



TECH TALK NO METAVERSO: COMPARTILHANDO VIVÊNCIAS EM AMBIENTES DINÂMICOS DE TECNOLOGIA

Thiago Depoi Stoll¹

Dr^a Marcela Guimaraes e Silva²

RESUMO

Este artigo explora o impacto e as implicações do evento piloto "Tech Talk no Metaverso," realizado em 30 de setembro de 2023, como uma iniciativa para investigar o potencial do metaverso na promoção de interações virtuais imersivas entre profissionais e estudantes da área de tecnologia. Antes do evento, foi realizada uma pesquisa com os participantes para avaliar seu nível de familiaridade com o metaverso, abordando aspectos como contato prévio, nível de familiaridade e participação em eventos virtuais semelhantes. O evento reuniu 15 participantes, incluindo três painelistas experientes e 10 alunos do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Instituto Federal Farroupilha, Campus São Borja. Através do uso da plataforma Frame.VR, o evento proporcionou um ambiente virtual inclusivo e imersivo, permitindo a discussão de tendências e desafios no setor de tecnologia. Este estudo destaca a eficácia do Frame.VR na criação de oportunidades para jovens profissionais, especialmente em regiões periféricas, ao facilitar a troca de conhecimento e o desenvolvimento de redes de contato profissional. Entretanto, o artigo também aborda desafios críticos, como a exclusão digital, que permanece uma barreira significativa, e a necessidade de constante atualização tecnológica para garantir a relevância e eficácia dessas plataformas. Conclui-se que o metaverso tem o potencial de se tornar uma ferramenta central na formação profissional do futuro, promovendo tanto a inovação quanto a diversidade no ambiente corporativo, desde que os desafios identificados sejam adequadamente abordados.

PALAVRAS-CHAVE: Metaverso. Interações Virtuais. Inclusão Digital. Formação Profissional. Indústria Criativa.

¹ Especialista; Discente no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Indústrias Criativa (PPGCIC) na Universidade Federal do Pampa, thiagostoll.aluno@unipampa.edu.br| Orcid.0009-0009-7919-1586

² Doutora, Professora no Programa de Pós Graduação em Comunicação e Indústrias Criativa (PPGCIC) na Universidade Federal do Pampa. Email: marcelasila@unipampa.edu.br

INTRODUÇÃO

Este estudo busca analisar os resultados gerados através de uma rodada de conversas realizada no Metaverso, como uma iniciativa para enfrentar os desafios na formação e inserção de jovens profissionais de tecnologia no mercado de trabalho, com foco especial nas regiões do interior do Rio Grande do Sul.

Diante do objeto exposto, apresenta-se os seguintes objetivos: avaliar o impacto da rodada de conversas no Metaverso como uma estratégia para promover a troca de experiências e o desenvolvimento de habilidades necessárias para o mercado de tecnologia, investigar as dificuldades enfrentadas pelos jovens profissionais de tecnologia na busca por qualificação e inserção no mercado de trabalho, analisar a percepção dos participantes sobre a importância da diversidade, inclusão e desenvolvimento de habilidades socioemocionais no ambiente corporativo de tecnologia e por fim explorar o potencial do Metaverso como uma plataforma para eventos de networking na Indústria Criativa, visando não apenas a interação entre os participantes, mas também a geração de aprendizado no contexto da formação profissional em tecnologia.

O desenvolvimento metodológico se deu através de pesquisa realizada por meio de entrevistas semiestruturadas com participantes da rodada de conversas no Metaverso, complementadas por análise de conteúdo das discussões durante o evento. Foram abordados temas como experiências no mercado de trabalho, desafios enfrentados, percepção sobre a importância de habilidades socioemocionais e diversidade, além do impacto da rodada de conversas no desenvolvimento profissional dos participantes. O estudo fundamenta-se nos conceitos do uso do Metaverso como plataforma para eventos educacionais e de networking. Adicionalmente, explora-se a integração da Indústria Criativa nesse contexto em constante evolução. Os resultados desta pesquisa buscam fornecer insights sobre o uso do Metaverso em eventos digitais, e também como uma estratégia para promover a inserção e o desenvolvimento de jovens profissionais de tecnologia no mercado de trabalho,

bem como contribuir para a discussão sobre a importância da diversidade, inclusão e habilidades socioemocionais no ambiente corporativo de tecnologia.

1. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia proposta para a aplicação deste projeto consiste em cinco etapas: planejamento, organização, realização, avaliação e continuidade. Na etapa de planejamento será refinado conceitualmente o metaverso e os eventos para identificar a tipologia mais adequada à proposta e ao público-alvo, compreendendo os diversos tipos de metaversos disponíveis, explorando seus recursos e funcionalidades específicas, além disso será realizada uma pesquisa para entender a familiaridade do público com essa tecnologia nesse local de atuação. A partir dessa análise, será possível determinar o ambiente que melhor se adequa ao projeto, visando garantir uma experiência imersiva e interativa para os participantes. Além disso, durante a fase de planejamento, será realizada a definição do tema central da rodada de conversa e a seleção dos profissionais convidados para participarem do evento. Nessa etapa, também serão estabelecidos o formato do evento no metaverso e as plataformas que serão utilizadas para sua realização, assegurando um ambiente adequado e funcional para a execução do projeto.

Na etapa de organização, o objetivo será prototipar um evento no metaverso, levando em consideração os fundamentos teóricos e técnicos de eventos. Esse protótipo será executado com a participação dos estudantes da disciplina de Inteligência Artificial do IFFar, na primeira edição do projeto "Tech Talk no Metaverso". O objetivo é proporcionar aos estudantes uma experiência prática e imersiva, explorando as possibilidades e recursos oferecidos pelo metaverso para a realização de eventos. Durante essa etapa, serão aplicados os conhecimentos teóricos e técnicos adquiridos, visando criar um evento de qualidade, que promova a interação, o aprendizado e o engajamento dos participantes no ambiente virtual do metaverso.

Na etapa de realização, os participantes serão recepcionados no ambiente virtual e as conversas serão iniciadas. Neste primeiro momento não será necessário contar com uma equipe para moderar e coordenar as

conversas, Thiago fará esse papel de mediador, a fim de garantir a qualidade do evento e a interação dos participantes.

Na etapa de avaliação, serão coletados dados e feedbacks dos participantes a fim de avaliar a eficácia do evento. Será realizada uma análise dos pontos fortes e fracos do evento para identificar oportunidades de melhoria para a próxima edição.

Por fim, na etapa de continuidade, serão definidas as estratégias para manter a iniciativa, torná-la recorrente e aumentar sua escala. Isso contribuirá para fortalecer o ecossistema de inovação na região, bem como para a formação de novos profissionais qualificados e preparados para atuar no mercado de tecnologia. Além disso, como resultado desse projeto, será elaborada uma cartilha abrangente com um passo a passo detalhado para planejar e organizar a execução de eventos no metaverso. Essa cartilha servirá como um recurso prático e útil para aqueles que desejam explorar o potencial dos metaversos na realização de eventos, proporcionando orientações e melhores práticas para garantir o sucesso dessas iniciativas virtuais.

Essa metodologia baseia-se em princípios de organização e planejamento de eventos virtuais, como os descritos por McGowan et al. (2021) e Dinh et al. (2020). Também serão utilizados métodos de coleta de dados e avaliação de eventos, como os descritos por Souza e Valente (2016) e Farias e Couto (2019).

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 METAVERSO E SUAS APLICAÇÕES

O metaverso é uma tecnologia emergente que tem despertado interesse e ganhado destaque nos últimos anos. Trata-se de um ambiente virtual compartilhado e imersivo, no qual os usuários podem interagir, trabalhar, socializar e criar experiências compartilhadas (Stephenson, 1992). Com a evolução da realidade virtual e da interação digital, o conceito de metaverso tem se tornado cada vez mais relevante e tem sido explorado por visionários como Mark Zuckerberg, fundador do Facebook.

