
RECURSOS MULTIMÍDIAS PARA A EDUCAÇÃO: O AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO SUPERIOR A DISTÂNCIA

Jorge de Sousa Santos¹⁹

RESUMO

Este artigo traz uma reflexão acerca dos recursos multimídias para a educação. Tem por objetivo central a discussão sobre o ambiente virtual de aprendizagem na educação superior a distância. Apresenta como elemento substancial para esta produção, as possibilidades de uso de mídias digitais ou linguagem audiovisual na produção de material didático: aplicabilidade no contexto educacional inclusivo, ponderando acerca dos tipos de mídias digitais que estão sendo utilizadas na atualidade. Essa pesquisa classifica-se como bibliográfica, uma revisão de literatura, de caráter qualitativo e enquadra-se na categoria explicativa. Para colaborar com esta construção, este artigo aponta, ainda, algumas contribuições relevantes sobre a temática de diferentes autores que surgiram no decorrer da realização da pesquisa. Apresenta, ainda, o papel dos professores frente ao processo educativo no século XXI e dos arranjos contemporâneos para assegurar a integração ao currículo das novas tecnologias digitais na educação. E, conclui-se que, a materialização das ações se manifesta considerando as necessidades históricas, sociais e cognitivas dos alunos nos espaços de aprendizagem físicos ou virtuais.

Palavras-chave: Educação a Distância. UAB. AVEA. Moodle. Recursos Multimídias

ABSTRACT

This article provides a reflection on the use of multimedia resources in education, with a central focus on the discussion of virtual learning environments in higher distance education. It highlights the significant role of digital media or audiovisual language in the creation of educational materials, emphasizing their applicability in inclusive educational contexts and considering the various types of digital media currently in use. This research is classified as a literature review, with a qualitative character falling into the explanatory category. To contribute to this discourse, the article also references relevant insights from different authors that have emerged during the research process. Additionally, it discusses the role of teachers in the educational process of the 21st century and contemporary arrangements for integrating new digital technologies into the curriculum. In conclusion, it emphasizes that the implementation of these actions should take into account the historical, social, and cognitive needs of students in both physical and virtual learning spaces.

Keywords: Distance Learning. UAB. AVEA. Moodle. Multimedia Resources.

¹⁹ Licenciado em Pedagogia (UEG). Especialista em Currículo e Prática Docente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (UFPI), e em Linguagem, Suas Tecnologias e o Mundo do Trabalho (UFPI). Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. e-mail.: jorge.pedagogo@outlook.com

INTRODUÇÃO

O objetivo central da pesquisa é fazer uma reflexão sobre os recursos multimídias para a educação superior frente às tendências educacionais na contemporaneidade, especificamente no que se refere ao ambiente virtual de aprendizagem na educação superior a distância. Ademais, refletir sobre as possibilidades de uso de recursos multimidiáticos na produção de material didático e o uso e aplicabilidade no contexto educacional inclusivo, ponderando acerca dos tipos de mídias digitais que estão sendo utilizadas na atualidade. Sob essa perspectiva, o trabalho advém de estudos que têm discutido acerca da inserção das tecnologias digitais nos ambientes de aprendizagem e cotidiano de alunos nativos digitais.

Essa pesquisa classifica-se como bibliográfica, uma revisão de literatura. Segundo Gil (2010) a revisão de literatura está inserida no contexto de base em elementos conceituais já publicados, nesse sentido, o referencial teórico foi desenvolvido tendo como base livros, artigos científicos, leis, e outras produções acadêmicas e científicas.

O presente estudo tem caráter qualitativo, conforme Silva e Menezes (2005) a pesquisa qualitativa é a que estabelece relação entre os fatores objetivos e subjetivos que não podem ser expressos de forma quantitativa. Richardson (2008) salienta essa forma de pesquisa como aquela que não se pode medir em níveis numéricos, há subjetividades e nuances que não são quantificáveis por si só.

Os métodos utilizados indicaram os levantamentos bibliográficos documentais e as considerações finais em que podem ser apontados possíveis debates para a compreensão das questões levantadas.

Essa pesquisa se enquadra na categoria explicativa que, de acordo com Gil (2010), se baseia na identificação de causas e fatores que causam o tema a ser trabalhado. A pesquisa foi realizada durante a segunda quinzena do mês de setembro e primeira quinzena de outubro de 2023, na qual se buscou livros, artigos, revistas, sites científicos e periódicos com as seguintes palavras-chave: Educação a Distância. UAB. AVEA. Moodle. Recursos Multimídias.

