

## MEDIAÇÃO PEDAGÓGICA EM AMBIENTES MULTIMÍDIA

Gabriela Clotilde dos Santos Monteiro<sup>1</sup>

Darlete Cosme de Amorim<sup>2</sup>

Edilaine de Oliveira Pinto Gregorio<sup>3</sup>

Marinett Rufino Batista<sup>4</sup>

Ricieri Ramos dos Santos<sup>5</sup>

Vanderluzia Campos de Souza<sup>6</sup>

**RESUMO:** A mediação pedagógica em ambientes multimídia constitui dimensão estratégica na organização de processos educacionais mediados por tecnologia, exigindo reconfiguração de práticas docentes e compreensão de dinâmicas interativas entre professores, estudantes e recursos digitais. Esta pesquisa bibliográfica investiga princípios, estratégias e desafios da mediação pedagógica em contextos multimídia, considerando interatividade, acessibilidade e construção colaborativa de conhecimento. O objetivo consiste em analisar fundamentos e práticas de mediação pedagógica em ambientes multimídia, articulando contribuições de Menezes, Menezes e Candito (2024), Crepaldi e Santos (2021) e Rodrigues (2022), autores que examinam processos de interação, comunicação e construção de conhecimento em espaços educacionais digitais. A metodologia adotada fundamenta-se em Lakatos (2021) e Severino (2021), privilegiando análise documental e síntese conceitual de produções recentes sobre mediação pedagógica e tecnologia educacional. Os resultados indicam necessidade de articulação entre competências docentes, design de ambientes e estratégias de engajamento.

**Palavras-chave:** Mediação Pedagógica. Ambientes Multimídia. Interatividade. Tecnologia Educacional. Práticas Docentes.

1

**ABSTRACT:** Pedagogical mediation in multimedia environments constitutes a strategic dimension in organizing technology-mediated educational processes, requiring reconfiguration of teaching practices and understanding of interactive dynamics between teachers, students, and digital resources. This bibliographic research investigates principles, strategies, and challenges of pedagogical mediation in multimedia contexts, considering interactivity, accessibility, and collaborative knowledge construction. The objective consists of analyzing foundations and practices of pedagogical mediation in multimedia environments, articulating contributions from Menezes, Menezes, and Candito (2024), Crepaldi and Santos (2021), and Rodrigues (2022), authors who examine processes of interaction, communication, and knowledge construction in digital educational spaces. The methodology adopted is based on Lakatos (2021) and Severino (2021), privileging documentary analysis and conceptual synthesis of recent productions on pedagogical mediation and educational technology. The results indicate the need for articulation between teaching competencies, environment design, and engagement strategies.

**Keywords:** Pedagogical Mediation. Multimedia Environments. Interactivity. Educational Technology. Teaching Practices.

<sup>1</sup>Doutora em Ciências da Educação, Universidad Internacional Tres Fronteras.

<sup>2</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

<sup>3</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

<sup>4</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

<sup>5</sup>Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

<sup>6</sup>Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação, Must University (MUST).

## I. INTRODUÇÃO

A expansão acelerada de tecnologias digitais de informação e comunicação tem imposto à educação contemporânea demandas crescentes de reconfiguração de práticas pedagógicas, uma vez que os ambientes multimídia exigem compreensão aprofundada de processos de mediação que articulem dimensões técnicas, comunicacionais e pedagógicas. A mediação pedagógica se configura como ação intencional de professores que organizam, orientam e facilitam a construção de conhecimento por estudantes, envolvendo escolha de estratégias didáticas, seleção de recursos digitais e definição de formas de interação que potencializem aprendizagens significativas e contextualizadas em ambientes educacionais mediados por tecnologia.

A relevância desta investigação reside na necessidade de fundamentar práticas de mediação pedagógica em ambientes multimídia, considerando diversidade de contextos educacionais, perfis heterogêneos de estudantes e potencialidades de tecnologias educacionais disponíveis. Menezes, Menezes e Candito (2024) sustentam que a mediação pedagógica em ambientes digitais exige articulação entre competências técnicas, pedagógicas e comunicacionais de professores, enquanto Crepaldi e Santos (2021) argumentam que os processos de mediação em contextos multimídia favorecem a construção colaborativa de conhecimento, ampliando autonomia e protagonismo de estudantes em suas trajetórias formativas e desenvolvimento de competências essenciais.

