

## PRÁTICA DE GAMES: UM UNIVERSO DE EFEITOS E SENTIDOS

Adelaide Maria de Lima Magedanz<sup>1</sup>

*Resumo:* Nos últimos anos, os games se tornaram parte integrante da nossa cultura e atravessam a vida diária de crianças e adolescentes. Caracteriza-se como um universo dinâmico, híbrido, uma prática contemporânea com significados culturais, escolhido pelos jovens, adolescentes e crianças, para brincarem livremente, longe dos olhares disciplinadores de pais e professores. Nesse sentido, procura-se problematizar de que forma os adolescentes constroem sentidos através da cultura dos games, verificar as possíveis implicações na sua vida escolar, buscando entender no que consistem as suas experiências e formas de interação usadas durante o jogo, evidenciadas em suas falas. Essa questão se efetivará mediante a observação de adolescentes, que têm no uso do videogame uma prática recorrente, e de entrevistas orientadas e semiestruturadas; também análise documental e diário de pesquisa. Terá caráter interpretativo, a análise dos dados será qualitativa, norteadas pelos autores Bortoni-Ricardo (2009) e Denzin e Lincoln (2006), tendo em vista uma maior compreensão do discurso dos entrevistados. As questões que nortearão esta pesquisa são: 1) De que forma os adolescentes constroem sentidos através da prática de videogame? 2) Quais as implicações da prática de games na vida escolar dos adolescentes? Utilizando referenciais teóricos do campo dos estudos de novos letramentos e partindo do conceito de jogo apresentado por Huizinga (2012) e Santaella (2007). Com essa pesquisa, espera-se resultados que venham contribuir para a

---

<sup>1</sup> Mestranda em Estudos de Linguagem, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagem (PPGEL), Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT), Cuiabá (MT). Endereço eletrônico: limagedanz@gmail.com.

minha própria prática, trazendo novos olhares relacionados aos jogos digitais na escola.

*Palavras-Chave:* Games. Letramentos. Sentidos.

## **GAMES PRACTICE: A UNIVERSE DE EFFECTS AND MEANINGS**

*Abstract:* In recent years, games have become an integral part of our culture and are present in the daily life of children and adolescents. They are characterized as a dynamic and hybrid universe. A contemporary practice with cultural meanings, games are chosen by young people, adolescents and children to play freely, away from the disciplinary eyes of parents and schoolteachers. In this sense, this paper aims at discussing how adolescents construct meanings through the culture of games, verifying the possible implications on their school life. It also tries to understand what are their experiences and forms of interaction used during the game, made evident in their enunciations. That target will be accomplished through the observation of adolescents who have the use of video games as a recurring practice, and through oriented and semi-structured interviews; in addition to documentary analysis and research diary. This work will have an interpretative nature and the data analysis will be qualitative, guided by the authors Bortoni-Ricardo (2009) and Denzin and Lincoln (2006), in order to have a better understanding of the discourse of the interviewees. The questions that will guide this research are: 1) how adolescents construct meanings through the videogame practice. 2) What are the implications of gaming practice in the school lives of adolescents? Using the theoretical framework of the new literacies studies and the concept of games presented by Huizinga (2012) and Santaella (2007), this research aims at obtaining results that

may contribute to my own practice, bringing new perspectives related to digital games at school.

*Keywords:* Games. Literacies. Meanings.

## **Introdução**

A disseminação de estudos acerca dos games na ambiência acadêmica brasileira começou no final dos anos noventa, com os primeiros estudos defendidos, que tinham esse objeto como fenômeno cultural. De acordo com Huizinga (2012), o jogo não é exclusivo desta ou daquela sociedade e, muito menos, exclusividade da espécie humana — em todas as culturas o jogo está presente e os animais também jogam. O autor assevera, ainda, que o jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está cheio das duas qualidades mais nobres com que somos capazes de ver as coisas: o ritmo e a harmonia.

