



Fridas: Refletindo sobre a representatividade feminina no ensino de matemática através de jogos didáticos

Samantha Floriano Silva¹
samanthafloriano@id.uff.br

Wanderley Moura Rezende²
wmrezende@id.uff.br

Resumo

Este trabalho apresenta o material pedagógico *Fridas*, desenvolvido com o objetivo de promover reflexões sobre a representatividade feminina na história e incentivar debates sobre questões sociais relevantes no contexto da disciplina de Matemática. O material surgiu a partir de uma análise de obras didáticas de Matemática, que evidenciou a escassez de menções a mulheres nas áreas de ciência e cultura, especialmente no cenário educacional brasileiro. Com formato lúdico e composto por cartas que destacam figuras históricas femininas, *Fridas* aborda temas como empoderamento, protagonismo feminino e a luta contra a marginalização das mulheres. O principal objetivo do material é oferecer aos educadores uma ferramenta que, além de enriquecer o currículo escolar, fomente o pensamento crítico e a empatia nos estudantes. Sua dinâmica simples torna o jogo acessível a diferentes faixas etárias, promovendo uma aprendizagem envolvente e significativa. O desenvolvimento do *Fridas* surgiu da necessidade de incluir mais mulheres nas narrativas históricas, científicas e culturais, buscando colaborar com a educação básica e contribuir para a formação cidadã e social dos indivíduos. Ao oferecer um recurso pedagógico lúdico, o trabalho destaca a importância de iniciativas que promovam a inclusão de grupos marginalizados, tornando a diversidade uma parte natural do ensino, contribuindo para um ambiente educacional mais inclusivo e representativo.

Palavras-chave: representatividade feminina; material pedagógico; educação lúdica; jogos; matemática.

Introdução

Não apenas de super-heróis são feitos aqueles que inspiram os sonhos. Pessoas da vida real, de sangue e suor, podem porventura deter os superpoderes de mover e motivar gerações para além deles mesmos. Trajetórias que forjaram suas marcas na história do mundo reconhecidas e

¹ Mestranda em Educação (UFF). <https://orcid.org/0000-0003-1109-7170>.

² Doutor em Educação (USP). IME/UFF. <https://orcid.org/0000-0002-1884-1241>.



recontadas através de narrativas escritas e faladas no decorrer da passagem do tempo estabelecem a construção do conhecimento e legado humano.

Algumas narrações são bradadas aos destiques dos sete ventos, outras sussurradas ao pé das páginas dos livros. Sussurros são sons quase imperceptíveis. Histórias contadas dessa forma têm pouco alcance. Pouco se ouve e pouco se lembra. Daquilo que não se lembra, se mesmo não se sabe, cabe a concepção de inexistência. E então esvazia-se o sonho, que não reflete a si mesmo, pois comprehende passado que não se habita e futuro que não se conquista.

Ora, sem tropeçar em anacronismos, onde confunde-se os contextos sociais envolvidos nas especificidades dos momentos históricos, evita-se recorrer às memórias possivelmente turvas para contemplar o presente. Há de se observar então a pergunta que persiste em incomodar pensamentos reflexivos acerca da representatividade das mulheres históricas. Serão elas personagens principais de destaque nos livros? Super-heroínas com uniformes da vida real representadas na impressão de tinta em papel? Ou se acolhem como imperceptíveis coadjuvantes de uma narrativa de grandes feitos dos homens?

Cada uma de nós guarda pelo menos um grande homem no pensamento. A falta do conhecimento do passado feminino os privou de heroínas femininas, fato que apenas há pouco tempo vem sendo corrigido através do desenvolvimento da História das Mulheres (LERNER, 2019, p.278).

