

# Produção de mídias digitais e aplicação de multiletramentos no Ensino Superior: uma proposta de estudo para a promoção do engajamento discente

Ellen Lacerda C. Bezerra<sup>1</sup>, Raquel S. Freire<sup>2</sup>, José Aires de Castro Filho<sup>2</sup>, Rayssa A. Hitzschky<sup>1</sup>, Rodrigo Lacerda Carvalho<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Faculdade de Educação – Universidade Federal do Ceará (UFC) CEP – 60.020.110 – Fortaleza – CE – Brasil

<sup>2</sup>Instituto Universidade Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC) CEP – 60.020.181 – Fortaleza – CE – Brasil

<sup>3</sup>Universidade Federal do Cariri (UFCA) CEP – 63260-000 – Brejo Santo – CE – Brasil

{ellen.lcb7, hitzschkyrayssa}@gmail.com, {aires, freire}@virtual.ufc.br, {rodrigo.lacerda}@ufca.edu.br

**Abstract.** *Pedagogical practices must be designed so that tools available through Digital Technologies (DT) can foster an active and autonomous role for students in their learning. This article aims to analyze the results of digital media production, based on the applicability of Active Methodologies (AM) in Higher Education. The analysis used Grounded Theory (GT) in observations, digital media, forms, and interviews, based on student productions in the Cognition and Digital Technologies curricular component of the Digital Systems and Media program at UFC. The results indicate characteristics of multimedia productions and active and collaborative participation among students.*

**Resumo.** *Práticas pedagógicas precisam ser planejadas para que ferramentas disponíveis pelas Tecnologias Digitais (TD) possam favorecer um papel ativo e autônomo dos alunos em suas aprendizagens. O objetivo deste artigo é analisar o resultado da produção de mídias digitais, a partir da aplicabilidade das Metodologias Ativas (MA) no Ensino Superior. A análise utilizou a Teoria Fundamentada nos Dados (TFD) em observações, mídias digitais, formulários e entrevistas, a partir das produções dos alunos na componente curricular Cognição e Tecnologias Digitais do Curso de Sistemas e Mídias Digitais da UFC. Os resultados apontam características de produções multimidiáticas e participação ativa e colaborativa entre os alunos.*

## 1. Introdução

A integração das Tecnologias Digitais (TD) em nosso cotidiano, sobretudo na educação, transformou a maneira como nos relacionamos e como o conhecimento é transmitido e organizado. Ambientes virtuais de aprendizagem e recursos digitais, como vídeos, podcasts, infográficos interativos, simuladores, ferramentas interativas e de colaboração, permitem que estudantes e professores acessem conteúdos diversificados, colaborem em projetos em tempo real e construam o conhecimento de forma mais ativa e interativa [Silva, 2022, 2021].

As mudanças no acesso, no compartilhamento e na construção do conhecimento favorecem que os alunos assumam um papel mais ativo e autônomo em suas aprendizagens. Elementos das Metodologias Ativas (MA) e participativas de ensino permitem que os estudantes integrem de forma mais engajada ao longo do processo educativo, compreendendo a importância do seu protagonismo no processo de aprender.

Moran (2000) define as MA como um processo de interação de conhecimentos, análises e decisões, em que o docente age como problematizador e o aluno como protagonista do seu conhecimento. Ainda nesse sentido, Torres e Irala (2014) consideram que as MA podem potencializar a aprendizagem por meio de estímulos ao pensamento crítico, em que os conceitos são construídos e elaborados de uma maneira mais autônoma.

Aulas pautadas na participação efetiva dos alunos, na demonstração de exemplos e na discussão sobre temas despertam mais interesses, estimulando a buscarem mais conhecimento, com base em suas experiências de aprendizagem a partir do uso das tecnologias digitais [Bezerra *et al.*, 2023]. Em meio à cultura das tecnologias, surgem combinações textuais, as quais são manipuladas, principalmente, a partir dos meios de circulação, em função dos contextos e das predisposições advindas do meio. As tecnologias, os suportes tecnológicos e os usos que deles favorecem o surgimento de novos gêneros discursivos, ancorados em gêneros anteriores, são absorvidos e transformados nesse processo [Ibiapina, 2023; Medeiros, 2014].

