

# REFLEXÕES SOBRE O ENSINO DE GÊNEROS TEXTUAIS A PARTIR DE VIDEOGAMES: UMA PROPOSTA COM O JOGO *OUTLAST*

Welton Pereira e Silva<sup>1</sup>

Lucca de Resende N. Tartaglia<sup>2</sup>

**RESUMO:** O presente artigo tem por finalidade apresentar algumas reflexões acerca da utilização de videogames como uma alternativa ao ensino de gêneros textuais. Para isso, baseamo-nos em alguns estudos acerca dos gêneros realizados por Marcuschi, (2003; 2005), bem como em alguns textos que discutem a relação entre aprendizado e jogos eletrônicos, como MustaphaGaziri & Arena (2012); Silveira & Rolim (2013) e Prensky (2003). Através de uma proposta a partir do jogo *Outlast*, pudemos observar que é possível trabalhar com diferentes gêneros textuais e seus contextos de uso, já que, durante o percurso do jogo, os estudantes/jogadores se deparam com diversos gêneros, como cartas, e-mails e relatórios. A presente proposta pode ser adaptada a diferentes contextos escolares e faixa etárias, dependendo do jogo escolhido.

**PALAVRAS-CHAVE:** Gênero textual. Videogame. Ensino. *Outlast*. Jogos eletrônicos.

**ABSTRACT:** *The objective of this paper is to present a reflection about the use videogames as an alternative to the teaching of textual genres. We based ourselves on some papers that deal with textual genres (Marcuschi, 2003; 2005), as well as texts that discuss the relationship between learning and electronic games (Mustapha Gaziri & Arena, 2012; Silveira & Rolim; Prensky, 2003). Through a proposal from Outlast game, we observed that is possible to work with different kinds of textual genres and their contexts of use because, during the course of the game, students/players are faced with various genres such as letters, e-mails and reports. This proposal can be adapted to different school contexts and ages, depending on the chosen game.*

**KEYWORDS:** *Textual genres. Videogame. Teaching. Outlast. Electronic games.*

## Introdução

Muito se fala sobre a tentativa de se inserir novas práticas pedagógicas para crianças e adolescentes baseadas em um contexto mais próximo da realidade dos alunos. No entanto, pouco se avançou de uma maneira mais significativa ao tentar trazer a internet e os jogos eletrônicos para a sala de aula, devido à dificuldade de a escola adentrar nesse mundo multimídia 2.0. No entanto, na contramão da escola, a presença dos videogames é algo quase cotidiano para as recentes gerações, desde os jogos mais casuais em redes sociais e referências diárias à *cultura pop* a jogadores compulsivos e a toda uma cultura em relação aos games.

Dessa forma, o presente artigo busca apresentar uma reflexão acerca do uso de um jogo digital, o *Outlast*, em aulas de língua portuguesa sobre gêneros textuais. Para isso, na

---

<sup>1</sup> Mestrando em Letras: Estudos Linguísticos, da Universidade Federal de Viçosa (UFV), Viçosa, Minas Gerais, Brasil. E-mail: weltonp.silva@hotmail.com

<sup>2</sup> Mestrando em Letras: Estudos Linguísticos, da Universidade Federal de Viçosa (UFV), Viçosa, Minas Gerais, Brasil. E-mail: luccatartaglia@gmail.com

SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast.*

primeira seção deste trabalho, discorreremos acerca do ensino de gêneros textuais tomando por base os estudos na área de linguística textual, nomeadamente Marcuschi (2003; 2005). Posteriormente, falamos sobre o uso de videogames na educação e, por fim, apresentamos uma proposta reflexiva para o uso do referido jogo em sala de aula.

Neste manuscrito, tomamos o termo “videogame” com um valor aproximado ao de “jogos digitais”, podendo os termos serem usados para se referirem ao mesmo objeto.

### **O ensino de gêneros textuais e a materialidade genérica**

Os novos postulados pedagógicos dos PCN's (Parâmetros Curriculares Nacionais) consideram o ensino de gêneros textuais a opção mais viável de se trabalhar a língua portuguesa nas salas de aula. Isso se deve ao fato de ser através dos gêneros que a linguagem se manifesta. De acordo com Marcuschi (2003), os gêneros textuais

Caracterizam-se como eventos textuais altamente maleáveis, dinâmicos e plásticos. Surgem emparelhados a necessidades e atividades sócio-culturais, bem como na relação com inovações tecnológicas, o que é facilmente perceptível ao se considerar a quantidade de gêneros textuais hoje existentes em relação a sociedades anteriores à comunicação escrita. (MARCUSCHI, 2003, p. 20).

