



ISSN: 1984-4751

Letramento em Jogos Digitais para o Ensino de História

Laís Shauany Faustino da Silva¹,
Ana Maria Pereira Lima²

RESUMO

Com o avanço da tecnologia, novas habilidades de leitura e de escrita diante da tela são requeridas. Assim, os letramentos digitais passam a ser cada vez mais constantes em todos os espaços, incluindo a sala de aula. O propósito desse artigo é analisar os tipos de letramentos digitais (Dudeneý, Hockly e Pegrum (2016) presentes em um jogo digital que podem contribuir não apenas para o ensino de um conteúdo curricular específico – a Revolução Francesa, mas, principalmente fazer com que os jogos digitais se constituam como um dispositivo de entretenimento e de diversão, atuando como uma poderosa ferramenta de ensino-aprendizagem Arruda (2009; 2011). A base teórica também pautou-se em Soares (1999); Ribeiro (2016) para letramentos, em geral. Arruda (2009) nos lembra sobre a relevância dos jogos no ensino de História e Peixoto (2016), para o levantamento da criticidade dessas relações. A análise de partes do jogo *Tríade – liberdade, igualdade e fraternidade*, avaliando a relação entre os letramentos digitais presentes e o conhecimento histórico culminou com a demonstração para professores de História sobre a necessidade da interdisciplinaridade como uma forte contribuição na construção de leitores críticos e participativos.

Palavras-chave: Letramentos, Jogos Digitais. Ensino de História.

1. Introdução

Em um mundo cada vez mais automatizado, no qual as tecnologias digitais perpassam todos os níveis da vida social, é cada vez mais comum as demandas aos indivíduos para operacionalizarem de forma eficiente, nessa sociedade tecnológica, equipamentos e

¹ Graduação em História pela Universidade Regional do Cariri – URCA, Atualmente: Especialização em História do Brasil pelo Universidade Regional do Cariri – URCA, Mestranda, Bolsista FUNCAP, no Mestrado Interdisciplinar em História e Letras – MIHL da Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central – FECLESC

² Professora adjunta da Universidade Estadual do Ceará, professora do Mestrado Interdisciplinar em História e Letras. Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central – FECLESC/UECE. Atualmente, pós-doutoranda, bolsista PNPd/CAPES, no Programa de Pós-graduação em Letras da UERN.

formas de interação cada vez mais complexificadas, exigindo que os sujeitos atuem por meio de práticas letradas das mais diversas naturezas, principalmente, aquelas que utilizam as ferramentas digitais.

Abordar letramento, isto é, discutir as formas de acesso a habilidades de escrita e de leitura em várias ferramentas com o intuito de participar da vida social requer de uma sociedade grafocêntrica o domínio de habilidades e competências³ que permitam também o trânsito no ambiente digital. Novas habilidades de leitura e de escrita diante da tela são requeridas com a “emergência de textos híbridos, que associam sons, imagens ícones, imagens estáticas e em movimento, leiautes multissemióticos, alterando os gestos dos leitores, o processamento da informação e a construção de significados.” (ZACHARIAS, 2016, p. 16)

Os jogos digitais constituem-se como um desses textos híbridos pois associa imagens, sons, texto e movimento de maneira interativa na tela. Devido a essa capacidade os jogos digitais se estabelecem como um dispositivo de entretenimento e de diversão, mas podem atuar como uma poderosa ferramenta de ensino-aprendizagem. Na disciplina de História existem diversas possibilidades da utilização de *games* como recurso didático, tendo em vista que muitos jogos têm como plano de fundo um período histórico para a sua contextualização, denominados de *history games*, além de elementos que remetem às questões culturais, ideológicas, a valores e crenças que podem subsidiar discussões e aprendizagens na sala de aula.

Propomos nesse artigo investigar as possibilidades de letramento digital no jogo digital educacional *Tríade* – Liberdade, Igualdade e Fraternidade que em sua narrativa, aborda as causas que levaram à Revolução Francesa. A observação do jogo e da sua funcionalidade pode suscitar situações para averiguar quais as habilidades e competências das práticas de letramentos requeridas dos alunos, a fim de proporcionar a aprendizagem na disciplina História através desse jogo. Isso agregado a uma série de outros conhecimentos que fazem desses sujeitos aprendizes interactantes e co-produtores da narrativa, a partir das escolhas tomadas, no decorrer da atividade.