Essas organizações estruturais, relacionadas à cultura e à elaboração de múltiplas linguagens, são encadeadas por fatores plurais do contexto digital, suscitando os multiletramentos midiáticos. As TD, como aplicativos, ferramentas e dispositivos móveis, viabilizaram e intensificaram possibilidades de textos/discursos - hipertexto, multimídia e, depois, hipermídia - que, por seu turno, ampliaram a multissemiótica ou multimodalidade dos próprios textos/discursos, passando a requisitar novos (multi)letramentos [Rojo e Moura, 2019].

O ensino sob a abordagem das Metodologias Ativas e dos Multiletramentos é evidente em esferas diversas da educação. Finkler (2016), por exemplo, propõe uma mediação pedagógica entre alunos da Educação Básica, com atividades de leitura e de escrita, pautadas nos multiletramentos, no sentido de trabalhar com as dificuldades relativas ao processo de escrita, na tentativa de superar lacunas de letramentos. Com isso, conseguiu minimizar as dificuldades de aprendizagem e de letramento que esses alunos apresentavam no desenvolvimento das atividades.

Alves e Ribeiro (2020) defendem que o ensino da Geografia, por sua natureza visual, espacial e simbólica, demanda práticas pedagógicas ancoradas em multiletramentos e na multimodalidade, sobretudo em um cenário marcado pela presença constante das tecnologias. Os autores criticam a predominância de práticas pedagógicas grafocêntricas, ainda centradas no uso do quadro e giz, que negligenciam gêneros geográficos próprios, como mapas, imagens e representações cartográficas digitais. Assim, o artigo discute a urgência em discutir como a formação docente e as metodologias de ensino constroem um letramento geográfico crítico, situado e alinhado às demandas da sociedade digital.

Ademais, Arruda (2021) apresenta em sua pesquisa, fundamentada no âmbito da Educação Superior, a relevância da inserção das tecnologias digitais aliadas às práticas de ensino. No contexto desta observação, os alunos desenvolveram mídias, com atenção à criação dos artefatos digitais e à Aprendizagem Baseada em Projetos, como potencializadores ao desenvolvimento de habilidades na área específica da formação profissional desses estudantes. Vimos, então, que, diante das transformações tecnológicas, professores, em todos os níveis de ensino, vêm utilizando tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem.

Em análise a pesquisas empíricas como essas é que fundamentamos nosso objeto de estudo. Assim, este artigo busca documentar as experiências vividas pelos estudantes na trajetória da componente curricular Cognição e Tecnologias Digitais (CTD) do Curso de Sistemas e Mídias Digitais (SMD), bem como os impactos observados nas suas competências e no desempenho acadêmico, a partir de métodos pautados nas Metodologias Ativas, nos Multiletramentos e nas Tecnologias Digitais. Para tanto, o objetivo geral desta pesquisa foi analisar o resultado da produção de multiletramentos na estrutura de mídias digitais, a partir da aplicabilidade das Metodologias Ativas na formação do Ensino Superior. Na seção seguinte, são discutidos o Referencial Teórico e os estudos relacionados.

## **2. A produção de Multiletramentos: práticas de ensino no âmbito das Metodologias Ativas e das Tecnologias Digitais**

As elaborações linguísticas vêm sendo um resultado da cultura digital em nossas ações rotineiras, a partir das mudanças nas práticas sociais de elaboração, assim como dos usos da linguagem. Diante disso, surgem as estruturas dos textos, a partir de um variado repertório (imagens, sons, ícones, *links*, animações, vídeos, não linearidade), que aparece de maneira inovadora diante das múltiplas construções de linguagens, criando e recriando gêneros pautados nas práticas sociais midiáticas.

Marcuschi (2007) afirma que os gêneros textuais são maleáveis, dinâmicos e plásticos, pois surgem, desaparecem, se transformam, se cruzam e, normalmente, se constituem ancorados uns nos outros, sendo resultado de determinações sociocomunicativas. Trata-se, portanto, de formas socialmente desenvolvidas em práticas comunicativas que dão ordem e estabilidade à comunicação cotidiana por se aportarem em modelos discursivos.

Nessa perspectiva, Ferreira *et al.* (2020, p. 132) abordam que os “gêneros têm se configurado de modo cada vez mais multissemiótico, por articularem diferentes recursos para o processo de produção de sentidos”, com base na atividade da retextualização de textos verbais escritos para textos multissemióticos, contribuindo significativamente no desenvolvimento das produções textuais dos estudantes envolvidos.

Segundo Ribeiro (2021), além dos hábitos simbólicos intelectuais, a formalização do conhecimento e a manipulação de signos e de suas representações são características marcantes dessa cultura. Assim, a partir do redimensionamento social, emergido da expansão das tecnologias digitais, manifestam-se as novas formas de se aprender, pautadas em um processo educacional significativo.

