

REVISTA TÓPICOS

GESTÃO EDUCACIONAL INOVADORA E TECNOLOGIAS EMERGENTES

DOI: 10.5281/zenodo.17137623

Fabiola Cristina Zink¹

RESUMO

Este estudo tem como objetivo principal investigar o papel crucial desempenhado pelo gestor educacional na facilitação e no sucesso de ambientes de E-learning. Através de uma pesquisa bibliográfica, busca-se identificar as principais responsabilidades, desafios e estratégias adotadas por esses líderes para garantir uma experiência de aprendizado online eficaz e engajadora. A crescente relevância da educação a distância, impulsionada pela transformação digital, exige uma atuação estratégica dos gestores para a criação de um ecossistema virtual de aprendizagem robusto e acessível. A pesquisa aborda a importância da liderança na implementação de políticas e infraestruturas tecnológicas adequadas, no fomento à formação e ao suporte técnico para docentes e discentes, e na promoção de práticas pedagógicas inovadoras no contexto online. Além disso, explora-se o papel do gestor na construção de uma cultura de colaboração e engajamento na comunidade virtual de aprendizagem, bem como na avaliação e melhoria contínua dos programas de E-learning. Em suma, este estudo visa fornecer uma compreensão aprofundada das competências e ações essenciais do gestor

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

educacional para o desenvolvimento e a sustentabilidade de ambientes de E-learning de qualidade.

Palavras-chave: E-learning, Estratégias de Design Instrucional, Designers Instrucionais.

ABSTRACT

This study aims to investigate the crucial role played by educational managers in facilitating and ensuring the success of e-learning environments. Through a bibliographical research, we seek to identify the main responsibilities, challenges and strategies adopted by these leaders to ensure an effective and engaging online learning experience. The growing relevance of distance education, driven by digital transformation, requires strategic action by managers to create a robust and accessible virtual learning ecosystem. The research addresses the importance of leadership in implementing appropriate technological policies and infrastructures, in fostering training and technical support for teachers and students, and in promoting innovative pedagogical practices in the online context. In addition, we explore the role of the manager in building a culture of collaboration and engagement in the virtual learning community, as well as in the evaluation and continuous improvement of e-learning programs. In short, this study aims to provide an in-depth understanding of the essential competencies and actions of educational managers for the development and sustainability of quality e-learning environments.

Keywords: E-learning, Instructional Design Strategies, Instructional Designers.

REVISTA TÓPICOS

1 INTRODUÇÃO

A progressiva digitalização do cenário educacional tem desencadeado uma transformação substancial nas metodologias de ensino e aprendizagem, impulsionando a exploração de novas abordagens que transcendam as práticas convencionais. Nesse contexto dinâmico, o E-learning emerge como uma modalidade inovadora, proporcionando um ambiente flexível, acessível e interativo, que possibilita aos estudantes moldar suas trajetórias de aprendizado de maneira personalizada e autônoma. Essa modalidade tem sido amplamente utilizada tanto em cursos de formação inicial quanto em processos de formação continuada, revelando-se uma alternativa estratégica para democratizar o acesso à educação e atender a diferentes perfis de estudantes.

A integração de tecnologias digitais às práticas pedagógicas não somente enriquece o conteúdo educacional, mas também redefine a dinâmica de interação entre educadores e alunos. Plataformas virtuais, ambientes digitais de aprendizagem, recursos multimídia e ferramentas de comunicação síncrona e assíncrona permitem o desenvolvimento de práticas educativas mais colaborativas, participativas e alinhadas às demandas contemporâneas.

A mediação pedagógica apoiada por tecnologias amplia as possibilidades de aprendizagem e estimula o protagonismo dos estudantes, exigindo, por sua vez, novas competências por parte dos educadores e gestores.

A relevância desta temática encontra respaldo na crescente expansão da educação a distância no Brasil e no mundo, intensificada especialmente a

REVISTA TÓPICOS

partir do contexto da pandemia de COVID-19. Nesse período, muitas instituições foram obrigadas a adaptar-se rapidamente ao ensino remoto, evidenciando tanto as potencialidades quanto as fragilidades das práticas digitais. A partir dessa experiência, consolidou-se a percepção de que o E-learning não se constitui apenas em uma alternativa emergencial, mas em um campo de possibilidades permanentes, capaz de se integrar ao ensino híbrido e às metodologias ativas de aprendizagem.