Segundo Stephenson (1992), o metaverso oferece benefícios significativos, como experiências imersivas, conexão global e oportunidades

Universidade Católica de Brasília

Mestrado Profissional Inovação em Comunicação e Economia Criativa

econômicas. Por meio dessa tecnologia, é possível criar ambientes virtuais personalizados e realistas, que proporcionam aos usuários uma sensação de presença física, aumentando o engajamento e o sentimento de pertencimento.

Dentro desse contexto, o metaverso tem sido aplicado em diversas áreas, incluindo o mercado de trabalho. A realização de eventos no metaverso tem se mostrado uma estratégia inovadora para empresas e profissionais que desejam se destacar no mercado (ABStartups, 2022). Através da plataforma de Metaverso Frame, é possível criar experiências interativas e imersivas, que vão além dos eventos virtuais tradicionais ou presenciais.

A utilização do metaverso para a realização de eventos traz benefícios tanto para os organizadores quanto para os participantes. Um dos principais benefícios é a redução de custos. Em eventos presenciais, é necessário arcar com gastos de transporte, hospedagem, alimentação e espaço físico. No entanto, com o uso do metaverso, é possível economizar nesses aspectos, tornando o evento mais acessível para todos os participantes, independentemente de sua localização geográfica ou capacidade financeira.

Além disso, a realização de eventos no metaverso permite alcançar um público muito mais amplo e diversificado. Com o acesso à internet, profissionais de diversas partes do mundo podem participar do evento virtual, aumentando a troca de conhecimentos e experiências (Gartner, 2021).

No entanto, é importante destacar que o uso do metaverso também apresenta desafios e preocupações. Entre os desafios estão a exclusão digital, a dependência e o isolamento, além das preocupações com privacidade e segurança (Stephenson, 1992). Ele destaca ainda que é fundamental buscar um equilíbrio entre os benefícios e os aspectos negativos, a fim de aproveitar ao máximo o potencial do metaverso, garantindo inclusão, bem-estar e proteção para os usuários.

Nesse contexto, entende-se que a aplicação do metaverso no mercado de trabalho, como a realização de eventos e rodadas de conversas, pode contribuir para a formação de profissionais mais conscientes e engajados com a sociedade e o meio ambiente. Além disso, a interação no metaverso pode fortalecer a criação de redes de contatos e conexões, o que é fundamental para o sucesso na carreira profissional.

2.2 EVENTOS DIGITAIS

Eventos híbridos são definidos como uma experiência presencial que utiliza de ferramentas digitais para que sua transmissão atinja um público maior, o evento virtual é completamente digital e todos os participantes têm a experiência isolada por meio da internet (Martin & Lisboa, 2020). Os eventos digitais surgiram como uma alternativa eficaz para substituir os eventos presenciais durante a pandemia da Covid-19. Com a necessidade de distanciamento social, as organizações e profissionais tiveram que se adaptar rapidamente, buscando soluções que permitissem a continuidade das interações e colaborações. Desta forma, em um período em que a aglomeração de pessoas era proibido, foram os eventos virtuais que agiram como substitutos para os eventos previamente planejados, mesmo que tenham sido, primeiramente, adiados, como foi o caso do Web Summit,, que teve tempo de se preparar e conquistou o seu maior alcance de público na primeira edição virtual (Soares & Costa, 2021).

Apesar de ter agido como um formato substituto dos presenciais, os eventos híbridos e virtuais são vantajosos em diversos aspectos, como o maior alcance de público uma vez que não é necessário deslocamento físico para que pessoas de todo o mundo possam fazer parte. Essa questão foi levantada por empresas ao serem indagadas sobre a possibilidade de eventos virtuais após a pandemia, e as mesmas afirmaram que além de acreditarem que os eventos sociais seriam de menor porte, os eventos híbridos seriam cada vez mais comuns no ambiente acadêmico e corporativo (Azevedo & Cavalcante, 2021).

