

A INTEGRAÇÃO DE RECURSOS E FERRAMENTAS DIGITAIS DA WEB 2.0 NAS PRÁTICAS EDUCACIONAIS REMOTAS. RELATOS DE EXPERIÊNCIAS NO USO DE METODOLOGIAS ATIVAS NA PANDEMIA

Ciências Humanas, Volume 28 - Edição 134/MAI 2024 / 21/05/2024

REGISTRO DOI: 10.5281/zenodo.11238560

Carlos Eduardo de Moraes Júnior¹

RESUMO

A utilização da tecnologia na sala de aula e das ferramentas digitais auxiliam de forma prática o processo de ensino e aprendizagem, pois a aquisição de competências digitais aprimora a performance dos alunos no processo da construção do conhecimento. O período de pandemia possibilitou o ensino remoto, e como consequência os professores e os estudantes tiveram que desenvolver novas habilidades, metodologias e práticas pedagógicas no uso das ferramentas digitais. Além da utilização das novas tecnologias digitais, é importante encontrar metodologias que favoreçam o processo de ensino e aprendizagem e as metodologias ativas têm este propósito na construção do conhecimento. O objetivo geral deste *paper* é compreender como os recursos e ferramentas da *Web 2.0* integradas ao contexto educacional podem contribuir com propostas

educacionais remotas através do uso das metodologias ativas para o protagonismo do aluno na era digital. Portanto, compreender os benefícios da integração dos recursos e ferramentas da *Web 2.0* para as práticas pedagógicas remotas, apontar as principais ferramentas e recursos digitais no ensino remoto e apresentar relatos de experiências em sala de aula através do uso das metodologias ativas é fundamental. Para isso, adotou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica através do material teórico abordado na disciplina: *A Web Como Ferramenta Educacional Interativa*. Conclui-se que a integração de recursos e ferramentas digitais aliada às metodologias ativas contribuem para novas propostas educacionais remotas e para o protagonismo, autonomia e interesse do aluno.

Palavras-chave: Ferramentas Digitais. *Web 2.0*. Ensino Remoto. Metodologias Ativas.

ABSTRACT

The use of technology in the classroom and digital tools helps in a practical way the teaching and learning process, as the acquisition of digital skills improves students' performance in the building knowledge process. The pandemic period made remote teaching possible, and as a consequence teachers and students had to develop new skills, methodologies and pedagogical practices in the use of digital tools. In addition to the use of new digital technologies, it is important to find methodologies that favor the teaching and learning process and active methodologies have this purpose in the knowledge building process. The general objective of this paper is to understand how *Web 2.0* resources and tools integrated into the educational context can contribute to remote educational proposals through the use of active methodologies for student protagonism in the digital age. Therefore, understanding the benefits of integrating *Web 2.0* resources and tools for remote pedagogical practices, pointing out the main digital tools and resources in remote teaching and presenting reports of experiences in the classroom through the use of active methodologies is essential. For this, it

was adopted as methodology the bibliographic research through the theoretical material covered in the discipline: The Web as an Interactive Educational Tool. It is concluded that the integration of digital resources and tools combined with active methodologies contribute to new remote educational proposals and to student protagonism, autonomy and interest.

Keywords: *Digital Tools. Web 2.0. Remote Teaching. Active Methodologies.*

1 INTRODUÇÃO

Segundo o Portal Ensino Digital, a especialista em educação Mattjie (2020) afirma que a pandemia do coronavírus surpreendeu o mundo e que o processo de adaptação à esta nova realidade foi dificultoso. Os desafios de docentes e discentes foram incontáveis e a educação foi impactada como aponta o relatório do Banco Mundial – UNESCO-UNICEF de 2021, em que mais de 1,6 bilhão de alunos ficaram sem aulas presenciais em mais de 160 países. Além de que as escolas tiveram que se reinventar à esta nova realidade e a tecnologia foi fundamental neste período.

Para Mattjie (2020), os principais desafios durante a pandemia foram: a falta de planejamento em relação ao ensino remoto quanto à organização do currículo do ensino presencial para o *online*, consequentemente muitas escolas adotaram ferramentas digitais, tais como: *Google Meet*, *Zoom*, *Skype*, sendo que muitos professores não tinham experiências prévias quanto ao uso destas tecnologias. Além de outros fatores, tais como: a dificuldade de acesso ao computador e à internet por muitos docentes e discentes, adaptação ao novo modelo de ensino remoto, problemas emocionais e psicológicos, tais como: estresse e ansiedade devido ao confinamento e às mudanças advindas do período de pandemia.