Entretanto, a eficácia do E-learning depende diretamente da qualidade da gestão educacional que o sustenta. A liderança pedagógica, a organização institucional, a definição de objetivos claros e a mediação do processo formativo são elementos fundamentais para garantir que as práticas digitais não se limitem a uma transposição mecânica do ensino presencial para o ambiente online. A gestão educacional precisa articular dimensões administrativas, pedagógicas e humanas, assegurando condições para que o processo de ensino-aprendizagem seja eficiente, democrático e inclusivo.

Dessa forma, investigar o papel da gestão educacional no contexto do E-learning torna-se crucial para compreender como estratégias de liderança, planejamento participativo, acompanhamento pedagógico e uso de indicadores de desempenho podem potencializar a qualidade da educação digital. A presença ativa do gestor, orientando professores, apoiando estudantes e promovendo a integração entre tecnologia e pedagogia, é determinante para que o processo não se fragmente em práticas isoladas, mas se consolide como um projeto institucional de qualidade.

REVISTA TÓPICOS

Além disso, a literatura evidencia que a adoção de tecnologias digitais na educação não deve ser pensada apenas como recurso técnico, mas como um fenômeno social e cultural que redefine a forma de ensinar e aprender.

As tecnologias digitais favorecem a construção coletiva do conhecimento e possibilitam a criação de comunidades virtuais de aprendizagem, nas quais professores e estudantes compartilham saberes em um processo colaborativo. Nesse cenário, o papel do gestor educacional é assegurar que essas potencialidades sejam devidamente exploradas, evitando desigualdades no acesso e garantindo que a inovação tecnológica esteja a serviço da equidade.

A justificativa do presente estudo, portanto, reside na necessidade de compreender como a liderança e a gestão podem otimizar a experiência de aprendizado online. O E-learning, embora ofereça inúmeros benefícios, também apresenta desafios consideráveis, como a evasão estudantil, a desmotivação, a ausência de interação significativa e a dificuldade de adaptação por parte de alguns docentes. Nesse sentido, uma gestão eficiente é capaz de criar estratégias de acompanhamento, motivação e engajamento, de modo a tornar o processo mais atrativo e eficaz para todos os envolvidos.

A pesquisa será conduzida por meio de uma revisão bibliográfica de caráter qualitativo, que permitirá analisar conceitos, estratégias e experiências aplicadas ao campo da gestão educacional no E-learning. Serão consultados artigos científicos, livros, dissertações e documentos oficiais que discutem a integração de tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem, bem como práticas de liderança e planejamento educacional em contextos

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

virtuais. O levantamento bibliográfico contemplará o período entre 2010 e 2023, dada a intensa produção acadêmica relacionada ao avanço das tecnologias digitais e à expansão da educação online nesse intervalo.

O trabalho será estruturado em duas partes principais: na primeira, será discutido o conceito de E-learning, destacando suas características, benefícios e desafios no cenário educacional atual. Na segunda, será analisado o papel do gestor educacional nesse processo, com ênfase em estratégias de liderança, planejamento participativo e avaliação contínua. Dessa forma, busca-se oferecer subsídios teóricos que possam orientar tanto pesquisadores quanto profissionais da educação interessados em compreender como a gestão pode contribuir para a consolidação de práticas eficazes no ensino online.

O objetivo desta pesquisa bibliográfica é investigar o papel crucial desempenhado pelo gestor educacional na facilitação e no sucesso de ambientes de E-learning.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A aquisição de conhecimento, habilidades e atitudes emerge como um processo dinâmico e contínuo, intrinsecamente ligado a experiências de aprendizado imersivas e consistentes (Vignati *et al.*, 2017).

A teoria da aprendizagem experiencial postula que a aprendizagem não se restringe a um mero resultado, mas configura-se como uma jornada

REVISTA TÓPICOS

evolutiva, na qual as ideias se transformam e se reconfiguram incessantemente a partir da vivência (Kolb, 1984).

Nesse contexto, o design instrucional assume um papel de destaque como metodologia para a concepção de experiências formativas que otimizem a eficiência, a eficácia e o engajamento no processo de aprendizagem (Merrill, 2012).