Nesse contexto, a educação se funda em sua relevância na alteração da construção do conhecimento imerso no campo tecnológico, em que valores e perspectivas vão surgindo e transformando-se na construção coletiva do saber. Nessa proposta de ensino, o aluno é compreendido como protagonista, sendo definido como o centro do seu processo de aprendizagem, a partir dos fundamentos que embasam as Metodologias Ativas, que possuem o potencial de aumentar a motivação intrínseca, o engajamento e o acesso ao conhecimento [Pucinelli *et al.*, 2021].

Nesse contexto de aplicabilidade, as tecnologias digitais, atreladas às premissas das Metodologias Ativas, compreendem algo mais abrangente: um redimensionamento no modo de se ministrar aulas, de forma que as Metodologias Ativas podem ser integradas ao seu desenvolvimento, a partir de toda uma modificação em sua estrutura curricular, a fim de proporcionar o conhecimento teórico e prático aos discentes. No próximo item, será demonstrado o percurso metodológico desta pesquisa.

### **3. Percurso metodológico**

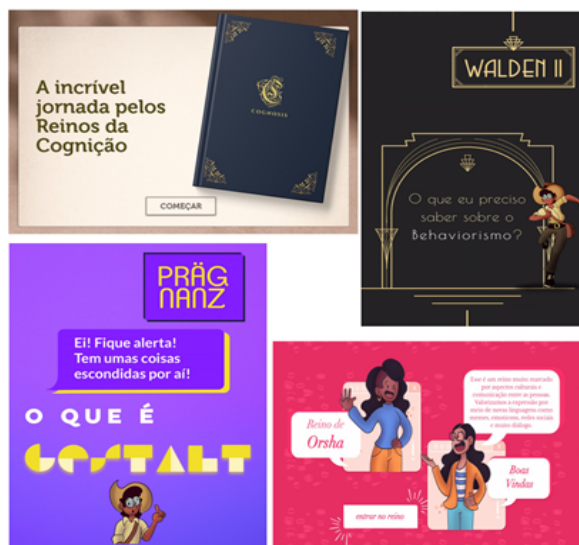
Esta pesquisa tem base qualitativa, por buscar compreender as situações, as experiências e os significados dos fenômenos vividos [Bogdan e Biklen, 1994]. A metodologia deste estudo foi designada pela Teoria Fundamentada nos Dados (TFD), com base nos sistemas de codificação desse método: a) Codificação Aberta, que diz respeito a uma averiguação mais ampla, sendo os fenômenos categorizados a partir do exame detalhado dos dados; b) Codificação Axial, em que as categorias são formadas a partir das subcategorias já desenvolvidas, agrupando-se entre si com base em seus sentidos equivalentes; e c) Codificação Seletiva, em que os conceitos alcançam a abordagem do fenômeno na categoria central [Strauss e Corbin, 2008].

A investigação ocorreu na componente curricular Cognição e Tecnologias Digitais (CTD), formada por 2 (duas) turmas, cada uma possuindo, em média, 25 (vinte e cinco) alunos, durante o semestre de 2023.1. Com carga horária de 64h, é ofertada no 2º semestre do Curso de Bacharelado Sistemas e Mídias Digitais (SMD) da Universidade Federal do Ceará (UFC), com o principal objetivo de formar profissionais dotados de habilidades humanísticas, tecnológicas e científicas para atuarem nos setores de desenvolvimento de sistemas multimídia e de produção de mídias digitais.

A metodologia de elaboração das aulas se ancora no planejamento entre a equipe que acompanha a componente curricular (professores regentes, alunos bolsistas e estudantes de Pós-Graduação), propondo um segmento pautado nas Metodologias Ativas, nos Multiletramentos e nas Tecnologias Digitais. A referida pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) por meio da Plataforma Brasil, em sequência à aprovação, entramos em campo e realizamos a nossa investigação.

As atividades, as quais acompanhamos e integramos para fins investigativos desta pesquisa, foram desenvolvidas por meio de uma narrativa digital apoiada pelo *site* Cognosis: “A incrível jornada pelos Reinos da Cognição” (Figura 1), que apresenta a jornada da personagem Ariel Sant's pelos Reinos da Cognição. Cada reino se relaciona a uma corrente teórica da cognição: Reino de Walden II (Behaviorismo), Reino de Prägnanz (Gestalt) e Reino de Orsha (Teoria Sociocultural), em que Ariel Sant's

descreve o que aprendeu sobre as diversas teorias cognitivas e como elas podem ajudar desenvolvedores a criar tecnologias digitais.