2. Embasamento Teórico

Soares (1999) afirma que existem dificuldades conceituais em torno do tema letramento. Considerando que “o letramento envolve uma vasta gama de conhecimentos, habilidades,

³ “Habilidade provém do termo latino *habilitas* e refere-se à capacidade e à disposição para (fazer) algo. Competência vem do Latim *competere*, “lutar, procurar ao mesmo tempo”, de com-,”junto”, mais *petere*,” disputar, procurar, inquirir”. Competência é a capacidade para solucionar situações complexas que exijam, ao mesmo tempo, conhecimentos, habilidades, experiência e atitudes de diversas naturezas. Ser competente significa saber fazer escolhas, decidir, mobilizar recursos e agir.” (FURTADO, 2016, pág 1)

capacidade, valores, usos e funções sociais”⁴ nota-se que algumas definições podem se antagonizar e se contradizer, mas é certo que todas as definições giram entorno das habilidades de escrita e de leitura em diversos meios para o uso que se faz das informações trabalhadas. Isso ocorre, não só na dimensão individual, mas na dimensão social, pois “letramento é o que as pessoas *fazem* com as habilidades de leitura e de escrita, em contextos específicos e como essas habilidades relacionam-se com as necessidades, valores e práticas sociais.” (Soares, 1999, p. 72) De forma simples, podemos entender letramento como o acesso a habilidades de escrita e leitura e de forma mais específica, dentro dessas capacidades, podemos dizer que:

[...] os leitores precisam desenvolver habilidades básicas para poder reconhecer letras e sons, mesclar sons construindo sílabas e palavras, compreender o significado de textos de todo tipo e gênero. Além disso, precisam ler com suficiente fluência, para sustentar e manter o interesse e o envolvimento durante a leitura; dispor de conhecimentos prévios, linguísticos e de mundo, que permitam atribuir sentido às palavras e frases em determinados contextos e acionar habilidades metacognitivas como fazer predições (ativar esquemas ou redes mentais que permitam antecipar o conteúdo do texto antes e durante a leitura) e produzir inferências (*grosso modo*, fazer deduções a partir de informações explícitas tanto quanto conjecturas, suposições, a partir de informações implícitas) para construir significados para um texto. (ZACHARIAS, 2016, p. 18)

Dudenev, Hockly e Pegrum (2016) lembram-nos que existem vários tipos de letramentos como o letramento visual, letramento em mídia, letramento em informação, etc. E com o advento da *web 2.0*⁵, ferramentas focadas na comunicação, utilizando a leitura e a escrita para o compartilhamento de informações e a troca de mensagens como as redes sociais, um novo de tipo de letramento começa a ser discutido: o letramento digital. Segundo Ribeiro (2016, p. 163), “ser letrado digitalmente significa modificar os modos de ler e escrever a materialidade verbal e não verbal (imagens, desenhos, símbolos, ícones, gráficos, etc. além de significar compreender as diferenças impostas pelo suporte digital.”

Podemos entender o letramento digital com Dudenev, Hockly e Pegrum (2016, p. 17) como as “habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação digital.” Os autores apresentam-nos um quadro dos letramentos digitais (Figura 1) com diferentes complexidades e quatro diferentes enfoques (linguagem, informação, conexões e (re)desenho).

⁴ Soares (1999, p.65-66)

⁵ “WEB 2.0: nova geração de ferramentas baseadas na *web* como *blog*, *wikis* e *sites* de redes sociais, focadas na comunicação, no compartilhamento e na colaboração, e que, portanto, transforma usuários comuns da internet, de consumidores passivos de informação, em colaboradores ativos de uma cultura partilhada.” (DUDENEV, HOCKLY e PREGUM, 2016, p. 17)

Dudeny, Hockly e Pegrum (2016, p. 30) tratam o letramento em jogos como um macroletramento, “um letramento inspirado em vários outros – e envolve habilidades linguísticas, multimidiáticas, espaciais, cinestésicas e outras.” A relação estabelecida entre os letramentos apresentados por Dudeny, Hockly, Pegrum (2016, p. 21) e os jogos digitais ocorre, porque, em primeiro lugar, como afirma Arruda (2011, P. 288 apud Prensky 2001) “atualmente, muitos jovens passam mais tempo em frente a um jogo de computador ou console de videogame do que o ambiente escolar” e apesar de se constituírem como uma mídia recente, não é de hoje que pesquisas utilizam os jogos, não só os digitais ou os videogames⁶, como objeto de pesquisa e potencializadores do ensino.