Os gêneros textuais podem ser compreendidos como formas mais ou menos estáveis de enunciados (BAKHTIN, 2003). No entanto, com o passar do tempo, com as mudanças sócio-culturais, novas práticas sociais surgem e, atreladas a elas, novos gêneros emergem para suprir as necessidades comunicativas dos falantes. Conforme Marcuschi (2003) disse acima, um campo bastante inovador no que diz respeito ao aparecimento de novos gêneros está ligado diretamente às inovações tecnológicas, como a internet, as novas mídias e os jogos eletrônicos.

Os gêneros textuais, apesar de inúmeros por corresponderem à variedade de práticas sociais, podem sofrer alterações influenciadas por outros gêneros. Desse modo, surgem alguns gêneros considerados híbridos. Na nomenclatura de Marcuschi (2005), a hibridização pode ser entendida como a confluência de dois gêneros. De acordo com o autor, essa questão é amplamente corriqueira, já que os falantes passam de um gênero a outro ou mesmo inserem um no outro, seja na fala ou na escrita.

SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast*.

Devido ao fato de serem muitos e poderem se combinar de forma a se tornarem híbridos, os gêneros textuais precisam ser trabalhados de modo a fazer com que os alunos compreendam que seus usos linguísticos cotidianos são efetuados a partir de gêneros. Ou seja, os alunos precisam entender que, ao utilizarem a linguagem, estão utilizando um determinado gênero. Dessa forma, não apenas os textos clássicos (cartas, contos, notícias) devem ser trabalhados, mas também os formatos genéricos ordinários como a bula de remédio, o manual de algum produto eletrônico ou mesmo os videogames. De acordo com Silveira e Rolim (2013),

Santaella (2009) classifica o videogame como um gênero híbrido, argumentando que absorve a linguagem de outras mídias e envolve uma soma de elementos na sua produção, como roteiro, navegação, programação e usabilidade; um gênero multimodal, que envolve na sua produção e recepção diferentes semioses e define-se pela presença de suporte eletrônico e de algumas características, como o algoritmo, a ludicidade, a interatividade e a imersividade, estreitamente relacionadas (...). (SILVEIRA & ROLIM, 2013, p. 03).

Assim, os jogos eletrônicos, termo aqui tomado com o valor aproximado do de videogames, podem ser considerados como um gênero textual constituído por vários outros formatos genéricos, já que em um determinado jogo, podemos encontrar diálogos, que são gêneros orais, instruções, manuais etc., além de encontrarmos, em formato digital, a representação de alguns gêneros pré-existentes, como cartas, e-mails, anúncios publicitários e notícias de jornais, a depender do tipo de jogo com o qual o usuário está tendo contato.

Nesse ponto, a questão dos jogos eletrônicos serem considerados gêneros e, assim, passíveis de serem trabalhados em sala de aula encontra-se com a noção de multiletramento. Na contemporaneidade, as práticas de letramento ultrapassam as fronteiras do ensino regular e atingem o meio ambiente que circunda o indivíduo, principalmente no que diz respeito às informações recebidas pelos vários veículos de informação multimídia.

Como nos lembram Saito & Souza (2011), o letramento digital (que entendemos aqui como um dos vários tipos de multiletramentos) não é apenas fazer com que o indivíduo tenha contato com as novas tecnologias, mas fazê-lo ser um usuário competente e crítico, que saiba utilizar essas tecnologias para buscar e selecionar conhecimentos, refletir e, certamente, produzir novos conhecimentos. A proposta dos multiletramentos entende que o indivíduo se encontra a todo instante em contato direto com vários gêneros textuais. Dessa forma, o uso de

SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast.*

jogos eletrônicos na sala de aula pode fornecer o contato direto, embora virtual, não apenas com o gênero “videogame” em si, mas com outras variações genéricas que podem surgir durante o percurso no jogo. Essas questões serão mais bem elucidadas nas próximas seções.