Para o Portal Sae Educação (2020), o período de pandemia possibilitou o ensino remoto, e como consequência os professores e os estudantes tiveram que desenvolver novas habilidades, metodologias e práticas pedagógicas através do uso das ferramentas digitais, ou seja, recursos tecnológicos que favorecessem à comunicação e ao acesso à informação, através de dispositivos eletrônicos, como computadores, *tablets* e *smartphones*.

Segundo Garofalo (2018), além da utilização das novas tecnologias digitais, é importante encontrar metodologias que favoreçam o processo de ensino e aprendizagem e as metodologias ativas têm este propósito do protagonismo do aluno, ou seja, a construção do conhecimento através da autonomia e participação.

Assim, é fundamental compreender como a integração de recursos e ferramentas digitais da *Web 2.0* nas práticas educacionais são imprescindíveis nas diversas modalidades de ensino, sejam presenciais ou remotas.

Portanto, indaga-se: Como a integração de recursos e ferramentas da *Web 2.0* podem favorecer ao desenvolvimento de metodologias e novas práticas educacionais remotas?

Então, o objetivo geral deste *paper* é compreender como os recursos e ferramentas da *Web 2.0* integradas ao contexto educacional podem contribuir com propostas pedagógicas remotas através do uso das metodologias ativas para o protagonismo do aluno na era digital.

Para tanto, foram delineados os seguintes objetivos específicos: explicar os benefícios da integração dos recursos e ferramentas da *Web 2.0* para as práticas pedagógicas remotas, apontar as principais ferramentas e recursos digitais no ensino remoto e apresentar relatos de experiências em sala de aula no Ensino Superior e Pós-graduação, voltadas para as práticas metodológicas em salas de aula *online* do projeto intitulado:

Inovações e Desafios em tempos de Educação Remota: Relatos de Experiências em Ciências Humanas do Centro Universitário Uniesp.

O *paper* abordará na primeira seção, as vantagens da integração dos recursos e ferramentas digitais da *Web 2.0* para as práticas pedagógicas remotas, na segunda seção serão apontadas as principais ferramentas e recursos digitais para o ensino remoto e na terceira seção serão apresentados relatos de experiências em salas de aula no Ensino Superior e Pós-graduação voltadas às práticas metodológicas para aulas *online*, especificamente sobre as metodologias ativas.

Assim, realizou-se uma pesquisa bibliográfica a partir do referencial teórico abordado na disciplina – a *Web* como Ferramenta Educacional Interativa, abrangendo publicações em meios digitais, como obras e artigos científicos selecionados de acordo com as reflexões sobre o contexto da integração das ferramentas e recursos da *Web 2.0* para práticas educacionais remotas e das metodologias ativas.

2 RECURSOS E FERRAMENTAS DIGITAIS NAS PRÁTICAS EDUCACIONAIS REMOTAS

Segundo o Portal Sae Digital (2020), a utilização da tecnologia na sala de aula e das ferramentas digitais auxilia de forma prática o processo de ensino e aprendizagem, dentro e fora do contexto escolar, pois a aquisição de competências digitais aprimora a performance dos alunos no processo da construção do conhecimento.

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação vieram para atender as necessidades do mundo moderno, trazendo a inovação para o contexto da sala de aula e rompendo com o modelo tradicional de ensino com a Educação 4.0.

O Portal Sae Digital (2020), afirma que as competências digitais são essenciais para que os estudantes utilizem as novas tecnologias de forma

adequada e desenvolvam habilidades e as competências propostas pela BNCC.

Para o desenvolvimento destas competências são essenciais: letramento informacional, letramento tecnológico, letramento multimídia e letramento comunicativo. E que, a construção das competências segue os seguintes aspectos: a) aprendizagem, b) áreas, c) modos, d) propósitos e) domínio de ferramentas digitais.

Para Santos (2020), durante o ensino remoto os professores precisam desenvolver estratégias e práticas educacionais que contribuam para reter a atenção e o engajamento dos alunos e que existem inúmeras ferramentas e recursos que podem auxiliar na criação e otimizar a comunicação com os discentes.