Desta forma entende-se que os digitais possibilitam a troca e colaboração entre indivíduos e grupos de trabalho, independentemente da distância física. Eles podem ocorrer em tempo real, por meio de transmissões ao vivo, ou serem acessados posteriormente por meio de gravações. A transição para esse formato ainda apresenta desafios, como a adaptação dos modelos de negócio, a criação de experiências digitais diferenciadas e a gestão das expectativas dos participantes. Engajar e manter a atenção dos participantes em um ambiente virtual é um verdadeiro desafio, destacando a

Universidade Católica de Brasília

importância da criatividade, interatividade e estratégias de engajamento. Eventos digitais oferecem vantagens como a redução de custos e a possibilidade de alcançar um público amplo e diversificado. No entanto, é necessário considerar os desafios relacionados à falta de interações presenciais, a dependência da tecnologia, bem como as preocupações com privacidade e segurança digital. Para tornar esses eventos mais envolventes e bem-sucedidos, é essencial buscar soluções que promovam a criatividade, interatividade e personalização do conteúdo.

2.3 INOVAÇÃO APLICAÇÃO À EVENTOS DIGITAIS

Atualmente, observa-se uma ampliação do conceito de inovação, saindo da inovação tecnológica de processo e de produto para a inovação organizacional e administrativa e também para a inovação de mercado ou de marketing (OCDE, 1997). Tradicionalmente, a inovação tem sido vinculada ao ganho econômico e à geração do lucro. Os estudos sobre o tema, em geral, partem das concepções schumpeterianas de que “novas combinações” permitem à obtenção de lucros extraordinários. No seu clássico *Theorie der wirtschaftlichen Entwicklung* (Teoria do Desenvolvimento Econômico), lançado em 1912, Joseph A. Schumpeter estipulava que o desenvolvimento é definido por essas novas combinações englobando cinco situações (Schumpeter, 1985, p. 48):

- Introdução de um novo bem ou de uma nova qualidade de um bem;
- Introdução de um novo método de produção no ramo específico da indústria de transformação;
- Abertura de um novo mercado em que a empresa ainda não tenha entrado;
- Conquista de uma nova fonte de matérias-primas ou de um bem semimanufaturado;
- Estabelecimento de uma nova organização de qualquer setor industrial, como a criação de um monopólio.

A inovação viria a ser entendida, a partir de então, como a forma inédita de fazer as combinações gerando resultado econômico. Ao longo do tempo, e após Schumpeter, proliferaram as definições de inovação, com autores distintos ampliando ou restringindo o conceito originalmente desenvolvido por ele.

A inovação social, se apresenta como uma resposta nova a uma situação social julgada não satisfatória e visa ao bem-estar dos indivíduos e das coletividades através do atendimento a necessidades como saúde, educação, trabalho, lazer, transporte e turismo (Cloutier, 2003). Entende-se então que a inovação social refere-se à criação e implementação de soluções para desafios sociais, visando melhorar a qualidade de vida das pessoas e promover mudanças positivas na sociedade. Envolve a identificação de problemas sociais, a mobilização de recursos e a colaboração entre diversos atores, como organizações não governamentais, comunidades locais e setor público, para desenvolver e implementar soluções efetivas.

A inovação tecnológica trata da apropriação de valor, a inovação social se volta para a criação de valor (Mizik e Jacobson, 2003), ou seja ela está centrada no desenvolvimento e aplicação de novas tecnologias e soluções técnicas. É impulsionada por empresas e instituições de pesquisa, com o objetivo de criar produtos, processos ou serviços inovadores que possam trazer benefícios e avanços significativos em termos de eficiência, produtividade e desempenho. A inovação tecnológica envolve a pesquisa, o desenvolvimento e a implementação de novas tecnologias, como inteligência artificial, internet das coisas (IoT), realidade virtual, entre outras, que têm o potencial de transformar diferentes setores e impulsionar o progresso econômico.