Berger e Kam (1996) complementam essa visão, definindo o design instrucional como uma abordagem sistemática para o desenvolvimento de planos de instrução, fundamentada em teorias da aprendizagem, com o objetivo de assegurar a qualidade do treinamento.

No século XXI, o treinamento online ascendeu a uma posição de significativa relevância. As práticas educacionais migraram para o ambiente virtual, e inúmeras organizações adotaram o E-learning em diversas áreas de atuação. Em contraste com o ensino presencial, as modalidades de E-learning propiciam a troca de ideias por meio de recursos visuais e a discussão em fóruns online, oferecendo uma alternativa distinta às metodologias

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

tradicionais de treinamento e aos materiais didáticos convencionais (Soper, 2017, p.10).

Inicialmente concebido como um sistema abrangente de educação a distância, englobando plataformas diversificadas, salas de aula virtuais, funções de ensino, multimídia, ferramentas interativas e colaboração mediada por computadores, o E-learning evoluiu significativamente com o advento de novas tendências, como aplicações web e plataformas móveis, expandindo seu alcance e integrando-se de forma intrínseca aos sistemas acadêmicos, transcendendo o antigo modelo de ensino a distância.

Esse processo de transformação reflete não apenas avanços tecnológicos, mas também mudanças paradigmáticas nas formas de conceber o ensino e a aprendizagem. O que antes era compreendido como um recurso complementar, voltado a suprir a ausência física de professores e alunos, passou a configurar um modelo pedagógico autônomo, dotado de metodologias próprias e sustentado por uma lógica de flexibilidade, autonomia e personalização do processo educativo.

3 METODOLOGIA

O presente estudo adota como procedimento metodológico a pesquisa bibliográfica, por meio da qual se busca reunir, analisar e interpretar produções acadêmicas que abordam a gestão educacional e sua atuação no contexto do E-learning. Essa escolha justifica-se pelo objetivo de construir

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

um referencial teórico sólido capaz de fundamentar a compreensão do papel do gestor escolar diante das demandas da educação digital, sem a necessidade de coleta de dados empíricos.

A pesquisa bibliográfica, segundo Gil (2019), permite o aprofundamento em temas já investigados, possibilitando identificar conceitos, discutir abordagens, confrontar perspectivas e destacar lacunas ainda existentes no campo de estudo. No caso desta investigação, essa metodologia mostra-se particularmente relevante, pois o E-learning é um fenômeno em expansão, que exige constante atualização quanto às práticas de gestão, inovação pedagógica e uso de tecnologias educacionais.

O levantamento bibliográfico foi conduzido em bases de dados científicas como SciELO, Google Acadêmico, CAPES Periódicos e outras fontes reconhecidas da área da Educação. Foram selecionados artigos científicos, livros, dissertações e teses que tratam da gestão escolar, do uso de tecnologias digitais e da educação a distância, priorizando publicações nacionais e internacionais produzidas entre 2012 e 2023, período marcado pela consolidação e intensificação das práticas de E-learning.

Os critérios de inclusão consideraram a relevância temática, a atualidade e a contribuição teórica dos trabalhos para a compreensão do objeto de estudo. Já os critérios de exclusão abrangeram materiais com baixo rigor científico ou que não dialogassem diretamente com a gestão educacional no ambiente online.

REVISTA TÓPICOS

A análise do material selecionado foi conduzida por meio de uma abordagem qualitativa, que buscou identificar convergências e divergências entre os autores, bem como os principais desafios e possibilidades relacionados à atuação do gestor educacional no E-learning. Essa estratégia metodológica possibilitou compreender como a gestão escolar pode se constituir como elemento-chave para a eficácia do ensino digital, promovendo qualidade, inclusão e inovação pedagógica.

Assim, a pesquisa bibliográfica realizada não apenas fundamenta teoricamente a discussão proposta, mas também oferece subsídios que podem orientar gestores, professores e formuladores de políticas públicas na consolidação de práticas de gestão mais eficazes no contexto da educação online.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Vignati *et al.* (2017) destacam quatro elementos cruciais para aprimorar a eficácia do ambiente de E-learning, atenuando a distância entre instrutor e aluno: a utilização de discussões em tempo real, o foco contínuo no questionamento e no incentivo à resposta por parte do aluno, a gamificação como estratégia para estimular e recompensar as habilidades dos aprendizes, e o brainstorming e a formulação de dúvidas pelo instrutor, incentivando os alunos a buscar esclarecimentos.

