

BARBOSA, Bianca Vieira¹

DONAT, Joany²

SILVA, Karyn Teixeira Paixão³

SILVA, Junior Vagner Pereira da⁴

RESUMO: O acesso as universidades públicas brasileiras nas últimas décadas têm aumentado exponencialmente. Entretanto, o perfil do estudante tem passado por modificações, predominando em Universidades Federais jovens que além do estudo precisam dedicar parte do seu tempo ao trabalho. Tal quadro, traz diversos complicadores à vida estudantil, por vezes, resultando na falta de tempo para vivências de experiências importantes ao desenvolvimento individual e social, como o lazer. Considerando que o lazer figura como uma experiência importante ao bem-estar e desenvolvimento pessoal e social, o grupo de Educação Física do Programa de Educação Tutorial da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul promoveu em 2023 o projeto “Animação sociocultural e bem-estar universitário”, apresentado neste manuscrito por meio de Relato de Experiência.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; universitários; lazer.

SOCIOCULTURAL ANIMATION, WELL-BEING AND UNIVERSITY DEVELOPMENT: EXPERIENCES FROM PET EDUCAÇÃO FÍSICA/UFMS

ABSTRACT: Access to Brazilian public universities has increased exponentially in recent decades. However, the student profile has undergone changes, with a predominance of young people at federal universities who, in addition to studying, have to devote part of their time to work. This situation

¹ Bolsista do Programa de Educação Tutorial do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, E-mail: bianca_vieira@ufms.br

² Petiana Bolsista do Programa de Educação Tutorial do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. E-mail: joany.donat@ufms.br

³ Petiana Bolsista do Programa de Educação Tutorial do Curso de Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. E-mail: karyn.paixao@ufms.br

⁴ Bolsista Tutor do Programa de Educação Tutorial, Grupo Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul; Docente no curso de Educação Física, Faculdade de Educação e orientador no Programa de Mestrado e Doutorado em Saúde e Desenvolvimento da Região Centro-Oeste, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. E-mail: jr_lazer@yahoo.com.br

brings various complications to student life, sometimes resulting in a lack of time for experiences that are important for individual and social development, such as leisure. Considering that leisure is an important experience for well-being and personal and social development, the Physical Education group of the Tutorial Education Program at the Federal University of Mato Grosso do Sul promoted the project "Socio-cultural animation and university well-being" in 2023, presented in this manuscript as an Experience Report.

KEYWORDS: Games; college students; leisure.

INTRODUÇÃO

A partir da década de 1990, impulsionada pela criação de universidades e institutos federais, o Brasil testemunhou uma notável expansão do ensino superior, aumentando significativamente a oferta de vagas. Os Institutos Federais foram estabelecidos, totalizando cerca de 660 campi distribuídos por todo o país, acompanhados por diversos programas de bolsas, como o Plano Nacional de Assistência Estudantil e o Programa Nacional de Assistência Estudantil para as Instituições de Educação Superior Públicas Estaduais. Além disso, esse período passou por um movimento em direção à democratização do acesso ao ensino superior, apoiado por políticas públicas que visaram a inclusão de estudantes oriundos de escolas públicas, bem como de indivíduos de ascendência negra e parda (Mariuzzo, 2023).

Este fato corrobora com o exposto sobre a questão dos universitários em relação ao trabalho, visto que este está relacionado à necessidade de sustento. O custo de estar na universidade, mesmo nas públicas, que no Brasil são gratuitas, é alto. Os jovens enfrentam despesas que englobam alimentação, livros, transporte e, por vezes, moradia, devido à frequente distância entre suas cidades de origem e as universidades, visto que o acesso às moradias universitárias gratuitas, quando há, é limitado. Além disso, a busca por independência financeira e respeito social, desempenha um papel importante na vida dos jovens, variando conforme as diferentes fases da juventude. Por exemplo, os adolescentes muitas vezes relacionam o trabalho à obtenção de recursos financeiros para adquirir bens de consumo e lazer típicos de sua faixa etária, enquanto os jovens em

estágios intermediários tendem a se concentrar mais nas perspectivas futuras relacionadas ao trabalho (Zen, 2016).