### **Jogos eletrônicos e educação**

Durante muito tempo, os videogames foram vistos, principalmente por pais e professores, como uma espécie de empecilho na educação formal dos estudantes. No entanto, os jogos eletrônicos podem auxiliar no processo de aprendizado de diversas maneiras. Por serem jogos que requerem diversas atividades cognitivas, capacidade de atenção e mesmo trabalho em equipe, como nos jogos de RPG<sup>3</sup>, por exemplo, os videogames estão, cada vez mais, passando a ser alvo de pesquisas que tentam relacioná-los com a aprendizagem e mesmo com o processo de leitura. Como nos dizem MustaphaGaziri e Arena:

Os bons jogos eletrônicos possuem narrativas complexas e a todo o momento textos movimentam-se pela tela, trazendo informações que obrigatoriamente devem ser lidas, pois o desenvolvimento do jogo depende delas. Ademais, muitas vezes, os jogadores necessitam recorrer a materiais de apoio, como revistas e sites especializados para compreender o desenvolvimento da trama (MUSTAPHAGAZIRI & ARENA, 2012, p. 09).

Os autores supracitados defendem que é interessante observar a maneira como os jogos eletrônicos auxiliam no processo de aprendizado, afinal, os jogadores/estudantes avançam no jogo justamente através da leitura e do recurso às estratégias de leitura como fazer previsões, saber voltar, avançar, estabelecer caminhos (p. 11).

Além do auxílio ao desenvolvimento de habilidades de leitura, os videogames podem servir como um recurso facilitador a diversos outros desenvolvimentos cognitivos. Conforme nos aponta Prensy (2003):

Superficialmente, os jogadores aprendem a fazer coisas – pilotar aviões, dirigir carros velozes, ser operador de parques temáticos, soldados, construtores de civilizações e veterinários. Mas, em níveis mais profundos, eles aprendem

---

<sup>3</sup> RPG, sigla da expressão inglesa *Role Playing Game*, serve para classificar os jogos nos quais o personagem segue uma trama, um enredo pré-estabelecido, mas através de suas ações e escolhas, pode mudar o rumo do jogo.

SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast.*

infinitamente mais: a obter informações de diversas fontes e a tomar decisões rapidamente; a deduzir as regras do jogo jogando-o e não apenas esperando instruções; a criar estratégias para superar obstáculos; a entender sistemas complexos através da experimentação. E aprendem a colaborar cada vez mais com os outros (PRENSY, 2003, p. 21-22).<sup>4</sup>

Nota-se, através do que Prensy (2003) nos diz acima, que existem várias áreas às quais os jogos eletrônicos auxiliam no processo de aprendizado, desde algumas tarefas mais específicas, como algo relacionado a uma dada profissão, até questões relativas ao convívio social. Devido a esses aspectos saudáveis do uso adequado dos videogames, estamos propondo, no presente artigo, uma alternativa pedagógica para o ensino de gêneros textuais.

Determinados jogos podem oferecer uma verdadeira experiência de imersão aos jogadores que terão contato, mesmo virtual, com vários diferentes aspectos do mundo real, ou algum mundo fictício. Dessa forma, acreditamos que a utilização de jogos que ofereçam aos jogadores/estudantes o contato com diferentes gêneros textuais pode servir como um recurso alternativo ao uso de gêneros materializados em sala de aula. Ou seja, ao invés de levar algumas cartas para que os alunos tenham contato direto com esse gênero, o professor pode apresentar algum jogo no qual o personagem se depare com uma carta e, para avançar de forma adequada, tenha de lê-la. Assim, a nosso ver, o professor estará criando uma situação interessante de contato direto dos alunos com os gêneros textuais estudados, mesmo que em um universo digital. Essa ideia será melhor explanada na seção a seguir.

### **Reflexões acerca do uso de um jogo eletrônico em aulas sobre gêneros textuais**

Objetiva-se fornecer algumas ideias que podem ser melhor desenvolvidas pelo professor no momento em que for preparar sua aula. Dessa forma, não pretendemos fazer o planejamento de um determinado tópico relacionado ao ensino de gêneros textuais, mas apresentar algumas reflexões sobre a possibilidade de se preparar um conjunto de aulas auxiliado pelo recurso tecnológico do videogame.