Diante do exposto, o presente estudo destaca, enquanto fundamentação teórica uma síntese a respeito da cultura digital e de educação na contemporaneidade a partir de contribuições sobre a temática sob a ótica de autores como: Brasil (1988; 1996; 2006; 2015; 2017); Felder (1996); Miranda (2001); Prensky (2001); Faria (2002); Paiva (2003); Kenski (2005); Mazzardo (2005) Maia; Mattar (2007); Filatro (2008); Moore; Kearsley (2008); Moran (2007); Balansin (2011); Lombardozzi (2015).

As considerações finais apontam que, na contemporaneidade, os recursos multimídias têm desempenhado um papel fundamental na transformação da educação. Eles proporcionam acesso a recursos educacionais diversos, permitem a personalização do aprendizado e incentivam a colaboração entre estudantes. No entanto, é essencial lembrar que a eficácia das mídias digitais na educação depende da integração cuidadosa com abordagens pedagógicas sólidas e da garantia de equidade no acesso. Portanto, os recursos multimídias são ferramentas poderosas, mas devem ser utilizados de forma criteriosa e consciente para promover um ensino de qualidade na era digital. À medida que a tecnologia continua a avançar, é essencial que as instituições de ensino a distância continuem a explorar e aprimorar o uso desses recursos para melhorar ainda mais a qualidade da educação superior a distância.

1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1 A Educação Superior a Distância no Brasil

A modalidade de ensino a distância tem se expandido significativamente nas últimas décadas, possibilitando o acesso aos mais elevados níveis de ensino e a democratização do ensino superior, rompendo, assim, paradigmas e diminuindo barreiras espaço-temporal a um público amplamente diversificado, que antes por razões diversas eram privados do direito público e subjetivo de acesso e permanência à educação, conforme está previsto no Art. 208, parágrafo 1º da Carta Magna, CF/1988.

Enquanto modalidade de ensino, a Educação a Distância é regulamentada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB, Lei 9.396/1996. Tendo em vista o disposto no Art. 80 da LDB (1996), que dispõe a respeito da incumbência do Poder Público em incentivar o desenvolvimento e a promoção de programas de ensino a distância, perpassando por todos os níveis e modalidades de ensino, e de educação continuada, o Decreto 9.057/2017 que regulamenta o Art. 80 da Lei supracitada, que versa sobre esta modalidade, a define como:

considera-se educação a distância a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos. (Brasil, 2017, p. 1).

A Universidade Aberta do Brasil (UAB), em particular, desempenha um papel fundamental nesse cenário, oferecendo cursos superiores de qualidade a estudantes de todo o país. Instituída pelo Decreto nº 5.800/2006 com a finalidade de expandir e interiorizar a oferta

de cursos e formação em nível superior no Brasil, com objetivos de ampliar o acesso à educação, reduzir desigualdades de oferta de educação superior, fomentar o desenvolvimento da modalidade a distância, bem como a pesquisa e inovação apoiadas nas tecnologias de informação e comunicação.

A Universidade Aberta do Brasil (UAB) traz esse conceito de “aberta”, porque é para todos. O conceito incorporado neste projeto adere à filosofia da *Open University*, que abraça o termo "aberta" como uma abordagem para conceber a universidade com diversas estruturas curriculares. Esse modelo de universidade virtual busca promover melhorias significativas na sociedade, uma vez que tem como objetivo atender a todas as classes econômicas.

A *Open University* e a Universidade Aberta do Brasil (UAB) são instituições de ensino a distância que compartilham a missão de promover a educação acessível a um público amplo, incluindo pessoas de diferentes origens e classes econômicas. No entanto, elas são entidades separadas e operam em contextos diferentes. Embora ambas as instituições compartilhem o compromisso de tornar a educação superior acessível e flexível, elas atuam em contextos diferentes e têm estruturas distintas. A *Open University* é uma universidade independente no Reino Unido, enquanto a UAB é um programa de ensino a distância que opera no âmbito das instituições públicas de ensino superior brasileiras.

Nesse contexto, no qual a difusão de tecnologias no ensino superior se faz presente, os recursos multimídia desempenham um papel crucial na criação de um ambiente de aprendizagem que potencialize as habilidades dos discentes, seja eficaz e envolvente a fim de promover uma educação de qualidade, de forma a contemplar a todos de maneira equânime independente da especificidade de cada aluno.