Portanto, a entrada no mundo do trabalho e a busca por autonomia marcam a transição dos indivíduos para a vida adulta. No Brasil, esse fato acontece precocemente, haja vista que adolescentes, com o objetivo de criar condições para estudar, desde a escola já trabalham, fazendo com que, por vezes, ocorra até mesmo a desistência da graduação. Nem sempre esses estudantes têm um emprego estável e regular, podendo estar vinculados a serviços esporádicos, que lhes conferem certa insegurança a respeito de sua autonomia econômica. Tal quadro, faz com que dentre aqueles que adentram o meio universitário, mais de 50% acumulam as atividades relacionadas aos estudos e trabalho (Zen, 2016). Em se tratando de estudantes universitários em Instituições Federais de Ensino Superior (IFES), a Pesquisa Nacional de Perfil Socioeconômico e Cultural dos(as) Graduandos(as) aponta que em 2018 cerca de 29,9% dos estudantes eram trabalhadores, enquanto 40,6% estavam à procura de emprego.

Em que pese a literatura revelar que o número de estudantes trabalhadores seja ainda maior entre aqueles vinculados a instituições privadas, os estudantes de IESF têm uma carga horária mais extensa. Além disso, há diversidade institucional nas universidades, mesmo quando analisadas dentro do mesmo país, devido às diferentes exigências de cada curso. Alguns demandam dedicação integral, enquanto outros têm períodos variados, afetando a capacidade dos jovens universitários em conciliar trabalho e estudos (Zen, 2016), assim como dispor de experiências de lazer, visto que por vezes, o tempo disponível é escasso.

O lazer se materializa mediante os elementos do aspecto tempo, que engloba experiências desfrutadas no "tempo livre" e aspecto atitude, definida pela relação entre o indivíduo e a experiência vivida, sendo a satisfação gerada pela atividade o seu principal aspecto distintivo (Marcellino, 2002).

De acordo com Oliveira (2018), a vivência interdisciplinar no lazer pode favorecer encontros e socialização entre estudantes de diferentes cursos, auxiliando especialmente os ingressantes na adaptação. Os efeitos são positivos na gestão de questões pessoais e acadêmicas, como a construção de relações afetivas, autonomia no conhecimento,

comprometimento com os estudos e uma postura mais ativa na aprendizagem.

Em que pese importante as experiências de lazer ao bem-estar universitário, diversos fatores atuam como barreiras à sua materialização, dentre elas, duas são destacadas por Marcellino (2002), a falta de tempo e ausência de espaços. Para mais, um dos motivos para essa insuficiência de espaços se dá pelo crescimento urbano desenfreado, fazendo com que a paisagem perca a beleza, barrando assim, diferentes formas de usufruir do lazer (Marcellino, 2002).

O lazer é realizado durante o “tempo livre” que cada indivíduo tem fora de suas atividades profissionais, domésticas e de transporte, o que faz com que pessoas que tenham a necessidade de trabalhar e estudar, tenham esse tempo diminuto para o lazer. De acordo com Zen (2016), esse é o caso dos estudantes universitários, visto que muitos trabalham e estudam, fazendo com que não haja o rompimento do cotidiano de obrigações.

Compreendendo a influência do tempo e do espaço nas possibilidades de vivência do lazer entre universitários, o grupo PET Educação Física da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), com objetivos de democratizar e facilitar o acesso ao lazer dos universitários ao longo da semana, durante o período letivo, elaborou a ação “Animação Sociocultural e bem-estar universitário”.

Diante ao exposto, este manuscrito tem por objetivo relatar as atividades desenvolvidas e possibilidades de animação sociocultural no contexto universitário direcionados ao bem-estar dos discentes, de modo que possa suscitar novas reflexões sobre a metodologia adotada, assim como possa ser utilizado como possibilidade de ramificação da ação para outras instituições que contam com grupos PET em Educação Física ou até mesmo adotado por IESF como ação voltada a política de permanência e bem-estar aos universitários.

MATERIAIS E MÉTODOS

O manuscrito consiste em um relato das experiências (RE) vivenciadas pelos petianos do grupo PET de Educação Física/UFMS no ano de 2023.

