



RECURSOS MULTIMÍDIAS PARA A EDUCAÇÃO

MULTIMEDIA RESOURCES FOR EDUCATION

RECURSOS MULTIMEDIA PARA LA EDUCACIÓN



<https://doi.org/10.56238/levv16n51-057>

Data de submissão: 22/07/2025

Data de publicação: 22/08/2025

Mariana Rocha Fontes

Doutoranda em Ciências Sociais

Instituição: Facultad Interamericana de Ciencias Sociales (FICS)

E-mail: marianarf2@gmail.com

RESUMO

Este estudo sobre Recursos Multimídias para a Educação tem o objetivo de verificar sua importância, para tornar o aprendizado mais prazeroso e instigante, além de refletir sobre as diversas possibilidades de utilizá-los, para que os alunos sejam o centro do processo educativo, e tenham uma aprendizagem efetiva. Tais recursos podem ser utilizados nas atividades pedagógicas, em que os alunos atuem e tenham experiências, que despertem o desejo de buscar informações e produzir conhecimentos significativos, de modo que saibam argumentar sobre aquilo que aprendem e produzem. O embasamento teórico do estudo foi realizado a partir de Aquino et al. (2006), Moran (2012), Otto (2016) e Bessa (2021) que tratam do tema. Ao final do estudo, constatou-se que os recursos midiáticos são fundamentais para a aprendizagem, pois colocam o aluno na posição de protagonista, criam estímulos e despertam o interesse pela busca de informações e para atuarem. Para compreender o tema, realizou-se uma revisão bibliográfica, com abordagem qualitativa de caráter exploratório, a partir dos autores citados. Concluiu-se que os recursos midiáticos são essenciais para a aprendizagem, pois os alunos sabem usá-los e, sob a orientação dos professores, podem criar muitos conhecimentos.

Palavras-chave: Internet. Recursos Midiáticos. Educação. Metodologias Ativas.

ABSTRACT

This study on Multimedia Resources for Education aims to verify their importance, to make learning more enjoyable and exciting, besides that reflect on the different possibilities of using them, so that the students are the center of the educational process, and have effective learning. Such resources can be used in pedagogical activities, in which students act and have experiences that awaken the desire to seek information and produce significant knowledge, so that they know how to argue about what they learn and produce. The theoretical basis of the study was based on Aquino et al. (2006), Moran (2012), Otto (2016) and Bessa (2021) who deal with the topic. At the end of the study, it was found that media resources are fundamental for learning, as they place the student in the protagonist position, create stimuli and arouse interest in seeking information and taking action. To understand the topic, a bibliographic review was carried out, with a qualitative approach of an exploratory nature, based on the authors mentioned. It was concluded that media resources are fundamental for learning, as students know how to use them and, under the guidance of teachers, can create a lot of knowledge.

Keywords: Internet. Media Resources. Education. Active Methodologies.



RESUMEN

Este estudio sobre Recursos Multimedia para la Educación busca evaluar su importancia para hacer el aprendizaje más ameno y atractivo, así como reflexionar sobre las diversas posibilidades de utilizarlos para situar al alumnado en el centro del proceso educativo y garantizar un aprendizaje eficaz. Estos recursos pueden emplearse en actividades pedagógicas, donde el alumnado participa y vive experiencias que despiertan el deseo de buscar información y producir conocimiento significativo, permitiéndoles razonar sobre lo que aprenden y producen. La base teórica del estudio se basó en Aquino et al. (2006), Moran (2012), Otto (2016) y Bessa (2021), quienes abordan el mismo tema. Al final del estudio, se concluyó que los recursos multimedia son fundamentales para el aprendizaje, ya que sitúan al alumnado en una posición de protagonismo, generan estímulos y despiertan el interés por buscar información y actuar. Para comprender el tema, se realizó una revisión bibliográfica con un enfoque cualitativo y exploratorio, basada en los autores citados. La conclusión fue que los recursos multimedia son esenciales para el aprendizaje, ya que el alumnado sabe cómo utilizarlos y, bajo la guía del profesorado, puede generar un gran caudal de conocimiento.

Palabras clave: Internet. Recursos Mediáticos. Educación. Metodologías Activas.