Segundo Santos (2020), hoje os docentes no ensino remoto têm à disposição aplicativos com recursos interativos e que podem ser usados com os alunos em tempo real. Jogos, testes e questionários podem ser criados com base no currículo e conteúdo desenvolvido. Estas propostas educacionais contribuem para o engajamento dos discentes e suporte para que o docente consolide os temas propostos em sala de aula.

Conforme reforça o Portal Sae Digital (2020), os recursos digitais possibilitam a utilização das tecnologias com o objetivo de facilitar a comunicação e o acesso à informação através de dispositivos eletrônicos, tais como: computadores, *tablets* e *smartphones*.

Dentre alguns exemplos de recursos digitais: programas, aplicativos, plataformas virtuais, jogos, *hardwares* e *softwares*, portais e *sites* da *internet*, câmeras entre outros.

Por fim, o portal afirma que as ferramentas digitais na educação podem ser consideradas como materiais de apoio e recursos complementares no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para novas propostas educacionais.

3 AS FERRAMENTAS E RECURSOS DA WEB 2.0 NO ENSINO REMOTO

Para o Portal Sae Digital (2020), os recursos mais utilizados pelos professores para auxiliar na apresentação dos conteúdos e práticas educacionais para tornar as aulas mais dinâmicas e interessantes são: 1) Lousa Digital: uma tela de computador maior e sensível ao toque que dispõe de recursos de multimídia, permitindo a exibição de fotos e vídeos, acesso à *internet*, apresentação de *slides* e outras ferramentas; 2) Realidade Virtual: através do uso de ferramentas e recursos digitais é possível entrar em contato com diversas realidades sem sair do lugar com o uso de óculos *VR – Virtual Reality* para aprendizagens imersivas; 3)

Gamificação: uso de jogos digitais para uma aprendizagem lúdica e significativa; 4) *Google Classroom* – Sala de Aula: ajuda alunos e professores a organizar as tarefas, favorece a colaboração e a comunicação; 5) *G Suite for Education*: ferramentas digitais e atividades práticas e dinâmicas com recursos de organização para os professores; 6) *Canva* para Ead: ferramentas digitais de aprendizagem criativa e *templates* gratuitos para atividades remotas, com dicas de *design*, ideias e comunidades *online*.

No *Blog Canal do Ensino*, Simões (2020) afirma que as ferramentas digitais da *Web 2.0* facilitam a comunicação e quando integradas ao ensino propiciam novas práticas pedagógicas.

Simões aponta as principais ferramentas digitais utilizadas no contexto educacional: a) Programa Educacional Inspira: programa digital que pode ser utilizado por professores e alunos, possui conteúdo interativo *3D*, e por ser um aplicativo pode ser instalado em computadores e celulares; b) Portal Domínio Público: Biblioteca digital desenvolvida em *software* livre; c) *Blackboard*: Canais com conteúdo e suporte em escolas do ensino fundamental ao superior, subdividido em: *blackboard e-learn* – plataforma com conteúdo totalmente *online* para despertar o aprendizado ativo e social e para planejamento e atividade de tarefas, *blackboard mobile* – aprendizagem móvel e o *blackboard collaborate* –

trabalhos colaborativos; d) Portal Ludo Educativo: jogos educativos gratuitos; e) *Google for Education*: ferramentas digitais fáceis de serem usadas por docentes e discentes (documentos, planilhas, apresentações, formulários), *Google Meet*, *Gmail* e *Chat* e *G Suite for Education*: ferramentas para produtividade gratuita, dentre elas: *Google Salas de Aula*: central de turmas para envio de tarefas, *feedbacks*, *Google Drive*: Compartilhamento de conteúdo em nuvem, *Google Docs*.

Criação de Documentos diversos em colaboração *online*, além de agendas, criação de *sites*, e *Hangouts*; f) Fóruns: para compartilhamento de ideias e discussões; g) Ferramentas da *Internet*: Vídeos como *Youtube*, mídias sociais: *TikTok*, *Facebook*, *Whatsapp*, *Instagram* dentre outras.

