

LINGUAGEM HIPERMÍDIA E O ENSINO DE HISTÓRIA

Simone Rocha¹

Resumo

O presente trabalho levanta questões pertinentes à utilização de ambientes de ensino hipermídia para o ensino de História. A identificação do trajeto de leitura percorrido pelo usuário em ambiente hipermídia permite abordar o processo de construção do conhecimento a partir da relação do leitor com o hipertexto. O leitor se apropria dos conteúdos disponibilizados através de referenciais de significância, os signos mediadores, contidos no próprio ambiente de aprendizagem. Este estudo se fundamenta na teoria sócio-histórica de Vygotsky e no dialogismo de Bakhtin a se justificar pela abordagem e aprendizagem mediadora constituída a partir das relações culturais do sujeito. Para tanto, um grupo de alunos do 3º ano do Ensino Médio de uma escola estadual (E.E.B. Sólon Rosa) desenvolveu o percurso de leitura em um protótipo, com uma temática específica: a Era Vargas. A partir da pesquisa desenvolvida, concluímos que a linguagem hipertextual, por disponibilizar o texto de forma fragmentada e ao mesmo tempo interligada com outros textos através de hiperlinks, pode beneficiar um grupo de leitores que possuem conhecimento prévio sobre o assunto, estabelecendo conexões de análise entre os textos, como também dificultar um segundo grupo pelo não conhecimento a respeito da temática abordada, fragilizando o entendimento do assunto referido.

Palavras-chave: Hipertexto, trajeto de leitura, história, ensino.

1 INTRODUÇÃO

As transformações tecnológicas produzidas ao longo da história humana fazem-nos pensar no grande fascínio do homem em desenvolver mecanismos que superem as práticas vigentes em seu tempo. O advento do computador pessoal (PC), bem como sua utilização nos diversos setores da sociedade, significa para nós, hoje, estarmos ou não incluídos em uma outra realidade de tempos e espaços diversos, nos quais a informação, independentemente da linguagem utilizada, seja a propulsora deste novo meio.

A instituição escolar, em sua responsabilidade de promoção do desenvolvimento humano, tende a acompanhar as evoluções técnicas vigentes em seu espaço, disponibilizando novos métodos no tratamento da informação para uma possível melhoria no processo de ensino/aprendizagem.

Diante da realidade vigente em muitas escolas onde o papel do professor ainda é o de transmissor de informações para uma plateia passiva e pouco interessada nos assuntos abordados, questiona-se quais as vantagens da utilização de novas tecnologias quando estas apenas ressaltam os tradicionais discursos do professor. Segundo Chaves (2005), não é possível melhorar a qualidade da escola mexendo apenas no plano dos meios sem tocar no plano dos fins. O Programa Nacional de Informática na Educação – Proinfo (www.proinfo.mec.gov.br) foi criado em 1997 para promover o uso da Telemática como ferramenta de enriquecimento pedagógico no ensino público fundamental e médio. O problema em torno da falta de conhecimentos básicos em

¹ Graduada em História UnC Universidade do Contestado/Curitiba; mestre em Ciências da Linguagem Unisul/ Tubarão/Florianópolis; Doutora em História da Ciência PUC/SP; Pós Doutorado em História da Educação USP.-Professora da Universidade do Contestado UnC Universidade do Contestado – Curitiba SC

informática por parte de professores e alunos, e a utilização do computador como ferramenta no auxílio pedagógico, nortearam os investimentos do governo federal para a organização estrutural de laboratórios nas escolas.

Desta forma, muitas escolas se utilizam do computador para ministrar aulas de informática, sem que haja qualquer discussão em torno dos impactos das novas tecnologias de informação na sociedade e como as relações de trabalho serão afetadas com o advento destas tecnologias.

Equipar laboratórios de informática na intenção de “formar” jovens aptos a apertar botões no mercado de trabalho é reforçar a perspectiva tecnicista em que “[...] o professor passa a ser um mero especialista na aplicação de manuais e sua criatividade fica dentro dos limites possíveis e estreitos da técnica utilizada” (AZANHA, 2005, p. 1).