1 INTRODUÇÃO

Este estudo traz uma abordagem sobre os recursos midiáticos, para verificar a importância de utilizá-los no processo de ensino-aprendizagem, a fim de que os alunos aprendam através de vários meios, de modo atuante, sabendo usufruir deles na escola e em outros ambientes, obtendo inúmeras informações para sua formação intelectual, social e cultural.

Segundo Aquino *et al.* (2006), as tecnologias oferecem ferramentas que geram maneiras diferentes de ensinar, sendo preciso que os professores conheçam as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), para inserir conteúdos significativos em suas práticas pedagógicas, que despertem o interesse dos alunos em aprender. Para isso, é importante integrar as TDICs audiovisuais, lúdicas, textuais, musicais, com o uso da televisão, vídeos, computador, celulares, *tablets*, *data show* e outros, de modo a proporcionar oportunidades de aprendizagem. Do mesmo modo que as tecnologias avançam, a educação também precisa avançar e acompanhar as mudanças, com metodologias ativas, em que os estudantes sejam protagonistas de todo o processo educativo.

Otto (2016) salienta que os alunos precisam ser preparados para enfrentar as exigências do mundo globalizado, em que a tecnologia se faz presente em todas as áreas, e oferece uma diversidade de linguagens, que melhora, significativamente, a qualidade da educação, com recursos que utilizam imagens, movimentos, artes, músicas e jogos. A autora comenta que as crianças têm mais facilidade para manusear recursos tecnológicos, com grande habilidade, a qual muitos adultos não têm, podendo explorar os inúmeros recursos disponibilizados pela *internet*. O fascínio pela tecnologia, com jogos, brincadeiras e interação com outros seduz não só as crianças, mas os adultos também; mas o uso indisciplinado das tecnologias tem levado as crianças a não se relacionar de maneira afetiva, social, com seus pais, amigos, familiares, em ambientes reais, já que preferem viver na virtualidade.

De acordo com Aquino *et al.* (2006), os objetos multimídia favorecem o processo de aprendizagem, pois são tecnologias para a integração e contextualização do saber, sendo ferramentas que favorecem a aprendizagem e propiciam a construção do conhecimento, pois proporcionam a interação em seus sistemas, é fonte de pesquisa e possibilita a troca de informações. Através dos objetos multimídia, estimula-se os alunos a explorar as informações de forma lúdica e prazerosa, como é proposto pelas pedagogias ativa e construtivista, que colocam os alunos como sujeitos construtores de conhecimento, devendo atuar com autonomia, responsabilidade, participando de todo o processo de ensino-aprendizagem.

A relevância deste estudo está no fato de que o uso e o domínio de ferramentas tecnológicas propiciam estratégias diferentes para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, reflexão crítica e solução de problemas. Assim, o uso de objetos multimídia na educação oferece muitos elementos que proporcionam reflexão sobre a informação e experiências diversificadas, permitindo aos alunos maior

atividade, protagonismo, criatividade e dinamismo, que são relevantes para torná-los construtores de ideias.

Para compreender o tema, na primeira seção, verificou-se a importância dos recursos multimídias para a educação; na segunda, buscou-se conhecer os recursos multimídias e suas funcionalidades; na terceira, recomendou-se o uso de diferentes recursos midiáticos para a Escola Municipal X. Em seguida, fez-se as considerações finais e arrolou-se as referências bibliográficas.

Este trabalho teve como metodologia uma revisão bibliográfica narrativa, com abordagem qualitativa de caráter exploratório (Marconi, Lakatos, 2007), com levantamento bibliográfico, através de diversas fontes de informação, como bancos de teses, artigos científicos, publicações em revistas *on-line*, que tratam do tema. Recolheu-se e analisou-se as principais contribuições sobre o tema a partir dos descritores: educação, *internet*, recursos midiáticos, metodologias ativas.

2 A IMPORTÂNCIA DOS RECURSOS MULTIMÍDIAS PARA A EDUCAÇÃO

Otto (2016) considera fundamental o uso dos recursos midiáticos, para tornar o ensino mais atrativo e significativo, pois ela permite maior interação entre os professores/professores, professores/alunos e alunos/alunos. Além disso, todos podem acessar, facilmente, através da *internet*, uma gama de informações, transformá-las em conhecimentos, tornando a aprendizagem efetiva, a partir de novos conceitos e linguagens.