Finalmente, Santos (2020) apresenta três ferramentas para o ensino remoto para estimular a interação em tempo real: 1) *Mentimeter*: plataforma de pesquisa, onde podem ser criados questionários para serem respondidos durante a aula e as perguntas podem ser feitas no formato múltipla escolha, dissertativa, escolha de imagens avaliando o processo educacional; 2) *Kahoot*: plataforma para o ensino de língua inglesa que permite criar questionários e pesquisas. Baseado em perguntas de múltipla escolha, utiliza a metodologia ativa de gamificação, aumentando o engajamento e a colaboração de conhecimentos, onde o docente pode criar um *quiz* para os discentes e 3) *Quizlet*: a ferramenta permite criar e compartilhar cartões e listas de estudo, jogos e testes, com recursos avançados como o *Quizlet live* que permite a participação dos alunos, em grupos ou individualmente, em tempo real.

As ferramentas e recursos da *Web 2.0* integradas à educação contribuem para diversas propostas educacionais, como: apresentação de conteúdo, elaboração de mapas conceituais, elaboração de avaliações, armazenamento de arquivos e metodologias ativas para despertar o interesse e o protagonismo do aluno.

4 RELATOS DE EXPERIÊNCIAS COM METODOLOGIAS ATIVAS EM TEMPOS REMOTOS

Os relatos de experiências que serão apresentados vêm do projeto intitulado: Inovações e Desafios em Tempos de Educação Remota: Relatos de Experiências em Ciências Humanas desenvolvido pelos docentes do Centro Universitário Uniesp, diante da Pandemia do *Covid-19*, que se alastrou pelo Brasil e pelo mundo, impactando significativamente a educação.

De acordo com as pesquisadoras Hollanda e Santos (2020), os relatos de experiências foram vivenciados em sala de aula, no Ensino Superior e na Pós-graduação, direcionados as práticas de metodológicas ativas nas aulas *online*.

Para Hollanda e Santos (2020), a escolha das metodologias ativas deve-se à uma nova forma de ensinar e aprender voltada ao ensino remoto, com métodos mais dinâmicos que envolvem a participação dos alunos, o que difere das metodologias tradicionais em que o professor detinha a centralidade do ensino.

Segundo as docentes para manter a motivação dos alunos em tempos de isolamento social, com aulas remotas, a aplicação de metodologias ativas pode manter os discentes engajados em suas atividades e garantir um aprendizado efetivo e significativo.

Assim Hollanda e Santos (2020), dizem que havia a necessidade de compreender outras ferramentas *online* para potencializar o ensino e que foi realizado a comparação de diferentes tipos de aprendizagem, sem perder a interação durante as aulas remotas.

As pesquisadoras afirmam que a aprendizagem à distância requer o desenvolvimento da autonomia dos alunos.

Para esta finalidade, foi utilizada o uso da metodologia *PBL – Project Based Learning* – Aprendizagem Baseada em Projetos, visto que é um recurso que favorece o processo de ensino, proporciona aprendizagem significativa, promove segurança na aplicação do conhecimento, melhora

o relacionamento interpessoal, desenvolve a expressão oral, estimula à resolução de problemas, a criação de projetos que favorecem o desenvolvimento de competências para a prática profissional.

Para esta atividade, foi apresentado o tema de pesquisa e a problemática para a resolução do projeto.

A atividade foi desenvolvida em etapas: 1) apresentação do vídeo no *Youtube* sobre: A Relação Professor e Aluno: A importância da afetividade do professor, palestra do professor Sérgio Cortella; 2) *Brainstorm* das palavras que estavam associadas ao tema, utilizando o *site wordclouds.com*; 3) Os alunos assistiram ao vídeo: “Como Estrelas na Terra, Toda a Criança é Especial”, para a reflexão do real papel do professor e sua afetividade na construção dos conhecimentos; 4) Apresentação posterior ao filme das tipologias de projetos educacionais para dar embasamento aos alunos e para que fosse gerado um fórum de discussão, entre as 3 equipes formadas foi realizado um debate sobre os tipos de projetos de aprendizagem sobre a temática e com três perspectivas distintas: construtivista, investigativa e explicativa.

Segundo as professoras Hollanda e Santos (2020), outro relato de experiência desenvolvido foi: *Flipped Classroom*, ou sala de aula invertida em ambiente digital.

Para adaptar à um Ensino Remoto Emergencial (ERE), o uso da metodologia ativa foi um grande desafio e proporcionou a descoberta de novas propostas pedagógicas pelas docentes.