2.2 Recursos Multimídia na Educação Superior a Distância

Recursos multimídia englobam uma variedade de elementos, como vídeos, áudios, animações, imagens, simulações e textos interativos, que podem ser incorporados em ambientes virtuais de aprendizagem. Moran (2017, p. 26) ressalta que: “A combinação de metodologias ativas com tecnologias digitais móveis hoje é estratégica para a inovação pedagógica.”. O uso desses recursos na educação superior a distância pode enriquecer a experiência de aprendizado de diversas maneiras, tais como:

Engajamento dos Alunos: A incorporação de tecnologias e recursos multimidiáticos no fazer pedagógico, por exemplo, pode tornar o conteúdo mais dinâmico e envolvente, trazendo o foco dos alunos para o processo de aprendizagem. De acordo com Kenski (2005):

[...] aproveitar o interesse natural dos jovens estudantes pelas tecnologias e utilizá-las para transformar a sala de aula em espaço de aprendizagem ativa e de reflexão coletiva; capacitar os alunos não apenas para lidar com as novas exigências do mundo do trabalho, mas, principalmente, para a produção e manipulação das informações e para o posicionamento crítico diante dessa nova realidade (Kenski, 2005, p. 103).

Os estudantes de hoje, que cresceram imersos na tecnologia digital desde a infância, apresentam diferenças fundamentais em relação às gerações anteriores. De acordo com Prensky (2001), eles já não se encaixam no perfil tradicional de alunos para os quais o sistema educacional foi originalmente concebido.

Aprendizagem Autônoma: Recursos multimídia permitem que os estudantes acessem o material de aprendizado de forma assíncrona, adaptando-o às suas próprias necessidades e ritmo de estudo. Isso promove a aprendizagem autônoma, uma característica valorizada na educação a distância. No que se refere à autonomia do estudante, Moore e Kearsley (2008) destacam:

O conceito de autonomia do aluno significa que os alunos têm capacidades diferentes para tomar decisões a respeito do seu próprio aprendizado. A capacidade de um aluno para desenvolver um plano de aprendizado pessoal, a capacidade para encontrar recursos para o estudo em seu próprio ambiente comunitário ou de trabalho e a capacidade para decidir sozinho [...]. (Moore; Kearsley, 2008, p. 245).

Portanto, os discentes da modalidade de educação a distância para além do autodidatismo devem evidenciar em sua identidade estudantil habilidades como: gerenciamento de estudos, disciplina, organização, planejamento, familiaridade com os recursos tecnológicos. Maia e Mattar (2007) enfatizam que: “Os aprendizes devem ter novas habilidades para serem capazes de estudar em ambientes informatizados de aprendizagem, característicos da sociedade da informação e do conhecimento” (Maia; Mattar, 2007, p. 85).

Variedade de Estilos de Aprendizado: Diferentes alunos têm diferentes estilos de aprendizado. A utilização de recursos multimídia abrange uma variedade de estilos de aprendizagem, tornando o ensino mais inclusivo e adaptativo. Os estilos de aprendizagem, de acordo com a teoria de Felder (1996), refletem as preferências individuais e as características que predominam na maneira como as pessoas absorvem e assimilam informações. Ressalta-se que esses estilos de aprendizagem podem ser encarados como habilidades com potencial de serem cultivadas e aprimoradas ao longo do tempo.

2.2 A Universidade Aberta do Brasil (UAB) e os Recursos Multimídia no Ambiente Virtual de Ensino e Aprendizagem (AVEA) na Plataforma Moodle

A UAB tem se destacado na integração de recursos multimídia em seus cursos a distância. Por meio da plataforma *Moodle*, os discentes têm acesso a uma ampla gama de

materiais de aprendizado, incluindo videoaulas, *podcasts*, simulações interativas, *ebooks*, áudios, apresentações em slides, imagens, textos digitais (em PDF e outros formatos) e ferramentas interativas, como: fóruns de discussão, avaliações *online* e colaboração em tempo real. Esses recursos são fundamentais para envolver os alunos, facilitar a compreensão do conteúdo e promover a interação entre estudantes e professores. Esses recursos são cuidadosamente elaborados para complementar os materiais escritos e promover uma experiência de aprendizado completa e enriquecer o aprendizado.