A referida autora aponta que no ambiente doméstico, crianças e jovens utilizam os recursos tecnológicos de comunicação, na maioria das vezes, com jogos, filmes e redes sociais. Em alguns casos, são acessados conteúdos até inadequados à idade, sem nenhuma restrição e orientação quanto ao tempo que gastam nos ciberespaços. Mas, o espaço escolar é um ambiente de socialização, de aprendizagem e de formação de cidadãos conscientes, críticos. Assim, cabe à escola o desafio de educar para a utilização consciente dos recursos na busca de informações e construção de conhecimentos; trabalhar conteúdos para sua formação integral e orientar o uso das tecnologias. Logo, faz-se necessária a educação digital para que aprendam a estudar, pesquisar, buscar as informações necessárias, trocar experiências e desenvolver competências e habilidades.

O estudo de Otto (2016) ressalta a importância de os educadores repensarem e redesenharem a prática pedagógica e os currículos, para incorporá-los às TDIC's. É preciso trabalhar com as tecnologias de forma interativa nas salas de aula, com a responsabilidades de aperfeiçoar as compreensões dos alunos sobre o mundo natural e cultural, com desenvolvimento emocional, racional, criatividade, interações com o outro, desafiando os alunos à solução de problemas, exploração de possibilidades, com responsabilidade, criação e reflexão. Para isso, o professor pode explorar diversos meios de tecnologias digitais, tornando possível a aquisição e ampliação de conhecimentos, utilizando uma série de ferramentas para incrementar sua ação pedagógica.

Aquino *et al.* (2006), Otto (2016) e Bessa (2021) definem multimídia como a junção de várias mídias, que permitem a comunicação entre os indivíduos, através de múltiplos meios, podendo ser combinadas para processar as informações, como áudio, vídeo, imagens, gráficos, sons, animações, ilustrações e textos, mediados pelo computador ou outro meio eletrônico e pela *internet*. Através dessa, a informação pode ser representada, armazenada, transmitida, e processada sob a forma digital.

Os autores acrescentam que os objetos multimídias são ferramentas que colocam o usuário na posição de participante ativo na busca de informações, podendo manipular, processar as mensagens, não sendo um mero observador, mas tendo autonomia e criatividade. Nesse aspecto, o uso desses recursos permite aos alunos tomarem iniciativas, mediados pelo professor, para produzirem conhecimentos.

Para Bessa (2021), a integração das tecnologias no ambiente escolar deve ser motivacional, motivadora e contribuir para a aprendizagem de forma significativa, interdisciplinar e integradora. É preciso incorporar diferentes mídias no processo de ensino-aprendizagem para melhorar o aproveitamento dos alunos: mídias de percepção, que estimulam os sentidos, como a visão, tato e a audição; mídias de representação, para representar uma ideia, como texto, imagem gráfica, áudio, vídeo e animações; mídia de armazenamento, que são os meios utilizados para armazenar elementos da mídia de representação, como cartuchos para videogames, CDs, *pen drives*, entre outras; e mídia de transmissão, que são os meios utilizados para veicular a mídia de representação.

Otto (2016) reforça a necessidade de usar diversos recursos midiáticos, sob a orientação do professor, cujo papel é de mediador da aprendizagem, que deve criar condições para que o aluno construa conhecimento, com a utilização de diversos caminhos: experiências, imagens, sons, músicas, vídeos, representação (dramatização, simulações), pelas multimídias, pela interação *on-line* e *off-line*, utilizando programas como *Word*, *Excel*, *Movie Maker*, *Media Player*, *Power Pointe*, *blogs*, *e-mails*, para realizar atividades diversificadas. O professor deve utilizar todos os recursos midiáticos, para desenvolver práticas que envolvem gravação de leituras, narrações e apresentações dos alunos; registro de dados e informações; produção de vídeos; participação em jogos educacionais, que contribuem para apropriação de conceitos; troca de *e-mails* entre pais, alunos e professores, mensagens de texto, divulgação de projetos pela mídia social, dentre outros.