Por outro lado, a utilização destas mesmas técnicas para fins didáticos no auxílio das demais disciplinas curriculares tem sido alvo de constantes discussões. A falta de formação adequada para a utilização dos computadores, a precariedade nos materiais didáticos fornecidos para as escolas, o mercado criado em torno da produção de softwares educativos, juntamente com o medo da reação dos alunos ante os novos dispositivos, são as principais barreiras encontradas por professores que ainda preferem utilizar instrumentos antigos em suas atividades, estando estes sob o seu domínio.

A partir dessas discussões em torno da utilização do computador no ambiente escolar, juntamente com os recursos utilizados em hipermídia no ensino de história, é que esta pesquisa se insere. Nela se estabelece como problemática o tratamento da informação, de maneira que novos instrumentos sejam utilizados, estabelecendo a mediação necessária para uma aprendizagem interativa e dinâmica, de forma que os signos constituintes deste ambiente mobilizem as atividades cognitivas responsáveis por este processo.

2. EMBASAMENTO TEÓRICO

2.1 LINGUAGEM HIPERTEXTUAL

Grande parte da informação disponibilizada no meio digital utiliza-se do formato hipertextual no tratamento de suas informações. Muitas características singulares deste meio já foram utilizadas em outras formas de linguagem, antes mesmo do advento do computador.

O termo hipertexto só foi empregado por Theodore Nelson em 1965 (VIEIRA, 2005) para designar a escrita eletrônica, de forma não sequencial, que se caracteriza pela autonomia do leitor ante o texto. Este, através das múltiplas possibilidades de caminhos pré-programados pelo autor, define o encaminhamento de sua leitura, participando de forma indireta como um coautor em potência. Muitos autores, como, Lévy (1996), Marcuschi (2001), Valente (2003), entre outros, discutem a coautoria de um texto em formato hipertextual. Será o leitor também autor neste meio digital?

Revista Tecnologias na Educação – Ano 6 - número 11 – Dezembro 2014 -<http://tecnologiasnaeducacao.pro.br/>

Um texto, mesmo que apresentado de forma tradicional, linear, é constituído muitas vezes por coautorias, que através de suas vozes, emitidas pelo autor do referido trabalho, auxiliam na constituição de um texto “coletivo”.

Para Bakhtin (2004), a palavra só ganha seu devido significado quando imersa num singular meio social, materializada por autores e leitores que se apossam de sua significação, sem necessariamente lhes tomar por pertence. A fundamentação da relação dialógica está na multiplicidade de vozes constituintes do discurso, no compartilhamento sem fronteiras do “mundo das ideias” muitas vezes nos parecendo estar subjetiva ao ato da leitura.

Mesmo vivendo em um período onde sequer as tecnologias digitais haviam sido inventadas, Bakhtin descreveu um dos princípios fundamentais para a linguagem hipertextual: a multiplicidade e o interacionismo das vozes, agora em formato digital.

A linguagem hipertextual se apresenta no ambiente eletrônico redefinindo os papéis do autor e leitor, numa perspectiva mobilizante, muito mais participativa na fragmentação de suas informações.

Marcuschi (2001, p. 91) define que o hipertexto não nos traz um novo espaço para a escrita, mas sim para a textualização, de forma que o caminho percorrido pelo leitor através dos múltiplos acessos acionados na interação com os links do sistema, possibilite a formação de uma nova estrutura textual.

Quanto aos efeitos cognitivos obtidos pela leitura sequencial (linear) e a não-linear (hipertexto), Dee-Lucas (*apud* Marchuschi, 2001) faz uma análise sob três tipos de distribuição das ligações para o mesmo texto: (a) distribuição hierárquica na forma de uma árvore com a visão geral; (b) distribuição em lista e (c) distribuição da informação no texto.

Percebe-se a importância de disponibilizar a informação de modo que o usuário tenha facilidade em acessá-la e, assim fazendo, consiga segundo seus interesses dar sentido a estas. Além desta representação, é importante analisar como o hipertexto adquire significado para o leitor, mediante diferentes recursos midiáticos.

A linguagem hipertextual estabelece inter-relações entre o autor e o leitor possibilitando, assim, adentrar nas significações do texto, sendo disponibilizado para a sua utilização, inúmeros recursos midiáticos não verbais como fotos, mapas, músicas e outros. Esta linguagem caracteriza-se pela não linearidade textual, permitindo a participação do leitor no objeto de leitura de forma interativa e desterritorializada.