Dentro desse prisma, é compreensível o interesse de jovens e adolescentes, envolvidos em algum tipo de jogo, passarem horas se divertindo, trocando conhecimentos, interagindo experiências, habilidades sendo cada vez mais aperfeiçoadas; tornando-se verdadeiros especialistas dentro desse universo e, assim, caracterizando a prática de jogar videogame, como prática de letramento, reforçando a necessidade de estudos acerca desse artefato, a fim de entendê-lo para uma possível aproximação entre a prática do docente e do aluno, e poder usá-lo como uma atividade educacional. É sabido que os jogos trazem elementos culturais, históricos e sociais, apropriam-se de uma multiplicidade de linguagens visuais, auditivas, espaciais, gestuais, que ampliam suas habilidades que não são abordadas no meio escolar, distanciando do contexto vivido na escola, em que o ensino ainda apresenta caráter estruturalista.

É nesse contexto que teóricos (BUZATO, 2007; JORDÃO, 2007; ROJO, 2009) vêm enfatizando a importância dos

estudos de novos letramentos, entendidos como práticas sociais que podem ser manifestadas de diferentes formas, em lugares diferentes e em situações distintas. Destaca-se que certos artefatos digitais têm um uso bem desenvolvido de algumas habilidades que a escola deveria, hoje, tomar por função desenvolver, tais como: letramentos da cultura participativa/colaborativa, letramentos críticos, letramentos múltiplos e multiletramentos.

Nessa perspectiva, é relevante ressaltar uma dessas práticas sociais, o videogame, que se tornou um costume em diversos contextos da vida de jovens, adolescentes e crianças, também vivenciado entre as paredes da escola, tornando-se um elemento instigador no campo de estudos dos *games*. São engajados em diversos eventos de letramentos que são pouco observados pela instituição. Assim, diante desse conflito, a investigação, em andamento, procura problematizar de que forma os adolescentes constroem sentidos através da cultura dos *games*, verificar as possíveis implicações na vida escolar de cinco adolescentes, buscando entender no que consistem as suas experiências e formas de interpretação relacionadas ao jogo. Esta se ancora nos pressupostos da pesquisa interpretativista (BORTONI-RICARDO, 2009; FLICK, 2009), e se efetivará mediante a realização da observação de adolescentes que têm no uso do videogame uma prática recorrente, e de entrevistas orientadas; também, análise documental, diário de pesquisa. A análise dos dados deverá ser qualitativa, tendo em vista uma melhor compreensão do discurso dos adolescentes entrevistados. Devido ao estudo em andamento, alguns apontamentos se apresentam de forma parcial, com base em observações prévia, também, diário de pesquisa.

## Referencial teórico

Hoje em dia, com a exigência da tecnologia efetivada em nosso meio, o uso da linguagem requer novas habilidades, como: saber pesquisar, enviar um e-mail, utilizar redes sociais, entre outros, segundo as necessidades de cada um. Silva (2013) vem dizer que as práticas sociais tomaram um perfil diferente, requerendo ações novas entre os participantes. Tomamos, como exemplo, algumas habilidades desenvolvidas num *game*: manusear um controle, a descoberta de pistas para prender bandidos, entender o processo de negociação entre jogadores, enfim, saber se apropriar do jogo sem a necessidade do deslocamento geográfico, que hoje faz parte do mundo contemporâneo, emergindo novas práticas letradas e novas formas de leitura e escrita.

Ao citar práticas letradas nesta discussão, entende-se que seja pertinente buscar noções acerca do termo letramento que, etimologicamente, conforme Soares (1996), vem do latim *littera* (letra), com o sufixo —cy, que designa qualidade, condição, *estado*, fato de ser e, em inglês, *literacy* que significa letramento. Isso expressa que *literacy* é uma condição assumida por aquele que aprende a ler e escrever, trazendo consequências sociais, culturais, políticas, econômicas, cognitivas e linguísticas para o indivíduo que deseja seu uso, de modo que seja envolvido nas práticas sociais de leitura e de escrita.

Interessa ainda ressaltar, sobre a pluralização da palavra letramentos, Soares (2002) acredita que a mesma se dá pela necessidade de reconhecer que, com o surgimento de vários tipos de tecnologia de escrita, originaram vários letramentos, novas práticas sociais, tornando-as mais complexas e acrescenta ainda que essa pluralização vem sendo reconhecida internacionalmente para designar efeitos cognitivos, culturais e sociais.

