários, deixando contribuições significativas para se tratar esse conteúdo nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Identificamos também a dissertação de Azevedo (2018), que buscou no jogo “Trilha do Conhecimento: Manguetown” uma ferramenta pedagógica para as Ciências Ambientais. Embora o objetivo de nosso estudo seja o ensino de Geografia, no resumo dessa dissertação o autor aponta a importância de se trabalhar o jogo em outras disciplinas como a Geografia, na perspectiva de ecossistemas e degradação ambiental.

No estudo de Oliveira (2018) o autor aponta uma tendência de professores de geografia de preferir jogos digitais que tenham perguntas e respostas e de montagem, pois as experiências em sala de aula mostram significativas contribuições na fixação do conteúdo como orientação e localização. Bem como, tem estimulado nos alunos a socialização e o saber das experiências dos mesmos.

Outro estudo de grande relevância é o de Rodrigues (2019), que buscou na gamificação elaborar um jogo digital para alunos surdos do ensino básico por meio da cartografia escolar, trazendo contribuições que podem ser úteis para a prática pedagógica de professores de geografia.

Por último, compreendemos que os estudos encontrados apontam e reforçam escolhas didáticas bem-sucedidas utilizando-se dos jogos digitais para o ensino de Geografia em uma perspectiva de ampliar as competências e habilidades dos alunos e professores quanto às tecnologias digitais e para compreender o espaço geográfico.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegarmos ao final deste estudo, entendemos que os resultados obtidos responderam a pergunta da pesquisa, pois o estudo aponta para um diagnóstico acadêmico de fragilidades e lacunas na produção científica envolvendo os jogos digitais e o ensino de Geografia, bem como, os possíveis caminhos acadêmicos que o ensino da Geografia ainda pode trilhar e ampliar uma discussão do espaço geográfico.

A revisão sistemática cumpriu o seu papel no tocante à sistematização dos resultados para que pudéssemos alcançar o objetivo da pesquisa no sentido de trazer de forma

sistematizada resultados de pesquisa que possibilitassem discutir conteúdos didáticos de aprendizagem atrelados aos jogos digitais para o ensino de Geografia.

E neste contexto, percebemos também as contribuições dos jogos digitais para a cartografia escolar, uma área do estudo da geografia escolar tão importante e difícil.

Por último, entendemos que este estudo pode contribuir a partir dos resultados encontrados para delineamento de novas pesquisas e nortear e despertar atenção de grupos de pesquisa no tocante ao tema em questão. E outra contribuição é no sentido de apresentar um “guia de produções acadêmicas e científicas” que possam inspirar outras práticas pedagógicas de professores de geografia por meio dos jogos digitais.

DIGITAL GAMES AND TEACHING GEOGRAPHY: A SYSTEMATIC REVIEW IN NATIONAL LITERATURE

ABSTRACT

In the teaching and learning process, digital games are a powerful resource in the construction of school knowledge and in the development of creativity and involvement (MADEIRA, 2015). Based on this assumption, we seek in this study to understand the contributions of digital games with the teaching and learning propositions to reach the learning objectives for School Geography. Therefore, the objective of this study is to describe and analyze the contributions of digital games to the process of teaching and learning the contents of School Geography through a systematized review based on Brazilian literature through Capes Journals and the Brazilian Digital Base of Theses and Dissertations. The results of the study pointed to academic works at the dissertation level. Other research findings were: the works developed were aimed at primary school students with a focus on school cartography and some successful experiences in the process of teaching and learning digital games for deaf students. Finally, we understand that this study can contribute to guide academic research that wishes to fill gaps and weaknesses on the topic of digital games and the teaching of geography.

Keywords: Teaching of Geography. Digital Games. Systematic Review.

REFERÊNCIAS

ALVES, LYNN, Rosalina. Gama. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. Educação, 51. **Formação & Tecnologias**, LISBOA, 1 (2), p. 3-10, 2008. Disponível em: <<http://eft.educom.pt/index.php/eft/article/view/58/38>>. Acesso 25 de mai. 2019.