O objetivo geral consiste em analisar fundamentos teóricos, estratégias operacionais e desafios práticos da mediação pedagógica em ambientes multimídia, identificando princípios e práticas que orientem ação docente em contextos educacionais mediados por tecnologia digital. Esta investigação busca compreender como professores organizam processos de ensino e aprendizagem em espaços digitais, considerando dimensões de interatividade, comunicação síncrona e assíncrona, colaboração entre estudantes e construção de conhecimento em rede, articulando contribuições teóricas de diferentes áreas de conhecimento e experiências operacionais documentadas para fundamentar práticas docentes contextualizadas.

A metodologia adotada fundamenta-se em Lakatos (2021), que caracteriza pesquisa bibliográfica como procedimento sistemático de levantamento, seleção rigorosa e análise crítica de fontes documentais, permitindo síntese fundamentada de conhecimento produzido sobre determinado objeto de investigação. Severino (2021) complementa ao definir metodologia do trabalho científico como conjunto articulado de operações intelectuais e técnicas que viabilizam construção de conhecimento sistemático, envolvendo delimitação de problema, definição de

objetivos, seleção de fontes e análise interpretativa de dados que fundamentem compreensões sobre mediação pedagógica em ambientes multimídia contemporâneos.

Esta investigação estrutura-se em três seções principais que organizam análise de dimensões complementares da mediação pedagógica em ambientes multimídia: a seção 2 aborda fundamentos da mediação pedagógica em ambientes multimídia e tecnologia educacional; a seção 2.1 examina estratégias de interação e comunicação em espaços virtuais de aprendizagem; a seção 2.2 analisa processos de construção colaborativa de conhecimento em contextos digitais.

A seleção de fontes priorizou trabalhos que apresentam propostas conceituais, metodológicas ou empíricas sobre mediação pedagógica, interatividade e construção de conhecimento em ambientes multimídia, considerando diversidade de contextos educacionais e modalidades de ensino. A análise interpretativa buscou identificar convergências teóricas, tensões conceituais e lacunas investigativas nas abordagens dos autores, visando construir síntese integradora que articule dimensões pedagógicas, comunicacionais e tecnológicas da mediação em espaços digitais, favorecendo compreensão ampla e contextualizada de processos de mediação pedagógica em ambientes multimídia que caracterizam a educação contemporânea.

## **2. Fundamentos da mediação pedagógica em ambientes multimídia**

3

A mediação pedagógica em ambientes multimídia configura-se como processo intencional de organização, orientação e facilitação de aprendizagem em contextos educacionais mediados por tecnologia digital, envolvendo escolha de estratégias didáticas, seleção de recursos multimídia, definição de formas de interação e acompanhamento de trajetórias de aprendizagem de estudantes. A efetividade de processos de mediação depende de articulação entre competências docentes, design de ambientes virtuais, características de estudantes e objetivos pedagógicos, considerando potencialidades e limitações de tecnologias educacionais disponíveis em contextos específicos de ensino.

Menezes, Menezes e Candito (2024) afirmam que a mediação pedagógica em ambientes digitais exige reconfiguração de práticas docentes, integrando competências técnicas, pedagógicas e comunicacionais de forma articulada, ao passo que Crepaldi e Santos (2021) sustentam que os processos de mediação em contextos multimídia favorecem a construção colaborativa de conhecimento, ampliando autonomia e protagonismo de estudantes. Essas perspectivas convergem ao reconhecer que a mediação pedagógica efetiva não se limita à transmissão de conteúdos, mas envolve a criação de condições para que estudantes se tornem agentes ativos de seus próprios processos de aprendizagem.

A interatividade constitui dimensão estruturante de ambientes multimídia, envolvendo possibilidades diversificadas de ação, escolha e participação de estudantes em processos de aprendizagem, de modo que essa interatividade se manifesta em diferentes níveis, desde a navegação individual em conteúdos até a construção colaborativa de conhecimento em rede. A interatividade exige design de ambientes que favoreçam engajamento ativo e autonomia de estudantes, considerando que a mera disponibilização de recursos digitais não garante interações significativas, visto que é necessário planejamento pedagógico intencional que oriente e potencialize as possibilidades de participação efetiva.

