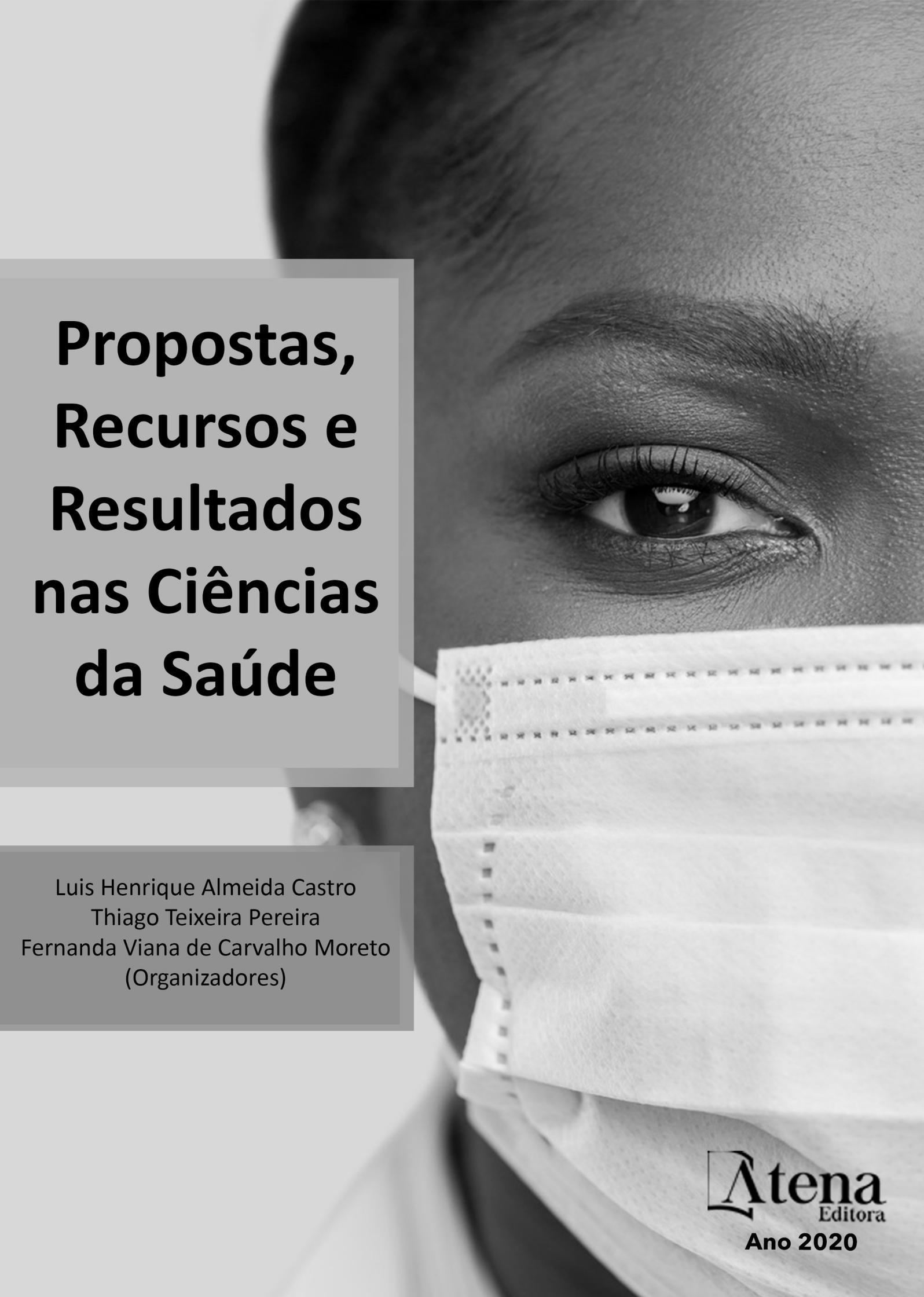


Propostas, Recursos e Resultados nas Ciências da Saúde

Luis Henrique Almeida Castro
Thiago Teixeira Pereira
Fernanda Viana de Carvalho Moreto
(Organizadores)

 **Atena**
Editora
Ano 2020



Propostas, Recursos e Resultados nas Ciências da Saúde

Luis Henrique Almeida Castro
Thiago Teixeira Pereira
Fernanda Viana de Carvalho Moreto
(Organizadores)

 **Atena**
Editora
Ano 2020

2020 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do Texto © 2020 Os autores

Copyright da Edição © 2020 Atena Editora

Editora Chefe: Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Diagramação: Natália Sandrini de Azevedo

Edição de Arte: Luiza Batista

Revisão: Os Autores



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição 4.0 Internacional (CC BY 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Profª Drª Adriana Demite Stephani – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Profª Drª Angeli Rose do Nascimento – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais

Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília

Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa

Profª Drª Denise Rocha – Universidade Federal do Ceará

Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá

Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima

Prof. Dr. Fabiano Tadeu Grazioli – Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná

Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros

Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice

Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense

Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso

Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Luis Ricardo Fernando da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte

Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Universidade Federal do Maranhão

Profª Drª Miranilde Oliveira Neves – Instituto de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará

Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa

Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro-Oeste

Profª Drª Sheila Marta Carregosa Rocha – Universidade do Estado da Bahia

Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador

Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof. Dr. Antonio Pasqualetto – Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos – Universidade Federal da Grande Dourados
Profª Drª Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Profª Drª Diocléa Almeida Seabra Silva – Universidade Federal Rural da Amazônia
Prof. Dr. Écio Souza Diniz – Universidade Federal de Viçosa
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Fágner Cavalcante Patrocínio dos Santos – Universidade Federal do Ceará
Profª Drª Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Júlio César Ribeiro – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Profª Drª Lina Raquel Santos Araújo – Universidade Estadual do Ceará
Prof. Dr. Pedro Manuel Villa – Universidade Federal de Viçosa
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Talita de Santos Matos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Tiago da Silva Teófilo – Universidade Federal Rural do Semi-Árido
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. André Ribeiro da Silva – Universidade de Brasília
Profª Drª Anelise Levay Murari – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Edson da Silva – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
Profª Drª Eleuza Rodrigues Machado – Faculdade Anhanguera de Brasília
Profª Drª Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Profª Drª Eysler Gonçalves Maia Brasil – Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Prof. Dr. Ferlando Lima Santos – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Fernando José Guedes da Silva Júnior – Universidade Federal do Piauí
Profª Drª Gabriela Vieira do Amaral – Universidade de Vassouras
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Profª Drª Iara Lúcia Tescarollo – Universidade São Francisco
Prof. Dr. Igor Luiz Vieira de Lima Santos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof. Dr. Luís Paulo Souza e Souza – Universidade Federal do Amazonas
Profª Drª Magnólia de Araújo Campos – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcus Fernando da Silva Praxedes – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Profª Drª Mylena Andréa Oliveira Torres – Universidade Ceuma
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federaci do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Paulo Inada – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Renata Mendes de Freitas – Universidade Federal de Juiz de Fora
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto

Prof. Dr. Alexandre Leite dos Santos Silva – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Eduardo Sanches de Andrade – Universidade Federal de Goiás
Prof^a Dr^a Carmen Lúcia Voigt – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Prof. Dr. Juliano Carlo Rufino de Freitas – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^a Dr^a Luciana do Nascimento Mendes – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Marcelo Marques – Universidade Estadual de Maringá
Prof^a Dr^a Neiva Maria de Almeida – Universidade Federal da Paraíba
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Me. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Me. Adalberto Zorzo – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Prof. Me. Adalto Moreira Braz – Universidade Federal de Goiás
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Me. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof^a Dr^a Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof^a Dr^a Andrezza Miguel da Silva – Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia
Prof. Dr. Antonio Hot Pereira de Faria – Polícia Militar de Minas Gerais
Prof^a Ma. Bianca Camargo Martins – UniCesumar
Prof^a Ma. Carolina Shimomura Nanya – Universidade Federal de São Carlos
Prof. Me. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Ma. Cláudia de Araújo Marques – Faculdade de Música do Espírito Santo
Prof^a Dr^a Cláudia Taís Siqueira Cagliari – Centro Universitário Dinâmica das Cataratas
Prof. Me. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof^a Ma. Daniela da Silva Rodrigues – Universidade de Brasília
Prof^a Ma. Dayane de Melo Barros – Universidade Federal de Pernambuco
Prof. Me. Douglas Santos Mezacas – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Edwaldo Costa – Marinha do Brasil
Prof. Me. Eduardo Gomes de Oliveira – Faculdades Unificadas Doctum de Cataguases
Prof. Me. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita
Prof. Me. Euvaldo de Sousa Costa Junior – Prefeitura Municipal de São João do Piauí
Prof^a Ma. Fabiana Coelho Couto Rocha Corrêa – Centro Universitário Estácio Juiz de Fora
Prof. Dr. Fabiano Lemos Pereira – Prefeitura Municipal de Macaé
Prof. Me. Felipe da Costa Negrão – Universidade Federal do Amazonas
Prof^a Dr^a Germana Ponce de Leon Ramírez – Centro Universitário Adventista de São Paulo
Prof. Me. Gevair Campos – Instituto Mineiro de Agropecuária
Prof. Dr. Guilherme Renato Gomes – Universidade Norte do Paraná
Prof. Me. Gustavo Krahl – Universidade do Oeste de Santa Catarina
Prof. Me. Helton Rangel Coutinho Junior – Tribunal de Justiça do Estado do Rio de Janeiro
Prof^a Ma. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Me. Javier Antonio Albornoz – University of Miami and Miami Dade College
Prof^a Ma. Jéssica Verger Nardeli – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho
Prof. Me. Jhonatan da Silva Lima – Universidade Federal do Pará
Prof. Me. José Luiz Leonardo de Araujo Pimenta – Instituto Nacional de Investigación Agropecuaria Uruguay
Prof. Me. José Messias Ribeiro Júnior – Instituto Federal de Educação Tecnológica de Pernambuco

Profª Ma. Juliana Thaisa Rodrigues Pacheco – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Profª Drª Kamilly Souza do Vale – Núcleo de Pesquisas Fenomenológicas/UFPA
 Profª Drª Karina de Araújo Dias – Prefeitura Municipal de Florianópolis
 Prof. Dr. Lázaro Castro Silva Nascimento – Laboratório de Fenomenologia & Subjetividade/UFPR
 Prof. Me. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
 Profª Ma. Lilian Coelho de Freitas – Instituto Federal do Pará
 Profª Ma. Liliani Aparecida Sereno Fontes de Medeiros – Consórcio CEDERJ
 Profª Drª Lívia do Carmo Silva – Universidade Federal de Goiás
 Prof. Me. Lucio Marques Vieira Souza – Secretaria de Estado da Educação, do Esporte e da Cultura de Sergipe
 Prof. Me. Luis Henrique Almeida Castro – Universidade Federal da Grande Dourados
 Prof. Dr. Luan Vinicius Bernardelli – Universidade Estadual do Paraná
 Prof. Dr. Michel da Costa – Universidade Metropolitana de Santos
 Prof. Dr. Marcelo Máximo Purificação – Fundação Integrada Municipal de Ensino Superior
 Prof. Me. Marcos Aurelio Alves e Silva – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo
 Profª Ma. Marileila Marques Toledo – Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri
 Prof. Me. Ricardo Sérgio da Silva – Universidade Federal de Pernambuco
 Prof. Me. Rafael Henrique Silva – Hospital Universitário da Universidade Federal da Grande Dourados
 Profª Ma. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
 Profª Ma. Solange Aparecida de Souza Monteiro – Instituto Federal de São Paulo
 Prof. Me. Tallys Newton Fernandes de Matos – Faculdade Regional Jaguaribana
 Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
P965	<p>Propostas, recursos e resultados nas ciências da saúde 1 [recurso eletrônico] / Organizadores Luis Henrique Almeida Castro, Thiago Teixeira Pereira, Fernanda Viana de Carvalho Moreto. – Ponta Grossa, PR: Atena, 2020.</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-5706-132-9 DOI 10.22533/at.ed.329202406</p> <p>1. Ciências da saúde – Pesquisa – Brasil. 2. Saúde – Brasil. I. Castro, Luis Almeida. II. Pereira, Thiago Teixeira. III. Moreto, Fernanda Viana de Carvalho.</p> <p style="text-align: right;">CDD 362.1</p>
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
 Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
 contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