Rojo (2009), em seu livro "Letramentos Múltiplos, escola e inclusão social", exemplifica o dia de uma professora, repleto de eventos de letramento, como na escola, onde quase todas as atividades são eventos de letramento, e cita algumas delas: faz chamadas, dá aulas, lê textos e livros didáticos com os alunos, corrige avaliações e exercícios, atribui notas etc. Também em casa, janta, vê novelas e namora um pouco no MSN, pois seu parceiro vive numa cidade próxima. Por último, faz algumas atividades on-line de seu curso universitário.

Sobre essa questão, a autora considera que o conceito de alfabetismo disputa espaço com o sentido de letramento(s). Concorde com Soares (1996), como sendo um conceito complexo e sócio historicamente determinado: "complexo, em primeiro lugar, porque esse estado ou condição envolve tanto as capacidades de leitura como as de escrita. Em segundo lugar, essas capacidades são múltiplas e muito variadas". Mas essa disputa entre letramento e alfabetismo, conforme Soares (2003), não chegou a ter uma vida acadêmica longa ou notória. A autora afirma em uma publicação de 1995 que o termo 'alfabetismo' causava "estranheza aos falantes do português, enquanto seu contrário seja termo de utilização corrente" (SOARES, 2003, p. 28).

Com a presença da tecnologia, novas modalidades de práticas sociais de leitura e escrita são disponibilizadas, vindo a somar ao termo letramento, concebido enquanto sistemática de práticas e eventos sociais de usos diversos de leitura e de escrita na cultura do papel (KLEIMAN, 1996). Com a utilização massiva da web no cotidiano das pessoas, surge uma nova forma de linguagem, designada de letramento digital.

Para uma melhor compreensão do conceito de letramento na cibercultura<sup>2</sup>, Magda Soares (1996) argumenta que

---

<sup>2</sup> Cibercultura é a cultura que surgiu a partir do uso da rede de computadores, através da comunicação virtual, a indústria de  
270 | Letramento e diferença cultural

cada uma das tecnologias tem determinados efeitos sociais, cognitivos e discursivos, resultando em modalidades diferentes de letramento, sugerindo que esse termo seja pluralizado, ou seja, há letramentos, não letramento. Lembra que há autores que consideram letramento como, práticas de leitura e escrita. Cita Kleiman (1995, p. 19): “Podemos definir hoje o letramento como um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos”. Seguindo o argumento dessa autora, essa concepção pressupõe que os indivíduos ou grupos sociais que dominam o uso da leitura e da escrita e, portanto, têm habilidades e atitudes necessárias para uma participação eficiente em situações em que práticas de leitura e/ou de escrita têm uma função essencial para manter a interação com os outros e com o mundo, conferindo, dessa forma, o estado ou condição de inserção na sociedade letrada.

No entendimento desses conceitos de letramento, pode-se antever uma complexidade de habilidades que devem ser desenvolvidas pelo indivíduo, pelo fato de que estamos vivendo, hoje, novas práticas de comunicação propiciadas pela tecnologia. Nessa direção, especificamente no caso dos games, caracterizam um universo dinâmico, usado apenas como diversão pelos jovens, crianças e adolescentes; se sentem livres para desenvolver práticas de leitura e escrita, distintas das que o mundo real oferece, distante das costumeiras práticas de codificação e decodificação, pois trabalham a mente de forma diferenciada do convencional, aprimoram noções espaciais, abstrações e contextos que seriam difíceis de expressar em palavras; também buscam sentidos, se socializam e interagem com outros servidores de jogos, portanto, podem encontrar inúmeras possibilidades de aprendizado.

---

entretenimento e o comércio eletrônico. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org>>.

Diante de tais práticas, é possível tencionar, ainda, que, na sociedade contemporânea, alunos adolescentes se apropriam de novas formas de comunicar, sendo o mais comum, a prática de uma segunda língua para a resolução das atividades trazidas nos jogos; percebem a amplitude proporcionada pelos elementos presentes nos games para uma contextualização sociocultural de universos informativos complexos.