Costa, Vieira da e Lione (2023) argumentam que a mediação pedagógica em ambientes multimídia exige articulação entre objetivos pedagógicos, características de estudantes e potencialidades de recursos digitais, enquanto Nicolodi, Pereira e Couto (2020) identificam estratégias de mediação que favorecem a construção de conhecimento em espaços virtuais de aprendizagem, destacando a importância de atividades que promovam reflexão, colaboração e aplicação de conhecimentos. Essas contribuições evidenciam que a mediação pedagógica efetiva requer planejamento que considere não apenas os conteúdos a serem trabalhados, mas também as formas de interação e os recursos disponíveis.

A comunicação em ambientes multimídia envolve múltiplas modalidades de interação, incluindo comunicação síncrona, assíncrona, individual e coletiva, exigindo escolha criteriosa de ferramentas e estratégias adequadas a objetivos pedagógicos específicos, uma vez que cada modalidade comunicacional apresenta potencialidades e limitações que devem ser consideradas no planejamento de processos formativos. A comunicação constitui elemento central de mediação pedagógica, viabilizando orientação, feedback, colaboração e construção de vínculos entre professores e estudantes, embora a ausência de estratégias comunicacionais adequadas comprometa a efetividade de processos de mediação, gerando isolamento e desmotivação.

## **2.1 Estratégias de interação e comunicação em espaços virtuais de aprendizagem**

A interação em espaços virtuais de aprendizagem constitui processo complexo de comunicação e troca entre professores, estudantes e recursos digitais, envolvendo múltiplas formas de participação e construção de conhecimento que transcendem a mera transmissão de informações, visto que essa interação exige design intencional de ambientes que favoreçam engajamento, colaboração e autonomia. A interação efetiva considera características de estudantes, objetivos pedagógicos e potencialidades de tecnologias educacionais, reconhecendo que estudantes apresentam diferentes níveis de familiaridade com tecnologias digitais,

diferentes estilos de aprendizagem e diferentes expectativas em relação a processos formativos mediados por tecnologia digital.

Silva (2024) sustenta que "estratégias de interação em ambientes virtuais devem considerar a diversidade de perfis de estudantes, promovendo múltiplas formas de participação e expressão" (Silva, 2024, p. 45), ao passo que Vieira e Fernandes (2020) argumentam que os processos de interação em espaços digitais favorecem a construção de vínculos afetivos, ampliando o sentimento de pertencimento e a motivação de estudantes. Essas perspectivas convergem ao reconhecer que a interação em ambientes virtuais envolve a construção de comunidades de aprendizagem nas quais estudantes se sintam acolhidos, valorizados e motivados a contribuir com suas experiências.

A comunicação síncrona em ambientes multimídia envolve interação em tempo real, favorecendo diálogo imediato, esclarecimento de dúvidas e construção colaborativa de conhecimento de forma dinâmica e interativa, embora essa modalidade de comunicação exija planejamento cuidadoso de atividades, definição clara de objetivos e escolha de ferramentas adequadas que considerem limitações de tempo, conectividade e disponibilidade de estudantes. A comunicação síncrona apresenta potencialidades para criação de presença social e estabelecimento de vínculos afetivos entre participantes, visto que a interação em tempo real permite trocas mais espontâneas e dinâmicas entre professores e estudantes.

5

Rosseto e Carlim (2022) afirmam que a comunicação síncrona em espaços virtuais de aprendizagem favorece a construção de vínculos e o engajamento de estudantes, enquanto Silva (2025) identifica estratégias de mediação pedagógica que promovem participação ativa em atividades síncronas, destacando a importância de criar ambientes acolhedores nos quais estudantes se sintam confortáveis para expressar dúvidas e compartilhar ideias. Essas contribuições evidenciam que a comunicação síncrona efetiva envolve a criação de oportunidades para que estudantes participem ativamente, dialoguem entre si e construam conhecimento de forma colaborativa em contextos educacionais mediados por tecnologia.