Permita-se aprofundar nas memórias de um momento da vida: olhar para trás em observação breve ao tempo de escola. Então, observando-se aquela criança que um dia habitou aquele chão, indaga a si mesmo se pertence ao campo das lembranças o nome de alguma representação feminina do conhecimento humano. De certa maneira, este trabalho tem caráter de interesse pessoal de um dos autores, permeado pelo incômodo causado durante a experiência escolar básica, por não ter conhecido através dos educadores, a história da mulher através dos tempos. É preciso estar na pele do excluído para compreender o real sentir de cada cicatriz formada através de sua história. E para haver engajamento por uma causa, há a necessidade de identificação, envolvimento, afinidade e interesse. Não existe empatia por aquilo que não é conhecido. Para tanto, se faz impreterível, no mínimo, se



apropriar da questão estabelecida e tão logo o conhecimento em si, passa a fazer parte inerente, essencial e fundamental para um caminho que almeja um mundo mais harmonioso. Em especial, o convite é para observar com mais atenção a mulher e sua representatividade histórica. Impõe-se, portanto, uma questão inquietante: por que a representação das mulheres na história permanece tão marginalizada em nosso imaginário coletivo? Perguntas que insistem em ecoar: como justificar a ausência das mulheres nos registros históricos que moldam nossa compreensão do passado?

É estabelecida então a urgência de reparação histórica e cultural sobre o protagonismo feminino. Já tarda a hora de abrir novamente as páginas que relatam a construção do conhecimento humano com olhares sutis e atentos às entrelinhas da história do mundo, onde possivelmente serão encontradas aquelas que ajudaram a alicerçar a sabedoria humana como ela é hoje, para que assim as mulheres possam ser devidamente enxergadas, compreendidas e valorizadas.

O perigo das metáforas imediatas para a formação do espírito científico é que nem sempre são imagens passageiras; levam a um pensamento autônomo; tendem a completar-se, a concluir-se no reino da imagem (BACHELARD, 1996, p.101).

Com base nos estudos do filósofo Gaston Bachelard, que dissertou sobre obstáculos epistemológicos no processo de ensino-aprendizagem científico, a "metáfora" como palavra não-dita, poder-se-ia inferir que a ausência dos nomes de gêneros femininos nos livros didáticos ou até mesmo nas explanações dos educadores matemáticos, poderia formar no "reino da imagem" dos educandos a não existência das mesmas protagonistas. Ficando assim sob responsabilidade do cultivo do próprio "espírito científico" (BACHELARD, 1996), a obtenção de personalidade questionadora e pesquisadora de cada indivíduo para que assim possam, no decorrer de suas vidas acadêmicas ou não, realizar de forma autônoma as descobertas das protagonistas femininas na história do conhecimento do Mundo. Influenciando por consequência uma nova geração de meninas que possam acreditar no fato de que elas tenham a capacidade de escrever uma nova narrativa da humanidade, inclusive na esfera científico-matemática.

Com o intuito de reunir esforços na direção da construção de uma sociedade mais igualitária, entendendo que sendo sementes, práticas feitas



hoje podem se tornar futuramente belos frutos e inspirados no Projeto “Se Jogando na Matemática” do Programa Dá Licença da Universidade Federal Fluminense que disponibiliza jogos pedagógicos para o ensino da matemática em suas redes sociais, estes estudos dedicaram-se a produzir dois jogos associados ao material pedagógico *Fridas*. Elaborado pelos autores, o produto didático tem como objetivo central a popularização da influência do trabalho das mulheres na construção do conhecimento matemático, científico e artístico no mundo.

Para que este material pedagógico se tornasse real foram necessários esforços em diferentes orientações. Para costurar as motivações, primeiramente, foram analisadas duas coleções de livros didáticos de Matemática utilizados nas salas de aula da educação básica brasileira, presentes na Guia do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) do ano de 2020. Nestas obras, foram mapeados os nomes de pessoas que de alguma forma são conhecidas pelo público em geral.