De maneira geral, essas informações contribuem para ilustrar como se configuram as práticas sociais de que jovens, crianças e adolescentes estão se apoderando, inclinando na direção de novas reflexões e posturas, por parte da instituição escola, espaço em que esse tipo de letramento está muito presente. Nesse sentido, nas palavras de Rojo (2009, p. 11), se defende que “Um dos objetivos principais da escola é possibilitar que os alunos participem das várias práticas sociais que se utilizam da leitura e da escrita (letramentos) na vida da cidade, de maneira ética, crítica e democrática”.

## **Na direção da busca de sentidos dos games**

Embora os *games* tenham despertado interesse por parte de pesquisadores nos últimos anos, nota-se, que os argumentos descobertos, até hoje, não conseguem convencer ou não são suficientes para uma melhor compreensão acerca desse letramento, fazendo com que novas buscas sejam necessárias, novas reflexões sobre esse universo híbrido, ocupado diariamente por jovens e adolescentes que passam horas dentro de um jogo, brincam livremente, longe dos olhos disciplinados dos adultos, um mundo possível porque, no jogo, ambos são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro (SANTAELLA, 2007, p. 413).

Ao questioná-los sobre o grande interesse em jogar um game, demonstraram prazer e conhecimento acerca desse universo que, segundo os alunos adolescentes, sendo aco-



lhedor, além da oportunidade de poder competir e escapar da realidade escolar que só exige responsabilidades, onde têm que, forçosamente, desenvolver exercícios de repetição sem sentido e atividades monótonas e controladoras. Nesse sentido, Paula Sibília (2012, p. 65) ressalta:

[...] não admira que agora, quando as novidades das últimas décadas, substituíram em boa medida os estilos de vida precedentes, a sala de aula escolar tenha se convertido em algo terrivelmente “chato”, e a obrigação de frequentá-la implique uma espécie de calvário cotidiano para os dinâmicos jovens contemporâneos. A apatia e o escasso entusiasmo que eles demonstram em tais contextos seriam sintomáticos dessa falta de sentido, evidenciada também pelas altíssimas taxas de “deserção escolar” que se constatam em todo o mundo (grifos da autora).

Um exemplo ilustrativo disso são as aulas nos Laboratórios de Informática: estando eu, coordenando um desses laboratórios em uma escola da rede pública, ao receber turmas para desenvolver atividades formais, trabalhadas pelo professor em sala de aula, foi possível notar o interesse desses jovens e adolescentes pelo jogo. Qualquer distração por parte do professor, lá estavam, conectados em algum jogo e, logo que descobertos, eram duramente repreendidos, confirmando o que Sibília (2012) diz sobre a chatice das aulas e que professores, por sua vez, muitas vezes não sabem como enfrentar esse novo conflito, mostrando algum tipo de desconforto.

Diante dessas observações, acreditamos que seja relevante buscar compreender de que forma os adolescentes constroem sentidos através dos games, como se apropriam disso, entender no que consistem as suas experiências e formas de interpretação relacionadas ao jogo. Considerando que os adolescentes já vão à escola com determinadas com-

petências que, muitas vezes, superam as dos professores. São habilidades que não são obtidas em contextos de ensino, como escolas, mas são adquiridas informalmente, ou seja, fora das paredes escolares. E, para que isso se torne real, exige uma tomada de atitudes por parte de nós professores: entrar no jogo, conhecer os mecanismos e caminhos que poderemos usar como uma possível reflexão crítica com a prática dos jogos.

Teóricos empenhados nos estudos acerca de videogames (GEE, 2007; PRENSKY, 2001) notaram que os jogos têm potencial para a aprendizagem, pois podem ser espaços em que ocorrem vínculos de sociabilidade, de desenvolvimento cognitivo e que são permeados pela interação e interatividade. Além do quesito diversão, os jogos permitem a seus usuários, dentre outras características, o reconhecimento e o entendimento de regras existentes, a identificação dos contextos em que elas aparecem e, até mesmo, a possibilidade de sua subversão e modificação.

Paula (2011), em seu estudo “A Prática de Jogar Videogame Como Um Novo Letramento”, traz apontamentos acerca dos principais saberes necessários para um trabalho com os *games* no contexto escolar. O autor argumenta em benefício da necessidade de integrar, na educação, de maneira consciente, conhecimentos sobre o videogame, também as maneiras de como se comportam e como são entendidos pelos sujeitos em suas práticas extraclasse, em contraste com outros contextos de leitura.