Nagel e Kotzé (2010) constataram que o E-learning proporciona uma experiência de aprendizado de qualidade superior à comunidade estudantil, especialmente quando há um engajamento ativo no ambiente online.

REVISTA TÓPICOS

A Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) impulsionou o aprimoramento dos processos do sistema educacional, fomentando a participação ativa dos alunos (Tomte & Sutherland Olsen, 2014).

Adicionalmente, a literacia digital do corpo docente assume um papel crítico (Johnson *et al.*, 2015), dada a disponibilidade de acesso 24 horas por dia na era contemporânea (Grove, 2017). A implementação otimizada do E-learning implica a integração equilibrada de conteúdo online e offline.

Graham *et al.* (2001) argumentam que uma plataforma de E-learning bem concebida e de alta qualidade deve estimular a interação entre instrutor e aluno, bem como a compreensão mútua entre os próprios alunos.

Observou-se uma mudança paradigmática no E-learning, da gestão da logística para a gestão de conteúdo, em um contexto onde a internet pública anteriormente detinha o foco central (Grove, 2017).

Há um reconhecimento crescente do "potencial interativo e construtivo do E-learning" (Garrison & Anderson, 2011, p. 54), contrastando com as abordagens precedentes de ensino e aprendizagem. Contudo, o E-learning ainda precisa consolidar sua superioridade na disseminação de conteúdo em comparação com as práticas anteriores. Sob a perspectiva da preparação e disseminação de material eletrônico pelos designers instrucionais, o E-learning se revela economicamente vantajoso, permitindo o treinamento de múltiplos alunos, mantendo um padrão de qualidade equiparável ao treinamento presencial (Waldner *et al.*, 2012).

REVISTA TÓPICOS

A adoção de novas tecnologias e métodos de treinamento tem impulsionado as organizações a adaptarem suas abordagens formativas (Abdelaziz *et al.*, 2011).

A instrução centrada no aluno capacita os aprendizes a vivenciarem uma formação flexível, na qual o instrutor assume a função de facilitador e suporte (Disch, 2012). Em comparação com alunos mais jovens, os aprendizes adultos demonstram maior capacidade de aquisição e retenção de conhecimento em metodologias participativas e centradas no aluno (Disch, 2012).

Consequentemente, o instrutor não pode perpetuar-se como a única fonte de expertise em ambientes dinâmicos. A incorporação de métodos de ensino centrados no aluno e a indução tecnológica consolidaram o E-learning como o modelo de ensino contemporâneo. Muitas organizações têm adotado modelos de formação híbridos, que integram modalidades de aprendizagem presenciais e eletrônicas (Dianati & Adib Hajbaghery, 2012, p.24).

REVISTA TÓPICOS

Uma vertente do E-learning é a abordagem orientada pelo instrutor, na qual o formador dedica atenção individualizada ao aprendiz durante o processo de ensino. Essa metodologia permite que os instrutores interajam com os alunos através da internet, além de disponibilizar conteúdo formativo. Essa combinação de técnicas de ensino possibilita que os alunos adotem a abordagem de aprendizagem mais adequada, utilizando o conteúdo do treinamento de forma eficaz (Gagnon *et al.*, 2013).

Com a expansão da internet, o material do curso tornou-se acessível 24 horas por dia, de qualquer localidade. Organizações que oferecem treinamento corporativo foram ágeis na adoção do aprendizado online, e as novas intervenções tecnológicas contribuíram para o desenvolvimento eficaz de diversas abordagens. Métodos de ensino emergentes são adotados em todos os níveis do currículo educacional, com destaque para a aprendizagem orientada por jogos baseados em dispositivos móveis, as salas de aula invertidas e as análises de aprendizagem (Gros, 2016).

As estratégias de design instrucional podem ser definidas como a ciência do desenvolvimento de instruções estruturadas e especificações na concepção de materiais de ensino para orientar os alunos (Martin, 2011).

As teorias de aprendizagem conceituam a aprendizagem como um processo de mudança que evolui como resultado da experiência do aprendiz e de sua interação com outros (Driscoll, 2015).