Moran (2012) comenta que as tecnologias, antes utilizadas de forma separada: computador, celular, Internet, mp3, câmera digital, integraram-se em equipamentos multifuncionais e, agora, tudo pode ser acessado pelos celulares, que é a tecnologia que mais agrega valor: é *wireless* (sem fio); dá acesso à *Internet*, à foto digital, aos programas de comunicação (voz, TV), ao entretenimento (jogos, música-mp3) e outros serviços. Assim, o celular pode ser usado em sala de aula para que o aluno aprenda a utilizá-lo na busca de informações e produção de conhecimentos.

O autor comenta sobre os avanços na educação proporcionados pela interconectividade que a *Internet* e as redes desenvolveram e que revolucionaram a forma de ensinar e aprender, provocando mudanças profundas na educação presencial e à distância. Na presencial, mudaram o conceito de ensino-aprendizagem localizado, temporalizado, com a possibilidade de aprender de vários lugares, ao mesmo tempo, *on* e *off-line*, juntos e separados; incorporou-se tecnologias, funções, atividades que eram típicas da educação à distância e, dessa forma, criaram-se novas formas de ensinar, menos individualista, com equilíbrio entre a flexibilidade e a interação; com atividades individuais, combinadas com a possibilidade de comunicação instantânea e de criar grupos de aprendizagem, com a integração da aprendizagem pessoal com a grupal.

Segundo Moran (2012), os alunos estão prontos para a multimídia, mas muitos professores, não. O autor afirma que a maior parte dos cursos presenciais e *on-line* continua focada no conteúdo, na informação, no professor, no aluno individualmente e na interação com o professor/tutor. No entanto, é fundamental que o foco seja a interação e a construção do conhecimento, com equilíbrio entre o individual e o grupal, entre conteúdo e a aprendizagem cooperativa; com conteúdos, em parte, preparados, mas voltados para sua construção ao longo do curso. Para isso, as práticas pedagógicas devem envolver os alunos em processos participativos, não se limitando à transmissão de informação.

Bessa (2021) ressalta a necessidade de implementar o ensino multimídia nas aulas presenciais, pois tais recursos possibilitam novas formas de ensinar e aprender, de expandir as possibilidades e aumentar o engajamento dos alunos, pois os conteúdos multimídias apresentam grande apelo visual, fazendo com que os estudantes encantem-se pela estética, pelo som e pelo movimento. O autor comenta que o Ministério da Educação tem um banco de dados com conteúdos educacionais em diferentes formatos, cuja plataforma conta com áudio, vídeo, animação, *software* educacional, imagens, mapas, experimentos e hipertextos. Esses recursos facilitam o processo de ensino-aprendizagem, garantindo novas experiências aos alunos, com diversas possibilidades de uso.

3 RECURSOS MIDIÁTICOS E SUAS FUNCIONALIDADES

Segundo Bessa (2021), os recursos midiáticos são variados meios para se transmitir diversos tipos de informação, com linguagens diversificadas, como a televisão, o rádio, os jornais, a *internet*, revistas, vídeos, dentre outros. Esses funcionam como veículos de informação e conhecimento, podendo ser utilizados para transmitir informações de forma interativa. Há uma interligação entre as mídias, que se complementam e cada uma tem suas particularidades, sua linguagem e um objetivo na disseminação das informações.

Bessa (2021) comenta que o *mobile learning* é uma multimídia importante para usar em sala de aula, pois o uso de dispositivos móveis facilita as interações e capacitações de diversos tipos, através do acesso de conteúdos. A autora cita, também, o *microlearning*, que são vídeo-aulas curtas, com

conteúdos para serem consumidos em curto prazo. Os *podcasts* educativos, vídeos do *Youtube*, *blogs* podem ser utilizados para favorecer aulas interativas, realizadas com diferentes aparelhos tecnológicos, que prendem a atenção dos alunos. Com tais recursos, os alunos podem produzir conteúdos com textos, gráficos, desenhos, animações (desenhos em movimento) áudio (voz, música, efeitos especiais), fotografias (imagens reais, estáticas) e vídeo (imagens reais e dinâmicas com som envolvendo a visão, a audição e o tato).