---

<sup>4</sup> *On the surface, game players learn to do things – to fly airplanes, to drive fast cars, to be theme park operators, war fighters, civilization builders, and veterinarians. But on deeper levels they learn infinitely more: to take in information from many sources and make decisions quickly; to deduce a game's rules from playing rather than by being told; to create strategies for overcoming obstacles; to understand complex systems through experimentation. And, increasingly, they learn to collaborate with others.*

SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast.*

A fim de que tal prática seja efetiva, é importante que os alunos tenham acesso a um computador. A forma como essa necessidade será suprida dependerá do contexto escolar, da realidade de cada turma e de cada professor. No entanto, alguns critérios norteadores independem da situação escolar. Antes de tudo, conforme nos lembra Felícia (2009), o jogo deve ser adequado à faixa etária dos alunos e servir de auxílio para o assunto abordado pelo professor. Após a escolha do jogo, o professor deverá explicitar aos alunos os objetivos daquela aula e o porquê do uso de um jogo eletrônico. Essa fase é importante para despertar nos alunos o interesse pelo exercício pedagógico, além de retirar qualquer dúvida referente à atividade. Cabe também ao professor o ensino dos recursos necessários para se jogar e avançar no jogo. Além disso, conforme o autor supracitado, após o término da prática, o professor deverá fazer uma “sessão de esclarecimento” com os alunos de forma a suscitar nestes a reflexão acerca do conteúdo trabalhado e apreendido. Os alunos precisam compreender também o porquê da utilização do jogo em sala de aula e os motivos que levaram o professor a escolher aquele determinado jogo.

Para a presente proposta, escolhemos o jogo de *horror survival*<sup>5</sup> *Outlast*, publicado em 2014 pela desenvolvedora RedBarrels. Na trama, o protagonista Miles Upshur é um jornalista *freelancer* que recebe uma denúncia anônima por email sobre um hospital psiquiátrico que seria operado por uma misteriosa corporação. Ao chegar ao local, o jogador se vê ferido e desarmado dentro do hospício. Na tentativa de sair das instalações, Miles vai descobrindo os enigmas por trás da corporação Murkoff.

À medida que esse jogo exige a resolução de *puzzles*<sup>6</sup> e a busca por pistas para que se possa prosseguir com o enredo, pensamos que *Outlast* se enquadra com precisão em nossa proposta reflexiva, considerando seus objetivos e a faixa etária dos alunos no ensino médio. Assim, as pistas se inscrevem na forma de gêneros textuais cotidianos como notas, cartas, diários etc.

Com o propósito de realizar uma análise mais assertiva sobre os gêneros encontrados dentro do jogo, resolvemos fazer um recorte de três momentos nos quais alguns

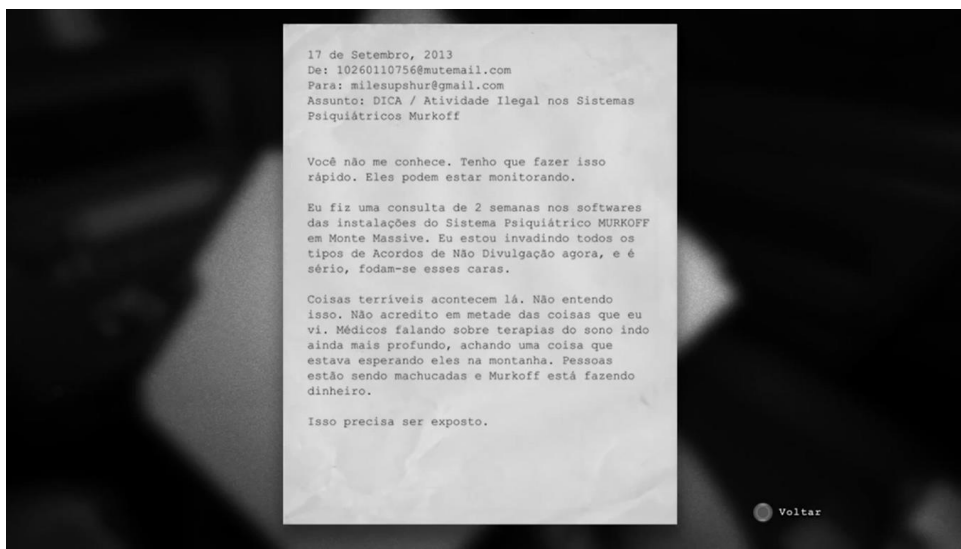
---

<sup>5</sup>O *Horror Survival* é um subgênero dos jogos de ação/aventura em que predominam o mote investigativo e o terror. Surgido na década de 1990, hoje é um dos gêneros mais populares entre os *gamers*.

<sup>6</sup>*Quebra-cabeça*. No contexto dos *games* se insere tanto como um gênero como uma mecânica de jogo.

SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast.*

gêneros aparecem reproduzidos. Ainda no começo da trama, após uma curta cinematográfica, o protagonista Miles Upshur retira de sua pasta um documento impresso:



No que se refere à estrutura, uma grande semelhança com o gênero *carta* pode ser verificada, principalmente quanto à datação, ao remetente e ao destinatário, mas logo percebemos se tratar de um *e-mail*. Essa aproximação entre os gêneros possibilita o trato e análise de ambos os textos, assim como discussões sobre as situações de uso e aplicações práticas. Além de abordar características e funcionalidades dentro de um contexto atual, levantamentos acerca da evolução e dinamicidade dos gêneros, específicos e gerais, poderiam ser trazidos à roda de experimentação. Elementos basilares como o *assunto*, sintetizando os motivos de envio e se aproximando do gênero *manchete*, a ausência de um vocativo e de um fecho, distanciando a escrita de uma composição pré-estabelecida e considerada formal, devem também suscitar questionamentos com relação ao próprio conteúdo expresso no texto, suas implicações para quem o redige e, até que ponto, é possível considerar a flexibilidade dentro dos padrões de cada gênero.

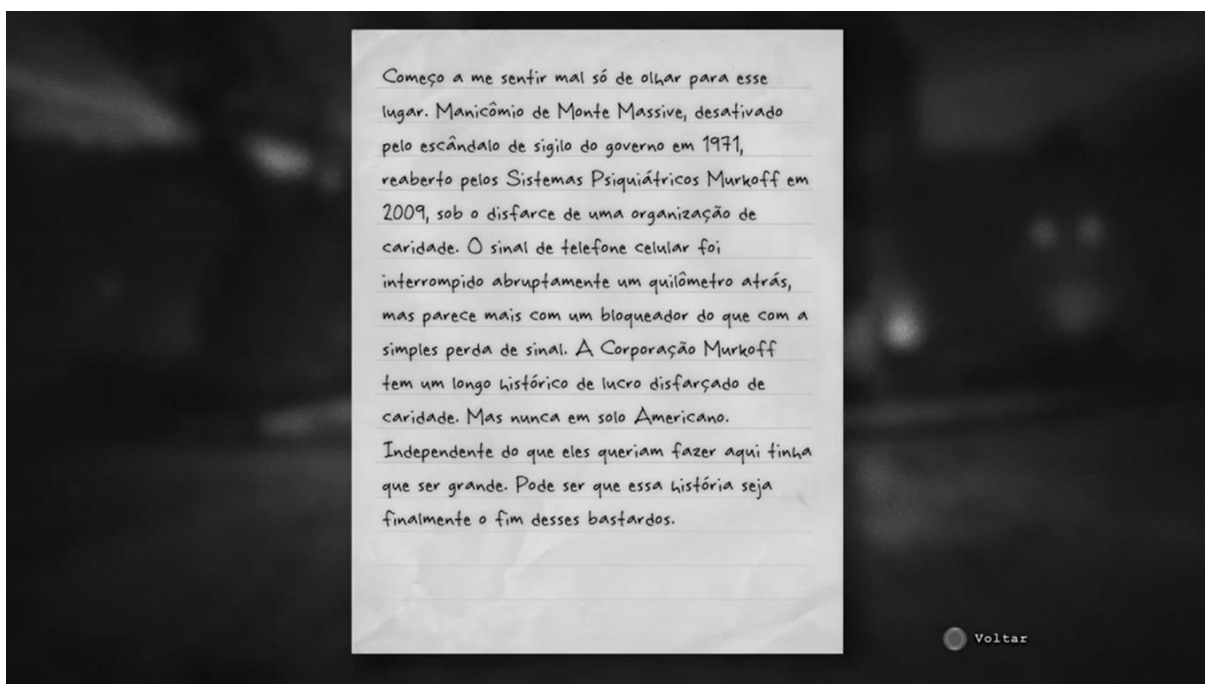
Para que o aluno perceba não somente as características composicionais relativamente fixas do texto analisado, mas também sua íntima relação com o desenvolver do enredo, devemos salientar informações como: 1) o e-mail fora enviado de dentro das instalações do Sistema Psiquiátrico Morkoff em Monte Massive; 2) seu remetente estava, por algum motivo, infringido as regras de um Acordo de Não Divulgação; 3) médicos estavam

SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast*.

fazendo experiências, mas algo saiu do controle; 4) pessoas estão sendo machucadas e Morkoff ganha com isso.