Segundo Bachelard, “um discurso sobre o método científico será sempre um discurso de circunstância, não descreverá uma constituição definitiva do espírito científico”; considerando a amplitude dessa temática, uma obra que almeje lançar foco em propostas, recursos e resultados nas ciências da saúde, naturalmente terá como desafio a caracterização de sua abordagem metodológica. Neste sentido, este e-Book foi organizado de modo a apresentar ao leitor 171 artigos seriados justamente por este elo comum que une, na ciência, a proposta (objetivo), o recurso (viabilidade) e o resultado (evidência): o método de pesquisa per si.

Dos seus nove volumes, os dois primeiros são dedicados aos relatos de caso, relatos de experiência e de vivência em saúde apresentando aspectos da realidade clínica, cultural e social que permeiam a ciência no Brasil.

Já no intuito de apresentar e estimular o diálogo crítico construtivo, tal qual o conhecimento dos recursos teóricos disponíveis frente aos mais variados cenários em saúde, os volumes três, quatro e cinco exploram estudos de revisão da literatura que discutem o estado da arte da ciência baseada em evidência sugerindo possibilidades, hipóteses e problemáticas técnicas no intuito de delimitar condutas para a prática clínica.

Por fim, os volumes de seis a nove compreendem os resultados quali e quantitativos das mais diversas metodologias de intervenção em saúde: estudos comparativos, ensaios clínicos e pré-clínicos, além de ações em políticas públicas na área de saúde coletiva.

Com a intelecção dos tópicos tratados nessa obra, espera-se – tanto quanto possível – contribuir no processo de ampliação, fundamentação e fomento da discussão e reflexão científica na interface entre propostas, recursos e resultados nas Ciências da Saúde.

Luis Henrique Almeida Castro

Thiago Teixeira Pereira

Fernanda Viana de Carvalho Moreto

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
A CRIAÇÃO DE RELATO DE CASO COMO UM INSTRUMENTO DE CONSTRUÇÃO DO OLHAR NA PSQUIATRIA	
Isabela Silva Tavares Bruna Carolina Costa Talita Fernandes Soares Freitas Andrade	
DOI 10.22533/at.ed.3292024061	
CAPÍTULO 2	6
A ESTÉTICA NO CONTEXTO MULTIDISCIPLINAR PARA A PROMOÇÃO DA SAÚDE E AUTOESTIMA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA	
Mirian Fabiane Santos de Oliveira Katia Regina de Lima e Silva Smaniotto	
DOI 10.22533/at.ed.3292024062	
CAPÍTULO 3	16
A FORMAÇÃO MÉDICA FRENTE ÀS NECESSIDADES PÚBLICAS DE SAÚDE NO BRASIL	
Wellington Sanchez Abdou Luciana Longo Ferlin Carolina Machado	
DOI 10.22533/at.ed.3292024063	
CAPÍTULO 4	24
A IMPORTÂNCIA DO ESTUDANTE DE MEDICINA NA SAÚDE DA MULHER: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA	
Beatriz Frischeisen Tomita Bruna Carolina Costa Kelly Jacqueline Barbosa	
DOI 10.22533/at.ed.3292024064	
CAPÍTULO 5	29
A METODOLOGIA DA PROBLEMATIZAÇÃO NA FORMAÇÃO TÉCNICA DOS AGENTES COMUNITÁRIOS DE SAÚDE DOS MUNICÍPIOS DE MENOR IDH DO ESTADO DO MARANHÃO	
Ellen Rose Sousa Santos Dayana Dourado de Oliveira Costa Kelliane Mendes Cunha Santana Jacyane Ramos de Sousa Rafaela Duailibe Soares Joelmara Furtado dos Santos Evanilde Lucinda da Silva Conceição Bruno Moreira Lima	
DOI 10.22533/at.ed.3292024065	
CAPÍTULO 6	41
AÇÃO SOBRE PREVENÇÃO DE LESÕES EM COSTUREIRAS - RELATO DE EXPERIÊNCIA	
Raíssa dos Santos de Albuquerque Bárbara de Paula Andrade Torres Mariana Sousa Costa Daniel da Ponte Torres Marcelo Mansueto Lopes Júnior	
DOI 10.22533/at.ed.3292024066	

CAPÍTULO 7 45

AÇÕES EXTENSIONISTAS DA LIGA DE DERMATOLOGIA: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Amanda Sousa de Lima
Taisa Shiguihara
Ariane Araújo de Souza
Sara Frota de Carvalho
Marla Rochana Braga Monteiro
Thanamy de Andrade Santos
Larissa Batista Bessa
Maria das Graças Barbosa Peixoto

DOI 10.22533/at.ed.3292024067

CAPÍTULO 8 50

APRENDENDO SOBRE SAÚDE RURAL COM AS PESSOAS: VIVÊNCIA EXTRACURRICULAR PARA APRIMORAR A FORMAÇÃO E O CUIDADO EM SAÚDE

Bruna Matos de Lima
Marcela Araújo de Oliveira Santana
Gustavo Antonio Raimondi
Danilo Borges Paulino

DOI 10.22533/at.ed.3292024068

CAPÍTULO 9 65

COLESTASE INTRA-HEPÁTICA PROGRESSIVA FAMILIAR TIPO 3

José de Siqueira Amorim Júnior
Alicia Elen Aguiar do Rêgo
Antônia Sylca de Jesus Sousa
Marina Martins Soares da Silva
Francisco José de Araújo Filho
Sayra Carolina Leal
Evelton Barros Sousa
Daniel de Souza Lira
José Wilian de Carvalho
Augusto de Sousa Andrade Neto

DOI 10.22533/at.ed.3292024069

CAPÍTULO 10 72

COMPLICAÇÃO DA FERIDA OPERATÓRIA DE LIBERAÇÃO DO RETINACULUM DOS FLEXORES

Julia Brasileiro de Faria Cavalcante
Pedro Nogarotto Cembraneli
Renata Brasileiro de Faria Cavalcante
Volmer Valente Fernandes Júnior
José Edison da Silva Cavalcante

DOI 10.22533/at.ed.32920240610

CAPÍTULO 11 76

DECISÃO TERAPÊUTICA E QUALIDADE DE VIDA NO TRATAMENTO DA DOENÇA ARTERIAL PERIFÉRICA: UM RELATO DE CASO

Laís Flávia Souza de Siqueira
Amanda Karoline Duarte
Gabriela Medrado Fialho
Isa Maria Pereira Fernandes
Lais Micheli de Souza
Nardelly Alves Pereira Martins
João Batista Vieira de Carvalho

DOI 10.22533/at.ed.32920240611

CAPÍTULO 12	80
ESTIMANDO A EMISSÃO DE CO ₂ EM CLÍNICAS ODONTOLÓGICAS: ESTUDO DE CASO	
Ríudo de Paiva Ferreira	
Bruna Sena de Carvalho	
DOI 10.22533/at.ed.32920240612	
CAPÍTULO 13	86
INFARTO AGUDO DA MEDULA ESPINHAL EM ADOLESCENTE APÓS TRAUMA DE BAIXO IMPACTO: RELATO DE CASO	
Eurides Martins Paulino Uchôa	
Antonia Nayanne de Almeida Lima	
Mariana Santos Leite Pessoa	
Francisco Edilson Silva Aragão Júnior	
Pedro Henrique Felipe de Vasconcelos	
Pablo Picasso de Araujo Coimbra	
DOI 10.22533/at.ed.32920240613	
CAPÍTULO 14	92
JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIA MEDIADORA DA PROMOÇÃO DA SAÚDE EM UM GRUPO DE CONVIVÊNCIA	
Lana Ferreira de Lima	
Naiara Pereira Caixeta de Campos	
Victor Rodrigues Gianelli Lemos Silvano	
DOI 10.22533/at.ed.32920240614	
CAPÍTULO 15	101
KAHOOT COMO UMA ESTRATÉGIA DE AVALIAÇÃO E ENSINO-APRENDIZAGEM PARA A GRADUAÇÃO EM SAÚDE	
Cristina Buischi Petersen	
Daniela Nunes Januário de Lucca	
DOI 10.22533/at.ed.32920240615	
CAPÍTULO 16	109
MIELORADICULOPATIA ESQUISTOSSOMÓTICA: RELATO DE CASO	
Sérgio Alvim Leite	
Juliana Santiago da Silva	
Gabriela Heringer Almeida	
José Renato de Oliveira Campos Paiva	
Yan Heringer de Oliveira	
Sara Hertel Ribeiro D' Avila	
Letícia Nora Henri Guitton	
Rebeca Muniz Gomes da Costa Silva	
DOI 10.22533/at.ed.32920240616	
CAPÍTULO 17	117
NEUROPATIA DIABÉTICA E SEUS CUIDADOS EM PACIENTE DESCOMPENSADO: RELATO DE CASO	
Renata Teixeira de Melo Diniz	
João Pedro Lima Trindade	
Tony Carlos Rodrigues Júnior	
Danielle Mendes Pinheiro Emerick	
Josianne Romagnoli Silva	
Talita de Freitas Souza	
Amanda de Castro Vieira	
Fernanda Lima Ferreira	

Larissa Gabrielle Rodrigues
Hugo Uliana Guerra
Thais Ferreira Perigolo
Kennet Anderson dos Santos Alvarenga

DOI 10.22533/at.ed.32920240617

SOBRE OS ORGANIZADORES.....	124
ÍNDICE REMISSIVO	126

KAHOOT COMO UMA ESTRATÉGIA DE AVALIAÇÃO E ENSINO-APRENDIZAGEM PARA A GRADUAÇÃO EM SAÚDE

Data de aceite: 01/06/2020

Data de submissão: 04/03/2020

Cristina Buischi Petersen

Centro Universitário Barão de Mauá
Ribeirão Preto/SP

<https://orcid.org/0000-0003-4929-3433>

Daniela Nunes Januário de Lucca

<https://orcid.org/0000-0001-8933-0230>

Centro Universitário Barão de Mauá
Ribeirão Preto/SP

RESUMO: O interesse pelo tema proposto parte dos desafios de aplicar a metodologia ativa e melhorar a participação dos alunos nas aulas. A gamificação de conteúdos tem sido apontada como estratégia bem aceita entre os jovens na educação. Neste sentido, o *Kahoot*, um software que permite criar questionários que podem ser respondidos por alunos conectados à internet por meio de seus *smartphones* ou computadores, se propõe a envolver os alunos através de *quizz* e discussões semelhantes a jogos de competição com pódio de classificação. No primeiro semestre de 2019, nas disciplinas de Avaliação Facial e Drenagem Linfática Manual no curso de Estética e Cosmética