Moran (2012), Otto (2016) e Bessa (2021) apontam como vantagens do uso de multimídia: i) maior engajamento dos alunos; ii) aulas mais dinâmicas, diferentes e personalizadas; iii) maior atuação dos alunos no processo de aprendizagem; iv) desenvolvimento da criatividade e da colaboração; v) ensino mais personalizado, em que cada aluno irá acessar a informação que for mais significativa para ele, e que lhe chame a atenção; vi) acesso aos conteúdos e informações em diferentes formas, tempo e lugares e vii) melhoria na qualidade do ensino ofertado, com mais conteúdos disponíveis sobre um tema.

4 O USO DE DIFERENTES RECURSOS MIDIÁTICOS NA ESCOLA X

Baseado nesses autores, far-se-á a recomendação de recursos midiáticos para uma Escola Municipal, aqui denominada X, onde os alunos, em sua totalidade, têm celular, mas só o usam para entretenimento, não buscam informações, não leem nem se interessam pelos conteúdos trabalhados pelos professores. A escola tem sala de informática, mas raramente é usada.

De acordo com Aquino *et al.* (2006), o primeiro passo é conscientizar a equipe docente sobre a importância de usar os recursos midiáticos como nova metodologia, com o uso de multimídia na escola, com metodologias ativas, que tornarão as aulas mais interativas, pois levarão os alunos a usarem diversas ferramentas para a produção do conteúdo, com produção de vídeos, áudios, imagens.

Aquino *et al.* (2006) ressaltam que tais atividades despertam o interesse pela pesquisa e, assim, os alunos aprendem de forma lúdica e prazerosa, pois podem atuar em todos os momentos, sem precisar memorizar textos. Com o aluno no centro do processo, o interesse do professor não será avaliar o aluno, quantificando o que ele reteve ou não das informações, com testes e notas, mas permitir que o próprio aluno avalie a sua construção, as operações que realizou com as informações, como as utilizou, os argumentos que adquiriu, sua capacidade de apresentar e falar sobre o tema pesquisado.

4.1 RECURSOS MIDIÁTICOS RECOMENDADOS PARA A INSTITUIÇÃO X

Sugere-se iniciar a aplicabilidade das recomendações a partir das turmas de 6º ano, que são compostas por, mais ou menos, 26 alunos. O objetivo é utilizar os recursos midiáticos, em um trabalho interdisciplinar, para despertar o interesse pela aprendizagem, colocando os estudantes no centro do processo, para atuarem, buscarem informações e construir conhecimentos. Dessa forma, quando

esses alunos estiverem nas fases posteriores, já estarão melhor preparados para usarem os recursos midiáticos, além disso, saberão utilizá-los no ambiente doméstico para fazer suas atividades e pesquisas. Para dar início ao projeto, os alunos deverão escolher um tema para ser trabalhado, para desenvolvê-lo, com a utilização de diversos recursos multimídias.

Aquino *et al.* (2006) destacam a importância de utilizar *softwares* para editar textos, elaborar planilhas eletrônicas e construir bancos de dados de pequeno porte, com tarefas relacionadas a cada área de conhecimento. No caso específico desta escola, o celular deverá ser o mais utilizado, para que os alunos façam pesquisa no *Google* sobre o tema, possam gravar vídeos sobre alguns aspectos do tema; possam fazer fotos e compartilhem com os professores e colegas. Na sala de informática, no programa *Word*, deverão dispor textos sobre o que descobriram sobre o tema e, em seguida, farão a reescrita, com a citação dos autores e fontes da pesquisa; farão tabelas com dados encontrados e adicionarão fotos. O produto final, será uma apresentação individual para os colegas, a qual deve ser gravada e apresentada para outras turmas.

Esses recursos recomendados serão importantes para os alunos, pois os colocarão como protagonistas da aprendizagem, estimularão a busca por informações, para que percebam o quanto o uso do celular pode ser benéfico para a construção do conhecimento. Nas atividades, os alunos terão diversas ações, como: pesquisar, ler, escrever, utilizar diversas linguagens, argumentar e se posicionarem sobre a temática abordada. Os autores estudados comentam que, ao utilizarem o celular para criar conteúdos, os alunos compreendem a importância dessa ferramenta para a busca de informações, com as quais passa a estabelecer relações, para gerar conhecimento.