Complexidade crescente ↓ ↓	Primeiro foco: Linguagem	Segundo foco: Informação	Terceiro foco: Conexões	Quarto foco: (Re)desenho
	*	Letramento impresso		
**	Letramento em SMS	Letramento classificatório		
***	Letramento em hipertexto	Letramento em pesquisa	Letramento pessoal	
****	Letramento em multimídia	Letramento em informação	Letramento em rede	
*****	Letramento em jogos	Letramento em filtragem	Letramento participativo	
*****	Letramento móvel		Letramento intercultural	
*****	Letramento em codificação			Letramento em remix

Figura 1: Quadro dos letramentos digitais
Fonte: Dudeny, Hockly, Pegrum (2016, p. 21)

Autores como Gee (2004, 2009) e Prensky (2012) enfatizam a questão da aprendizagem ao jogar afirmando que para além dos conteúdos escolares os jogos possibilitam o exercício de funções intelectuais e mentais do jogador tais como a criatividade, cooperação, autonomia, reconhecimento e entendimento de regras, coordenação mão-olho; além do que jogos despertam o interesse e a motivação não só de crianças, mas também de adultos. (Ribeiro, 2016)

⁶Para termos de conceituação, consideraremos aqui jogos digitais aqueles que são jogados em computadores, *notebooks*, *tablets* e celulares. Videogames se referem mais a jogos que necessitam de um console e um aparelho de televisão ou monitor para serem jogados.

Para além dos jogos comerciais, ou seja, aqueles que priorizam o entretenimento, há os jogos desenvolvidos exclusivamente com objetivos pedagógicos são nomeados de serious games, jogos sérios na tradução literal do inglês, são jogos digitais que tem um propósito educacional explícito e pensado. São programas específicos com a intenção de serem utilizados para transmitir conteúdos educacionais ou de treinamento aos seus usuários. Nesses jogos, o entretenimento não foi pensado para estar em primeiro plano, mas não significa dizer que eles não sejam ou não podem se divertir. (Michael, Chen. 2005, pag. 21).

Dentre os desenvolvedores de *seriuos games*⁷ brasileiros, Comunidades Virtuais⁸ é um centro de desenvolvimento de pesquisas na área da cultura digital e produz jogos digitais para diversas áreas de conhecimento, ligado à Universidade Estadual da Bahia – UNEB, desde 2002 foram produzidos, pelo grupo, onze jogos em diferentes áreas desde matemática, ciências, história, até cidadania, folclore popular e meio ambiente, para auxiliar alunos e professores na construção do conhecimento.

Assim, propomos nesse artigo analisar as possibilidades de letramento digital no jogo Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade que para além do conteúdo escolar da disciplina de História, pretendemos observar que o letramento na escola não se faz apenas na disciplina Português, mas sim que é um campo interdisciplinar que se faz presente e deve-se desenvolver em todo o ambiente escolar, assim como é necessário observar quais habilidades letradas que os alunos necessitam ter desenvolvido para que seja possível o processo de ensino-aprendizagem através dos jogos.

3. Metodologia

O jogo *Tríade – Liberdade, Igualdade e Fraternidade*⁹ desenvolvido pelo grupo Comunidades Virtuais é um jogo de RPG (*Role Playing Game*) de estilo *Adventure* que retrata o período de 1774 a 1793, mostrando uma França pré-revolucionária, apresentando as

⁸ Disponível em: <<http://comunidadesvirtuais.pro.br/cv/>> acessado em 18 de maio de 2016

⁹ Financiado pelo FINEP – Financiadora de Estudos e Projetos e pelo MCT - Ministério da Ciência e da Tecnologia, com apoio da UNEB – Universidade do Estado da Bahia, do CNPQ – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico e da FAPESB – Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia e desenvolvido pelo grupo Comunidades Virtuais. É interessante destacar que no *site* do jogo (<http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/>) é disponibilizado, além do jogo para sistema operacional Windows e Linux, o documento “Orientações Pedagógicas” onde é apresentado o jogo e seu enredo, suas possibilidades de aprendizagem e os conteúdos abordados e o tutorial jogo. Ainda pode ser encontrados, através do link <http://www.comunidadesvirtuais.pro.br/triade/download.html>, o roteiro do jogo onde constam todas as fases, diálogos, personagens, espaços, objetos interativos e missões onde o professor que escolha utilizar esse jogo em sala de aula, tenha o suporte necessário para que a atividade seja desenvolvida de forma mais prazerosa e educativa possível.