foi utilizado pelas autoras o *Kahoot* como piloto para conhecer o aplicativo e observar a reação dos alunos. Devido ao sucesso da aplicação surgiu a ideia para este trabalho. **Objetivos:** aplicar e avaliar o game *kahoot* como estratégia e avaliação de ensino-aprendizagem na disciplina Biomedicina Estética do curso de Biomedicina de um Centro Universitário paulista. **Método:** estudo exploratório implementado em três etapas: criação, aplicação e avaliação do jogo. Realizado em sala de aula durante o horário regular da aula de biomedicina estética com 16 alunos do 6º período do curso de Biomedicina. Foi utilizado como instrumentos o game *Kahoot* e um questionário de avaliação do game com dez questões elaborado na plataforma de pesquisa *onlineSurveyMonkey*. **Resultados:** foi visível a empolgação dos alunos com gritos de torcida durante a aplicação, quando a pontuação foi mostrada na tela de projeção como *ranking*. Na avaliação do jogo pelo questionário *online SurveyMonkey* a maioria dos alunos concordou que o jogo auxilia na concentração e raciocínio, na solução de problemas e gostariam que o jogo fosse aplicado em outras disciplinas. **Conclusão:** O jogo auxiliou positivamente em todos os aspectos da aprendizagem através da motivação oferecida pela competição.

PALAVRAS-CHAVE: Gamificação na

KAHOOT AS EVALUATION AND TEACHING-LEARNING STRATEGY FOR UNDERGRADUATION IN HEALTH

ABSTRACT: The interest in the proposed theme starts from the challenges of applying the active methodology and improving the participation of students in classes. Gamification of content was identified as a well-accepted strategy among young people in education. In this sense, Kahoot, a software that allows creating questionnaires that can be answered by students connected to the Internet through their smartphones or computers, reproduces students using questionnaires and discussions related to competition games with a rating podium. In the first semester of 2019, in the course of Aesthetics and Cosmetics, it was used by the authors Kahoot as a pilot to learn about the application and observe the reaction of the students. Accepting the success of the application emerged as a concept for this work. Objectives: to apply and evaluate the kahoot game as a strategy and evaluation of teaching-learning in the discipline Biomedicine Aesthetics of the Biomedicine course of a University Center at a city in state of São Paulo. Method: exploratory study implemented in three stages: creation, application and evaluation of the game. Held in the classroom during the regular schedule of the aesthetic biomedicine class with 16 students from the 6th period of the biomedicine course. It was used as instruments or game Kahoot and a game evaluation questionnaire with ten questions elaborated on SurveyMonkey's online survey platform. Results: an enthusiasm of the students was shown with cheering notes during the application, when a score was shown on the projection screen as a classification. In evaluating the game through the online questionnaire, SurveyMonkey has the majority of students who agree with the game and auxiliary reasoning, in solving problems and would like the game to be applied in other subjects. Conclusion: The game helped positively in all aspects of learning through the motivation offered by the competition.

KEYWORDS: Gamification in education, Active teaching methodology, Innovative teaching practices.

1 | INTRODUÇÃO

A área da educação vem passando por mudanças, pois os estudantes estão chegando às universidades cada vez mais imediatistas e tecnológicos. As metodologias ativas estão sendo utilizadas com finalidade de articulação e efetivação das relações entre professores e alunos, do ensinoaprendizagem, dos métodos e técnicas de ensino, das tecnologias educativas, da avaliação, dos conhecimentos que o aluno já possui dentro da sua realidade sociocultural edo projeto político-pedagógico da instituição (ARAÚJO, 2015).

Segundo pesquisador na área, os métodos de ensino tradicionais não impulsionam

as necessidades dos alunos. A aprendizagem significativa e contextualizada, o desenvolvimento de competências e habilidades para a vida profissional e pessoal, com compreensão transdisciplinar do conhecimento, não são atendidos. Sendo assim, o interesse pelo tema proposto parte da consideração sobre os desafios de aplicar a metodologia ativa em sala de aula, como também, é válido empreender estudos que auxiliem os docentes em suas aulas (MOURA, 2014).

Outro fato a ser considerado, é o bem estar e a vontade de participar das aulas encontrada nos alunos, pois eles procuram não faltar das aulas com metodologia ativa, principalmente quando a metodologia aplicada é a gamificação. O trabalho, além das relevâncias científica e social, tem relevância acadêmica, pois prende-se ao fato de ele estar ligado com a área de atuação das autoras. Por isso, a discussão gira em torno de uma das metodologias ativas conhecidas, a gamificação (*gamification*) voltada à educação, que promove a curiosidade, a colaboração e a aprendizagem utilizando técnicas de jogo para incentivar a participação de estudantes no processo de aprendizado (ALVES et al., 2014).

Na área da educação, trabalhar com o conceito de gamificação exige recontextualizar os elementos dos jogos encontrados nos games, como sistema de *feedback*, sistema de recompensas, conflito, cooperação, competição, objetivos e regras claras, níveis, diversão, interação, interatividade, entre outros, com o objetivo de tentar obter o mesmo interesse e motivação demonstrados por jogadores quando em ação nos games em alunos quando inseridos na sala de aula (FARDO, 2013; FIGUEIREDO et al., 2015). A gamificação como prática pedagógica do processo de ensino-aprendizagem abrange o uso de competências, mecânicas, estéticas e pensamentos dos jogos para engajar pessoas, motivar a ação, promover a aprendizagem e resolver problemas no contexto educacional (MARTINS; GIRAFFA, 2018). Neste contexto, o Kahoot, um software que permite criar questionários que podem ser respondidos por usuários conectados à internet por meio de seus *smartphones* ou computadores, como ferramenta, se propõe a envolver os alunos através de *quizz* e discussões semelhantes a jogos de competição (DELLOS, 2015). O objetivo do Kahoot, segundo seus criadores, é ser uma plataforma baseada em jogo que torna a aprendizagem divertida (IZEKI et al., 2016).