Em seguida, uma pesquisa bibliográfica e biográfica foi estabelecida através da necessidade de coleta de dados para conceber o repertório das cartas dos jogos almejados. Por se tratar de jogos de cartas, a quantidade de mulheres contempladas é limitada ao número de elementos do mesmo, ficando assim o convite para a contribuição coletiva na manutenção deste para assim aumentar este repertório com o intuito de renová-los com a descoberta de novas mulheres históricas. Logo, esta pesquisa tem o caráter de resultados e produtos dinâmicos que podem abraçar novas iniciativas de mesma essência.

Com base nessa perspectiva, a análise qualitativa dos dados, complementada pela interpretação dos resultados estatísticos, visa promover reflexões sobre o panorama desta realidade de apagamento da história das mulheres. O objetivo é, assim, ampliar o debate sobre o tema, oferecendo subsídios para a construção do material pedagógico *Fridas*, jogos didáticos que buscam engajar os participantes de maneira lúdica e crítica, estimulando um aprofundamento no assunto abordado.

Esta pesquisa faz parte do trabalho final de curso da autora Samantha Floriano conjuntamente com o orientador Wanderley Moura Rezende para o curso de Especialização em Ensino de Matemática da Universidade Federal Fluminense no ano de 2024. Dentro desta experiência, foram oferecidas



algumas oficinas apresentando o material construído, provocando uma análise das potencialidades do mesmo. Questionários auxiliaram na análise das considerações dos participantes, provocando uma avaliação positiva em relação ao emprego de materiais alternativos em sala de aula (ou mesmo fora dela) para contribuir com a divulgação do legado das mulheres históricas.

Desta maneira, neste presente texto, o intuito seria empregar um pouco mais de destaque à construção e ao próprio material pedagógico para que se possa desvelar os processos inseridos na dinâmica desta prática. Neste panorama, a intenção verte-se em poder contribuir com a inspiração na idealização de novos produtos didáticos que extrapolam até mesmo o objeto de interesse desta pesquisa e possam enveredar por novos temas socialmente sensíveis tais quais a o apagamento histórico das mulheres.

Justificativa

A observação atenta a um jogo colocado à mesa, envolvendo a sua dinâmica, mecânica, interação e estratégias dos jogadores, pode suscitar a reflexão sobre as possibilidades e potencialidades desta ferramenta lúdica em sala de aula. Regina Célia Grando, uma grande entusiasta nos estudos dos jogos no ensino de matemática, disserta em suas teses de mestrado e doutorado sobre estas potencialidades. O material lúdico, segundo ela, proporciona um espaço que instiga o interesse do aluno, não somente pelo objeto em si, “mas também pelo desafio das regras impostas por uma situação imaginária” (GRANDO, 2004, p.18) sendo de grande valia para o desenvolvimento do raciocínio lógico e abstrato tão necessários e inerentes aos conceitos da matemática. Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os jogos são citados como um dos recursos que podem “despertar interesse e representar um contexto significativo para aprender e ensinar matemática” (BRASIL, 2018). No entanto, qualquer material utilizado neste intuito, tem a necessidade de estar integrado a situações que propiciem a reflexão, “contribuindo para a sistematização e a formalização dos conceitos matemáticos” (BRASIL, 2018). Logo, na intenção de “despertar interesse” no tema desta pesquisa, os jogos de cartas foram desenvolvidos.



O panorama que foi encontrado na análise dos livros didáticos da disciplina de matemática, utilizados na educação básica brasileira a partir do Programa Nacional do Livro Didático do ano de 2020, direcionou os trabalhos da construção do material pedagógico *Fridas*. O resultado na busca por nomes de pessoas notáveis nesses mesmos livros, mostrou uma proporcionalidade desigual em relação à diferença de sexo. A coleção do ensino fundamental, resgatou a memória de apenas 3% de mulheres em relação à soma total de pessoas citadas. E para a coleção do ensino médio, 2,8% de mulheres foram relembradas.

Vale salientar nesta justificativa, que apesar de se estar analisando livros didáticos de matemática, pessoas de áreas diversas do conhecimento humano são mencionadas em muitas ocasiões.