**Figura 1. Páginas do site Cognosis: “A incrível jornada pelos Reinos da Cognição”**  
**Fonte: Dados da pesquisa (2023).**

Os discentes também exploram outros recursos multimodais durante as aulas, entre eles, *games* e mídias, que refletem os conceitos de cada corrente teórica. Como atividade avaliativa, os estudantes, formados em equipes, desenvolvem 3 (três) mídias: 1 (uma) sobre cada Reino, apresentando os conceitos de cada corrente teórica. A mecânica, a narrativa, o conteúdo e a multimodalidade propostos para a elaboração das mídias devem direcionar-se aos aspectos e aos conceitos estudados em cada teoria. A organização para a criação das mídias por Reino foi assim estruturada: 1 (uma) mídia tutorial para o Behaviorismo; 1 (uma) mídia interativa para a Gestalt e 1 (uma) mídia dialógica para a Teoria Sociocultural.

Para cada mídia, houve a elaboração de um roteiro, discutido junto aos professores e à equipe de apoio. Após a discussão, as mídias foram finalizadas e apresentadas para toda a turma. A avaliação das mídias seguiu os seguintes critérios: a) Clareza (3 pontos); b) Criatividade e originalidade (3 pontos); c) Conceitos e/ou exemplos apresentados (até 4 pontos). Ao final de cada Reino, houve uma avaliação escrita e individual no *Google Forms*, com perguntas sobre os conteúdos trabalhados nas correntes teóricas estudadas. A próxima seção discute os principais resultados encontrados.

#### **4. Práticas dos multiletramento no Ensino Superior: resultados e discussões**

A compreensão de textos, em seu formato multissemiótico, especificamente das mídias digitais, é de suma relevância para o reconhecimento da atuação ativa dos estudantes na esfera acadêmica, estendendo-se ao âmbito profissional. É nesse sentido que os estudantes ora investigados se encontraram imersos na exploração de textos multissemióticos mediante os espaços e as situações de produções, de estudos, de leitura, de comunicação em meio às Metodologias Ativas e às Tecnologias Digitais.



Outro exemplo é mídia desenvolvida para a Gestalt, que usa o personagem e a ambientação do *anime* Naruto<sup>1</sup>. As aldeias usam nomes e formas baseadas nas leis da Gestalt, a fim de atribuir significados aos produtos, assim a sua compreensão se apoia também na apresentação de elementos verbais e aspectos imagéticos sob a perspectiva das unidades da teoria estudada.



**Figura 4. Exemplo de Mídia da Teoria Sociocultural**  
**Fonte: Dados da pesquisa (2023).**

A referida mídia foi desenvolvida com base nas características de livro e HQ, um Quadrinho Digital de caráter multissemiótico, em meio a linguagens e a diálogos que compõem a narrativa. Assim, a produção das mídias digitais ampliou as possibilidades dos alunos para a exploração e a produção dos multiletramentos no espaço universitário, de maneira a cumprir sua função social, assim como atingir os usuários, proporcionando o desenvolvimento de significados para as mídias.

Nessa perspectiva, a construção do conhecimento esteve, também, diretamente relacionada à aplicabilidade de uma linguagem compreensível, contribuindo para a estruturação de competências e habilidades entre os usuários.

Nesse contexto, Cani e Coscarelli (2016, p. 45) abordam que “precisamos auxiliar nossos alunos a perceberem como ler os textos, considerando as linguagens que compõem esses materiais, a fim de formar uma geração que irá valer-se, sabiamente, dos multiletramentos.” É nesse sentido que as práticas pedagógicas aplicadas na componente ora analisada conduzem os estudantes a lidar com uma multiplicidade de linguagens/semioses para que compreendam o sentido do que se lê e produz, assim como construam, paralelamente, conhecimentos por meio dos multiletramentos.

Em nossa pesquisa, a exploração e a produção dos multiletramentos nas mídias digitais representam um importante artifício para o processo de construção do conhecimento dos alunos, sobretudo, no que se refere à aplicabilidade das múltiplas semioses no contexto de desenvolvimento da aprendizagem. Ademais, pelas mídias analisadas, percebemos que os alunos, ao desenvolvê-las em meio a práticas plurais de produção, levam em consideração a sua atuação social para a escolha e para a seleção

<sup>1</sup> Naruto: Série de mangá bastante popular entre crianças e adolescentes que narra a jornada de um jovem ninja para se tornar líder de sua vila.

das semioses que, combinadas entre si, configuram unidades de sentido em meio às suas conexões semânticas, conduzindo o usuário à construção de aprendizagens.