Durante o primeiro semestre de 2019, em um Centro Universitário do interior do estado de São Paulo, nas disciplinas de Avaliação Facial e de Drenagem Linfática Manual do curso Superior de Estética e Cosmética efetuamos as etapas de criação e aplicação do Kahoot como piloto para conhecer o aplicativo e observar a reação dos alunos no curso de estética. A aplicação do jogo segue a lógica da aula invertida onde o conteúdo é estudado antes da aula, por meio de recursos diversos, como vídeos, artigos, capítulos de livros e jogos, e na sala de aula são realizadas atividades complementares, para tirar dúvidas e promover discussões em relação ao tema abordado e após esta etapa o jogo é aplicado (MARTINS; GOUVEIA, 2019). Os alunos do curso de estética reagiram positivamente com entusiasmo pela competição oferecida pelo jogo, o que originou a ideia deste trabalho

de aplicar o jogo e avaliá-lo através de um questionário de avaliação da satisfação dos alunos após realização do game em sala de aula.

2 | OBJETIVOS

Aplicar o game kahoot como estratégia de avaliação e ensino-aprendizagem na disciplina Biomedicina Estética do curso de Biomedicina e avaliar a satisfação e aprendizagem dos alunos após a utilização do jogo.

3 | MÉTODO

Tipo de estudo: descritivo, exploratório implementado em três etapas: criação, aplicação e avaliação do jogo. **Local e participantes:** Realizado em sala de aula durante o horário regular da aula de biomedicina estética com 16 alunos do 6º período do curso de Biomedicina de um Centro Universitário do interior do estado de São Paulo. **Instrumentos aplicados:** *Kahoot e SurveyMonkey*.

3.1 Criação do jogo e do questionário online de avaliação

A primeira etapa foi a preparação do *Quizz on-line* utilizando o site <http://kahoot.com/>, antes da data marcada para a aplicação do jogo. O Quizz foi criado seguindo *guideline* do próprio site com oito questões de múltipla escolha (respostas com três alternativas incorretas e uma correta) e com duas questões afirmativas para escolha de resposta falso ou verdadeiro. Foram inseridas figuras referentes ao conteúdo estudado e definidos tempo de resposta para cada questão conforme grau de dificuldade selecionados com tempo mínimo de 10 segundos e máximo de 20 segundos.

Ainda na primeira etapa criamos o questionário de avaliação do jogo com dez questões adaptadas dos trabalhos de Sande;Sande (2017) e Lima et al (2018), utilizando a plataforma *SurveyMonkey* que disponibiliza desenvolvimento de pesquisa online personalizável e gratuita e inclui análise de dados através do site <https://pt.surveymonkey.com/>. Esta plataforma permite o envio de link via whatsapp ou facebook ou e-mail para os respondentes. Neste estudo o envio do link para acesso ao questionário de avaliação foi feito via WhatsApp para o representante de sala que reenviou para o grupo da sala onde todos puderam responder instantaneamente pelos seus Smartphones individualmente.

3.2 Aplicação do Kahoot

O conteúdo da aula inserido no *Quizz* foi passado com uma semana de antecedência para os alunos via portal e no dia da aula nos primeiros 20 minutos houve uma explanação do conteúdo e explicação do funcionamento do *Kahoot*. A turma possuía 16 alunos e foram

divididos em 5 grupos, cada grupo elegeu um líder para ficar com o celular na mão como respondente do grupo. O *Quiz* foi jogado no modo *team* onde as respostas são dadas por um time, nesse modo o programa cede um tempo para o grupo discutir a resposta antes de iniciar a contagem regressiva do tempo de resposta. Uma música eletrônica avisa quando o tempo começa a contar. Cada grupo escolheu um apelido para o time e o líder acessou o *quiz*, não foi preciso se inscrever no aplicativo, bastando acessar o site e inserir o número pin projetado na tela. Conforme os times escolheram seus apelidos foram aparecendo na tela de projeção. O apelido de cada time foi utilizado no *ranking* que apareceu após a finalização de cada pergunta simulando uma corrida, pois mostrou a marcação da resposta certa com a frequência de acertos e erros de cada questão, e no final mostrando um pódio com a classificação do vencedor, segundo e terceiro lugares. O time vencedor foi premiado com maior pontuação e chocolates paracada integrante, os demais times participantes receberam menor pontuação e balas de goma.

3.3 Avaliação do *Quiz*

Após a aplicação do *Quiz*, os alunos foram convidados a responderem um questionário *online* individualmente pelos seus *smartphones*, construído usando a plataforma de pesquisa SurveyMonkey. Foi enviado um *link* via celular para o representante de sala que reenviou para o grupo da sala acessar e todos responderam. O questionário de avaliação continha 10 questões com respostas em escala ordinal de três pontos: concordo, neutro e discordo.

4 | RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quanto à avaliação, conforme tabela 1 abaixo, a questão 1 (Q1) avaliou o impacto do Kahoot na concentração dos participantes com a afirmativa: “o uso do Kahoot Auxiliou na minha concentração sobre o tema abordado em aula”. A maioria dos alunos (13/81.25) concordaram que o jogo auxiliou na concentração enquanto apenas três alunos ficaram indiferentes.