Vivemos rodeados por signos no nosso dia-a-dia. Todo signo é dotado de um significado objetivo quando alguém o interpreta, sendo relevante o universo (meio, tempo...) em que este está inserido para a sua interpretação.

Os materiais didáticos disponibilizados em ambiente hipermídia apresentam vasto recurso de imagens como uma estrutura dinâmica e interativa, permitindo ao leitor maior autonomia ante o texto aparentemente inerte. Segundo Leão (1999, p. 31) “a interatividade se define no momento em que a obra reflete de volta para nós as consequências de nossas ações e decisões”.

No entanto, mesmo que a linguagem hipertextual se caracterize pela não linearidade textual, a ação do signo (hipertexto) é o de produzir um interpretante⁶ estabelecendo relações entre o objeto e o efeito que ele está apto a produzir.

O hipertexto, estabelecido aqui como um signo de comunicação entre o autor e o leitor, ganha uma função específica ao “intimar” o leitor a imprimir suas inferências, marcas de sua subjetividade no ato de leitura.

Por não definir uma sequência textual ao leitor, permite que este possa decidir os “caminhos” da leitura segundo a ação do próprio signo (hipertexto) sobre o interpretante, fazendo com que uma palavra ao despertar o leitor, controle a psique e o seu próprio comportamento. O “despertar do leitor” é a ação do próprio signo que, neste caso, interfere diretamente no direcionamento que o leitor fará no sequenciamento da leitura.

A interação entre as linguagens sonora, visual e verbal pode significar um avanço no processo cognitivo, despertando, através destas ferramentas, novas possibilidades no processo de ensino/aprendizagem.

O ciberespaço possibilita ao “navegador” adentrar em um mundo simbólico, porém real a cada “clique” executado pelo usuário. Nesta interação facilitada entre a informação e o símbolo, o educando é estimulado através de seus sentidos a descobrir a informação num ambiente subjetivo, sendo este capaz de facilitar a construção do conhecimento mediado pelo signo.

3. METODOLOGIA DO TRABALHO

Este estudo tem por objetivo analisar, mediante a identificação do percurso estabelecido pelo educando durante sua leitura, qual a contribuição da utilização de um ambiente hipermídia ao ensino de História.

A pesquisa foi desenvolvida em uma escola da rede pública de ensino, na cidade de Curitiba em Santa Catarina, envolvendo uma turma de 20 alunos do ensino médio. Mediante a utilização de um protótipo de software e anotações do pesquisador, foi registrada a trajetória percorrida pelos alunos no acesso aos links disponíveis no material hipertextual. Na fase seguinte, foram desenvolvidas atividades pós-leitura e realizada uma entrevista com cada participante para aferir o grau de conhecimento adquirido com a utilização desta metodologia.

Neste aspecto, Gomes (2004, p. 57) afirma:

[...] ao buscar compreender atos de leitura e escrita no mundo digital, constatamos que, simultaneamente às mudanças trazidas pelo trabalho no espaço digital, nas home pages, sites, e-mail, salas de bate-papo em tempo real, na Internet, emerge nas pessoas uma necessidade de competência em leitura e escrita cada vez mais complexa.

Questionam-se quais seriam as dificuldades encontradas no processo de construção do conhecimento histórico advindo de uma leitura não-linear, fragmentada pela ação do leitor segundo o seu interesse pelo assunto.

Segundo Marcuschi,

[...] uma leitura proveitosa do hipertexto exige um maior grau de conhecimentos prévios e maior consciência quanto ao buscado, já que é um permanente convite a escolhas muitas vezes inconsequentes. Chamei a esta sobrecarga exigida do leitor do hipertexto de stress cognitivo. Este aspecto será importante no momento em que se pretender utilizar o hipertexto em sala de aula como instrumento para o ensino, pois ele exigirá do aluno mais do que um livro impresso. (2001, p. 91).

Para a execução da pesquisa, desenvolvemos um protótipo similar a um software, com a finalidade de registrar o caminho percorrido pelo leitor na leitura do hipertexto. Para um melhor levantamento dos dados, achamos conveniente aplicar o protótipo aos alunos que no presente bimestre em curso ainda não haviam estudado os conteúdos a serem abordados.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

A escolha pelo desenvolvimento de um protótipo e a realização da pesquisa em torno desse mesmo ambiente deu-se devido à carência de materiais hipermedia que integrassem os blocos de texto, de forma que o educando pudesse estabelecer uma sequência no sentido do conteúdo proposto.

Na sequência, as tabelas nos mostram como foram mapeados os links iniciais (tabela 4) e os hipertextos (tabela 5) para melhor levantamento dos dados na execução da pesquisa.

Quadro 1 _ Links iniciais do protótipo

Revolução de 30	1
Constituição de 1934	2
Estado Novo	3
O Brasil na 2ª Guerra Mundial	4
Populismo	5
Preconceito linguístico	6
Lutas ideológicas	7
O último adeus	8

Quadro 2 _ Relação de links hipertextuais

Washington Luís	A
Getúlio Vargas	B
Revolução 30	C
Sai da vida para entrar na história	D
Avançar	*
Censura	E
Preconceito linguístico	F
Preconceito linguístico ² - (Obs: Novo hipertexto, com o mesmo nome)	G

Constituição 34	I
Constituição 34 ²	J
Pracinhas	K
Populismo	Y
Eugenia	L
Comunismo	M
Coluna Prestes	N
Nacionalista	O
Ação Integralista – AIB	R
Aliança Nacional Libertadora – ANL	S
Foto	T
União Soviética	U
Socialismo	V
Exercício	FIM

Na inter-relação dos hipertextos com os blocos de texto, e destes com o protótipo, como um todo, espera-se que o aluno compreenda as correntes ideológicas de um período significativo de mudanças socioeconômicas na história do Brasil e, assim fazendo, consigam estabelecer relações com outros movimentos e correntes ideológicas que emergiam, neste mesmo período, por todo o mundo.

Ao fazer a escolha por um determinado hipertexto, o leitor, de forma subjetiva, estabelece conexões entre os blocos de texto; faz-se necessário, ao produzir um material hipermídia, levar em consideração as possibilidades de leitura e entendimento provenientes desta interação com o ambiente.

Deste modo, os alunos foram entrevistados na intenção de se obter dados referentes à opção por determinado link inicial, no qual se verificou o nível de conhecimento obtido no assunto proposto definido no trajeto da leitura.

Buscando ainda averiguar as principais dificuldades encontradas pelos alunos no entendimento do texto disponibilizado em formato hipertextual, elaboramos algumas perguntas comum a todos os entrevistados, logo após o término do percurso no ambiente, gravada e transcrita.

Ao analisarmos os dados provenientes do trajeto de leitura, da atividade desenvolvida ao final do trajeto e das entrevistas que se seguiram, procuramos averiguar:

- a) O nível de interação dos alunos no ambiente, visto que a aprendizagem se constituía a partir desta relação dialógica estabelecida no ato da leitura;
- b) O trajeto de leitura definido pelo próprio aluno: quais os caminhos percorridos, qual a relação deste trajeto com o conhecimento prévio do aluno sobre o assunto e a integração destes blocos de textos como um todo na construção do conhecimento;
- c) As inferências subjetivas de cada aluno, analisadas na atividade pós-leitura e na entrevista, para levar em consideração aspectos pertinentes ao estudo de História como: tempo, espaço, relações sociais, criticidade e ligação do momento histórico abordado (Era Vargas), com o atual quadro político e econômico vivenciado;

d) Vantagens e dificuldades na compreensão de informações disponibilizadas em formato hipertexto;

O protótipo de trilhas possibilitava 25 diferentes trajetos de leitura, sendo que os hipertextos disponibilizados para a continuidade da leitura estavam interligados entre si, possibilitando, em alguns trajetos, maior compreensão do assunto.

Por achar conveniente que o aluno entendesse o contexto proposto – a Era Vargas

– e não apenas fragmentos de um fato histórico, fizemos opção por relacionar os hipertextos de modo que o aluno pudesse “ir e vir” em sua leitura sem perder, na fragmentação característica do ambiente, a noção do todo constituinte do tema proposto.

Já em outros trajetos, procuramos relacionar hipertextos que, de certa forma levariam o leitor a um novo texto, constituindo um novo sentido no momento da leitura, ou a perda total deste.

A figura a seguir nos mostra os links iniciais do protótipo, possibilitando diferentes trajetos a partir da escolha individual de cada leitor.



Figura 2 _ Links iniciais do protótipo.

A seguir, descrevemos os dados pertinentes à escolha feita pelos alunos em sua leitura no ambiente.

Os alunos fizeram opções diferenciadas no protótipo, definindo, assim, aquilo que achavam relevante para o seu aprendizado. Pode-se ainda relacionar tal opção pelo conhecimento prévio do aluno sobre o assunto, bem como pela curiosidade em saber algo mais sobre ele. O estabelecimento de sentido no ambiente hipermídia é fator determinante quando se estabelece autonomia ao leitor para constituir o seu trajeto de leitura.

Questiona-se qual a função comunicativa de um hipertexto, quando este é associado a um outro texto, negligenciando sua essência, seu contexto. A falta de sentido estabelecido em ambientes hipermídia não auxilia o educando na compreensão dos conteúdos propostos, pelo contrário, leva-o a percorrer um labirinto sem saída, no qual acaba sendo sufocado pela quantidade e variedade de informações acessadas.

CONCLUSÕES

Educar no ambiente digital, característico da era atual, parece-nos um desafio constante e promissor. Cada vez mais a escola, ao procurar atender as necessidades básicas de sua comunidade visto que o Estado nem sempre atende as suas funções essenciais de promover a dignidade humana, afasta-se de seu real compromisso de formação científica e humana.

Agregar valores da comunicação na educação é ultrapassar uma perspectiva passiva, receptora de bits e bytes decodificados por uma máquina (computador) e repassados a outra (cérebro), como uma ação mecânica e estática. O ato de comunicar algo neste sentido deve ultrapassar a noção de emissor e receptor de informações, como se o processo pedagógico estivesse centrado na disponibilidade de conteúdos a serem acessados.

Ensino e aprendizagem são relações sociais constituídas por diversos meios e métodos que, em sua essência, se caracterizam pela formação humana.

A mecanização dos meios não deve comprometer tal relação, caso contrário todo o processo educativo estaria sendo refutado, e não mais seriam necessárias pessoas para mediar esta relação e, neste caso, o professor estaria com os seus dias contados superados por uma máquina de “ensinar”. Segundo Schaff (1995, p. 49), pode-se produzir uma nova divisão entre as pessoas: uma divisão entre as que têm algo que é socialmente importante e as que não tem. A informação pode substituir a propriedade dos meios de produção como fator, discriminante da nova divisão social.

O que a escola está fazendo para minimizar as exclusões sociais, que se instauram nesta nova concepção de sociedade emergente e ávida por informação? Qual o papel da escola neste contexto que estamos vivenciando?

Equipar laboratórios de informática e disponibilizá-los a um corpo institucional que não está preparado para usufruir e explorar todos os recursos disponíveis e necessários para um processo de ensino e aprendizagem eficaz, trará algum benefício significativo aos alunos e à comunidade?

O excesso de informações acessadas por alunos que se apropriam de um emaranhado de conteúdos diversos para eventuais pesquisas escolares pode acarretar dificuldades de compreensão destes mesmos conteúdos; muitas vezes, os alunos sequer leem o texto pesquisado na íntegra, entregando uma cópia ao professor que avalia o aluno por todo o “trabalho” que teve em sua pesquisa, menos por sua real produção.

Questiona-se, assim, não só os impactos ocasionados pela utilização de

novos recursos midiáticos no ambiente escolar, mas quais os objetivos relevantes à produção de softwares e sites que, sob um discurso moderno, ressaltam perspectivas por vezes ultrapassadas quanto aos métodos utilizados na educação.

Se a escola tem por objetivo a formação de cidadãos que tenham um conhecimento básico das ciências (sociais, exatas, biológicas...), e uma formação (ao menos no discurso) para o mercado de trabalho, deveria se propor a capacitar profissionais da área de educação para o trabalho em ambiente escolar mediado pelo computador, para que assim também pudesse formar jovens conscientes e preparados a trabalhar com as novas tecnologias na sociedade.