Quando questionados sobre as contribuições da produção das mídias para a aprendizagem e para a formação profissional, a partir dos estudos pautados nas Metodologias Ativas, nos Multiletramentos e nas Tecnologias Digitais, nos formulários de autoavaliação, as respostas demonstraram reflexões acerca das contribuições que as linguagens, em suas múltiplas formas, reproduzem no contexto das mídias produzidas:

*A linguagem sem sombra de dúvidas é o que torna nossas mídias mais compreensíveis aos usuários. Através das linguagens escolhidas, conseguimos, por exemplo, com a função referencial, passar informações factíveis, com a expressiva, trazer emoção às falas na mídia, para que sejam então mais "relatáveis" e críveis, fazendo com que sejam, também, mais efetivas (Aluno A).*

*A linguagem desempenha um papel fundamental na criação de vídeos, animações e slides, pois é responsável por transmitir informações, ideias e emoções de forma clara e eficaz. Ela permite aos criadores comunicarem-se com seu público-alvo, garantindo que a mensagem seja compreendida e assimilada adequadamente (Aluno B).*

*O desenvolvimento das mídias digitais abriram novas possibilidades de comunicação e interação, ampliando o alcance e a diversidade das linguagens utilizadas e tornando a comunicação e a disseminação de conhecimento eficientes, pois as linguagens nas mídias permitem uma transmissão direta e instantânea de conceitos e ideias (Aluno C).*

Vimos que as dimensões da componente curricular CTD oportunizaram aos estudantes a capacidade de se tornarem indivíduos cada vez mais dinâmicos e ativos, capazes de desenvolver novos caminhos para uma participação influente em seus processos de aprendizagens, possibilitando independência, a partir de uma proposta de atuação participativa e engajada nos mais diversos contextos sociais. Daí a proposta que se pauta na autonomia e no protagonismo discente no seguimento de suas aprendizagens que se expandem para além do universo acadêmico, alcançando o âmbito profissional.

## **5. Considerações finais**

A exploração e a produção de Multiletramentos com pauta nas Metodologias Ativas e nas Tecnologias Digitais contribuíram significativamente para o aumento do protagonismo discente em sua formação no Ensino Superior, representado na interação entre alunos e professores, na colaboração durante a participação nas discussões dos temas abordados, na elaboração das mídias digitais, assim como na apresentação dos trabalhos desenvolvidos, favorecendo a criação de um ambiente de aprendizagem colaborativo e de experiências compartilhadas.

A referida componente curricular potencializou espaços para que os estudantes construíssem aprendizagens, ao longo da apresentação de aulas dinâmicas, nas



conversas sobre as dúvidas dos estudantes, na construção coletiva e subjetiva de suas mídias digitais, no *feedback* dos roteiros das mídias e na realização da autoavaliação, por meio do diálogo com suas perspectivas individuais, preparando os estudantes para o funcionamento acadêmico, social e do mercado de trabalho cada vez mais digital. Buscou-se, diante disso, proporcionar a criação autoral no ciberespaço, considerado um lugar de manifestações artísticas, culturais e de aprendizagens, desenvolvidas a partir das múltiplas identidades que integram esse meio. No entanto, desafios também foram identificados, dentre eles, a necessidade de maior preparação e organização para superar resistências iniciais relativas às Metodologias Ativas, bem como à leitura, à compreensão e à produção de textos multimodais.

Almeja-se, portanto, que esta análise tenha oferecido uma compreensão acerca das contribuições da aplicabilidade das Metodologias Ativas, das Tecnologias Digitais, assim como da exploração e da elaboração dos Multiletramentos na proposta de produção de mídias, mediante práticas pedagógicas inovadoras que podem ser replicadas em diversos contextos educacionais, potencializando desde a formação acadêmica até a profissional. Como ações futuras, pretende-se fundamentar pesquisas desse caráter em outras universidades e cursos, a fim de analisar a consistência dos resultados aqui apresentados, bem como aumentar a validade externa da pesquisa.