Embora existam evidências na literatura sobre o comportamento de aprendizagem, diversas observações se concentram no fluxo de

REVISTA TÓPICOS

aprendizagem resultante e nos fatores psicológicos intrínsecos que o influenciam (Driscoll, 2005; Lowyck, 2014).

A aprendizagem baseada em jogos fomenta uma competição saudável entre os alunos, estabelecendo níveis, pontuações e rankings. Os jogos são particularmente eficazes no treinamento de códigos de conduta, ensinando a evitar ambiguidades éticas. A taxa de retenção de conhecimento através da gamificação é significativamente alta, proporcionando aos alunos uma sensação de realização ao progredirem no treinamento.

A avaliação dos comportamentos de aprendizagem tem atraído a atenção de pesquisadores no estudo da aprendizagem baseada em jogos. É crucial manter o foco do participante alinhado ao tema de aprendizagem e ao objetivo do jogo. Integrar a aprendizagem e o jogo de forma complementar, fornecer informações prévias sobre o tema e oferecer orientação e dicas relevantes durante a aprendizagem baseada em jogos agregará valor significativo à abordagem (Hwang *et al.*, 2017).

O objetivo primordial dos designers instrucionais deve ser mitigar as taxas de evasão dos alunos em ambientes de aprendizagem a distância e cultivar uma experiência de E-learning excepcional. Os designers instrucionais demonstram sua expertise na formulação de estratégias de design, e os alunos demandam continuamente mais recursos para uma transferência eficaz do aprendizado. Um aspecto fundamental para os designers instrucionais reside na sua capacidade de transferir o conteúdo de especialistas para os alunos de forma fluida. Isso se concretiza quando

REVISTA TÓPICOS

conseguem facilitar o processo para os alunos, organizando e apresentando o conteúdo de maneira impecável (Driscoll, 2005; Lowyck, 2014).

Dada a ausência física dos instrutores para sanar as dúvidas dos alunos, os designers instrucionais devem assegurar que todas as possíveis questões sejam abordadas por meio de diversas técnicas, como o brainstorming de problemas potenciais e a antecipação de soluções. Além de conteúdo de qualidade, os alunos buscam recursos e tecnologias de fácil utilização durante o E-learning.

Os instrutores, atuando como co-designers na equipe de desenvolvimento, devem facilitar o suporte técnico aos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais construtivo e envolvente. Falhas técnicas podem gerar desinteresse nos alunos, levando à perda de motivação para prosseguir com o curso. Adicionalmente, a sensação de despreparo técnico em relação à interface web pode desviar o foco do objetivo principal do aluno: a aquisição de conhecimento. O processo de aprendizado nunca deve ser prejudicado por falhas técnicas que tangenciam o conteúdo essencial. Instrutores influentes possuem o potencial de criar ambientes de aprendizagem propícios, mantendo os participantes engajados (Grove, 2017).

Em ambientes virtuais de aprendizagem, a competência do instrutor aliada ao suporte social estabelece uma plataforma de aprendizado mais estável. A interação entre participantes de diversas origens e faixas etárias em plataformas comuns para a troca de ideias, o compartilhamento de conhecimento e os fóruns de discussão amplifica o impacto na aprendizagem.

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

As estratégias de design instrucional também devem contemplar o fornecimento de plataformas ativas de suporte social aos alunos. A habilidade do instrutor em apresentar e entregar narrativas digitais em múltiplos formatos e personalizá-las para os módulos de aprendizagem dos participantes representa um desafio crucial na era digital do século XXI.

5 CONCLUSÃO

Nesta era moderna, com o advento do E-learning, sabe-se que estratégias de design instrucional melhoram a experiência de aprendizagem. Os programas de e-learning não podem ser implementados com sucesso até e a menos que sejam baseados em estratégias sólidas de design instrucional. Um ambiente de e-learning não exige a presença física de um instrutor.

Estratégias de design instrucional preenchem o vazio da interação humana em uma plataforma de E-learning. Estratégias de design instrucional altamente eficazes incorporam estética, aprendizagem baseada em problemas, assistência técnica, jogos, narração de histórias e apoio social para facilitar a aprendizagem orientada para resultados e individualizada. Não existe uma regra rígida e rápida na elaboração de estratégias para apresentar um assunto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABDELAZIZ, A.; KAMEL, S.; KARAM, O.; ABDELRAHMAN, A. E-learning in organizations: Implementation strategies and challenges.