Nesse direcionamento, concordamos com os argumentos desse autor, pois, para que essa abordagem, frente aos *videogames*, se torne possível, é necessário que se compreenda como se dá a interação e a construção de sentidos nesses jogos, visto que elas possuem características bastante destoantes das formas mais tradicionais de leitura, que ainda estão presentes nas práticas educacionais da atualidade.

Gee(2007) esclarece, portanto, que games são artefatos culturais e, como tais, refletem valores e apoiam visões específicas de mundo, que exigem saberes por parte do aprendiz, no sentido de não apenas entender e produzir significados em um determinado domínio semiótico<sup>3</sup> de jogo, mas aprender a pensar sobre esse domínio como um complexo sistema de partes inter-relacionadas. No mesmo sentido, esse autor faz a afirmativa de que os videogames são uma forma de letramento multimodal por excelência, tendo em vista que vão além das palavras e imagens, para incluir sons, música, movimento e sensações corporais. Quando jogamos um game, usamos um conjunto de práticas para extrair significados de uma série de códigos semióticos. Compreender significados é uma forma ativa de aprender e isso atrai muito, preferencialmente, os jovens da atualidade.

Nesse sentido, retomo o discurso de Rojo (2009), em que caracteriza os games como sendo uma dessas mídias, uma prática dinâmica, múltipla, híbrida e, também, textos multimodais e multiculturais que integram a linguagem; novos letramentos estão incorporados; enfim, um universo em que os alunos adolescentes estão imersos. Saber se jogam por diversão ou jogam um game de maneira “produzúria”, como essa prática de letramento é interpretada, como torná-la útil e favorável aos que jogam, é uma necessidade. Para isso, entendemos que seja necessário entrar no jogo, saber como os adolescentes se apropriam dessas práticas letradas.

Dentre esses textos multimodais e multiculturais, incluímos o videogame, como um artefato multiletrado, que precisa ser entendido e, para tal, faz-se necessário ocupar esse universo, entrar no jogo para saber como são interpretados, até porque o adolescente pode realizar ações e, ao

---

<sup>3</sup> Gee (2007, p. 19) define “domínios semióticos” como sendo “um conjunto de práticas que recruta uma ou mais modalidades (ex.: língua oral ou escrita, imagens, equações, símbolos, sons, gestos, gráficos, etc.) para comunicar tipos distintos de significados”.

mesmo tempo, pode não ter muita criticidade nas questões que envolvem o jogo, como o grau de violência, sobre a sustentabilidade nos temas, e o professor tem um papel relevante, no sentido de interferir nessa realidade híbrida, visto pelos usuários adolescentes como entretenimento. São envolvidos por sensações, atitudes e hábitos, encontram um universo que valoriza a superação; a cada jogo, uma experiência nova, na qual é possível viver um mundo prazeroso, fora de seu universo real, tendo influência direta sobre os eventos que ocorrem à sua volta, desde escolher companheiros, missões, e finais em *Mass Effect*, ou então, simplesmente administrar uma cidade, como em *Sim City*. Enfim, os jogos de videogame apresentam significantes e significados, intimamente ligados a elementos culturais, históricos e sociais. Trata-se de um universo multifacetado, onde os jogadores podem encontrar inúmeras possibilidades de aprendizado.

Mesmo imersos nesse território multiletrado, sabemos que o adolescente, o principal agente dessa prática, não tem, naturalmente, uma capacidade crítica mais alargada, ou seja, consome o produto e pouco questiona; e o professor, como coordenador, na perspectiva do letramento crítico, é o mediador do conhecimento. Jordão (2007), na concepção de língua e seu impacto na contemporaneidade, aborda que: “é papel do professor, ampliar seu leque de procedimentos interpretativos e visões de mundo, para poder ajudar os alunos a ampliarem também os seus, ou seja, o professor precisa expor seus alunos a diferentes textos e a diferentes modos de ler e construir sentidos”. Nesse caso, tratando de games, os alunos são os especialistas, onde as ações serão compartilhadas e o professor atua como coordenador desses sentidos que, possivelmente, são construídos nessa modalidade de letramento.