## **Referências Bibliográficas**

- Alves, D. C.; Ribeiro, M. V. G. “A questão dos multiletramentos e da cultura digital no ensino superior da ciência geográfica”. Nuances: Estudos sobre Educação, Presidente Prudente-SP, v. 31, p. 377-395, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.32930/nuances.v31i0.8333>. Acesso em: 29 maio 2025.
- Arruda, J. S. (2021). “A elaboração de artefatos digitais na disciplina Administração Financeira de um Curso de Ciências Contábeis, sob a óptica da Teoria da Atividade”. Tese (Doutorado), Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, 2021. Fortaleza-CE.
- Bezerra, A. C.; Barros, T. C. B. DE; Silva, F. G. (2023). “Letramento digital no ensino médio: promovendo habilidades tecnológicas em Currais Novos/RN”. Anais do Congresso sobre Tecnologias na Educação (CTRL+E).
- Bogdan, R. C.; Biklen, S. K. (1994). “Investigação qualitativa em educação”. Tradução Maria João Alvarez, Sara Bahia dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Porto: Porto Editora.
- Cani, J. B.; Coscarelli, C. V. (2016). “Textos multimodais como objetos de ensino: reflexões em propostas didáticas”. Kersch, D. F.; Coscarelli, C. V.; Cani, J. B. (Orgs.). Multiletramentos e multimodalidade: ações pedagógicas aplicadas à linguagem. Campinas, SP: Pontes Editores.
- Ferreira, I. B.; Ragi, R. T.; Leandro, Y. M. A. As metáforas visuais em textos multissemióticos: uma proposta de intervenção para aulas de português no ensino básico. Géneros textuales/discursivos y tecnologías digitales : X SIGET -Simpósio Internacional de Estudios sobre Géneros textuales: géneros textuales/discursivos,

- prácticas de lenguaje y voces del sur en diálogo / Richard Brunel Matias ; Gouvêa Eliane Lousada ; Vera Lúcia Lopes Cristovão. - 1a ed. - Córdoba : Fl copias, 2020.
- Finkler, C. (2016). “O desenvolvimento das competências de escrita e as práticas de multiletramentos”. Dissertação (Mestrado)- Universidade do Estado de Mato Grosso, *Campus* Universitário de Sinop, Faculdade de Educação e Linguística, Programa de Pós-Graduação Profissional em Letras. Sinop (MT).
- Ibiapina, D. F. “As práticas de oralidade e de letramento viabilizadas pelos gêneros discursivos: um estudo etnográfico”. Anais do COGITE - Colóquio sobre Gêneros e Textos, 2023.
- Marcuschi, L. A. (2007). “Da fala para a escrita – atividades de retextualização”. 8. ed. São Paulo: Cortez.
- Medeiros, Z. (2014). “Gêneros, multimodalidade e letramentos”. Revista Brasileira de Linguística Aplicada, Belo Horizonte, v. 14, n. 3, p. 581-612.
- Moran, J. M.; Masetto, M. T.; Behrens, M. A. (2000). “Novas tecnologias e mediação pedagógica”. Campinas: Papirus.
- Pucinelli, R. H.; Kassab, Y.; Ramos, C. (2021). “Metodologias ativas no ensino superior: uma análise bibliométrica”. Brazilian Journal of development, v. 7, n. 2.
- Ribeiro, J. R. (2021). “Educação e novas tecnologias: um olhar para além da técnica”. Coscarelli, C.V.; Ribeiro, A. E. (Orgs.). Letramento digital: aspectos sociais e possibilidades pedagógicas. 3. ed. Belo Horizonte: Ceale. Autêntica.
- Rojo, R.; Moura, E. (2019). “Letramentos, mídias, linguagens”. São Paulo: Parábola.
- Silva, M. (2022). “Formação de Professores para a docência na sala para docência na sala de aula híbrida”. Revista de Educação Pública, [S. l.], v. 31, n. jan/dez, p. 1–17
- Silva, M. (2021). “Interatividade na educação híbrida”. In: Pimentel *et al.* (org.). Informática na educação: interatividade, metodologias e redes. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação.
- Strauss, A.; Corbin, J. (2008). “Pesquisa qualitativa: técnicas e procedimentos para o desenvolvimento da teoria fundamentada”. Tradução: Luciane de Oliveira da Rocha. 2. ed - Porto Alegre: Artmed.
- Torres, Pa. L.; Irala, E. A. F. (2014). “Aprendizagem colaborativa: teoria e prática”. In book: Complexidade: Redes e Conexões na Produção do Conhecimento (pp.61-94) Edition: 1Chapter: Aprendizagem colaborativa: teoria e prática Publisher: SENARPR Editors: Patricia Lupion Torre.