Upshur, o protagonista, sabe tanto quanto os jogadores/estudantes que estão lendo o e-mail e mais informações precisarão ser coletadas para o desenrolar da história. Elencar os dados já obtidos é de suma importância para a melhor conectividade entre os fatos durante o jogo, assim os alunos poderão relacionar os acontecimentos enquanto trabalham os gêneros.

A segunda ocorrência se dá alguns minutos depois do e-mail ser exibido. Miles chega ao jardim de entrada do manicômio Morkoff e uma nova função é indicada ao jogador/estudante: “Evento registrado, adiciona uma nota em seu caderno”. A partir desse ponto, o jogador/estudante tem acesso a um *caderno de notas* onde a perspectiva do personagem principal é registrada:



Mais uma vez, percebemos a hibridização. As notas têm um caráter diarístico e inauguram um novo plano no que se refere à trama. Relações entre os documentos encontrados ou recebidos, como o e-mail, serão recorrentes dentro das notas de Upshur, estabelecendo uma ligação sintetizadora e complementar no enredo total, conectando os fatos

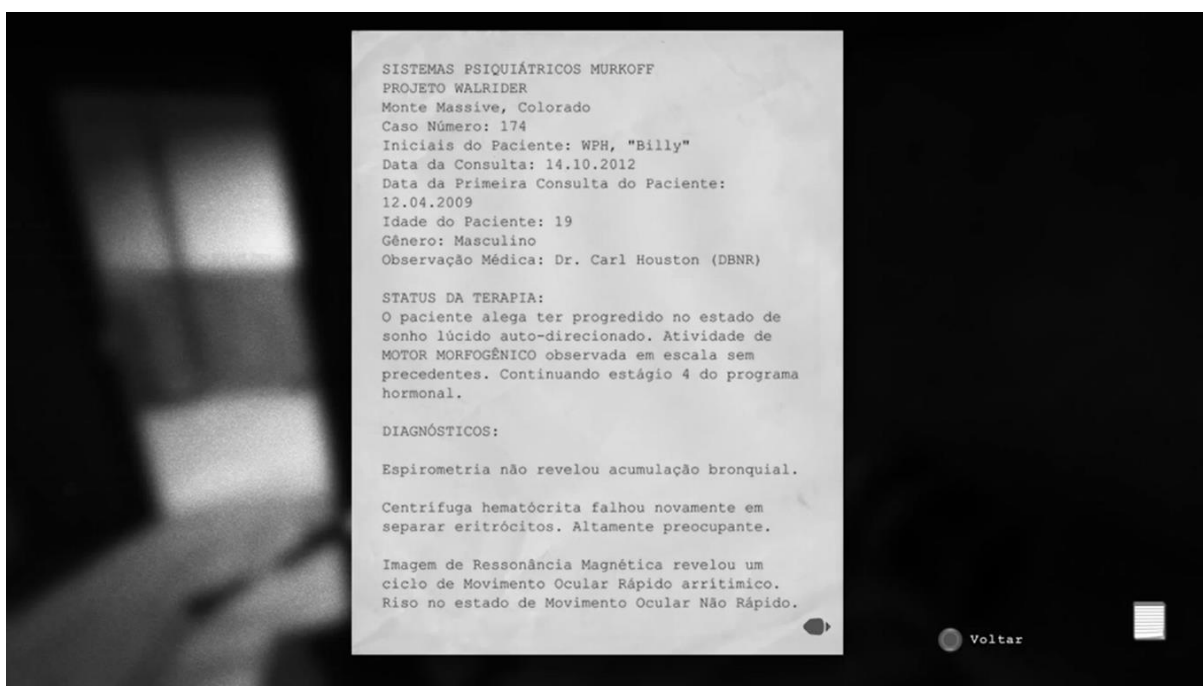


SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast.*

salientados pelo professor em cada texto analisado e, por conseguinte, unindo os próprios textos.

O envolvimento do estudante com o jogo pode ser incrementado pela exposição de novas informações através da nota acima. As datas citadas no texto, 1971, o escândalo de sigilo do governo que havia desativado o manicômio, e 2009, sua reabertura como uma falsa organização de caridade, aproximam os eventos presentes no jogo do tempo vivido pelo jogador/estudante. Características como a caligrafia, já que a fonte usada nas notas simula a letra manuscrita, e os traços informais da escrita precisam ser alvo de reflexão, visto que também interferem nos elementos analisados: a situação de uso, contexto de produção etc.