O pintor Wassily Kandinsky (1866-1944) nasceu em Moscou, na Rússia, estudou direito e economia e, aos 30 anos, após visitar uma exposição de pintores impressionistas franceses, começou a se dedicar à pintura, sendo considerado um precursor da arte abstrata (PATARO; BALESTRI, 2019. p. 195).

Neste sentido, abre-se um precedente de que pretende-se debater a matemática a partir da discussão de temas transversais e paralelos à própria matemática, contribuindo favoravelmente para o enriquecimento cultural dos participantes envolvidos na prática escolar. Na mesma direção, Regina Célia Grando, termina o seu artigo intitulado “Concepções quanto ao uso de jogos no ensino da matemática”, concluindo que:

Portanto, não é possível restringir a análise do jogo somente em termos do ensino da Matemática. É necessário ao professor, que utiliza os jogos em suas práticas escolarizadas, tomar consciência dos vários aspectos sociais, morais, corporais, afetivos, éticos e cognitivos, que estão trabalhando, mesmo quando sua intervenção é mínima. Além disso, entender que a justificativa da utilização de jogos na sala de aula não pode se restringir ao caráter motivacional, mas que depende de uma ação intencional, planejada, executada, registrada, avaliada e compartilhada pelos alunos e professores (GRANDO, 2007, p.9).

Desta forma, os jogos aqui produzidos para as práticas educativas contém em si a ultrapassagem dos seus limites, não se restringindo à sua dinâmica própria, mas evoca a discussão acerca das questões sociais muito necessárias para a construção de um país cada vez mais democrático e seguro para todo o cidadão, independentemente de sua origem, cor ou gênero. Almejando assim colaborar com o desenvolvimento da capacidade de



pensamento, reflexão, análise, compreensão, autonomia e cooperação dos envolvidos e em especial, inspirar professores, apresentando mulheres reais e seus legados fundamentais para a história do mundo.

O processo de criação do material pedagógico

A ideia inicial para a criação deste material era desenvolver um jogo de tabuleiro mais elaborado. Contudo, ao considerar a dinâmica do cotidiano escolar, a extensa carga de conteúdos a serem trabalhados e a importância do tempo como fator essencial nessa prática, decidiu-se criar uma alternativa mais ágil, com regras simples e de fácil entendimento.

Desta maneira buscou-se uma inspiração direta com dois jogos relativamente populares: *Timeline* e *Eu sou?*, conjuntamente com as devidas adaptações para que a temática de interesse deste trabalho fosse implementada.

O jogo *Timeline*, lançado no Brasil pela editora Galápagos Jogos, é um jogo de cartas que tem como objetivo desafiar os conhecimentos gerais dos participantes. Com uma variedade de temas, como invenções e eventos históricos, os jogadores devem identificar (ou deduzir) a ordem cronológica dos fatos, organizando as cartas conforme são reveladas. As datas, ocultas no verso das cartas, são utilizadas posteriormente para a verificação de erros e acertos. O vencedor é aquele que consegue posicionar corretamente todas as suas cartas na linha do tempo.

Por sua vez, o jogo *Eu Sou?* consiste em um conjunto de cartas com representações de pessoas, personagens ou temas específicos. Cada participante retira uma carta e, sem visualizar seu conteúdo, posiciona-a de maneira que todos os demais jogadores possam vê-la, exceto ele próprio. A partir de perguntas objetivas, o jogador busca descobrir a identidade associada à sua carta.

Na adaptação desses jogos para esta pesquisa, foi realizada uma ampla investigação em diversas fontes, a fim de embasar a construção dos materiais de forma criteriosa. No caso do *Eu Sou?*, fichas auxiliares foram elaboradas



com dicas específicas, baseadas em estudos biográficos detalhados de cada mulher homenageada. Essa etapa foi essencial, considerando que muitas das figuras representadas não são amplamente conhecidas pelo público, demandando uma abordagem fundamentada e informativa.