A experiência na Pós-graduação no ERE ocorreu em um curso que era totalmente presencial e que não fazia uso de ferramentas e recursos tecnológicos. Além do fato dos alunos serem provenientes de cidades que não dispunham das melhores condições de acesso à *internet* e às ferramentas digitais.

A disciplina ministrada, foi: Estrutura do Texto, do curso de Pós-graduação em Língua, Linguagem e Literatura. As aulas presenciais aconteceram em três sábados quinzenais em João Pessoa no estado da Paraíba.

A aula foi estruturada na plataforma *Google Meet* e contou com à dificuldade de acesso por parte dos alunos devido à instabilidade da conexão. Para melhorar a prática com os alunos, foi adotada a metodologia ativa – sala de aula invertida, com a criação de uma pasta no *Google Drive* pelas professoras, onde foram inseridas gravações de aulas e materiais de consulta para estudo prévio por parte dos estudantes.

Segundo Hollanda e Santos (2020), as aulas foram gravadas na plataforma: *screen-ocast*, permitindo melhor visualização da imagem e dos *slides* das aulas planejadas.

Os alunos podiam acessar previamente os documentos e os vídeos através da ferramenta de armazenamento *Google Drive* e nos encontros síncronos através da plataforma *Google Meet*, eram discutidas e sanadas as dúvidas com análises textuais sempre considerando os conceitos trabalhados nas videoaulas. Por fim, após os encontros eram sugeridas atividades de pesquisa individual e a elaboração de um projeto em equipe para o desenvolvimento de habilidades, tais como: pensamento crítico e colaborativo.

A adoção das metodologias ativas favoreceu à participação, integração e ao engajamento dos estudantes através da integração dos recursos e ferramentas digitais da *Web 2.0* para propostas educacionais no ensino remoto.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral deste *paper* foi compreender como os recursos e ferramentas da *Web 2.0* integradas ao contexto educacional podem contribuir com propostas pedagógicas remotas através do uso das metodologias ativas para o protagonismo do aluno na era digital.

A utilização da tecnologia e das ferramentas digitais auxiliam de forma prática o processo de ensino e aprendizagem, dentro e fora do contexto escolar, pois a aquisição de competências digitais aprimora a performance dos alunos no processo de construção do conhecimento.

Para o desenvolvimento destas competências são essenciais: letramento informacional, letramento tecnológico, letramento multimídia e letramento comunicativo. E a construção das competências segue os seguintes aspectos: a) aprendizagem, b) áreas, c) modos, d) propósitos e e) domínio de ferramentas digitais.

Durante o ensino remoto os professores precisam desenvolver estratégias e práticas educacionais que contribuam para reter a atenção dos alunos e há inúmeras ferramentas e recursos que podem auxiliar na criação e otimizar a comunicação com os discentes.

Dentre alguns exemplos de recursos digitais: programas, aplicativos, plataformas virtuais, jogos, *hardwares* e *softwares*, portais e *sites* da *internet*, câmeras entre outros.

As ferramentas digitais da *Web 2.0* facilitam a comunicação e quando integradas ao ensino propiciam novas práticas pedagógicas.

Dentre as principais ferramentas digitais utilizadas no contexto educacional: a) portais educacionais; b) bibliotecas digitais; c) jogos educativos e gratuitos; d) *Google for Education*: (documentos, planilhas, apresentações, formulários); e) *Google Meet*; f) *Gmail*; g) *Chat*; h) *G Suite for Education*: ferramentas para produtividade gratuita, *Google Salas de Aula*: central de turmas para envio de tarefas, *feedbacks*; i) *Google Drive*: compartilhamento de conteúdo em nuvem; j) *Google Docs*: criação de documentos diversos em colaboração *online*, além de agendas, criação de *sites*; k) *Hangouts*; l) fóruns: para compartilhamento de ideias e discussões; m) Vídeos como *Youtube*; n) mídias sociais: *TikTok*, *Facebook*, *Whatsapp*, *Instagram* dentre outras.

Neste *paper* foram apresentados dois relatos de experiências do projeto intitulado:

Inovações e Desafios em Tempos de Educação Remota: Relatos de Experiências em Ciências Humanas desenvolvido pelos docentes do Centro Universitário Uniesp.

Os objetivos foram atingidos, pois o uso das ferramentas e recursos digitais da *Web 2.0*, ou *Web Social* contribuíram para propostas pedagógicas eficazes quanto à utilização das metodologias ativas, tais como: o *PBL – Project Based Learning* – Aprendizagem Baseada em Projetos e o *Flipped Classroom*, sala de aula invertida, gerando engajamento e despertando o interesse dos discentes, colocando-os como protagonistas no processo de aprendizagem no ensino remoto.