O terceiro e último exemplo que trazemos é de um *relatório*, talvez o mais formal dentre os exemplos mencionados, expedido por um médico do sistema psiquiátrico Morkoff acerca do Projeto Walrider:



Neste documento, deparamo-nos com etapas bem rígidas de produção, como a datação, localização, referência numérica, identificação, idade e gênero do paciente, identificação do médico, *status* da terapia e diagnóstico. As informações trabalhadas seguem um modelo pré-determinado, menos flexível que a nota e o e-mail, apresentando o uso de linguagem especializada e termos técnicos, como “espirometria” e “centrífuga hematócrito”,

SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast.*

que exigiriam conhecimentos exteriores ao jogo, mas que fornecem a oportunidade de trabalhar a questão do público alvo, “para quem se escreve o quê”, refletindo sobre questões relacionadas ao remetente, seu destinatário e a escolha do registro linguístico utilizado.

Observa-se, assim, que à medida que a diversidade genérica precisa ser trabalhada em aulas de língua portuguesa, a apresentação de gêneros diversos através do suporte digital propiciado pelo uso de videogames, pode ser uma alternativa interessante no que concerne ao trabalho com gêneros textuais em sala de aula.

### **Considerações Finais**

No presente artigo, objetivamos apresentar algumas reflexões iniciais acerca de uma alternativa didática no que diz respeito ao ensino de gêneros textuais. Assim, acreditamos que, na medida em que a apresentação da variabilidade genérica e as funções dos gêneros fazem parte do currículo escolar, o uso do videogame funcionaria como uma imersão, através da qual os alunos fariam contato direto, embora digital, com diferentes gêneros em seus contextos de uso. Percebemos que durante o percurso no jogo *Outlast*, o jogador se depara com vários tipos de gêneros textuais, cada um ligado a uma contexto de uso. Dessa forma, a utilização de videogames como suporte didático nas aulas de língua portuguesa se mostra como uma proposta diferenciada e proveitosa que, se bem trabalhada, poderá despertar a atenção dos estudantes. É interessante lembrar que essa atividade pode ser alterada para diferentes contextos e faixas etárias, a depender do jogo escolhido.

### **REFERÊNCIAS**

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação Verbal*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. *Parâmetros Curriculares Nacionais: PCN + Ensino Médio. Linguagens, códigos e suas tecnologias*. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/linguagens02.pdf>>.

FELÍCIA, Patrick. *Digital games in schools: a handbook for teachers*. Strasbourg: Schoolnet, 2009.

SILVA, Welton Pereira e; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. *Reflexões sobre o ensino de gêneros textuais a partir de videogames: uma proposta com o jogo Outlast*.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação. In: KARWOSKI, A. M.; GAYDECZDA, B; BRIVO, K. S. *Gêneros textuais: reflexões e ensino*. Palmas e União da Vitória, PR: Kaygangue, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. *Gêneros textuais e ensino*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2003.

MUSTAPHAGHAZIRI, Samir; ARENA, Dagoberto Burim. *Ler hipertexto e jogar videogame: aproximações*. Hipertextus: revista digital. n 8, 2012. Disponível em < [http://www.hipertextus.net/volume8/02-Hipertextus-Vol8-Samir-Mustapha-Ghaziri\\_&\\_Dagoberto- Buim-Arena.pdf](http://www.hipertextus.net/volume8/02-Hipertextus-Vol8-Samir-Mustapha-Ghaziri_&_Dagoberto-Buim-Arena.pdf)>.

PRENSKY, M. Digital game-based learning. New York: McGraw-Hill, 2003.

SAITO, Fabiano Santos; SOUZA, Patrícia Nora de. *(Multi)letramento(s) digital(is): por uma revisão de literatura crítica*. Linguagens e diálogos, v. 2, n. 1, p. 109-143, 2011. Disponível em: < <http://linguagensdialogos.com.br/2011.1/textos/19-art-fabiano-patricia.pdf>>.

SILVEIRA, Ana Paula Pinheiro da; ROLIM, Anderson Teixeira. *Virando o jogo: o estudo do gênero videogame na escola*. RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação, Porto Alegre, v 11, n 3, 2013. Disponível em < <http://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/44425>>.

Recebido em ...

Aprovado em ...