REVISTA TÓPICOS

International Journal of Information and Communication Technology Research, v. 1, n. 7, p. 209-216, 2011.

BERGER, C.; KAM, R. Foundations of instructional technology. In: JONASSEN, D. H. (Ed.). Handbook of research for educational communications and technology. New York: Macmillan Library Reference, 1996. p. 3-45.

DIANATI, S.; ADIB-HAJBAGHERY, M. Evaluation of blended learning in nursing education: A systematic review. Nurse Education Today, v. 32, n. 8, p. e31-e37, 2012.

DISCH, J. Engaging the online learner: Activities and resources for creative instruction. Hoboken: John Wiley & Sons, 2012.

DRISCOLL, M. P. Psychology of learning for instruction. 3. ed. Boston: Pearson Education, 2005.

GAGNON, M.; GAGNON, J.; DESMARTIS, M.; NJOYA, E. T. Systematic review of factors influencing the adoption of information and communication technologies by healthcare professionals. Journal of Medical Systems, v. 37, n. 2, p. 1-9, 2013.

GARRISON, D. R.; ANDERSON, T. E-learning in the 21st century: A framework for research and practice. 2. ed. New York: Routledge, 2011.

GOVINDASAMY, T. Successful implementation of e-learning: Pedagogical considerations. The Internet and Higher Education, v. 4, n. 3-4, p. 287-299,

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

2001.

GRAHAM, C. R.; CAGILTAY, K.; LIM, S.; CRANER, J.; DUFFY, T. M. Seven reasons why face-to-face and blended learning environments yield better learning outcomes than wholly online environments. *The Internet and Higher Education*, v. 4, n. 3-4, p. 227-241, 2001.

GROS, B. The design of learning experiences in massive open online courses (MOOCs): What do the numbers tell us? *Educational Technology Research and Development*, v. 64, n. 1, p. 5-22, 2016.

GROVE, S. K. *Statistics for nursing research: A workbook for evidence-based practice*. 3. ed. St. Louis: Elsevier, 2017.

HWANG, G. J.; HSU, C. C.; LAI, C. L.; HSUEH, C. J. A systematic review of mobile game-based learning effectiveness on students' learning performance and motivation. *British Journal of Educational Technology*, v. 48, n. 5, p. 905-923, 2017.

JOHNSON, L.; ADAMS BECKER, S.; CUMMINS, M.; ESTRADA, V.; FREEMAN, A.; HALL, C. *NMC horizon report: 2015 higher education edition*. Austin: The New Media Consortium, 2015.

KOLB, D. A. *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, 1984.

LOWYCK, J. Learning theories and instructional design. In: REISER, R. A.; DEMPSEY, J. V. (Eds.). *Trends and issues in instructional design and*

REVISTA TÓPICOS - ISSN: 2965-6672

REVISTA TÓPICOS

technology. 4. ed. Boston: Pearson Education, 2014. p. 27-40.

MARTIN, F. G. Global e-learning: Design and delivery strategies. Hershey: IGI Global, 2011.

MERRILL, M. D. First principles of instruction. San Francisco: John Wiley & Sons, 2012.

NAGEL, L.; KOTZÉ, T. Supersizing the mind: How cognition extends online. Educational Technology Research and Development, v. 58, n. 1, p. 101-119, 2010.

SOPER, B. E-learning essentials: Strategies for creating engaging training programs. Hoboken: John Wiley & Sons, 2017.

TOMTE, K. K.; SUTHERLAND OLSEN, F. Digital literacy in higher education: A review of current research. Higher Education Research & Development, v. 33, n. 4, p. 730-749, 2014.

VIGNATI, S.; FOIS, A.; MELAZZINI, M.; PEI, S.; ZURLO, G. E-learning effectiveness: A systematic review. International Review of Research in Open and Distributed Learning, v. 18, n. 5, p. 1-20, 2017.

WALDNER, L. S.; MCGORRY, S. Y.; WIDENER, M. C. E-learning and the development of transferable skills in geography. Journal of Geography in Higher Education, v. 36, n. 1, p. 79-93, 2012.

REVISTA TÓPICOS

¹ Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.

E-mail. fabiolazink@gmail.com

REVISTA TÓPICOS – ISSN: 2965-6672