Para futuros estudos recomenda-se novas contribuições e pesquisas no contexto da integração das ferramentas e recursos da *Web 2.0* para o desenvolvimento de propostas educacionais remotas e metodologias ativas na cultura digital.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Garofalo, D. (2018). *Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado?* Disponível em:
https://novaescola.org.br/conteudo/11897/como-as-metodologias-ativas-favorecem-o-aprendizado?gclid=CjwKCAjw9suYBhBIEiwA7iMhNCuU0ydsEFdW7lsxB0KpnzK_dtGEZxETIfDHzf6xENG8aKb8YZZWLhoC7v4QAvD_BwE. Acessado em: 02 de setembro de 2022.

Hollanda, A. & Santos, M. (2020). *Inovações e Desafios em Tempos de Educação Remota*. Editora.iesp.edu.br. Disponível em:
<https://editora.iesp.edu.br/index.php/UNIESP/catalog/view/18/78/253-1>. Acessado em 03 de setembro de 2022.

Mattjie, N. (2020). *Educação em tempos de pandemia: os desafios de alunos e professores – Ensino.digital*. Ensino.digital. Disponível em: <https://ensino.digital/blog/educacao-emtempos-de-pandemia-os-desafios-de-alunos-e-professores>. Acessado em: 03 de setembro de 2022.

Sae Digital. (2020). Site Oficial. Disponível em: <https://sae.digital/ferramentas-digitais-para-ensino-remoto/>. Acessado em: 03 de setembro de 2022.

Santos, D. (2020). *Ensino Remoto e Ferramentas para Estimular a Interação em Tempo Real*. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/19755/ensino-remoto-ferramentas-para-estimular-a-interacao-em-tempo-real?gclid=Cj0KCQjwmdGYBhDRARIsABmSEePIBNilszCmJMBTpFKpW1bXImOLPn27J0U6h1rEs_8DjVCuLhPs4VlaAp7zEALw_wcB. Acessado em: 02 de setembro de 2022.

Simões, P. (2020). *12 ferramentas digitais para usar em sala de aula*. Blog Canal do Ensino. Disponível em: <https://canaldoensino.com.br/blog/12-ferramentas-digitais-para-usar-em-salade-aula>. Acessado em: 02 de setembro de 2022.

¹Bacharel em Comunicação Social – Universidade de Sorocaba – (Uniso).
Licenciatura em Letras Inglês – Universidade Estácio de Sá – (Estácio).
Mestrando em Tecnologias Emergentes na Educação – Miami University
of Science and Technology – (Must). E-mail: juniorfisk@hotmail.com

[← Post anterior](#)

RevistaFT

A RevistaFT têm 28 anos. É uma **Revista Científica Eletrônica Multidisciplinar Indexada de Alto Impacto e Qualis “B2”**.

Periodicidade mensal e de acesso livre. Leia gratuitamente todos os artigos e publique o seu também [clikando aqui](#).



Contato

Queremos te ouvir.

WhatsApp RJ:

(21) 98159-7352

ou 98275-4439

WhatsApp SP:

(11) 98597-3405

e-Mail:

contato@revistaf
t.com.br

ISSN: 1678-0817

CNPJ:

48.728.404/0001-
22

**FI= 5.397 (muito
alto)**

Fator de impacto é um método bibliométrico para avaliar a importância de periódicos científicos em suas respectivas áreas. Uma medida que reflete o número médio de citações de artigos científicos

Conselho Editorial

Editores

Fundadores:

Dr. Oston de
Lacerda Mendes.

Dr. João Marcelo

Gigliotti.

Editor

Científico:

Dr. Oston de
Lacerda Mendes

Orientadoras:

Dra. Hevellyn

Andrade

Monteiro

Dra. Chimene

Kuhn Nobre

Revisores:

Lista atualizada
periodicamente
em

revistaft.com.br/expresspediente

Venha
fazer parte de
nosso time de
revisores
também!

publicados em
determinado
periódico, criado
por Eugene
Garfield, em que
os de maior FI
são considerados
mais
importantes.

Copyright © Revista ft Ltda. 1996 -
2024

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