Na elaboração do manuscrito foi levado em consideração o roteiro para construção de RE desenvolvido por Mussi, Flores e Almeida (2021). Esses autores, sugerem a estruturação desse tipo de artigo científico em introdução (campo teórico e objetivo), materiais e métodos (período temporal, descrição do local, eixo da experiência, caracterização da atividade relatada, tipo de vivência, público da ação interventiva, recursos, ação, instrumentos, critérios de análise, eticidade), resultados (resultados), discussão (diálogo entre o relato e a literatura, comentário acerca das informações do relato, análise das informações do RE, dificuldades, potencialidades) e considerações finais (finalidade e proposições).

Trata-se de ação de animação sociocultural desenvolvida pelo Programa de Educação Tutorial (PET) Educação Física por meio dos interesses culturais do lazer. A animação sociocultural, de acordo com Melo e Alves Junior (2003), consiste em ofertar democraticamente bens culturais à sociedade. Para isso, o animador oferece diversas opções de atividades, pois é necessário levar em consideração os beneficiados, suas particularidades e subjetividades. Assim, dispõem de experiências e acredita no desenvolvimento próprio de cada indivíduo.

As atividades desenvolvidas na ação foram elaboradas de acordo com a classificação dos interesses culturais propostos por Dumazedier (1979), que descreve uma ampla variedade de possibilidades. Conforme o autor destaca, tais interesses estão agrupados em cinco conjuntos distintos - físicos, manuais, artísticos, intelectuais e sociais. Entretanto, a intervenção desenvolvida por meio do projeto focou suas ações somente nos interesses culturais intelectuais, físicos e sociais.

Os interesses intelectuais são direcionados para o contato com a realidade, busca-se por informações objetivas e explicações racionais (Marcellino, 2013). Esses interesses são caracterizados pela busca de contato com a realidade e pelo conhecimento concreto, associando-se a situações em que o prazer está diretamente ligado a oportunidades que estimulam o pensamento, tornando o raciocínio o elemento central das atividades de lazer (Silva; Sampaio, 2011). Este interesse se mistura facilmente com os demais, contudo, é possível identificá-lo através da reflexão realizada sobre o lazer que se está usufruindo, o qual pode incluir desde filmes e leitura até jogos como xadrez, gamão, dama (Melo; Alves Junior, 2003).

Já as atividades que enfatizam o movimento ou o exercício físico, incluindo as diversas modalidades esportivas, compõem o interesse físico-esportivo (Marcellino, 2013). O interesse físico-esportivo pode ser encontrado em diversas modalidades, como atividades de aventura, esportes individuais, esportes coletivos, atividades de relaxamento, exercícios resistidos, exercícios aeróbios, estando associados com o interesse individual, estilo de vida e até mesmo com o poder econômico. Contudo, todos buscam o bem-estar através de movimentos corporais (Melo; Alves Junior, 2003).

Pressupondo que a prática de atividades físicas e esportes contribuem significativamente à promoção da saúde (Silva; Sampaio, 2011), tal qual para a experiência única de cada indivíduo, tendo em vista que influencia nas emoções das pessoas, trazendo sentimentos de alegria e empoderamento, as experiências com o lazer físico também pode contribuir com o fortalecimento das relações sociais, bem como dos interesses, ideias, instruções, posicionamento político e inclusão da cultura de cada indivíduo, sendo então momento oportuno para o desenvolvimento político, cognitivo, social, afetivo, fisiológico (Piggin, 2020), logo, sua oferta e incentivo à participação popular é de extrema importância (Silva; Sampaio, 2011).

Os contatos pessoais cara-a-cara deslocam a ênfase dos aspectos culturais para os interesses sociais. A análise desses fatores permite compreender melhor a forma como os jovens se relaciona, se desenvolvem e se envolvem coletivamente (Marcellino, 2013). Esse interesse pode ser vivenciado na maioria dos contextos culturais, como por exemplo, uma conversa no fim do dia com um amigo (Silva; Sampaio, 2011). Com a promoção de encontros entre grupos, com o objetivo de irem a uma festa, bares, passeios, restaurantes e outros, a sociabilidade é desenvolvida (Melo; Alves Junior, 2003).