De acordo com Filatro (2008), o ambiente virtual de ensino e aprendizagem (AVEA), “refletem o conceito de sala de aula *online*” na qual “a ideia de sistema eletrônico está presente, mas é extrapolada pelo entendimento de que a educação não se faz sem ação e interação entre as pessoas” (Filatro, 2008, p. 120). Para Mazzardo (2005), é um importante recurso à educação presencial e a distância, visto que:

Possibilita a interação com os envolvidos, interatividade com as ferramentas, disponibilização de materiais, uso de bibliotecas virtuais, publicação das produções dos alunos, desenvolvimento de trabalhos colaborativos, comunicação síncrona e assíncrona, entre outras. (Mazzardo, 2005, p. 52).

Mazzardo (2005) a fim de enfatizar o papel do professor enquanto um agente importante no processo de planejamento e implementação das ações didático-pedagógicas nos espaços virtuais, faz uso da terminologia AVEA, ao invés de tão somente AVA, e coloca em evidência à valorização do profissional que medeia o conhecimento e que transcende as barreiras da educação a distância.

O *Moodle (Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment)*, desenvolvido no final da década de 1990 e lançada sua primeira versão em 2001, pelo educador e programador australiano Martin Dougiamas, constitui-se sob o ideário de uma perspectiva teórica construtivista social, na qual fundamenta-se pela construção de conhecimentos em grupo e de forma colaborativa. Conforme Lombardozzi (2015, p. 13), “um ambiente de aprendizagem colaborativo está entre os mais inovadores, porque seu foco é reunir pessoas com ideias semelhantes para que possam compartilhar e desenvolver novos conhecimentos e práticas”. É uma plataforma de ensino a distância (EaD) de código aberto amplamente utilizada em todo o mundo com a oferta de uma variedade de funcionalidades projetadas para apoiar o ensino *online*, a colaboração e a gestão de cursos.

Algumas das principais funcionalidades da Plataforma *Moodle* para o ensino a distância são:

Gestão de Conteúdo: O *Moodle* permite que professores carreguem, organizem e compartilhem recursos de aprendizagem, como: documentos, vídeos, *links* da *web* e apresentações. Logo, para Filatro (2008), as plataformas ou ambientes virtuais possibilitam “a publicação, o armazenamento e a distribuição de materiais didáticos, assim como a comunicação entre alunos e equipe de suporte.” (Filatro, 2008, p.120).

Fóruns de Discussão: Os *fóruns* permitem a interação e discussão entre alunos e professores. Eles são usados para debates, esclarecimento de dúvidas e compartilhamento de informações. Segundo Faria (2002), “Fórum é o lugar para fomentar debates, aprofundar ideias, lançando questões ou respondendo, estimulando a participação e o retorno dos alunos” (Faria, 2002, p. 135).

Atividades e Tarefas: Permite ao docente criar tarefas, questionários, pesquisas e outros tipos de atividades de avaliação. Os alunos podem enviar suas respostas e trabalhos diretamente na plataforma.

Chat e Mensagens: O *Moodle* oferece funcionalidades de mensagens internas para comunicação entre alunos e professores. Também inclui recursos de *chat* para comunicação em tempo real.

Acompanhamento do Progresso: Docentes podem monitorar o progresso dos alunos, ver quando eles acessaram o curso, concluíram atividades e verificaram notas.

Gestão de Notas: O *Moodle* possui um sistema de gestão de notas que permite que os docentes atribuam notas a atividades e tarefas, calculem a pontuação final e forneçam *feedback* aos alunos. De acordo com Paiva (2003), “o *feedback* exerce um papel importante nas relações humanas, seja na conversa espontânea, seja na interação em sala de aula, ou na interação online” (Paiva, 2003, p. 219).

Integração com Outros Sistemas: O *Moodle* é altamente personalizável e pode ser integrado com outros sistemas, como sistemas de gerenciamento de aprendizado LMS (*Learning Management System*), sistemas de autenticação, bibliotecas, dentre outros.

Essas funcionalidades tornam o *Moodle* uma plataforma flexível e abrangente para o ensino a distância, sendo amplamente adotada por instituições educacionais e empresas que buscam oferecer treinamento *online*.