Embora distintas, a inovação social e a inovação tecnológica podem se complementar e se beneficiar mutuamente. A inovação social pode se beneficiar das tecnologias emergentes, utilizando-as como ferramentas para enfrentar desafios sociais complexos. Da mesma forma, a inovação tecnológica pode se beneficiar da perspectiva social, considerando os impactos sociais e ambientais das tecnologias desenvolvidas e buscando soluções que atendam às necessidades e demandas da sociedade de forma responsável. Assim,

ambas as abordagens desempenham um papel importante na promoção do progresso e da melhoria da qualidade de vida das pessoas.

2.4 EVENTOS DIGITAIS NO CONTEXTO DA INDÚSTRIA CRIATIVA

No cenário atual da Indústria Criativa, os eventos digitais emergem como ferramentas poderosas para promover experiências interativas e envolventes. As contribuições teóricas de Lucia Santaella (2001) são fundamentais para entender a natureza e o impacto dessas iniciativas. Santaella destaca a importância da interação e da participação ativa do público na construção de significados, algo que os eventos digitais potencializam por meio de tecnologias como chats, enquetes, transmissões ao vivo e redes sociais, criando uma comunicação bidirecional onde o público se torna parte essencial do evento.

Além disso, a teoria de Santaella enfatiza a relevância da estética e da sensibilidade na comunicação. Os eventos digitais na Indústria Criativa exploram esses aspectos ao criar experiências visualmente atraentes e emocionalmente envolventes, utilizando elementos visuais, sonoros e narrativos para construir atmosferas que despertam emoções e imergem o público em uma experiência multisensorial.

Esses eventos também rompem barreiras geográficas e temporais, alcançando públicos globais e facilitando conexões e colaborações entre profissionais da Indústria Criativa. Essa expansão do alcance promove a diversidade e a troca de ideias. Ademais, os eventos digitais apresentam-se como uma alternativa sustentável, reduzindo a necessidade de deslocamentos e o consumo de recursos físicos, contribuindo para a preservação ambiental.

Assim, os eventos digitais na Indústria Criativa representam uma evolução na comunicação, criando experiências participativas, esteticamente ricas e globalmente conectadas. As reflexões de Lucia Santaella nos ajudam a valorizar o potencial dessas iniciativas, que impulsionam a inovação e a interação no setor.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes da realização do evento *Tech Talk no Metaverso*, que consolidou toda a pesquisa e proporcionou a oportunidade de aplicar na prática a dinâmica planejada, foi apresentado aos participantes um formulário com alguns questionamentos. O objetivo foi compreender o nível de familiaridade dos participantes com o Metaverso. As Figuras 01, 02, 03 ilustram os resultados obtidos nessa pesquisa inicial, realizada antes da execução do evento piloto.