AZEVEDO, Mariana Morais. **Da escola ao mangue:** a utilização do jogo como ferramenta pedagógica para o ensino das ciências ambientais. 2018. 170 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Sergipe. Centro de Ensino Superior do Seridó. São Cristóvão, SE.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/bncc-20dez-site.pdf>>. Acesso em: 13 mar. 2019.

BERTOLOZZI, Maria Rita. **Revisão Sistemática:** noções gerais. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, São Paulo, v. 5, out. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0080-62342011000500033>. Acesso em: 05 mai. 2019.

COSTA, A. B., PERONI, R. O., BANDEIRA, D. R., & Nardi, H. C. Sexism or homophobia: A systematic review of prejudice against non-heterosexual orientations in Brazil. **The International Journal of Psychology**, 2012.

DAMBROS, Gabriela. **Por uma cartografia escolar interativa:** jogo digital para a alfabetização cartográfica no ensino fundamental. 2014. 121 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria. Centro de Ciências Naturais e Exatas. Rio Grande do Sul, RS.

FRANCISCHETT, Mafalda Nesi. **A cartografia no ensino de geografia:** construindo os caminhos do cotidiano. Rio de Janeiro: Litteris Ed.: KroArt. 2002

GUANILO, Mônica Cecília De La Torre Ugarte; TAKAHASHI, Renata Ferreira; MADEIRA, Charles; CAMARA, Lucas; BESERRA, Isaac; TAVARES, Rogério. **Mathmare:** um jogo de plataforma envolvendo desafios matemáticos do ensino médio. Proceedings of SBGames - SBC. XIV SBGames. Teresina, 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-full/147647.pdf>>. Acesso em: 27 set. 2019.

LIMA, Tatiana Araujo de. **Art games e educação em contexto híbrido e multimodal:** aprendizagem imersiva em movimento. 2019. 364 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, RS.

MARCOS R. de Sousa; RIBEIRO, Antonio Luiz P. **Revisão sistemática e meta-análise de estudos de diagnóstico e prognóstico:** um tutorial. Arq. Bras. Cardiol., São Paulo, v. 92, n. 3, 2009.

NUNES FILHO, Aurino Alves. **Geogame:** jogo didático para a interpretação crítica de representação cartográfica do espaço geográfico. 2019. 139 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Centro de Ensino Superior do Seridó. Departamento de Geografia. Caicó, RN.

OLIVEIRA, Tais Pires de. **A utilização de jogos por professores de geografia na educação básica.** 2018. 151 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Maringá, PR.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RESENDE, Robson de Souza. **Sistema especialista para auxílio na utilização de jogos não-educacionais no processo de aprendizagem**. 2015. 117 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo, SP.

RODRIGUES, Tuane. **O jogo didático como recurso didático na alfabetização cartográfica de alunos surdos e deficientes auditivos em Santa Maria**. 2019. 139 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Maria. Centro de Ciências Naturais e Exatas. Santa Maria, RS.

SANTOS, Tatiana Nilson dos. **A utilização do jogo minecraft como uma ferramenta didático-pedagógica na valorização do ensino lúdico**. 2017. 156 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Santa Catarina. Campus Araranguá. Araranguá, SC.

SENA, Gildeon, MOURA, de Juliana. **Tríade: delineando o processo de construção de um roteiro de um jogo eletrônico**. Universidade do Estado da Bahia, Departamento de Educação, Brasil. 2007. Disponível em: <<http://sbgames.org/papers/sbgames07/gameandculture/full/gc6.pdf>>. Acesso em: 24 mai. 2019.

KOLLER, Silvia H.; COUTO, Maria Clara P. de Paula, HOHENDORFF, Jean Von (Orgs.). **Manual de produção científica**. Porto Alegre: Penso, 2014.

Recebido em 09/12/2020.

Aceito em 13/05/2021.