características econômicas e sociais, ressignificando o período da Revolução Francesa para alunos do ensino fundamental e médio. O enredo trata da insatisfação popular sobre o regime absolutista do rei Luís XVI, a partir do personagem fictício Henri Valois, condenado à morte por apoiar os ideais de Igualdade, Liberdade e Fraternidade contra as ações do rei e da sua filha Jeanne Vallois, que, após a morte de seu pai apoia a Revolução.

Após a morte de Henri, os títulos e bens da família Valois são confiscados pela Coroa, deixando a esposa de Henri, Catherine grávida e sua filha pequena, Jeanne desamparadas. Meses depois, a condessa Catherine falece, deixando o recém-nascido Pierre e Jeanne órfãos. Os dois são separados e obrigados a viverem em vários orfanatos. Jeanne é adotada pela senhora Isabelle de la Motte. Passa muitos anos de sua vida até se tornar adulta. Jeanne nunca perdeu a esperança de recuperar os bens e títulos de nobreza da família e desde a infância cultivou o sentimento de se vingar da Família Real.

Em um primeiro momento, o jogador assume o papel de Henri que morre para o desenrolar da trama, obrigando o/a jogador/a assumir o papel de Jeanne. O/A jogador/a pode escolher entre apoiar os girondinos e recuperar seus bens e título de nobreza ou se juntar aos jacobinos e seu movimento revolucionário para derrubar o sistema absolutista. O jogo é dividido em quinze atos, porém, apenas no décimo ato, o jogador escolhe o lado dos jacobinos ou girondinos redesenhando o jogo a partir das escolhas. São finais possíveis e independentes que culminam com a Queda da Bastilha.



Figura 1 - Fluxograma das fases de Tríade

No início do jogo, são apresentadas várias imagens em forma de história em quadrinhos (HQ's) narrando o contexto político e socioeconômico da França pré-Revolução e durante o desenrolar da história, mas também são utilizadas para explicar os acontecimentos depois da morte do Conde Valois até o jogador/a assumir o controle do avatar de Jeanne.

A partir da divisão do jogo, fizemos um levantamento dos tipos de textos presentes no jogo (textos verbais, textos visuais, textos verbo visuais e textos dinâmicos) para analisar os possíveis letramentos presentes nele considerando os letramentos apresentados por Dudeney, Hockly, Pegrum (2016, p. 21).

Textos Verbais	Textos Visuais	Textos Verbo-Visuais	Textos Dinâmicos (Envolvem Movimento)
----------------	----------------	----------------------	---------------------------------------

Tabela 1. Categorias dos modos de configuração de linguagens presentes no jogo.

Além disso, procuramos categorizar a distribuição de conteúdo históricos em forma de textos no jogo para analisar as possibilidades de aprendizagem de conteúdo histórico que o

jogo proporciona, baseando nossa análise em uma pesquisa bibliográfica feita previamente acerca do contexto da Revolução Francesa. (Tabela 2)

Lugares	Períodos Artísticos	Autores/Livros	Personagens Fictícios
---------	---------------------	----------------	-----------------------

Tabela 2. Distribuição do conteúdo histórico de Tríade

4. Análise e Discussão dos Dados

No início do jogo, são apresentadas várias imagens em forma de história em quadrinhos (HQ's), narrando o contexto político e socioeconômico da França pré-Revolução (Figura 2), exigindo do/a jogador/a o letramento multimídia, ou seja, “a habilidade de interpretar e criar efetivamente textos em múltiplas mídias, especialmente usando imagens, sons e vídeos” (Dudenev, Hockly, Pegrum, 2016, p. 21), para o qual os elementos visuais assumem maior proeminência cultural, contemporaneamente, aliando-se ao macroletramentos do letramento em jogos.

Saber dos contextos históricos que os jogos demandam, por parte dos alunos, requer o letramento em pesquisa, pois os faz perceberem a necessidade de subsídios teóricos para a participação no jogo, fazendo-os adquirir a “habilidade de fazer uso eficiente de ampla gama de motores e de serviços de busca, incluindo a familiaridade com sua funcionalidade plena, bem como suas limitações.” (Dudenev, Hockly, Pegrum, 2016. p. 38).