Fridas: um material didático a favor da representatividade feminina

Todas as mulheres, juntas, deviam depositar flores sobre o túmulo de Aphra Behn, que jaz - o que é chocante, mas até que apropriado - na Abadia de Westminster, pois foi ela que lhes conquistou o direito de dizer o que pensam (WOOLF, 2022, p. 128).

O nome do material pedagógico *Fridas* foi escolhido em homenagem a Frida Kahlo, icônica artista mexicana cuja vida e obra são símbolos de resistência, força e criatividade. Essa escolha busca incorporar e transmitir esses valores, inspirando os jogadores a enfrentar desafios com coragem, autenticidade e determinação, assim como Frida fez ao longo de sua notável trajetória.

No jogo *Timeline*, trabalha-se com a ideia de linha temporal imaginária, onde os participantes devem dispor das cartas sorteadas em ordem cronológica da esquerda para a direita. A partida começa com uma carta inicial já posicionada na mesa, servindo como referência para as demais. Durante o jogo, os participantes não podem ver as datas no verso das cartas. Cada jogador recebe quatro cartas no início e, em sua vez, tenta posicionar uma ou mais cartas na sequência temporal. Se errar a colocação, deve corrigir a posição e comprar uma nova carta da pilha. Vence quem conseguir colocar todas as suas cartas na linha do tempo corretamente.

Por outro lado, no material *Eu Sou?*, a dinâmica é diferente: um jogador sorteia uma carta sem vê-la e a passa (sem vê-la) aos outros participantes. Este jogador deve então adivinhar qual personalidade histórica está representando, usando apenas as dicas fornecidas pelos demais através de dicas numeradas. Quando acerta, o jogador fica com a carta como pontuação. Ao final de todas as rodadas, vence quem acumular mais cartas.

O jogo *Fridas - Timeline* foi cuidadosamente estruturado para trabalhar conceitos relacionados à linha do tempo, como a compreensão da ordem cronológica e o uso de números crescentes e decrescentes. Com um conteúdo



planejado com rigor, o jogo busca desenvolver habilidades essenciais, como a organização temporal, o raciocínio lógico e a capacidade de análise.

Logo na figura abaixo está representado um dos componentes do jogo. Trata-se da frente e do verso de uma das cartas. A frente se encontra a foto da mulher em questão: Katherine Johnson e o seu feito histórico respectivo: os cálculos matemáticos que proporcionaram a possibilidade da primeira viagem do homem à Lua. A data fica no verso e seria exatamente o fator que o jogador precisa descobrir. Logo, há a necessidade do cuidado em não revelar este lado da carta.

Na Figura 1 observa-se a arte do material didático *Fridas*.

Figura 1 – Carta do jogo *Fridas* – *Timeline*



Fonte: elaborado pela autora.

Além de suas contribuições pedagógicas, *Fridas – Timeline* tem o objetivo de valorizar os legados de mulheres que, ao longo da história, foram silenciadas e invisibilizadas. Ao explorar essas narrativas, o jogo busca despertar a curiosidade e o espírito crítico dos participantes, além de fomentar reflexões importantes sobre representatividade, igualdade de gênero e justiça histórica. Dessa forma, *Fridas – Timeline* não se limita a ser uma ferramenta educativa, mas pretende ser um meio para incentivar um olhar mais sensível e inclusivo sobre o passado, o presente e o futuro.

Paralelamente, o jogo *Fridas – Eu Sou?* pode ser considerado um recurso valioso para estimular reflexões sobre a relevância histórica das

mulheres, ainda que não seja diretamente voltado ao conteúdo matemático. Contudo, ele pode servir como ponto de partida para a exploração de temas como a história da matemática, o desenvolvimento do pensamento lógico e a representatividade feminina. Neste sentido e contexto, a abordagem da história da matemática (assim como para qualquer outra ciência) pode ser uma grande aliada para se enfatizar a humanização dos processos históricos envolvidos em cada descoberta. Para que se faça compreender que não são feitos de passos de mágica toda a construção de conhecimento, mas sim de trabalhos muitas vezes em conjunto, que levam tempo e dedicação para serem realizados.