A comunicação assíncrona em ambientes multimídia envolve interação diferida no tempo, favorecendo reflexão aprofundada, elaboração cuidadosa de contribuições e flexibilidade de participação de estudantes, uma vez que essa modalidade permite que estudantes acessem materiais, participem de discussões e realizem atividades em momentos que melhor se adequem às suas rotinas e disponibilidades. A comunicação assíncrona exige estratégias de orientação clara, feedback formativo e acompanhamento contínuo que considerem ritmos individuais de

aprendizagem, promovendo autonomia e responsabilidade, embora também demande atenção especial para prevenir isolamento e abandono de estudantes que podem se sentir desconectados.

Crispim e Cotta (2022) sustentam que a comunicação assíncrona em espaços virtuais de aprendizagem favorece o aprofundamento e a reflexão de estudantes, ao passo que Goedert e Arndt (2020) argumentam que os processos de mediação pedagógica em contextos assíncronos exigem estratégias de acompanhamento e feedback que orientem estudantes em suas trajetórias de aprendizagem, fornecendo orientações claras e retornos formativos. Essas perspectivas convergem ao reconhecer que a comunicação assíncrona efetiva envolve acompanhamento ativo de professores que orientem, motivem e forneçam feedback que potencialize aprendizagens em ambientes multimídia contemporâneos.

## **2.2 Processos de construção colaborativa de conhecimento em contextos digitais**

A construção colaborativa de conhecimento em ambientes multimídia constitui processo complexo de elaboração coletiva de compreensões, envolvendo compartilhamento de ideias, negociação de significados e produção conjunta de artefatos que transcendem contribuições individuais, visto que essa construção exige design intencional de atividades que promovam interdependência positiva, responsabilidade individual e desenvolvimento de competências de colaboração. A construção colaborativa de conhecimento não ocorre de forma espontânea, mas requer planejamento pedagógico que crie condições para que estudantes trabalhem efetivamente em conjunto, compartilhando responsabilidades, negociando significados e construindo compreensões coletivas que sejam mais ricas do que aquelas construídas individualmente.

Crepaldi e Santos (2021) afirmam que os processos de construção colaborativa de conhecimento em espaços digitais favorecem o desenvolvimento de competências sociais e cognitivas de estudantes, enquanto Rodrigues (2022) sustenta que a mediação pedagógica em contextos colaborativos exige articulação entre objetivos pedagógicos, características de estudantes e design de atividades que promovam interdependência e responsabilidade compartilhada. Essas perspectivas convergem ao reconhecer que a colaboração efetiva envolve a criação de condições para que estudantes desenvolvam competências de comunicação, negociação, resolução de conflitos e construção conjunta de conhecimento em ambientes multimídia.

A interdependência positiva constitui elemento central de processos colaborativos, envolvendo estruturação intencional de atividades que tornem estudantes mutuamente responsáveis pela aprendizagem do grupo, de modo que o sucesso de cada participante dependa

do sucesso coletivo, uma vez que essa interdependência exige design de tarefas que demandem contribuições complementares, compartilhamento de recursos e coordenação de ações entre participantes. A interdependência positiva não se limita à divisão de tarefas, mas envolve a criação de condições para que estudantes reconheçam que precisam uns dos outros para alcançar objetivos comuns, desenvolvendo senso de responsabilidade coletiva.

Nicolodi, Pereira e Couto (2020) argumentam que a interdependência positiva em ambientes multimídia favorece o engajamento e a aprendizagem de estudantes, ao passo que Chicon et al. (2025) identificam estratégias de mediação pedagógica que promovem colaboração em contextos inclusivos, destacando a importância de adaptar atividades e recursos para assegurar que todos os estudantes possam participar efetivamente de processos colaborativos. Essas contribuições evidenciam que a interdependência positiva efetiva requer planejamento que considere a diversidade de perfis, competências e necessidades de estudantes, criando condições para que todos possam contribuir de maneiras significativas.

A responsabilidade individual em processos colaborativos envolve garantia de que cada estudante contribua efetivamente para o trabalho do grupo, evitando dispersão de responsabilidade e participação desigual que podem comprometer a qualidade de processos colaborativos, uma vez que essa responsabilidade exige estratégias de avaliação que considerem contribuições individuais, promovendo *accountability* e desenvolvimento de competências de autorregulação. A responsabilidade individual não contradiz a interdependência positiva, mas a complementa, assegurando que todos os participantes se sintam responsáveis por suas próprias aprendizagens e pelas aprendizagens do grupo, reconhecendo que o sucesso coletivo depende do engajamento.