Itens	Concordo (f / %)	Neutro (f / %)	Discordo (f / %)
Q1	13/81.25	3/18.75	0/0
Q2	12/75	4/25	0/0
Q3	14/87.50	1/6.25	1/6.25
Q4	11/68.75	3/18.75	2/12.5
Q5	14/87.5	2/12.5	0/0
Q6	13/81.25	3/18.75	0/0
Q7	11/68.75	2/12.5	3/18.75
Q8	11/68.75	2/12.5	3/18.75
Q9	13/81.25	3/18.75	0/0
Q10	13/81.25	3/18.75	0/0

Tabela 1: Resultados descritivos das respostas aos itens do questionário online SurveyMonkey® de avaliação do game pelos alunos em frequência e porcentagem (n=16)

Fonte: autores

Durante a aplicação do Kahoot foi visível a empolgação dos alunos com gritos de torcida quando um time ultrapassava os outros na pontuação que foi sendo mostrada como *ranking* na tela de projeção após cada rodada de pergunta.

Na questão 2 (Q2), a afirmativa: “o uso do Kahoot facilitou minha participação na aula principalmente durante o quizz”. Avaliou o uso do game como facilitador de participação ativa do aluno. A maioria dos alunos concordou que o Kahoot auxiliou na sua participação na aula enquanto um quarto dos alunos ficaram indiferentes. A questão 3 (Q3) abordou sobre a aceitação do kahoot em relação à avaliação tradicional com a questão: “a avaliação do conteúdo da aula pelo Kahoot é mais motivadora e interessante que a avaliação tradicional”. A maior parte dos alunos concordou que o game foi mais motivador e interessante que a avaliação tradicional feita em sala de aula, um aluno ficou indiferente e um aluno discordou.

Quanto ao efeito do game sobre a percepção de aprendizado, avaliado na questão 4 com a afirmativa: “o uso do Kahoot me encorajou a raciocinar e solucionar problemas abordados em sala de aula”. A maioria dos alunos concordaram que o jogo encorajou raciocínio e solução de problemas abordados em sala, para 3 alunos foi indiferente e 2 alunos discordaram sobre o incentivo à aprendizagem (tabela 1) e ainda sob este aspecto, na abordagem da questão 5 que avaliou o impacto do jogo no aprendizado direto com a afirmativa: “posso afirmar que aprendi algo a partir da realização do Kahoot”, 14 alunos concordaram que aprenderam efetivamente com o uso do game enquanto 2 alunos foram indiferentes.

Quanto à motivação causada pelo jogo, avaliada na questão 6: “o uso do Kahoot motivou meu aprendizado e gostaria que fosse usado em outras disciplinas”. A maioria dos respondentes concordou que o jogo era motivador e deveria ser mais usado enquanto para 3 alunos foi indiferente a experiência de motivação.

A comparação da avaliação proposta pelo jogo com a avaliação escrita tradicional

levantada na questão 7: “o Kahoot permite avaliar o aprendizado melhor que na prova escrita tradicional”, e a atratividade do jogo como avaliação na questão 8: “o uso do Kahoot como estratégia avaliativa é mais interessante e mais atrativa do que a prova escrita”, demonstrou que a maioria dos alunos percebeu o game como mais interessante e atrativo e que permite avaliar o aprendizado melhor do que em provas escritas tradicionais por conta da competição. A questão 9 abordou a atratividade associada à competitividade do jogo com a afirmativa: “o jogo com a competição associada torna a avaliação mais interessante”, e a maioria dos respondentes concordaram que o fato de competir entre eles era fator motivacional para o aprendizado. A questão 10 avaliou o impacto do jogo na satisfação dos alunos, a maioria respondeu que concordavam com a afirmativa “estou satisfeito com o uso do Kahoot para o aprendizado de alguns tópicos da disciplina”.

O fato de o jogo permitir um desafio entre equipes, em sua configuração, utilizando temas relacionadas aos conteúdos estudados em sala de aula tiveram como objetivo estreitar a ligação entre os desafios enfrentados no jogo e aqueles encarados pelo aluno no seu cotidiano escolar e motivar a busca pelo aprendizado. Corroborando outros estudos (FIGUEIREDO et al., 2015; BATISTA et al., 2016; MARTINS; GOUVEIA, 2019), expor o aluno à atividades desafiadoras como jogo de competição pode incentivar a superação das dificuldades enfrentadas pelos alunos na vida acadêmica e fomentar identificação de padrões de solução usando ferramentas que facilitem a transposição de barreiras fora do jogo. Apesar da possibilidade de insucesso no ato de jogar, os jogadores devem entender que as habilidades trabalhadas trazem benefícios e compreender a importância da experiência como motivadora para a busca proativa de conhecimento.

5 | CONCLUSÃO

Para atender às novas perspectivas da prática docente na educação em saúde, é necessário que docentes se habilitem para a formação de alunos críticos, reflexivos e criativos, capazes de comprometerem-se com a construção de um aprendizado enriquecedor. Para isso ocorrer, torna-se necessário não só o domínio sobre a teoria abordada, mas a construção de uma preparação pedagógica eficiente para o aprendizado deste conteúdo. Nesse sentido, a plataforma Kahoot como jogo educacional auxiliou positivamente em todos os aspectos da aprendizagem através da motivação oferecida pela competição. O uso da gamificação de conteúdos abre espaço para novas propostas pedagógicas e deve ser incentivado para que maior número de alunos e docentes participem.