Logo abaixo, na Figura 2, encontra-se a representação da carta do jogo, contendo a foto da figura histórica, a arte e seu logotipo. À direita, é apresentada a ficha bibliográfica correspondente a carta.

Figura 2 – Cartas do jogo *Fridas - Eu sou?*



Fonte: elaborado pela autora.

A versatilidade destes jogos pode ser uma grande aliada nas dinâmicas cotidianas da escola. Uma vez que as regras podem ser adaptadas para diferentes públicos e diferentes configurações de sala de aula.

No jogo *Timeline*, utilizado durante as oficinas realizadas no contexto desta pesquisa, a ausência de mesas adequadas para organizar as cartas em ordem cronológica apresentou uma limitação estrutural. Diante disso, optou-se por posicionar os participantes em pé, à frente da turma, para que se organizassem de acordo com as datas correspondentes. Essa abordagem



alternativa revelou-se uma dinâmica interessante e divertida para os envolvidos, apesar do desafio inicial.

De forma semelhante, surgiu a oportunidade de ministrar esta oficina de maneira remota, o que apresentou um novo e instigante desafio. Essa experiência, no entanto, proporcionou uma nova forma de interação com o material, reforçando mais uma vez a versatilidade desse recurso pedagógico.

Através do aplicativo Canva, as figuras foram dispostas de forma semelhante ao padrão presencial. Para o jogo *Eu sou?*, foram colocados retângulos que escondiam cada resposta da lista de dicas e a resposta geral que se tratava da foto da mulher em questão. Deste modo, à cada escolha de opções, o mediador da oficina poderia apagar o retângulo correspondente para que se pudesse revelar a dica. Os números foram colocados em cada retângulo de dicas para que assim não houvesse equívocos.

Figura 3 – Cartas do jogo *Fridas – Eu sou?* modo on-line

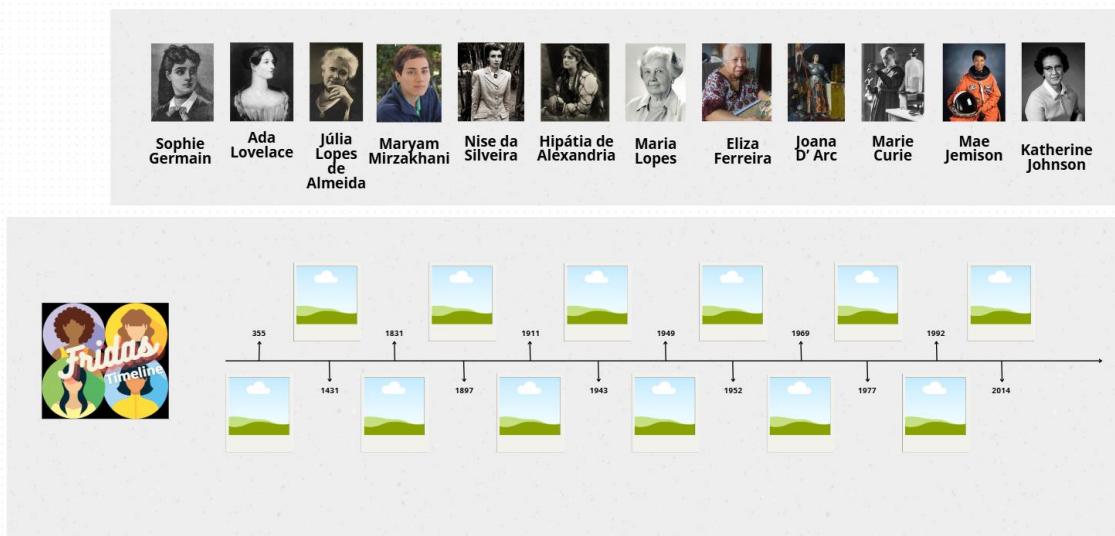


Fonte: elaborado pela autora

Na versão digital do jogo Timeline, implementou-se uma linha do tempo com datas predefinidas, na qual os jogadores podiam posicionar as imagens das personalidades femininas através do recurso de arrastar e soltar. Nessa modalidade, a ferramenta denominada 'molduras' mostrou-se essencial para a dinâmica virtual, proporcionando maior eficiência no posicionamento correto das figuras históricas.