Figura 01 - Contato anterior dos participantes com o Metaverso



Figura 02 - Nível de familiaridade com o Metaverso

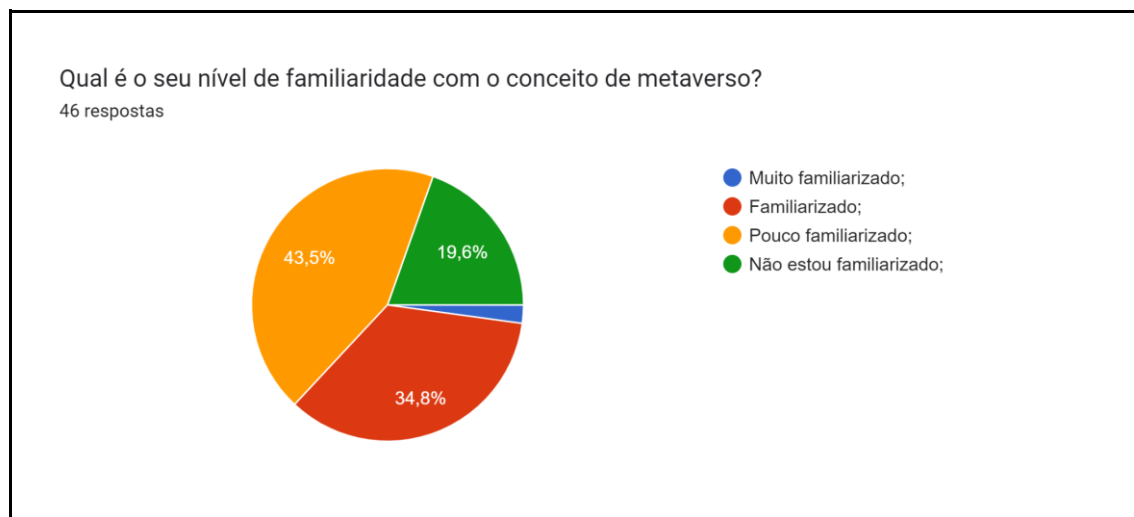


Figura 03 - Participação em eventos no Metaverso



O evento piloto "Tech Talk no Metaverso" realizado no dia 30 de setembro de 2023 foi uma iniciativa inovadora que buscou explorar as possibilidades de interações virtuais imersivas no campo da tecnologia. O evento reuniu um grupo seleto de 15 participantes, composto por profissionais e estudantes da área de tecnologia, para um debate enriquecedor sobre temas atuais e futuros da indústria tecnológica.

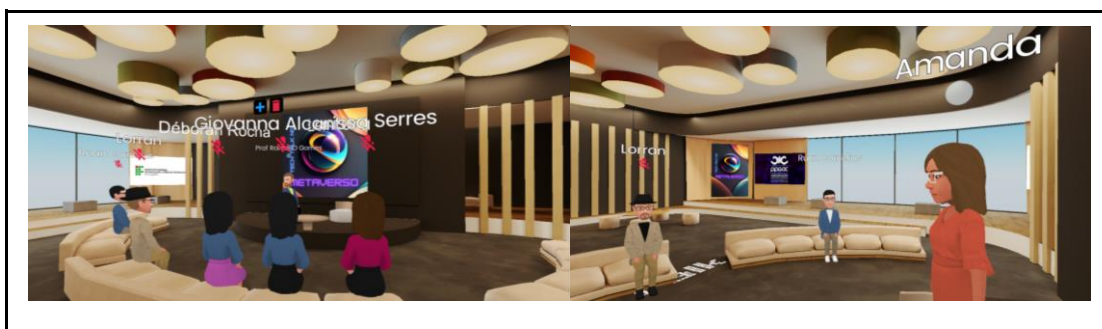
Dentre os participantes, destacaram-se três painelistas experientes, que compartilharam suas trajetórias e conhecimentos sobre as tendências e desafios no setor de tecnologia. Thiago Stoll, com sua expertise, desempenhou

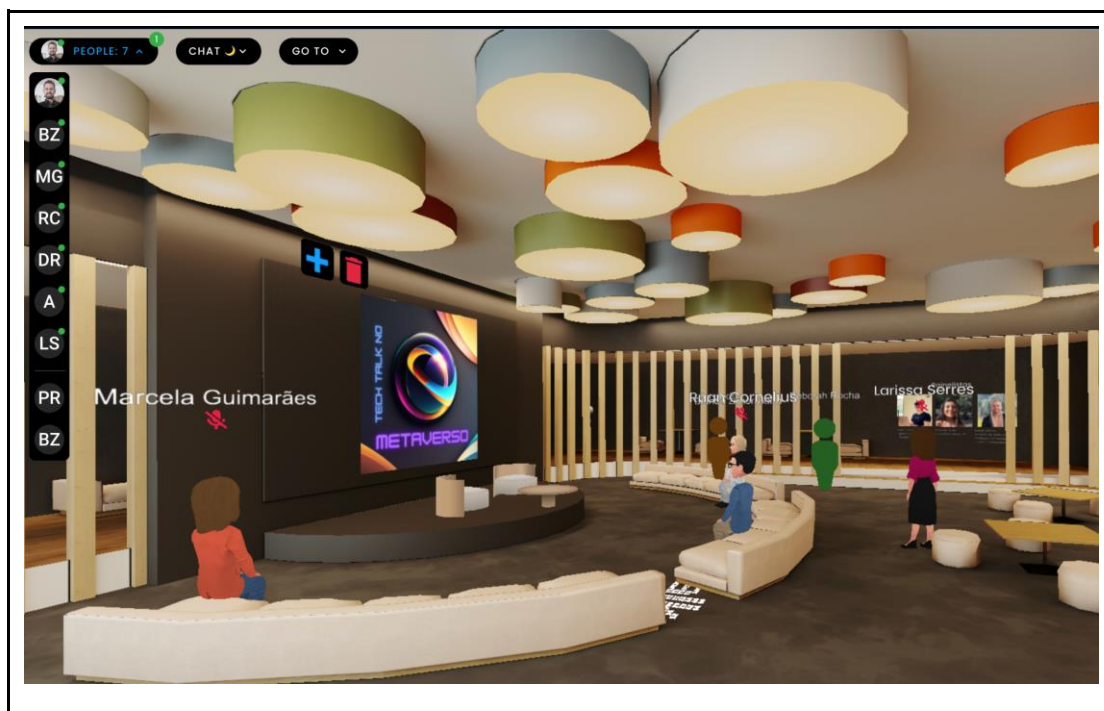
o papel de mediador, conduzindo a discussão de forma dinâmica e facilitando a troca de ideias entre os participantes.

A Prof.^a Dr.^a Marcela Guimarães teve um papel importante no acompanhamento e na orientação do desenvolvimento do evento, garantindo que os objetivos educacionais e tecnológicos fossem atingidos. Além disso, a participação ativa de 10 alunos do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação do Instituto Federal Farroupilha, Campus São Borja, foi um dos pontos altos do evento, proporcionando um espaço para que eles pudessem interagir diretamente com profissionais da área e aplicar conhecimentos adquiridos ao longo do curso em um ambiente inovador.

A Figura 04, mencionada no contexto, apresenta um compilado de imagens que ilustram os momentos mais marcantes do evento, desde as interações entre os participantes até as discussões conduzidas pelos painelistas no ambiente virtual do metaverso. Este evento foi um marco importante, mostrando o potencial do metaverso como uma plataforma para educação e troca de experiências no campo tecnológico.

Figura 04 - Tech Talk no Metaverso





A utilização da plataforma Frame.VR no evento "Tech Talk no Metaverso" destacou-se como uma solução eficaz para conectar profissionais de tecnologia de maneira inovadora e inclusiva. A ferramenta permitiu a criação de um ambiente virtual imersivo, onde os participantes puderam interagir, trocar conhecimentos e desenvolver habilidades em um contexto que transcende as limitações geográficas.

Um dos principais méritos da Frame.VR foi seu impacto na inclusão de jovens profissionais no mercado de trabalho, especialmente aqueles provenientes de regiões periféricas, onde o acesso a oportunidades e redes de contato profissionais é tradicionalmente mais limitado. Através desses ambientes virtuais, os participantes puderam não apenas adquirir conhecimento, mas também ampliar suas redes de contatos, colaborando para um futuro mais diversificado e inclusivo no setor de tecnologia.

Contudo, o estudo também apontou para desafios significativos, como a exclusão digital, que continua a ser uma barreira para muitos que não têm acesso à infraestrutura tecnológica necessária para participar desses ambientes virtuais. Além disso, a rápida evolução tecnológica exige que tanto profissionais quanto plataformas como Frame.VR estejam em constante atualização para se manterem relevantes e eficazes.