O desenvolvimento do projeto ocorreu durante o primeiro semestre letivo da UFMS, em Campo Grande MS, na Cidade Universitária, no período de abril a junho de 2023, de segunda-feira a sexta-feira, das 12h às 13h, no bloco VIII, sala 1 e corredor da unidade. Especificamente, fomentou experiências relacionadas ao lazer de interesse intelectual (dama, trilha, jogo da memória, identidade secreta, responda se puder, xadrez), interesse físico-esportivo (tênis de mesa) e interesse social (uno, caiu perdeu, dominó, forca, pista maluca, ludo). Adicionalmente, considerando que os interesses culturais

são caracterizados apenas por predominância, sendo possível uma experiência de lazer mobilizar mais de um interesse cultural, o interesse social se fez presente nas ações específicas de interesse intelectual e físico-esportivo.

Para o desenvolvimento da animação sociocultural, foi elaborada uma escala de animadores responsáveis por cada dia da semana, de modo que dois ou três conduzissem as atividades, com as atribuições de abrir a sala, ligar o ar condicionado, organizar, apresentar e explicar para aqueles que se interessam e querem participar, como funcionam os jogos, assim como estimular a participação de mais estudantes na ação.

Portanto, os animadores socioculturais consistiram em agentes mobilizadores da iniciação dos estudantes aos três interesses culturais abordados pela ação (educação para o lazer), assim como estimularam a participação em níveis médios e superiores do lazer (educação para o lazer), de modo que o duplo processo educativo, conforme defendido por Marcellino (2013) se fizesse presente, corroborando com que, para além do bem-estar, o desenvolvimento pessoal e social também ocorresse.

RESULTADOS

A princípio, a ação teve início com a animação sociocultural fomentando jogos de tabuleiro, cartas e outros modelos de jogos. O tênis de mesa foi introduzido depois de algumas semanas, visto que os materiais necessários para o jogo ainda não estavam disponíveis.

A divulgação ocorreu semanalmente, de segunda a sexta-feira, nas redes sociais do grupo PET Educação Física (@petef.ufms) e nas redes sociais pessoais dos petianos responsáveis pela ação, com intuito de alcançar novos universitários para aproveitar o horário disposto em um momento de lazer. Ademais, cartazes foram distribuídos nos murais do curso de Educação Física e nas unidades próximas ao curso. De modo a orientar os interessados em relação ao local da ação, um banner foi confeccionado e inserido no portão de acesso.



Figura 1. Cartaz e banner de divulgação da ação “Animação sociocultural, bem-estar e desenvolvimento universitário” - 2023

Com o desenvolvimento do projeto, a atividade que mais dispôs de participação dos universitários foi a relacionada ao interesse físico (tênis de mesa), conforme pode ser visualizado na Figura 2.



Figura 2. Animação sociocultural de interesse físico-esportivo na ação “Animação sociocultural, bem-estar e desenvolvimento universitário”

Para além da iniciação dos estudantes ao interesse físico, o tênis de mesa também corroborou com a ampliação de participantes em jogos relacionados aos interesses culturais intelectual e social, visto que muitos discentes, enquanto esperavam sua vez para jogar o tênis de mesa, participavam dos jogos relacionados ao interesse intelectual e social do lazer.



Figura 3. Animação sociocultural de interesse social na ação “Animação sociocultural, bem-estar e desenvolvimento universitário”

Dentre os jogos de cartas disponibilizados, o “Uno” (Figura 3) foi o mais utilizado, o que pode ter ocorrido pelo mesmo ser um jogo rápido e sem limite de jogadores. Outros jogos (“Quem sou eu?” e o “Jogo da Memória”) também se fizeram bastante presentes nas rodas de jogo. O “Ludo”, um tipo de jogo de tabuleiro, também se destacou na procura pelos discentes. Os jogos “Caiu, Perdeu” e “Pega Varetas” foram bem procurados, sendo as regras e forma de jogar um dos possíveis motivos, pois todos são jogos rápidos. Por outro lado, os jogos de dama, identidade secreta, resposta se puder, xadrez, trilha, resta um, dominó, força e pista maluca, foram pouco procurados.



Figura 4. Animação sociocultural de interesse intelectual na ação
“Animação sociocultural, bem-estar e desenvolvimento universitário”

No segundo semestre, tendo em vista a alta demanda de pessoas na espera do tênis de mesa, mais materiais foram adquiridos e assim outra mesa passou a ser utilizada, fazendo com que a espera para o jogo diminuísse e mais indivíduos conseguissem participar.

DISCUSSÃO

A ação iniciou com pouca participação, contudo, à medida que mais pessoas foram tomando conhecimento, a adesão entre os universitários foi se fortalecendo. Isso indica que embora as barreiras temporal e espacial pontuadas por Marcellino (2002) dificultem ou impeçam universitários a vivenciarem o lazer, a existência de ações de animação sociocultural no contexto da universidade pode promover o interesse dos estudantes pelas atividades, inclusive, como evidenciado na ação “Animação sociocultural, bem-estar e desenvolvimento universitário”, em que alunos de outros cursos e faculdades da UFMS se deslocavam até o Bloco VIII para usufruírem dos jogos do projeto em tela.

Com o desenvolvimento da ação, foi evidenciado que muitos alunos passaram a se concentrar na Unidade VIII das 12h às 13h, esperando o início das aulas por meio da participação dos jogos fomentados. Portanto, se compreende que ações de animação sociocultural no contexto universitário, como as desenvolvidas nos intervalos entre turnos, figuram como possibilidade de potencializar as experiências de lazer dos universitários, diminuindo as ações das barreiras, dentre elas, a falta de tempo, pontuada por Marcellino (2002).

A respeito da importância da animação sociocultural no contexto universitário para maior envolvimento de acadêmicos com experiências de lazer, Silva e Reverdito (2023) evidenciaram que a oferta gratuita de aulas de Atividades Físicas de Lazer (AFL) e a otimização do tempo por já estarem na universidade eram os principais fatores que contribuíram com que estudantes permanecessem no programa. Por outro lado, o choque de horários entre disciplinas e atividades; a indisponibilidade de tempo e a cobrança de taxas para aulas, figuram como fatores que poderiam contribuir com a evasão.

Neste sentido, a otimização dos espaços existentes no contexto universitário e a oferta de projetos de animação sociocultural figuram como importantes estratégias para uso da universidade enquanto equipamento não-específico do lazer, pois conforme evidenciado por Cardoso et al. (2020), quadras, salas de descanso e gramado com bancos e mesas na Universidade Federal do Paraná eram frequentemente utilizadas para experiências relacionadas ao interesse físico-esportivo do lazer.

A potencialização do uso dos espaços existentes na universidade por meio de animação sociocultural pode ainda corroborar com o bem-estar dos universitários, pois, segundo Oliveira (2018), o momento de lazer traz muitos benefícios à qualidade de vida dos jovens, visto que, com frequência, se configuram em momentos divertidos, de desenvolvimento e descanso. No contexto da ação "Animação sociocultural, bem-estar e desenvolvimento universitário", tal quadro pode ser identificado por meio da observação da preferência dos estudantes pela companhia durante esse período, enfatizando a ação como interesse cultural social, observada durante os jogos, onde muitos chegavam em grupos.

Embora a ação tenha demonstrado sucesso e contribuído com o lazer, bem-estar e desenvolvimento dos universitários, limitações foram evidenciadas, como o acesso a apenas uma mesa e existência de apenas duas raquetes para o tênis, jogos com número restrito de jogadores e o rol de jogos disponíveis, condições que devem ser revistas, de modo a ampliar o rol de possibilidades de vivências do lazer para os universitários no contexto da animação sociocultural.

Apesar do bloco VIII estar nas dependências da UFMS, devido à grande extensão da instituição, a ação fica distante de discentes vinculados a vários outros cursos, fazendo com que o acesso seja restrito aos estudantes do curso de Educação Física ou cursos próximos, como Faculdade de Engenharia, que localizada ao lado, participaram com frequência.

Para que haja maior alcance, uma alternativa futura é estender a ação aos diferentes pontos existentes na universidade, sobretudo, aqueles de maior acesso, como o corredor central, facilitando o acesso aos estudantes que ocupam espaços mais afastados. Ademais, se faz oportuno o investimento em novos jogos, de modo a diversificar as possibilidades e potencialidades do projeto e promover o lazer, bem-estar e desenvolvimento dos estudantes universitários na instituição.

CONCLUSÕES

A ação de animação sociocultural, bem-estar e desenvolvimento universitário foi de grande valia para promoção do lazer de interesse intelectual, social e físico-esportivo aos estudantes, trazendo um impacto positivo em se ter um momento de lazer disponível e de fácil alcance, que conseguiu atingir os discentes do curso de Educação Física, assim como alguns estudantes de unidades próximas ao curso.

Contudo, a realização ainda é limitada por abranger apenas uma parte da universidade devido à localização e pela pouca variedade de jogos, o que indica que para os anos futuros, ajustes sejam necessários, assim como a ampliação do local de realização do projeto, de modo que venha a figurar como animação sociocultural não apenas para os acadêmicos do curso de Educação Física, mas sim para estudantes da universidade como

um todo. Uma alternativa é o fomento do projeto no Corredor Central no período das 12h às 13h, visto que esse espaço se configura como trajeto de circulação de discentes de vários cursos, o que potencializaria tanto o alcance dos estudantes quanto a promoção da animação sociocultural, bem-estar e desenvolvimento universitário no contexto da instituição.

AGRADECIMENTOS

Ao FNDE pelo financiamento das Bolsas do Programa de Educação Tutorial aos autores.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, G. R., BORA, S. M.A., VIEIRA, K. R.S., CORREIA, A. S., & RECHIA, S. (2020). **Lazer na universidade: espaços e equipamentos possíveis?** *Licere*, v. 23, n. 2, p. 289-315. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2020.24041>

DUMAZEDIER, J. **Sociologia Empírica do Lazer**. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 1979.

MARCELLINO, N. C. **Capacitação de Animadores Socioculturais**. 2º ed. São Paulo, SP, 2013.

MARCELLINO, N. C. **Estudos do lazer: uma introdução**. 3ª ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

MARIUZZO, P. **Novas cores e contornos na Universidade - o perfil do estudante universitário brasileiro: país avança na inclusão de estudantes no ensino superior, mas políticas públicas precisam de aperfeiçoamentos, especialmente as de permanência**. *Cienc. Cult.*, São Paulo, v. 75, n. 1, p. 1-6, 2023. <http://dx.doi.org/10.5935/2317-6660.20230012>

MELO, V. A; ALVES JUNIOR, E. D. **Introdução ao lazer**. Barueri: Manole, 2003.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. **Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico**. *Práxis Educacional*, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. <https://doi.org/10.22481/praxisedu.v17i48.9010>

OLIVEIRA, N. R. C. de et al. **Qualidade de vida, esporte e lazer no cotidiano do universitário**. 1. ed. Campinas, SP: Papirus, 2018.

PIGGIN, Joe. **What Is Physical Activity? A Holistic Definition for Teachers, Researchers and Policy Makers**. *Frontiers In Sports And Active Living*, [S.L.], v. 2, p. 1-7, 18 jun. 2020. Frontiers Media SA. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7739796/>.

SILVA, J. V. P.; SAMPAIO, T. M. V. **Jogos tradicionais: reprodução, ampliação, transformação e criação da cultura corporal do movimento**. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v. 19, p. 72-86, 2011.

SILVA, J. V. P.; REVERDITO, R. S. **Ensino superior e fatores influenciadores à permanência e evasão no Programa Segundo Tempo Universitário**. *Retos*, v. 49, p. 105-114, 2023. <https://doi.org/10.47197/retos.v49.98218>

ZEN, E. L. **Os jovens universitários e o trabalho: uma visão comparada entre Brasil e China**. In: DWYER, T.; ZEN, E. L.; WELLER, W.; SHUGUANG, J.; KAIYUAN, G. *Jovens universitários em um mundo em transformação: uma pesquisa sino-brasileira*. Brasília: Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – IPEA, 2016. p. 193-215