Faz-se necessária a escolha de um tema, direta ou indiretamente vinculado aos alunos. Esse deve ser algo que necessite de maior conhecimento, representando um problema a ser resolvido, sobre o qual os estudantes devem buscar informações e possíveis soluções. Para isso, os professores podem, por exemplo, solicitar aos alunos apontar os diversos problemas que envolvem seu bairro, sua comunidade, escola e cidade. Após serem coletadas as opiniões dos alunos, verifica-se qual o tema que foi mais indicado, que poderá ser trabalhado de forma interdisciplinar. Em seguida, os alunos deverão sugerir atividades para serem realizadas.

Hipoteticamente, os alunos escolheriam como tema, falar sobre o rio Paraibuna, que corta a cidade, mas que serve apenas para receber os dejetos de esgoto e de indústrias. Professores e alunos podem sugerir os meios que utilizarão para obter informações e como poderá ser abordado em todas as disciplinas. Neste caso, o celular é um importante recurso, já que com o acesso à internet, favorece a realização de pesquisas sobre a história, sendo possível mostrar como era no passado e como está atualmente. Esse recurso tecnológico pode ser utilizado para registrar entrevistas realizadas com vizinhos mais velhos, com especialistas de órgãos da prefeitura e outros. Assim, permite que os alunos façam fotos, realizem a gravação de vídeos e produção de reportagens sobre a nascente do rio.

Ao final do trabalho, os alunos poderão fazer um jornal no *Word*, imprimir e distribuir para os moradores e para outras escolas; poderão criar um vídeo com as informações mais relevantes, disponibilizá-lo através do *Whatsapp* e, também, compartilhá-lo nas redes sociais, como *facebook* e *Instagram*. Podem, ainda, criar uma espécie de podcast contando a história do rio, seus principais problemas e as possíveis soluções.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste estudo foi apresentar a importância dos recursos midiáticos como ferramentas para as práticas pedagógicas, que podem propiciar aos alunos a busca de informações e a construção do conhecimento ao realizarem atividades significativas, com autonomia, protagonismo, criticidade, produzindo algo que afetará positivamente a sociedade.

A partir dos autores estudados, observou-se o quanto o uso do celular pode ser um recurso fundamental para estimular os alunos a pesquisarem e desenvolverem um conteúdo significativo para eles, de forma interdisciplinar, levando-os a perceber que o mesmo tema pode ser abordado de diversas maneiras, linguagens, com vários focos da pesquisa, envolvendo diversas disciplinas.

Com o uso do celular e do computador pode-se fazer pesquisa e compartilhar tudo que se aprende com seus colegas, amigos, levando o conhecimento a muitas pessoas através das redes sociais. Ressalta-se, no entanto, que não é apenas a presença dos celulares, computadores e outros objetos multimídia que assegurarão melhorias no ensino. Para isso, é preciso que os educadores estejam preparados para orientar os alunos, preparando atividades que os estimulem, e permitindo que eles sejam os protagonistas das ações a serem realizadas.

Espera-se que este estudo possa contribuir para que professores utilizem os diversos recursos midiáticos na escola como ferramenta pedagógica, para que os alunos pesquisem, sabendo buscar informações para transformá-las em conhecimento, promovendo a produção de conteúdos.



REFERÊNCIAS

AQUINO, M. A.; COSTA, A. R. F.; BEZERRA, L. T. S.; LEANDRO, H. C. S. Os objetos multimídia como dispositivo de inclusão na sociedade da aprendizagem: uma questão de pesquisa. *Informação & Sociedade: Estudos*, João Pessoa, v. 16, n. 2, p. 157–172, jul./dez. 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/ies/article/view/627>. Acesso em: 30 set. 2023.

BESSA, L. Ensino multimídia: saiba como usar diferentes mídias na sua escola. 2023. Disponível em: <https://educacao.imagine.com.br/ensino-multimidia/>. Acesso em: 5 out. 2023.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. *Metodologia do trabalho científico: procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos*. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2007. Disponível em: buscaintegrada.ufjf.br Acesso em 20 de setembro de 2023

MORAN, J. M. A integração das tecnologias na educação. 2007. Disponível em: <http://moran.eca.usp.br/>. Acesso em: 4 out. 2023.

OTTO, P. A. A importância do uso das tecnologias nas salas de aula nas séries iniciais do Ensino Fundamental. 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/123456>. Acesso em: 4 out. 2023.