Figura 2. HQ's do jogo que contextualizam o período da França pré-Revolução Francesa.



Figura 3 - Triade - Menu História

A figura acima demonstra que os tipos de letramento digital se sobrepõem para o alcance do objetivo de acionar as escolhas definidoras do percurso do jogo. A imagem dos personagens dispostos em quadros (imitando fotografias) e a ilustração de um documento remetem à verossimilhança de inserção espaço-temporal necessária para alcance de macroletramentos (Dudeneý, Hockly, Pegrum, 2016, p. 44), que insere o letramento pessoal, ou seja, a habilidade de usar ferramentas digitais para formatar e projetar a identidade *online* desejada. No caso da personagem Jeanne, por exemplo, as suas escolhas remeterão à imagem projetada pelo/a jogador/a, a partir do momento representado na figura abaixo:

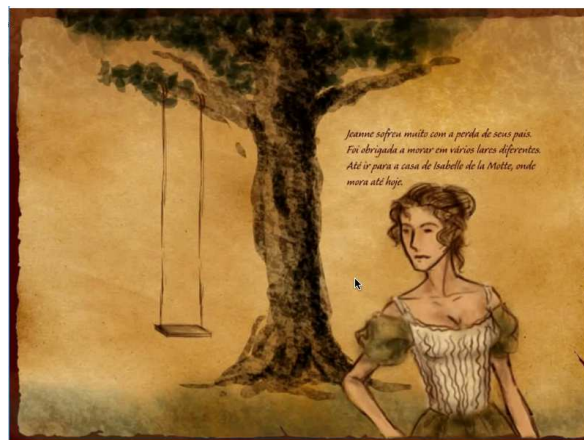


Figura 4 – HQ sobre a vida de Jeanne Valois

O letramento impresso, situado no primeiro foco – da linguagem, aquele que se apresenta como a “habilidade de compreender e criar uma variedade de textos escritos que abrange o conhecimento de gramática, vocabulário e características do discurso simultaneamente com as competências da leitura e da escrita.” (Dudeneý, Hockly, Pegrum, 2016. p. 23) circunda todo o processamento do jogo, aliado aos que podem transformar essa leitura em um letramento crítico, cuja “habilidade de avaliar documentos e artefatos fazendo perguntas críticas, avaliando a credibilidade, comparando fontes e rastreando as origens da informação.” (Dudeneý, Hockly, Pegrum, 2016. p. 40).

É importante salientar que, embora a adequação em um jogo exija de seus produtores a inserção de elementos fictícios, a temática desse jogo permite aos usuários imergirem no contexto histórico, resgatando não somente informações, mas acrescentando-lhes componentes de liderança e tomadas de decisões que denotam a eticidade da situação, no geral. Assim, vemos, na figura abaixo uma contextualização do período político, econômico e social traduzidos em imagens que possibilitam os estudantes:

[...]aprender a fazer perguntas críticas a respeito da informação encontrada *online*; compará-la com o patamar de conhecimento existente (portanto, eles precisam ter de memória os fatos amplamente aceitos) e, os pontos em que seu patamar de conhecimento for inadequado, precisam comparar e contrastar, ou ‘triangular’, múltiplas fontes de informação. (DUDENEY, HOCKLY, PEGRUM, 2016. p.40)

A utilização desse jogo no ensino de História potencializa o ensino/aprendizagem a partir da ludicidade, promovendo a criticidade e outras habilidades necessárias à contemporaneidade, aquelas circunscritas no ambiente digital. No que se refere ao conteúdo escolar, as orientações dadas pelos organizadores afirmam a possibilidade de intervenções pedagógicas curriculares que podem ampliar o cabedal de conhecimentos do/a(s) estudantes:

a interação com o jogo Tríade possibilita o desenvolvimento da capacidade de observar e de interagir com informações sobre a Revolução Francesa. A partir disso, poder-se-ão ser explorados os seguintes eixos temáticos: os ideais dos filósofos iluministas; a situação política, econômica e social da França pré-revolucionária; a caracterização dos estilos artísticos Gótico, Renascimento, Barroco e Rococó; a Assembleia dos Notáveis; a Assembleia dos Estados Gerais; a Queda da Bastilha; a Declaração dos Direitos do Homem e do Cidadão; Execução do Rei e da Rainha Maria Antonieta. (Orientações pedagógicas, p.6)