REFERÊNCIAS

- ALVES, L. R. G.; MINHO, M. R. S.; e DINIZ, M. V. C. **Gamificação: diálogos com a educação**. In: FADEL, L. M. et al. (Org.), *Gamificação na Educação*. São Paulo, Pimenta Cultural, 2014, pp 74-97.
- ARAÚJO, C.S. **Fundamentos da Metodologia de Ensino Ativa (1890-1931)** UNIUBE/UFU, 37ª Reunião Nacional da ANPEd – 04 a 08 de outubro de 2015, UFSC – Florianópolis.
- BATISTA, E et al. **Desenvolvimento e avaliação de um jogo multiplayer voltado à prática de atividades em sala de aula**. In V Congresso Brasileiro de Informática na Educação. CBIE 2016. Anais do XXVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. SBIE 2016.
- DELLOS, R. **Kahoot! A digital game resource for learning**. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. v. 12, n. 4, 2015.
- FARDO, M.L. **A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem**. *CINTED-UFRGS*, v. 11, n. 1, julho, 2013.
- FIGUEIREDO, M et al. **Gamificação e educação: um estado da arte das pesquisas realizadas no Brasil**. Anais dos Workshops do IV Congresso Brasileiro de Informática na Educação. CBIE 2015, p. 1154-63. DOI: 10.5753/cbie.wcbie.2015.1154
- LIMA, A.S. et al. **Análise do impacto do uso da ferramenta kahoot no processo de ensino-aprendizagem no ensino superior**. Congresso Nacional de Pesquisa e Ensino em Ciências. CONAPESC, anais, v.3, 2018, ISSN2525-3999.
- MARTINS, C.; GIRAFFA L.M.M. **Possibilidades de ressignificações nas práticas pedagógicas emergentes da gamificação**. *ETD- Educação Temática Digital* Campinas, SP v.20 n.1 p. 5-26 jan./mar.2018. DOI 10.20396/etd. v20i1.8645976
- MARTINS, E.R.; GOUVEIA, L.M.B. **Aprendizagem Móvel com a Tecnologia Educacional Kahoot: Uma Discussão da Perspectiva dos Aprendizes**. *Revista Educaonline*, v.13, n. 3, p. 37-57, 2019. ISSN 1983-2664.
- MOURA, D.G. **Metodologias Ativas de Aprendizagem e os desafios educacionais da atualidade**. Palestra apresentada no XI Encontro Nacional de Dirigentes de Graduação das IES Particulares, realizada na Universidade Positivo / Curitiba-PR, em 11/09/2014, com apoio da Funadesp - Fundação Nacional de Desenvolvimento do Ensino Superior Particular, no contexto da temática Novos Arranjos Acadêmicos para Aprendizagem Eficaz.
- SANDE, D.; SANDE, D. **Uso do kahoot como ferramenta de avaliação e ensino-aprendizagem no ensino de microbiologia industrial**. *Holos*, ano 34, v. 1, p. 170-79, 2018.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Adesão Terapêutica 1
Adolescente 58, 68, 86, 87
Agente Comunitário De Saúde 32, 39, 61
Antissepsia 72, 75
Aquecimento Global 80, 83
Aterosclerose 76, 77, 78, 79, 87
Atividades Integrativas 16
Autoestima 6, 8, 12, 13, 14, 96, 98

B

Brincadeiras 92, 96, 97, 98, 99

C

Colestase Intra-Hepática 65, 66, 67, 71
Crédito De Carbono 80

D

Dermatologia 8, 14, 45, 46
Diabetes Mellitus 120, 122, 123
Diagnóstico 1, 2, 3, 4, 8, 15, 24, 42, 44, 46, 52, 56, 69, 72, 74, 77, 78, 86, 88, 90, 91, 110, 111, 114, 115, 117, 118, 120, 122, 123
Doença Arterial Periférica 76, 77, 79

E

Educação Em Saúde 46, 47, 48, 49, 56, 57, 58, 92, 96, 107
Educação Médica 16, 17, 19, 20, 23, 50, 71, 99
Educação Profissionalizante 30
Embolia Fibrocartilaginosa 87, 90
Esquistossomose 109, 110, 114, 115
Estética 6, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 101, 103, 104

F

Ferida Cirúrgica 72
Fisioterapia 6, 11, 13, 14, 15, 41, 43, 73, 74, 87, 89, 99, 115

G

Gamificação 101, 103, 107, 108

H

Hiperglicemia 117, 118, 121

I

Icterícia 66, 67, 68

Idoso 92, 95, 97, 98, 99, 100

Insuficiência Hepática 66, 67

Isquemia Medular 87, 89

J

Jogos 92, 96, 97, 98, 99, 101, 103

Jornada De Trabalho 41, 43

K

KAHOOT 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108

L

Lesões 9, 41, 42, 43, 44, 48, 60, 69, 70, 78, 113, 118, 122

M

Medicina 1, 3, 5, 7, 9, 10, 14, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 53, 54, 58, 61, 76, 109

Mieloradiculopatia Esquistossomótica 109, 110, 111, 115

Multidisciplinariedade 6

N

Neuropatias Diabéticas 117

O

Odontologia 14, 23, 49, 80, 83, 84

Odontologia Sustentável 80, 84

P

Parestesia 72, 73, 74, 113

Postura 15, 36, 41, 42, 43, 74, 109

Promoção Da Saúde 6, 14, 31, 33, 45, 46, 48, 92, 124

Psiquiatria 1, 3, 4, 5, 8, 56

S

Saúde 2, 4, 5, 6, 8, 9, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 37, 38, 39, 40, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 70, 78, 84, 92, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 107, 110, 114, 115, 122, 123, 124, 125

Saúde Da Mulher 24, 25

Saúde Pública 16, 17, 19, 21, 23, 29, 47, 50, 99, 123

Saúde Rural 50, 51, 52, 53, 57, 59

Shistosoma Mansonii 109, 110

SUS 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 31, 33, 34, 37, 38, 39, 53, 59, 62, 63

T

Territorialização 24, 25, 28, 57, 61, 62

Trauma 28, 56, 75, 86, 87, 88, 90, 91, 114

V

Vínculo 21, 24, 25, 26, 27, 28, 96, 98

Z

Zona Rural 50, 56, 111

 **Atena**
Editora

2 0 2 0