### **2.3 Desafios e competências docentes para mediação pedagógica em ambientes multimídia**

A mediação pedagógica em ambientes multimídia exige desenvolvimento de competências docentes complexas que articulem dimensões técnicas, pedagógicas e comunicacionais, considerando especificidades de processos de ensino e aprendizagem em contextos digitais que diferem significativamente de contextos presenciais tradicionais, visto que essas competências envolvem não apenas o domínio de ferramentas tecnológicas, mas também a compreensão aprofundada de dinâmicas interativas, a capacidade de design de atividades significativas e o desenvolvimento de estratégias de acompanhamento de trajetórias de aprendizagem individualizadas e diversificadas em ambientes educacionais mediados por tecnologia digital.



Vieira e Fernandes (2020) afirmam que as competências docentes para mediação pedagógica em ambientes digitais envolvem articulação complexa entre conhecimento pedagógico, tecnológico e de conteúdo, enquanto Negrão e Neuenfeldt (2023) sustentam que a formação de professores para atuação em contextos multimídia exige desenvolvimento de competências de design, comunicação e avaliação que transcendem o domínio técnico de ferramentas. Essas perspectivas convergem ao reconhecer que a mediação pedagógica efetiva em ambientes multimídia requer desenvolvimento de competências complexas que articulem diferentes dimensões de conhecimento e prática docente em contextos educacionais contemporâneos.

O domínio de ferramentas tecnológicas constitui competência fundamental para mediação pedagógica em ambientes multimídia, envolvendo capacidade de utilizar plataformas, recursos de autoria e ferramentas de comunicação de forma fluente e intencional, embora esse domínio não se restrinja a habilidades técnicas, exigindo compreensão aprofundada de potencialidades pedagógicas de tecnologias e capacidade de escolha criteriosa de recursos adequados a objetivos de aprendizagem específicos. O domínio tecnológico efetivo transcende a capacidade de operar ferramentas, envolvendo compreensão de como diferentes recursos podem potencializar processos de ensino e aprendizagem em contextos educacionais mediados por tecnologia.

Silva (2025) argumenta que o domínio de ferramentas tecnológicas por professores favorece a inovação pedagógica e o engajamento de estudantes, ao passo que Ribeiro (2021) identifica desafios de formação docente para atuação em ambientes multimídia, destacando a necessidade de políticas institucionais de apoio que assegurem não apenas capacitação técnica, mas também apoio pedagógico contínuo que oriente professores na integração de tecnologias a processos de ensino e aprendizagem. Essas contribuições evidenciam que o desenvolvimento de competências tecnológicas por professores requer apoio institucional, formação continuada e criação de condições para que professores experimentem e inovem.

A capacidade de design de atividades em ambientes multimídia envolve planejamento cuidadoso de experiências de aprendizagem que articulem objetivos pedagógicos, características de estudantes e potencialidades de recursos digitais, de modo que esse design exige compreensão aprofundada de princípios de aprendizagem, estratégias de engajamento e processos de avaliação formativa que orientem estudantes em suas trajetórias. O design de atividades efetivas não se limita à seleção de recursos ou à definição de tarefas, mas envolve planejamento



intencional que considere como estudantes aprenderão, como serão apoiados em suas aprendizagens e como serão avaliados de forma formativa.

Goedert e Arndt (2020) sustentam que o design de atividades em ambientes multimídia favorece o engajamento e a aprendizagem de estudantes, enquanto Menezes, Menezes e Candito (2024) identificam estratégias de design que promovem interatividade e colaboração, destacando a importância de criar atividades que demandem participação ativa, reflexão e aplicação de conhecimentos em contextos autênticos. Essas perspectivas convergem ao reconhecer que o design efetivo de atividades em ambientes multimídia requer planejamento que considere não apenas conteúdos a serem trabalhados, mas também formas de engajamento, interação e avaliação que potencializem aprendizagens em contextos educacionais mediados por tecnologia.