2.3 Promovendo a Inclusão e Acessibilidade em Cursos EaD da Universidade Aberta do Brasil: Sugestão de Aplicativo como Recurso Multimídia para Alunos Deficientes Visuais na Plataforma Moodle

Para garantir a igualdade de oportunidades, é essencial assegurar a acessibilidade a todos os alunos. A Lei Brasileira de Inclusão (LBI, 2015), em seu Art. 3º inciso I, que versa sobre a acessibilidade, a descreve como a: “possibilidade e condição de alcance para utilização, com segurança e autonomia, de espaços, mobiliários, equipamentos urbanos, edificações, transportes, informação e comunicação, inclusive seus sistemas e tecnologias [...]” (Brasil, 2015, n. p). Com isso, o direito de acessibilidade aos recursos tecnológicos está previsto na legislação brasileira.

Miranda (2001, p. 4), salienta que: “as pessoas consideradas com deficiência visual caracterizam-se por uma incapacidade ou limitação no ato de ver”. Alunos deficientes visuais enfrentam desafios únicos ao acessar e participar de cursos na modalidade EaD, que frequentemente incluem conteúdos multimídia. Segundo a LBI (2015), incumbe ao Poder Público assegurar um “sistema educacional inclusivo em todos os níveis e modalidades” (Brasil, 2015, n.p).

A Lei supracitada destaca como barreira tecnológica: “as que dificultam ou impedem o acesso da pessoa com deficiência às tecnologias” (Brasil, 2015, n.p). Nesse sentido, é fundamental que sejam desenvolvidas soluções inclusivas e acessíveis para atender às necessidades desses alunos. Uma maneira de alcançar isso é por meio da integração de um aplicativo multimídia específico, projetado para melhorar a experiência de aprendizado desses alunos no ambiente virtual *Moodle*.

2.3.1 Sugestão de Leitor de Tela como Ferramenta Inclusiva para o *Moodle*:

Nome do *software*: NVDA (*NonVisual Desktop Access*)

Descrição: O NVDA é um leitor de tela de código aberto e gratuito desenvolvido para sistemas operacionais Windows. Ele é amplamente utilizado por pessoas com deficiência visual em todo o mundo para acessar informações em computadores. O NVDA é altamente eficiente e é frequentemente utilizado em ambientes educacionais, incluindo a plataforma *Moodle*, para tornar o conteúdo *online* acessível aos alunos com deficiência visual.

Recursos e Funcionalidades do NVDA:

Leitor de Tela Aprimorado: O NVDA lê o conteúdo de tela em voz alta para os usuários, permitindo que eles acessem texto, *links*, botões e outros elementos presentes no *Moodle*. Segundo Balansin (2011, p 13), “o funcionamento de um leitor de tela é baseado na monitoração das ações que o usuário executa sobre o sistema operacional”.

Suporte a Navegação Web: Ele é capaz de navegar em páginas da *web*, facilitando o acesso a recursos *online* dentro da plataforma *Moodle*.

Compatibilidade com Documentos e Anexos: O NVDA é capaz de ler documentos, apresentações, PDFs e outros tipos de arquivos usados em cursos EaD, garantindo que os alunos com deficiência visual tenham acesso a esses materiais.

Customização de Voz e Idioma: Os usuários podem personalizar a voz, velocidade de leitura e até mesmo a língua para melhor atender às suas necessidades individuais.

É importante destacar que o NVDA é especificamente projetado para atender às necessidades de usuários com deficiência visual, tornando-o uma escolha sólida para promover a acessibilidade em ambientes virtuais de aprendizagem, como o *Moodle*. Além disso, a comunidade de código aberto por trás do NVDA trabalha constantemente para melhorar o aplicativo e garantir que ele continue atendendo às necessidades dos usuários com deficiência visual.

O uso do NVDA na plataforma *Moodle* da UAB pode fazer uma diferença significativa na experiência de aprendizado dos alunos deficientes visuais, promovendo a igualdade de oportunidades e garantindo a inclusão de todos. De acordo com a LBI (2015), do direito à educação das pessoas com deficiência, constitui dever do Estado o “acesso à educação superior e à educação profissional e tecnológica em igualdade de oportunidades e condições com as demais pessoas” (Brasil, 2015, n.p). É crucial que as instituições de ensino, em conjunto com desenvolvedores de aplicativos e tecnologia, trabalhem em sincronia para tornar a educação a distância verdadeiramente acessível e inclusiva para todos os alunos, independentemente de suas especificidades.