Ao desenvolver este trabalho, procuramos abordar algumas questões referentes ao modo como às tecnologias vêm sendo utilizadas no ambiente escolar, quais as vantagens quanto a sua utilização no ensino de História, bem como a forma de tratamento das informações neste novo ambiente de aprendizagem.

Por compreender que a História se faz nas inter-relações dos sujeitos, e que estes devem se reconhecer enquanto tal, é que buscamos novos meios para uma aprendizagem interativa e promissora, mediante os quais recursos diversos possam ser utilizados para atender as múltiplas inteligências capazes de produzir conhecimento de variadas maneiras.

No desenvolvimento desta pesquisa em torno do trajeto de leitura em ambiente hipermídia, esperávamos levantar alguns dados que fossem pertinentes ao ensino e à aprendizagem de História, sem que se perdessem os objetivos relevantes para uma formação crítica que desenvolvesse nos alunos uma visão totalizadora da História, e não apenas fragmentos de acontecimentos, como datas e nomes, os quais após serem copiados pelo aluno em seu caderno tivessem que ser decorados para uma possível avaliação do conteúdo “aprendido”.

Podemos concluir que em grande parte, os materiais disponibilizados nas escolas como material didático não são interativo, ou pouco permitem a participação efetiva do aluno com o ambiente. Os resultados obtidos na pesquisa nos levam a crer que quanto maior a interação do leitor com o texto em um ambiente hipermídia, maior será a apropriação que ele fará do conteúdo, do sentido obtido pela leitura, e pelo contexto.

Para que haja tal envolvimento entre o leitor e a informação disponibilizada, é preciso criar meios que favoreçam o processo de aprendizagem numa relação dialógica, mediada por signos significativos em determinado meio em que o aluno se insere.

A disposição do texto em formato digital, e tomamos aqui como exemplo o hipertexto, exige uma postura diferenciada de autores, leitores e, neste contexto, de educadores também.

Não basta apenas disponibilizar textos, criar hipertexto e hiperlinks a qualquer palavra ou imagem que pareça ser conveniente ou diferenciada das demais, é necessário preparar o caminho a ser percorrido, inserir placas de sinalização de modo que o leitor saiba direcionar sua leitura sem surpresas em seu trajeto, ou mesmo achar-se perdido ao final deste.

Ensinar e aprender fazendo uso de um ambiente hipermídia requer habilidades múltiplas de navegação. E por assim se constituir, como um ambiente de

significações que só ganham sentido quando o navegador interage com os signos que direcionam a trajetória a ser realizada, instiga o leitor a adentrar por mares desconhecidos, fazendo uso de sua sensibilidade, conhecimento, subjetividade. O aluno, assim, não só participa ativamente de seu processo de aprendizagem, como também produz significância na interação que o ambiente lhe propicia entre o que se conhece e o que se busca conhecer.

Reconhecemos, assim, que muito deve ser pesquisado e aprendido para que as novas tecnologias sejam utilizadas para fins didáticos, e obtidos resultados significativos a partir desta interação.

A linguagem hipertextual oferece recursos que, quando bem utilizados, levam autor, professor e alunos a uma relação dialógica, interativa, centrada no objeto maior deste processo que é a construção do conhecimento pelo leitor.

Neste trabalho, concluímos que os alunos precisam de espaço para mostrar o que já sabem, e assim buscar novos referenciais de conhecimento, partindo do que lhes é significativo e compreensível. O novo será sempre visto como estranho, distante, se esta interação associativa não se fizer constante no processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AZANHA, José Mário Pires. **Parâmetros Curriculares nacionais e autonomia na escola**. Disponível em: <http://www.hottopos.com/harvard3/zemar.htm> Acesso em maio 2014.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 11, ed. São Paulo, Hucitec, 2004.
- GOMEZ, Margarita Victoria. **Educação em rede: uma visão emancipadora**. São Paulo: Cortez, Instituto Paulo Freire, 2004.
- LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no cyberspace**. São Paulo: Iluminuras, 1999.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1993.
- MARCUSCHI, Luis Antonio, XAVIER, Antonio Carlos dos Santos. (orgs.) **Hipertexto e Gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

Recebido em outubro 2014
Aprovado em novembro 2014