## **Algumas considerações finais**

O que se pretende, com esta discussão, é tentar refletir as formas de construção de sentidos que são atribuídas aos games pelos adolescentes. Assim, o desejo de propor um estudo em entender os sentidos que os adolescentes dão ao videogame, parte da necessidade de vencer o desconforto que há ao tratar desse assunto, pois é visto apenas como lazer, desconsiderando o que se baseia na literatura vigente, o fato de os jogos transmitirem valores culturais e consentirem visões de mundos específicos. Indicam ter bons exemplos de como ensinar, desencadeando transformações no sujeito, onde os adolescentes podem encontrar possibilidades de aprendizado. O jogo possibilita ao jogador uma influência direta sobre eventos que ocorrem à sua volta, é um ambiente único, de modo geral, livre de preconceitos, todos podem participar, sem distinção classista, racial ou sexista, no qual as únicas coisas que importam é a sua habilidade e superação.

Partindo da premissa de que os jogos são manifestações culturais e refletem momentos históricos, passado e futuro, pois todo jogo tem seu contexto-histórico social, avistamos possibilidades de construir sentidos se, integrado a outros conhecimentos dentro dessa mídia, se discutir crenças, ideologias, problematizar questões sociais, partindo de uma perspectiva social crítica, ética e democrática, refletidas nos games como a colonialidade de poder, discriminação classista, sexista, religiosa, questões de diferenças, enfim, se empossar desse momento de imersão que o jogo permite e fazer com que o adolescente pense, reflita, dialogue com os acontecimentos da nossa história.

No entanto, para que essa interpelação frente ao videogame seja possível, acreditamos, inicialmente, na compreensão de forma como se dá a interação e a construção de sentidos nesse universo aberto, sem limites, híbrido, multimodal, em que a palavra de ordem é a superação; talvez mais

que um resultado final, fechado, porque, no universo dos games, sempre há uma segunda chance, um recomeçar do fazer diferente, uma oportunidade de utilizar novas estratégias para resolver problemas que surgem continuamente, o que nem sempre acontece na vida real.

## Referências

BORTONI-RICARDO, S. M. *O professor pesquisador: introdução à pesquisa qualitativa*. 2. ed. São Paulo: Parábola, 2009.

BUZATO, M. E. K. Letramentos multimodais críticos: contornos e possibilidades, *Revista do Programa de Estudos Linguísticos e Literários em Inglês*, FFLCH/USP, São Paulo, p. 108-144, dez. 2007.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. *O Planejamento da pesquisa qualitativa — teorias e abordagens*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FLICK, U. *Introdução à pesquisa qualitativa*. Trad. Joice Elias Costa. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GEE, J. P. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave/Macmillan, 2007.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 6. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2012.

JORDÃO, C. M. As lentes do discurso: letramento e criticidade no mundo digital. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, UNICAMP, Campinas, v. 46, n. 1, Jan./Jun. 2007.

PAULA, G. N. de. *A Prática de jogar videogame como um novo letramento*. 2011. 141 f. Dissertação (Mestrado em Educação) — Departamento de Educação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2011.

PRENSKY, M. Digital native digital native, digital imigrant. On the Horizon. *NBC University Press*, Chicago, v. 9, n. 5, out. 2001.

ROJO, R.; MOURA, E. (Org.). *Multiletramentos na escola*. São Paulo: Parábola Editorial, 2012. (Estratégias de Ensino, 29).

ROJO, R. *Letramentos Múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SANTAELLA, L. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SIBILIA, P. *Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão*. Trad. Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SILVA, D. P. Jogo de interface textual: práticas de letramento em MUD. In: ROJO, Roxane. (Org.). *Escol@ conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola Editorial, 2013. p. 13-36.

SOARES, M. Letramento em verbete: *O que é letramento?* Presença pedagógica, Belo Horizonte, v. 10, n. 2, seção Dicionário Crítico da Educação, jul./ago. 1996.

[Recebido: 10 set. 2015 — Aceito: 11 nov. 2015]