Esses eventos no metaverso, como o "Tech Talk no Metaverso," evidenciam o potencial dessas plataformas na formação profissional, sugerindo que, à medida que as barreiras tecnológicas forem superadas, o metaverso poderá desempenhar um papel central na educação e no desenvolvimento profissional. O estudo, portanto, oferece uma visão aprofundada sobre como essas ferramentas podem transformar o mercado de trabalho, promovendo tanto a inclusão quanto a inovação no ambiente corporativo.

REFERÊNCIAS

ABStartups. (2022). **Eventos de startups podem ajudar a melhorar o cenário de diversidade nas empresas.**

SANTAELLA, L. (2001). **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado.** São Paulo: Hacker Editores.

GARTNER. **Gartner Says Worldwide IT Spending to Grow 8.4% in 2021.** 2021. Disponível em: <<https://www.gartner.com/en/newsroom/press-releases/2021-04-07-gartner-forecasts-worldwide-it-spending-to-reach-4-trillion-in-2021#:~:text=Worldwide%20IT%20spending%20is%20projected,latest%20forecast%20by%20Gartner%2C%20Inc.>>. Acesso em: maio 2023.

STEPHENSON, Neal. **Snow Crash.** New York: Bantam Books, 1992.

MARTIN, V. & Lisboa, R. (2020). **Eventos digitais: híbridos e virtuais.**

<<https://mkt.midiacode.com/eventosdigitais>> Acesso em: maio 2023.

SOARES, C. & Costa, F. (2021). **8 exemplos inspiradores de eventos online em 2020 e 2021.** Blog da Sympla - Tudo Sobre Eventos.

<<https://blog.symppla.com.br/exemplos-inspiradores-eventos-online/>> Acesso em: maio de 2023.

AZEVEDO, A. M. & Cavalcante, R. C. (2021). **Gestão de eventos: tendências sendo reveladas a partir da Pandemia da covid-19.** Universidade Federal do Amazonas.

<<http://riu.ufam.edu.br/handle/prefix/5940>> Acesso em maio de 2023.

SCHUMPETER, J. 1985. **Teoria do desenvolvimento econômico: uma investigação sobre lucros, capital, crédito, juro e ciclo econômico.** 2ª ed., São Paulo, Nova Cultural, 169 p.

MIZIK, N.; JACOBSON, R. 2003. Trading Off Between Value Creation and Value Appropriation: The Financial Implications of Shifts in Strategic Emphasis. *Journal of Marketing*, 67:63-73. <http://dx.doi.org/10.1509/jmkg.67.1.63.18595>

CLOUTIER, J. 2003. Qu'est-ce que l'innovation sociale? Crises, ET0314. Disponível em: www.crisis.uqam.ca. Acesso em: Junho de 2023.

McGOWAN, B.; O'BRIEN, K.; WRIGHT, D. **Event planning for virtual and hybrid events:** A guide to best practices. *Event Management*, v. 25, n. 3, p. 385-400, 2021.

DINH, T.; TITKEMEYER, S.; LIM, J.; KIM, H. **The rise of virtual events in the post-COVID-19 era:** A case study of a hybrid academic conference. *Journal of Convention & Event Tourism*, v. 21, n. 4, p. 254-269, 2020.

SOUZA, L. R.; VALENTE, J. A. **Avaliação de eventos:** o que e como avaliar. *RAE-Revista de Administração de Empresas*, v. 56, n. 5, p. 528-541, 2016.

FARIAS, A. L.; COUTO, A. B. **O uso da análise de conteúdo para avaliação de eventos científicos:** um estudo no III Congresso Internacional de Estudos do Lazer.

Revista Brasileira de Estudos do Lazer, v. 6, n. 3, p. 52-68, 2019.