A inclusão de um aplicativo como o NVDA pode ser um passo importante na direção certa, assegurando que nenhum aluno seja deixado para trás e que todos tenham a oportunidade de buscar o conhecimento e o desenvolvimento pessoal por meio da educação a distância na UAB.

CONCLUSÃO

Os recursos multimídia desempenham um papel fundamental na educação superior a distância, enriquecendo a experiência de aprendizado dos alunos e promovendo o engajamento. A Universidade Aberta do Brasil (UAB) é um exemplo de instituição que tem adotado essa abordagem de forma eficaz, proporcionando aos estudantes acesso a uma variedade de recursos multimídia de alta qualidade. À medida que a tecnologia continua a avançar, é essencial que as

instituições de ensino a distância continuem a explorar e aprimorar o uso desses recursos para melhorar ainda mais a qualidade da educação superior a distância de forma a contemplar a todos de forma equânime independente da especificidade de cada aluno.

REFERÊNCIAS

BALANSIN, C. F. (2011). **Especificação e implementação de um leitor de tela**. Monografia (Curso). Universidade Estadual do Oeste do Paraná, Cidade.

BRASIL. (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Disponível em: <https://11nk.dev/eqqKA> Acesso em: 07 out. 2023.

BRASIL. (2006). **Decreto N° 5.800, de 8 de junho de 2006**. Disponível em: <https://acesse.one/SaVVy> Acesso em: 12 out. 2023.

BRASIL. (2015). **Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência**. Disponível em: <https://abre.ai/g0rO> Acesso em: 15 out. 2023.

BRASIL. (2017). **Decreto N° 9.057, de 25 de Maio de 2017**. Disponível em: <https://abre.ai/g0rQ> Acesso em: 07 out. 2023.

BRASIL. (1996). **Lei N° 9.394, de 20 de Dezembro de 1996**. Disponível em: <https://abre.ai/g0rR> Acesso em: 07 de out. 2023.

FARIA, ELAINE TURK. (2002). **Interatividade e mediação pedagógica em Educação a Distância**. Tese (Doutorado em Educação) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre. Disponível em: <https://abre.ai/g0rS> Acesso em: 14 out. 2023.

FELDER, R. M. (1996). **Matters of style**. ASEE Prism, North Carolina: NC, 1996.

FILATRO, A. (2003). **Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia**. São Paulo: Senac São Paulo.

GIL, Antônio Carlos. (2010). **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010. 184p.

KENSKI, V. M. (2005). **Das salas de aula aos ambientes virtuais de aprendizagem**. São Paulo: FE/USP.

LOMBARDOZZI, C. (2015). **Learning Environments by Design**. Association for Talent Development, 192p.

MAIA, C.; Mattar, J. (2007). **ABC da EaD: a educação a distância de hoje**. São Paulo: Pearson Prentice Hall.

MAZZARDO, M. D. (2005). **Investigando as potencialidades dos ambientes virtuais de ensino-aprendizagem na formação continuada de professores**. 145f. Dissertação (Mestrado em Educação)–Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria.

MIRANDA, M. J. C. (2001). **Inclusão Escolar e Deficiência Visual: Trajetória E Processo.** Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, ISSN-e 1982-5587, Vol. 3, Nº. 1, 2, 2008, págs. 2-22

MOORE, M. G.; Kearsley, G. (2008). **Educação a distância: uma visão integrada.** Tradução Roberto Galman. São Paulo: Cengage Learning.

MORAN, José Carlos (2017). **Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento.** Curitiba: CRV, p. 23-35, 2017.

PAIVA, V.L.M.O. (2003). In: LEFFA.V. (Org.) **Interação na aprendizagem das línguas.** Pelotas: EDUCAT. p.219-254. Disponível em: <https://abrir.link/fgQmp> Acesso em: 13 out. 2023.

PRENSKY, M. (2001). **Digital natives, digital immigrants.** In On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No.5, 2001. Disponível em: <https://abrir.link/CFkKI> Acesso em: 13 out. 2023.

RICHARDSON, Roberto Jarry; & Peres, José Augusto de Souza. (2008). **Pesquisa social: métodos e técnicas.** 3. ed. rev. ampl São Paulo: Atlas. 334p.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Estera Muszkat. (2005). **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** 4. ed. Florianópolis: UFSC. 138p.

Enviado em: 28/10/2023.

Aceito em: 30/11/2023

REEDUC
REVISTA DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO