
MULTIMÍDIA EM SALA DE AULA: RECURSOS NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM NA INSTITUIÇÃO COMPLEXO EDUCACIONAL BACABEIRENSE DO MUNICÍPIO DE BACABEIRA – MA

Ciências Humanas, Edição 120 MAR/23 / 16/03/2023

MULTIMEDIA IN THE CLASSROOM: RESOURCES IN THE TEACHING-LEARNING PROCESS AT THE BACABEIRENSE EDUCATIONAL COMPLEX INSTITUTION OF THE MUNICIPALITY OF BACABEIRA – MA

REGISTRO DOI: 10.5281/zenodo.7742049

Regiane Cristina Martins
Ma. Nadjelena de Araújo Souza

RESUMO

As inovações tecnológicas chegaram até a educação sendo consideradas um dos aspectos fundamentais para o desenvolvimento do ensino, pois a utilização de recursos multimídia no processo educacional vem ganhando maior espaço. Este artigo tem como objetivo conhecer quais tecnologias multimídias são utilizadas como recursos pedagógicos e se há frequências, prioridades e demandas de acordo com o público alvo da instituição educacional Complexo Bacabeirense de Bacabeira MA, onde foi aplicado a pesquisa que utilizou como instrumento a aplicação de questionário buscando averiguar as percepções e os tipos de recursos multimídia utilizados pelos educadores. Ancora-se em autores como Philippe Perrenoud (2000), Paula Filho (2000) e João Vicente Cegato

Bertomeu (2010) que tratam sobre as tecnologias multimídias em sala de aula, pedagogia diferenciada e construção de competência. Os resultados apontam que há a utilização de recursos nas metodologias de ensino de acordo com a realidade da instituição e que fica a critério dos estudantes, a utilização de quaisquer aparelhos ou softwares multimídias quando se trata de atividades extraclases. Assim, os usos dos recursos multimídias atende como métodos alternativos e auxílio didático ao professor, melhorando a qualidade do ensino. A utilização destes no processo educacional vem ganhando maior espaço, suscitando dúvidas quanto a sua eficácia. Neste sentido, a implementação de tecnologias é vital uma vez que vem contribuir com o engajamento no mundo atual globalizado. Os recursos multimídias são criados para serem explorados inclusive no contexto educacional.

Palavras-chave: Recurso- 1. Multimídia – 2. Ensino-aprendizagem – 3.

RESUME

Technological innovations have even reached education, being considered one of the fundamental aspects for the development of teaching, since the use of multimedia resources in the educational process has been gaining more space. This article aims to know which multimedia technologies are used as pedagogical resources and if there are frequencies, priorities and demands according to the target audience of the educational institution Complexo Bacabense de Bacabeira-MA, where the research that used as an instrument the application of questionnaire seeking to ascertain the perceptions and types of multimedia resources used by educators. It is anchored in authors such as Philippe Perrenoud (2000), Paula Filho (2000) and João Vicente Cegato Bertomeu (2010) who deal with multimedia technologies in the classroom, differentiated pedagogy and building competence. The results indicate that there is the use of resources in the teaching methodologies according to the reality of the institution and that it is at the discretion of the students, the use of any devices or multimedia software when it comes to extra-class activities. Thus, the uses of multimedia resources serve as alternative methods and didactic aid to the teacher, improving the quality of teaching. The use of these in the

educational process has been gaining more space, raising doubts as to their effectiveness. In this sense, the implementation of technologies is vital since it contributes to engagement in today's globalized world. Multimedia resources are created to be explored even in the educational context.

Keywords: Resource- 1. Multimedia – 2. Teaching-learning – 3.

1. INTRODUÇÃO

A tecnologia multimidiática está cada vez mais presente no dia a dia do ser humano, assim como na sala de aula; atualmente é um recurso indispensável na educação, sendo um componente intrínseco a quase tudo o que uma organização faz.

Nos tempos atuais há a necessidade do uso ou interação da tecnologia nos ambientes sociais, não é diferente quando se trata do ensino-aprendizagem, pois é na sala de aula que experiências e aprendizagens se aprimoram.

Perrenoud (2000,p.125) entende que:

...a escola não pode ignorar o que se passa no mundo. Ora, as novas tecnologias da informação e comunicação (TIC e NTTC) transformam espetacularmente não só nossas maneiras de comunicar, mas também de trabalhar, de decidir, de pensar.

Segundo o autor uma cultura tecnológica requer utilizar as ferramentas e/ou recursos adequados de acordo com os objetivos e metodologias de cada aula, logo, os recursos multimídias podem ser instrumentos relevantes de forma a tornar a aula mais interessante, satisfatória e interativa, desde que associados a uma prática docente consciente na formação de sujeitos críticos e criativos. Desta maneira, podem ser utilizados para diversos fins, entre eles, facilitar a

aprendizagem através da interação e diversidades culturais; caracterizar sistematizações, facilitar o conhecimento e a qualidade do ensino.

Durante estudos e conhecimentos adotados no percurso do curso de Especialização em Informática da Educação houve curiosidade de aprofundar conhecimentos em relação ao uso e implementação de metodologias educacionais com multimídias; considera-se também como abordagem e objetivo de estudo conhecer quais tecnologias multimídias são utilizadas como recursos pedagógicos e se há frequências, prioridades e demandas de acordo com o público-alvo. Dessa maneira, interessou-me entender quais tecnologias multimidiáticas são utilizadas na escola Complexo Educacional Bacabeirense como recursos pedagógicos, visto que essa instituição se insere no padrão de Ensino Militar com Índice no Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) de 4.7 avaliado no ano de 2017, tem como públicos-alvo dependentes de militares e estudantes civis com engajamento através de seletivos a níveis estaduais. A mesma localiza-se na Avenida Humberto de Campos, S/Nº, Centro, Bacabeira-MA.

Neste contexto, este artigo tem o objetivo de identificar os recursos midiáticos utilizados em sala de aula do Complexo Educacional Bacabeirense no município de Bacabeira-Maranhão.

2. TECNOLOGIA MULTIMÍDIA

A comunicação humana existe desde o início da humanidade. O homem pré-histórico viveu deixando seus registros mediante desenhos nas rochas e cavernas; e sinalizações através de vestígios onde se abrigavam. Com o crescimento da população, à proporção que o tempo passou, o homem sentiu a necessidade de transmitir suas mensagens, neste impasse a comunicação evoluiu.

De acordo com Souza (2010) a população se desenvolvia, ia surgindo vários meios de comunicação: o primeiro deles voltado para um grande público, foi o jornal, que era o único meio de divulgação de produtos e serviços, o segundo foi o rádio.

Quando o rádio trouxe-nos as notícias, a música e o teatro desenvolveram uma dependência da informação de áudio. Famílias inteiras, em todo o país, acomodavam-se em torno de seus rádios, saber o que estava acontecendo no mundo era curiosidade de todos; segundo Wolfgran (1994) somente no final dos anos 60 é que a televisão realmente começou a sua transformação em um meio próprio de comunicação de massas.

Bertomeu (2010, p.37) “a partir da década de 90, o homem passou a se envolver cada vez mais com os recursos tecnológicos, fazendo deles uma extensão do seu pensamento”.

Como o autor define, o mundo se manifestou a buscar esse desenvolvimento gradualmente; sendo mapeado por Souza (2010) da seguinte forma:

- a) em 1975 foi lançado o primeiro computador pessoal ALTAIR 8800;
- b) em 1990 foi desenvolvido a www (world wide web) que dá origem a internet;
- c) em 1992 foi lançado o sistema operacional Windows;
- d) em 1993 surge o browser de navegação, o primeiro software do Centro Nacional de Aplicações para supercomputadores (NCSA);
- e) já em 1995 o Brasil teve seu ponto de acesso a internet quando foi ativação do Núcleo do Centro de Lançamento de Alcântara (NUCLA), com a finalidade de garantir segurança à realização dos trabalhos a serem desenvolvidos na área centro espacial no Brasil.

O computador proporciona a combinação de mídias, assim sendo, houve o desenvolvimento de sons, cores, animações e produtos de mídia, em sua exploração e aglutinação tornando-se multimídias, assim, Barros (2004) define que é a maneira de se criar documentos, usando um computador, onde se pode combinar texto, gráfico, animação, vídeo, som e qualquer outra mídia que venha a ser desenvolvida diferente de hipermídia os documentos (ou sistemas) criados em multimídia podem ser sequenciais.

De acordo com Paula Filho (2000) Multimídia são todos os programas e sistemas em que há comunicação entre homem e computador se dá através de

múltiplos meios de representação de informação, com contexto, som, imagem estática e/ou animada.

Segundo o autor a comunicação entre homem e computador é interativa e múltipla, pois segue uma linearidade e o próprio homem tem múltiplo aproveitamento do seu tempo, é participante, e de acordo com o que está executando, há multiplicidade de aplicações e tarefas.

2.1. RECURSOS MULTIMÍDIAS PARA O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

A utilização de tecnologias em sala de aula vem ganhando mais importância com os recursos multimídias. Portanto, a educação necessita acompanhar estas mudanças e implementar novas tecnologias dentro do ambiente educacional, permitindo ao aluno que traga algo comum do seu mundo para dentro da sala de aula, auxiliando no processo de aprendizado.

Dessa forma, o estudante tem a chance de interagir com esses instrumentos na constituição do conhecimento, fazendo assim com que a informação não seja apenas transmitida ao aluno, mas sim, instruindo-o para que se torne o construtor de seu próprio conhecimento.

A estrutura de salas com projetor, telão, caixas de som, cortinas black out e a exploração ao máximo os recursos multimídia em sala de aula, sendo cada vez mais comum acompanhar aulas com vídeo, música e utilização de aplicativos no Ipad ou tablets, podem proporcionar ao ambiente escolar uma educação de qualidade com as melhores experiências multimídias; tornando assim a rotina escolar mais participativa e interessante. Segundo Chesneaux (1995) diante desta realidade, os professores deixam de ser o centro da aprendizagem e passam a ser orientadores que permitem aos estudantes navegarem, livremente, entre os recursos disponibilizados, evoluindo de rígidos livros-textos para softwares interativos e intercâmbios propiciadores de informações que transformem os conteúdos em formas geradas pelos próprios indivíduos, fazendo conhecimento e transformando informações e dados em algo consistente, profundo e duradouro, a aprendizagem.

Assim nesse novo contexto, a valorização de capacidades cognitivas individuais, valores pessoais e habilidades, favorecem o trabalho em grupo, assumem fundamental importância, onde o professor é orientador e direciona o aluno em seu mundo interativo, formando cidadãos atuantes em seu entorno social.

Segundo Paula Filho (2000 p. 48) “a classificação para os produtos multimídias define-se em títulos, aplicativos e sites”.

Os títulos são embutidos que seguem uma ordem de apresentação, em programas visualizadores que são os documentos digitais e livros eletrônicos. Os Aplicativos são ferramentas de autoria multimídias, sistemas de visualização técnica e científica, simuladores de tempo real, sistemas de informação geográfica e sistemas avançados de entretenimentos.

Os Sites são sítios eletrônicos que são visualizados através de um programa navegador (browser) formado por páginas escritas nas linguagens HTML (abreviação para a expressão inglesa HyperText Markup Language, que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto), XML (Extensible Markup Language é uma recomendação da W3C para gerar linguagens de marcação para necessidades especiais), XHTML (é um subconjunto da linguagem HTML, com uma sintaxe mais restrita baseada em XML).

2.2. A ESCOLA COMPLEXO EDUCACIONAL BACABEIRENSE

O Complexo Educacional Bacabeirense situa-se na Avenida Humberto de Campos, s/nº, Centro do município de Bacabeira, Estado do Maranhão. Foi cedida à Corporação Militar no ano de 2017.

Atualmente é uma escola sob a direção do Corpo de Bombeiros Militar do Maranhão que atende estudantes do 6º ao 9º ano, sendo esse público constituído de filhos/as de militares e comunidade em geral, mediante processo seletivo. Tem quadro funcional composto pela corporação de bombeiros militares do estado do Maranhão e funcionários municipais de Bacabeira-MA. O quadro de funcionários é

composto por diretores, coordenadores de polos, supervisor, professores disciplinares, profissionais de educação especial, professor de reforço e operacionais em áreas diversificadas. Atendendo aproximadamente quinhentos (500) alunos do 6º ao 9º anos nos turnos matutino e vespertino, com desenvolvimento de projetos aos sábados, sendo música e formação cívica.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

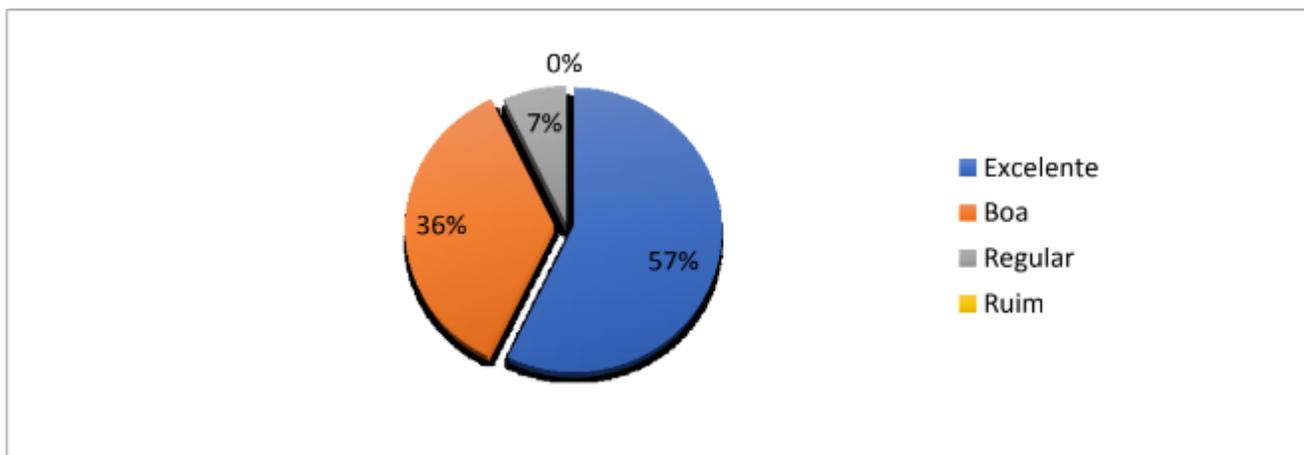
A pesquisa foi realizada na Instituição Educacional Complexo Educacional Bacabeirense, que aborda processo de ensino-aprendizagem, com os profissionais pedagógicos, diretora e professores e alunos do 6º ao 9º ano e meios de procedimentos de coleta de dados das turmas B e C do turno vespertino. Uma escola que tem uma metodologia baseada nas normas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagem essencial que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica.

Os dados sobre os componentes da amostra investigada foram coletados por meio do questionário aplicado através do Google Forms relativos ao desempenho, foram aplicados por meio de conteúdo abordado. Para tanto, foi realizada uma pesquisa, com profissionais – definidos pela direção da instituição educacional. As turmas escolhidas foram do 6º ao 9º ano em turnos matutino e vespertino.

A análise dos dados foi realizada por respostas em formulário e gráfico offline e online, onde se identificou o resultado dos tópicos abordados significativo a realidade técnica pedagógica.

No que diz respeito à relação professor x aluno apresentamos no gráfico abaixo as respostas dos estudantes:

Gráfico 01 – Relação Professor x Aluno.



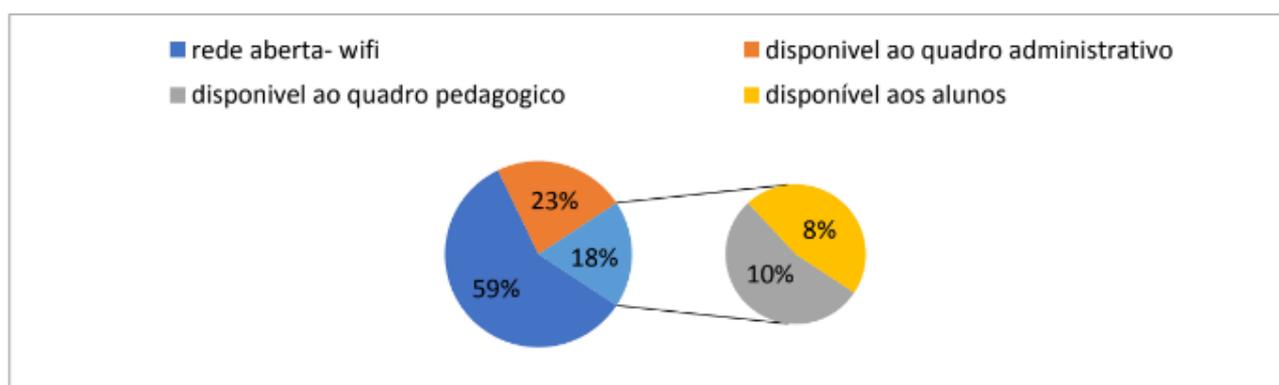
Fonte: dados da pesquisa

Podemos verificar no gráfico que a relação professor x aluno é considerada pelos entrevistados 57% excelentes; 36% por boa e apenas 7% regular.

Segundo depoimento da gestora pedagógica da Sra. Raimunda Nonata (2019) "esses dados podem nos fazer entender que as maiorias dos alunos estão satisfeitos com as relações estabelecidas na escola com os docentes, isto pode acontecer porque os sujeitos acham pertinente a filosofia educacional militar."

No que diz respeito ao acesso à internet na escola verificamos que inclui a rede aberta wifi: 10% para o quadro pedagógico, 9% para os alunos e 23% para o quadro administrativo.

Gráfico 02 – Acesso à Internet

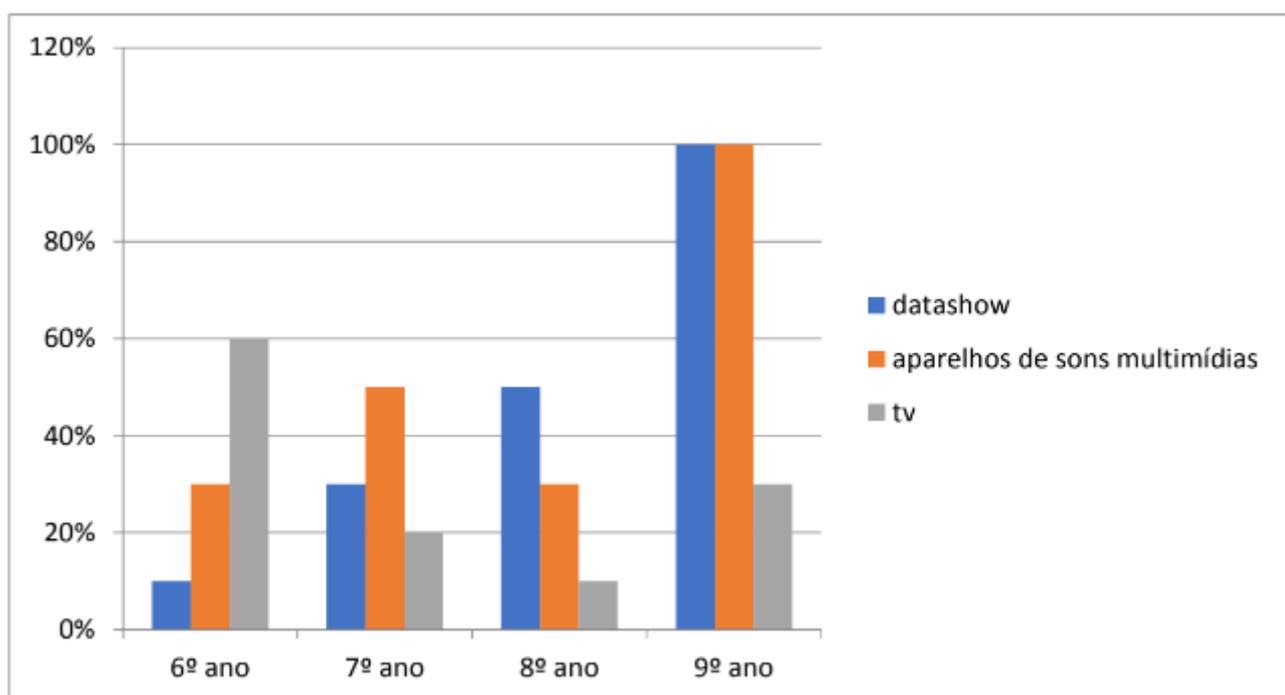


Fonte: dados da pesquisa (2019).

A escola dispõe de internet com metas direcionadas que ajudam na adoção de metodologias envolvendo o uso de recursos digitais e sua amplitude de acordo com quadros funcionais e necessidades administrativas. Descreve ainda que de acordo com os parâmetros educacionais um setor pode ser beneficiado por outros, em constantes parcerias.

Quanto à utilização de recursos multimídias utilizados em sala de aula, do 6º ao 9º ano verificamos que o mais utilizado é o datashow com escala de 10% para o 6º ano, 30% para o 7º ano, 50% para o 8º ano e 100% para o 9º ano; em seguida temos os aparelhos de som multimídias com 30% para o 6º ano, 50% para o 7º ano, 30% para o 8º ano e 100% para o 9º ano e por último a televisão com 60% para o 6º ano, 20% para o 7º ano, 10% para o 8º ano e 30% para o 9º ano.

Gráfico 03 – Utilização de Recursos Multimídia.



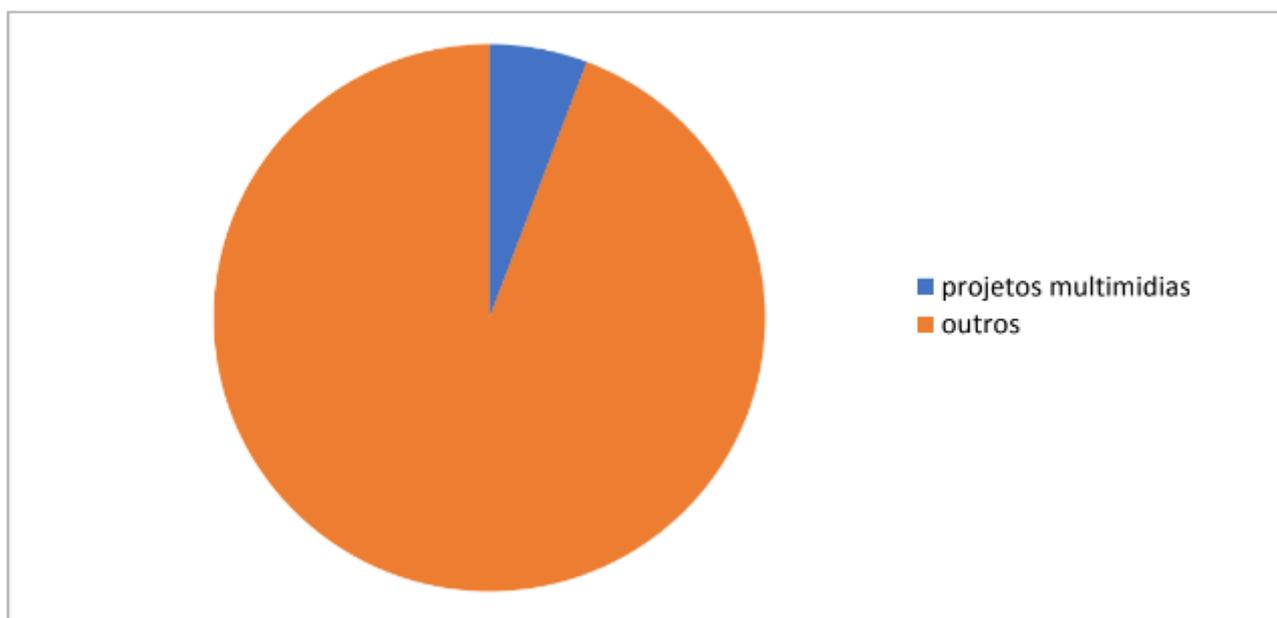
Fonte: dados da pesquisa (2019).

Os dados acima definem a frequência dos recursos multimídias utilizados em sala de aula do 6º, 7º, 8º e 9º ano sendo datashow, som e televisor. Não se ignora a existência de outros, porém estes são os mais utilizados atualmente.

Há uma pequena quantidade de materiais multimídias disponíveis para uso pedagógico; nesse sentido prioriza-se o 9º ano, conseqüentemente pelo conteúdo trabalhado e por passe ao ensino médio.

Há também a disponibilidade dos estudantes em utilizar recursos multimidiáticos particulares trazidos até o ambiente escolar. Assim, mostra uma realidade apresentada por Chesneaux (1995) em que os professores continuam sendo o centro do processo de ensino, inviabilizando aos estudantes navegarem, livremente, entre os recursos disponibilizados. Sobre a aplicação e desenvolvimento de projetos multimídias na Instituição, o gráfico 4, mostra as seguintes informações: que a Instituição obtém projetos de ensino-aprendizagem em período constantes de acordo com a demanda e propostas sistemáticas, que obtém projetos multimídias somente terceirizados.

Gráfico 04 – Projetos multimídias na Instituição e ambientes virtuais de aprendizagem (AVA).



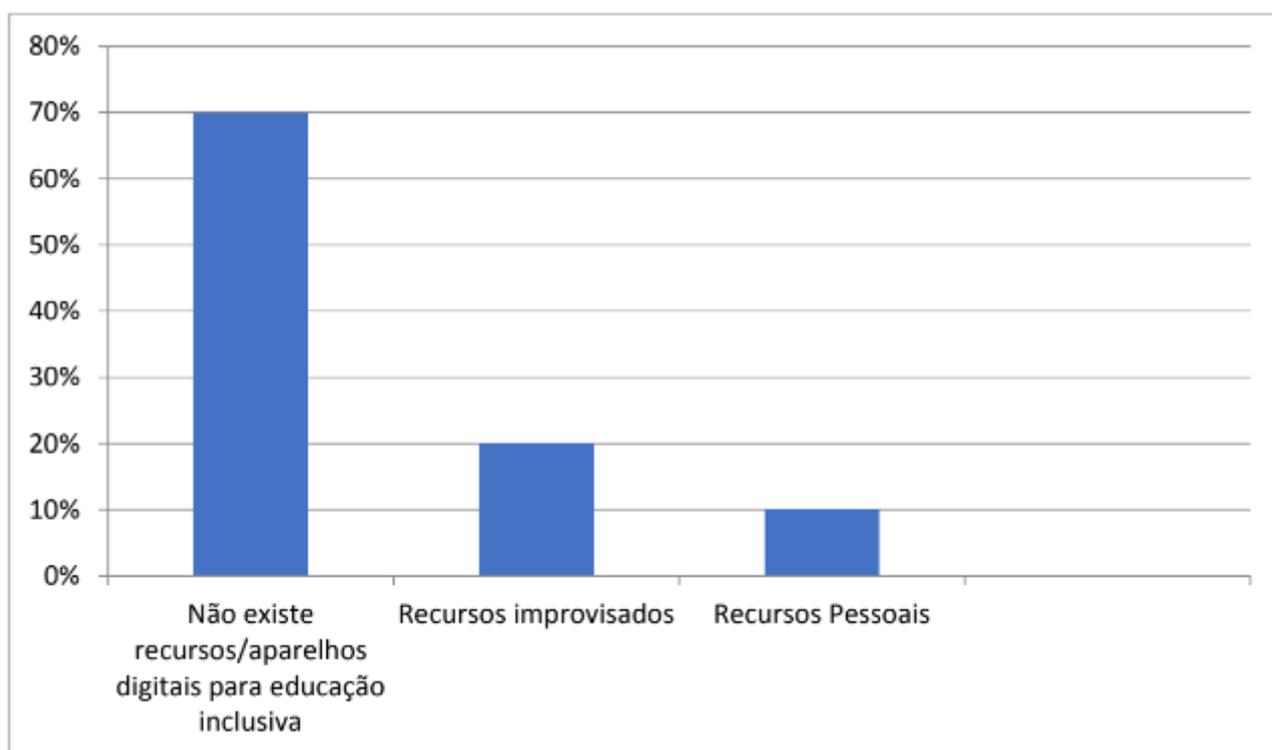
Fonte: dados da pesquisa (2019).

A Instituição não declara como prioridade a aplicações e desenvolvimentos de projetos multimídias na instituição, neste sentido, define a existência como suporte aderido de outros segmentos e sistemas; declaram variáveis não identificáveis, como outros, neste impasse Ferreira (1998) aborda as ideias e

tendências do ensino cooperativo computadorizado. Sendo essas ideias e tendências implementadas em formas de projetos pedagógicos educacionais.

Quanto aos recursos, aparelhos ou softwares multimídias específicos para alunos especiais e/ou educação inclusiva o gráfico 5, demonstra que em 70% não existem recursos/aparelhos digitais para educação inclusiva na escola, 20% são recursos improvisados e 10% são recursos os próprios discentes.

Gráfico 05 – Recursos multifuncionais da Educação Inclusiva.



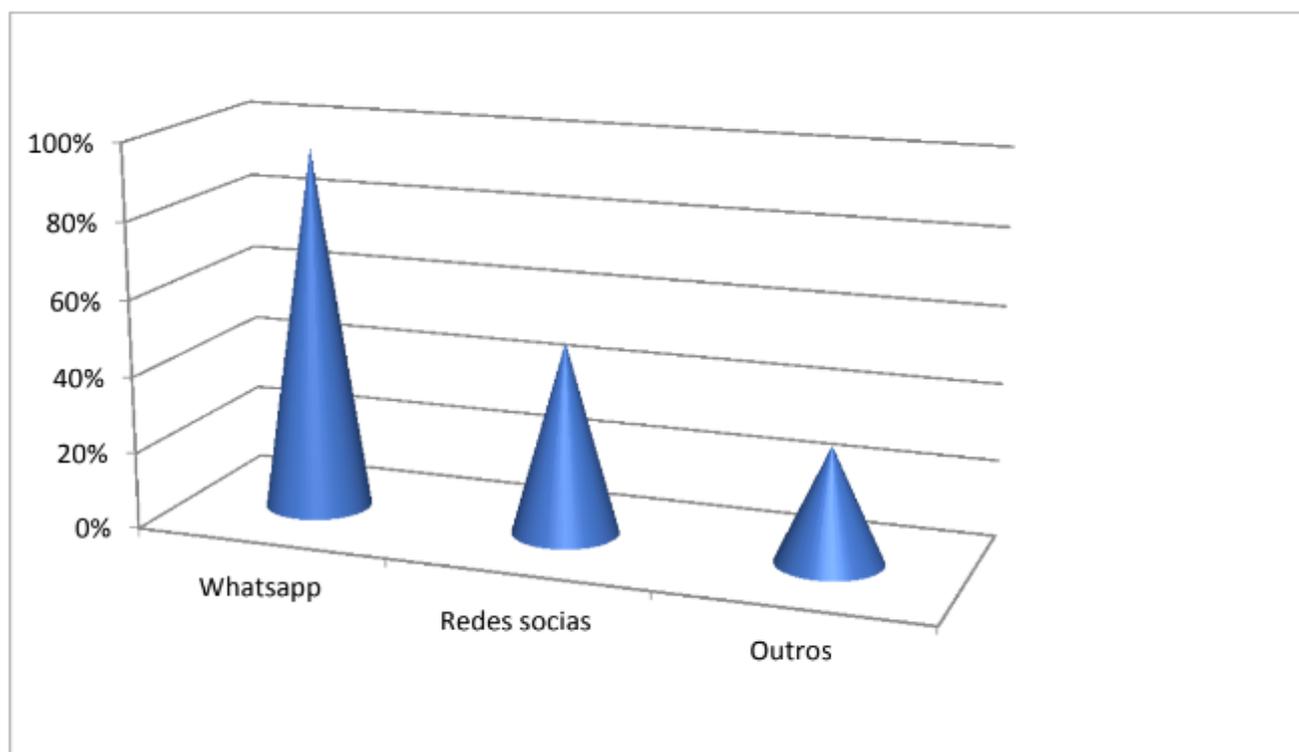
Fonte: dados da pesquisa (2019).

Os registros definem que não existem recursos e aparelhos digitais ou audiovisuais exclusivos para a educação inclusiva, entretanto, há recursos improvisados como jogos manuais, os quais são elaborados por profissionais e educadores, e recursos do próprio estudante sendo próteses, auxílios de mobilidades – bases móveis, não digitais. Vale salientar que o combate ao preconceito e a interação são pressupostos dos recursos da tecnologia assistiva que segundo Galvão Filho e Damasceno (2001) vem vencer a desigualdade se relacionando com recursos adaptáveis e acessíveis.

Neste sentido foi diagnosticado que a instituição não é incluída no programa de Implantação de salas de recursos multifuncionais, onde se realiza o Atendimento Educacional Especializado – AEE, que inclui recursos financeiros para a organização de acessibilidade, mobiliária, pedagógica e de materiais didáticos para alunos da educação especial que é assegurado por meio da Resolução/CD/FNDE nº 13, de 24 de abril de 2007.

Em relação aos recursos digitais utilizados pelos professores e/ou profissionais da Instituição no processo pedagógico são apontados: 95% whatsapp, 50% redes sociais e 30% outros (jogos, aplicativos e plataformas digitais).

Gráfico 06 – Gêneros digitais.



Fonte: dados da pesquisa (2019).

No tocante aos recursos digitais utilizados pelos professores e/ou profissionais da Instituição no processo pedagógico são whatsapp, chat ou bate papo, redes sociais e outros; destacando-se whatsapp e redes sociais. Estas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) são ferramentas facilitadoras entre alunos e educadores que transformam dados em informações úteis, em um processo de agregar valores. As escolas não podem ignorar o que se passa no

mundo, principalmente as novas tecnologias, que transformam não só nossa maneira de se comunicar, mas também de trabalhar e pensar. (PERRENOUD 2000)

Outro fato relevante observado consiste que quando há atividade extraclasse tais como pesquisas, resoluções de exercícios ou casos práticos, preparações de seminários, dramatizações, coreografias, questionários temáticos, cálculos e outros, os alunos ficam a disposição para usarem recursos multimídias que estejam ao seu alcance isso sob definições do professor. Nesse sentido há essa disponibilidade por que a instituição não obtém em sala de aula: tablets, computadores, simuladores ou aparelhos multimídias a não ser em apresentação de trabalho.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O valor comunicativo da multimídia deve ser muito superior ao das tecnologias precedentes. Mas, com a variedade vem também a complexidade. Este estudo ocorreu investigando parâmetros essenciais da utilização de recursos multimídias no desenvolvimento das aulas e projetos educacionais, pois, o uso destes, vem contribuir para a aplicação de metodologias ensino-aprendizagem adaptando-se a modalidades tecnológicas.

Dentro do processo educacional levantou-se como resultado de pesquisa a análise dos dados que identificam o efeito dos tópicos abordados, sendo este: a relação professor x aluno classifica-se como padrão de excelência. A acessibilidade à internet direciona-se por público-alvo envolvendo o uso de recursos digitais e sua amplitude de acordo com quadros funcionais e necessidades administrativas. Dos Recursos Multimídias disponibilizados e utilizados, destaca-se em primeiro lugar o datashow, segundo aparelhos de sons multimídias e terceiro o televisor. Quanto aos projetos, a existência é de forma terceirizada ou sistematizada; quanto aos recursos multifuncionais da educação inclusiva registros definem que não existem recursos e aparelhos digitais ou audiovisuais exclusivos para a educação inclusiva.

Em suma, as metas do objetivo deste trabalho foram atingidas e a pretensão final é mostrar a vivência cotidiana e utilização de recursos multimidiáticos no processo educacional. Pois é um processo contínuo e em constantes atualizações, que contribui para a inovação, não só em sala de aula, mais na comunidade sócio escolar como um todo que repercute diretamente na sociedade.

REFERÊNCIAS

BARROS, Paulo G, de. **Realidade Virtual e Multimídia** – Conceitos Básicos. 2004.

BERTOMEU, João Vicente C. (org). **Criação Visual e Multimídia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

CHESNEAUX, Jean. **Modernidade Mundo**. Petrópolis: Vozes, 1995.

BRASIL ESCOLA. **Educação e Recursos Tecnológicos**. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacoes/educacao-recursos-tecnologicos>>. Acesso em: 12 de maio 2019.

FERREIRA, Naura Syria Carapeto: **Gestão Democrática da Educação: atuais tendências, novos desafios**. São Paulo: Cortez, 1998.

FERRETI, Celso J. et al. **Novas tecnologias, trabalho e educação**. Petrópolis: Vozes, 1994.

GADOTTI, Moacir. **A formação do administrador da educação: análise de propostas**. *Revista Brasileira de Administração da Educação*, v. 1, n. 1, p. 135-150, 1996.

GALVÃO FILHO, Teófilo A.; DAMASCENO, Luciana L. **Recursos de acessibilidade: as novas tecnologias como tecnologia assistiva**. Biblioteca Virtual–Artigos e Texto, PROINFO/MEC, 2001.

INEP – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira.

Ideb: Índice de Desenvolvimento da Educação Básica . Disponível em: < <http://ideb.inep.gov.br/resultado/> >. Acesso em: 09 de maio 2019.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Multimídia – Conceitos e aplicações**. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

PERRENOUD, Philippe. **10 Competências para Ensinar: convite a viagens**. Trad. Patricia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artmed, 2000.

SOUSA, Jesus Maria. **“O direito à Educação.”** São Paulo: Saraiva (2010).

SOUZA, Patrícia Cristiane. **Sistemas Multimídia**. Cuiabá. UAB/UFMT: 2010.

VALENTE, José Armando. **Informática na educação: uma questão técnica ou pedagógica?** *Revista Pátio*, ano 3, n. 9, p. 21-23, mai/jul 1999.

WOLFGRAM, Douglas E. **Criando em Multimídia**. Rio de Janeiro: Campus, 1994,

Revista Tecnologias na Educação. I Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação. Edição Temática III. *online*. Ano 9, vol 18. Universidade Federal do Maranhão: GEP-TDE. Jan. 2017. Disponível em: < <http://tecedu.pro.br/ano-9-numerovol18-edicao-tematicai-iii/> > Acesso em: 09 de maio 2019.

Resolução/CD/FNDE nº 13, de 24 de abril de 2007. Disponível em: < <https://www.fnde.gov.br/index.php/acesso-a-informacao/institucional/legislacao/item/> >. Acesso em: 09 de maio 2019.

[← Post anterior](#)

A RevistaFT é uma **Revista Científica Eletrônica Multidisciplinar Indexada de Alto Impacto e Qualis “B2” em 2023**. Periodicidade mensal e de acesso livre. Leia gratuitamente todos os artigos e publique o seu também [clikando aqui](#).

Contato

Queremos te ouvir.

WhatsApp: 11 98597-3405

e-Mail: contato@revistaft.com.br

ISSN: 1678-0817

CNPJ: 48.728.404/0001-22



Copyright © Editora Oston Ltda. 1996 - 2023

Rua José Linhares, 134 - Leblon | Rio de Janeiro-RJ | Brasil