O acompanhamento de trajetórias de aprendizagem em ambientes multimídia envolve monitoramento contínuo de participação, identificação precoce de dificuldades e fornecimento de feedback formativo que oriente estudantes em seus processos de aprendizagem, uma vez que esse acompanhamento exige estratégias de avaliação formativa, uso inteligente de dados de aprendizagem e comunicação individualizada que considere necessidades específicas de cada estudante. O acompanhamento efetivo não se limita à verificação de participação ou à atribuição de notas, mas envolve orientação contínua que ajude estudantes a identificar pontos fortes, aspectos a serem aprimorados e estratégias para superar dificuldades.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta investigação analisou fundamentos, estratégias e desafios da mediação pedagógica em ambientes multimídia, identificando princípios e práticas que orientem a ação docente em contextos educacionais mediados por tecnologia, de modo que os resultados evidenciam a necessidade de articulação entre competências docentes, design de ambientes virtuais e estratégias de engajamento, considerando a diversidade de contextos, perfis de estudantes e objetivos pedagógicos. A efetividade de processos de mediação depende de formação específica de professores, apoio institucional contínuo e compreensão aprofundada de dinâmicas interativas em espaços digitais, exigindo políticas de formação continuada e investimento em infraestrutura tecnológica.

A análise das contribuições de autores recentes revela convergência em torno da importância de processos de interação, comunicação e construção colaborativa de conhecimento em ambientes multimídia, de modo que a mediação pedagógica emerge como dimensão

essencial para a qualidade de processos educacionais em contextos digitais, viabilizando engajamento, autonomia e desenvolvimento de competências de estudantes. Os desafios identificados apontam para a necessidade de políticas institucionais de formação docente, apoio técnico-pedagógico e investimento em tecnologias educacionais que favoreçam acessibilidade, inclusão e equidade em ambientes multimídia, reconhecendo que a transformação digital da educação requer investimento, planejamento e apoio contínuo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHICON, J. F., Reis, W. S., Silva, S. A. F., Garozzi, G. V., Gava, F. A. C., & Muraca, G. de V. (2025). *Mediação pedagógica em contextos inclusivos*. Editora Universitária.

COSTA, D. V. da, & Lione, V. (2023). *Estratégias de mediação pedagógica em ambientes digitais*. *Revista de Educação e Tecnologia*.

CREPALDI, N. P., & Santos, A. R. dos (2021). *Processos de construção colaborativa de conhecimento em espaços virtuais*. Editora Acadêmica.

CRISPIM, I. A. S., & Cotta, C. P. (2022). *Comunicação assíncrona em ambientes multimídia*. *Revista de Educação a Distância*.

GOEDERT, L., & Arndt, K. B. F. (2020). *Design de atividades em ambientes virtuais de aprendizagem*. Editora Pedagógica.

LAKATOS, E. M. (2021). *Fundamentos de metodologia científica (5ª ed.)*. Atlas.

MENEZES, K. M., Menezes, R. M., & Candito, V. (2024). *Mediação pedagógica em ambientes digitais: competências e desafios*. Editora Educacional.

NEGRÃO, M. M. S., & Neuenfeldt, D. J. (2023). *Desafios de mediação pedagógica em educação a distância*. *Revista de Tecnologia Educacional*.

NICOLODI, E., Pereira, L. de O., & Couto, L. A. do (2020). *Estratégias de mediação em espaços virtuais de aprendizagem*. Editora Digital.

RIBEIRO, R. M. P. (2021). *Desafios de comunicação em contextos de educação a distância*. *Revista de Educação Online*.

RODRIGUES, K. S. (2022). *Mediação pedagógica em espaços virtuais: desafios e possibilidades*. Editora Universitária.

ROSSETO, R., & Carlim, V. E. (2022). *Comunicação síncrona em ambientes multimídia*. *Revista de Educação e Tecnologia*.

SEVERINO, A. J. (2021). *Metodologia do trabalho científico (24ª ed.)*. Cortez Editora.

SILVA, L. S. P. da (2025). *Estratégias de acompanhamento em ambientes virtuais de aprendizagem*. Editora Pedagógica.

SILVA, P. de G. (2024). Interação em espaços virtuais: diversidade e participação. *Revista de Educação Digital*.

VIEIRA, L. S., & Fernandes, E. M. (2020). *Competências docentes para mediação pedagógica em ambientes digitais*. Editora Acadêmica.