Figura 4 – Cartas do jogo *Fridas* – Timeline modo on-line



Fonte: elaborado pela autora

Em ambas as versões dos jogos, sendo elas virtuais ou presenciais, houve considerável engajamento na participação da dinâmica dos mesmos, assim como uma avaliação positiva sobre o material apresentado. A simplicidade das regras de ambos os jogos de certa forma facilitou a versatilidade dos formatos.

Considerações Finais

As experiências em coletivos demonstraram ser espaços privilegiados de aprendizagem mútua. A análise das vivências com o material Fridas permitiu reflexões profundas sobre o apagamento histórico do legado feminino ao longo dos séculos. Os dados coletados por meio de questionários aplicados nas oficinas - que tinham o jogo como elemento central - revelaram resultados positivos, indicando a eficácia de iniciativas pedagógicas que abordam temas transversais na promoção de debates sobre questões socialmente relevantes.

Essas experiências evidenciam a possibilidade de ressignificar o currículo escolar através de ferramentas inovadoras, incorporando temas fundamentais para a formação cidadã. Como observa Woolf (2022, 2022, p. 92) em *Um Teto Todo Seu*, persiste uma contradição histórica na percepção social da mulher: "Na imaginação, ela é de extrema importância; na vida prática é totalmente insignificante". Essa paradoxal condição - entre a representação literária e a realidade histórica de subjugação - ecoa na afirmação de Lerner (2019, p. 272) de que "por não terem história, não tinham alternativa de futuro".



Diante desse contexto, este trabalho se configura como um convite à responsabilidade coletiva. Práticas aparentemente pequenas, quando sustentadas no cotidiano educacional, revelam-se revolucionárias ao fomentar o pensamento crítico, a empatia e a generosidade. Tais iniciativas devem gerar não apenas novos materiais pedagógicos criativos, mas principalmente assegurar a continuidade e ampliação dos projetos existentes.

Portanto, reafirma-se aqui o compromisso com uma educação verdadeiramente transformadora, capaz de reconhecer nas diferenças não motivos de distanciamento, mas sim de responsabilidade compartilhada. Cabe à sociedade, em seu conjunto, manter vivo o diálogo sobre essas questões e ampliar constantemente o alcance de iniciativas como o Fridas, garantindo seu lugar no processo de construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Referências

- BACHELARD, Gaston. A formação do espírito científico: contribuição para uma psicanálise do conhecimento. Tradução: Estela dos Santos. Rio de Janeiro: Contraponto. 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.
- GRANDO, Regina Célia. Concepções quanto ao uso de jogos no ensino da matemática. 2007. Universidade de São Paulo. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5008048/mod_resource/content/1/texto%20jogos%20regina%20grando.pdf. Acesso em: 05 de julho de 2023.
- GRANDO, Regina Célia. O jogo e a matemática no contexto da sala de aula. São Paulo: Paulus, 2004.(Coleção pedagogia e educação)
- LERNER, Gerda. Tradução: Luiza Sellera. A Criação do Patriarcado: História da opressão das mulheres pelos homens.. São Paulo: Editora Cultrix, 2019.
- PATARO, Patricia Moreno; BALESTRI, Rodrigo. Matemática Essencial 6 Ano. São Paulo: Scipione, 2019. 352 p.
- WOOLF, Virginia. Um teto todo seu. Rio de Janeiro: Antofágica, 2022. 248 p. Tradução de: Vanessa Barbara.