Discutir que, apesar de o jogo apresentar uma personagem feminina como protagonista, a narrativa ainda prioriza uma concepção de História baseada nas ações dos grandes homens, como é o caso da reunião com membros da nobreza (Henri é nobre e a Duquesa, que não aparece com nome, apenas seu título) e da elite intelectual dos iluministas, Rousseau, Voltaire e o médico Guillotin, criador da guilhotina, na casa do conde Henri para discutir a situação econômica da França. “Em suma, as ações são protagonizadas por membros da nobreza, e não por pessoas “comuns” ou pelos excluídos da História, no tempo do jogo. Da mesma maneira, como a narrativa do jogo não demonstra o protagonismo do Terceiro Estado ou dos Sans-culottes no tempo da Revolução”. (Peixoto, 2016, pag. 55). Essas também podem ser alternativas para validar o jogo como estratégia para o ensino-aprendizagem e para a formação de criticidade nos envolvidos.

5. Conclusões e/ou Propostas

A interatividade promovida pelo jogo possibilita um maior contato com o jogador e com a realidade social da época, a partir de práticas docentes inovadoras e da consciência que letramentos digitais dos diversos níveis de complexidade que transformam criticamente os sujeitos aprendizes de meros usuários a possíveis produtores de conteúdo, emancipando-os.

A leitura pode ser um processo bastante rico de estratégias que se estendem do verbal a outros modos, principalmente, se o professor libertar-se de listar as referências históricas do jogo e se propuser a uma abordagem na perspectiva interdisciplinar. Segundo Peixoto (2016, pag. 51-55) Tríade apresenta uma concepção de História através da causalidade na qual a narrativa do jogo enfoca na causa de certos acontecimentos (crise econômica e injustiça social) a fim de o jogador compreender o processo histórico da Revolução. Essa concepção de ensino-aprendizagem em História se inclui na perspectiva quantitativa, que significa dizer que uma maior quantidade de informações maior o aprendizado e também podemos dizer que seja uma História ligada à memorização de acontecimentos. Na narrativa, o passado é visto como chave de leitura para os acontecimentos que virão mantendo uma linearidade na construção do pensamento histórico do aluno, cabendo ao professor a devida criticidade no comando do processo de ensino-aprendizagem.

6. Referências Bibliográficas

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **O jogo Age of Empires III desenvolve ideias e raciocínios históricos pelos jovens jogadores?** Belo Horizonte: UFMG, 2009, 235 p. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

ARRUDA, Eucidio Pimenta. **Aprendizagem e jogos digitais.** Campinas: Editora Alínea, 2011.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Marck. **Letramentos Digitais.** 1. ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. 352 p.

FURTADO, J. O desafio de ensinar competências. *In: Conhecimento prático: língua portuguesa.* São Paulo: Editora Escala Oficial, nº56, 26 de dez. de 2016. p. 28.

GEE, James. Paul. **What video games have to teach us about learning and literacy.** Nova York: Palgrave Macmillan, 2004.

MICHAEL, David; CHEN, Sande. **Serious Games: Games That Educate, Train, and Inform**. Boston: Course Technology PTR, 2005.

PEIXOTO, Artur Duarte. **Jogar com a História: concepções de tempo e História em dois jogos digitais baseados na temática da Revolução Francesa**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em História. Porto Alegre – RS. Dissertação de Mestrado. 2016

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. Tradução de Eric Yamagute. Revisão Técnica de Romero Tori e Denio Di Lascio. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012.

RIBEIRO, Andréa Lourdes. Jogos Online no Ensino-Aprendizagem da Leitura e da Escrita. *In*: COSCARELLI, Carla Viana. (Org.) **Tecnologias para Aprender**. 1º ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 160-174.

SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. São Paulo: Autêntica 1999

ZACHARIAS, Valéria Ribeiro de Castro. Letramento Digital: desafios e possibilidades para o ensino. *In*: COSCARELLI, Carla Viana. (Org.) **Tecnologias para aprender**. 1º ed. – São Paulo: Parábola Editorial, 2016. p. 11-29.

Recebido em Outubro 2018

Aprovado em Dezembro 2018