

## AMBIENTE DIGITAL DE APRENDIZAGEM: POTENCIALIDADES, DESAFIOS E RISCOS

DOI: 10.5281/zenodo.18218734

*Simone Oliveira Figueiredo<sup>1</sup>*

*Rivanei Moura de Figueiredo<sup>2</sup>*

*Ricardo Aparecido Tanaka<sup>3</sup>*

### RESUMO

O avanço das tecnologias digitais tem provocado transformações significativas no campo educacional, ampliando possibilidades pedagógicas e redefinindo os processos de ensino-aprendizagem. No contexto contemporâneo, o ambiente educacional digital destaca-se pelo uso de plataformas virtuais, metodologias ativas e recursos interativos, ao mesmo tempo em que evidencia desafios relacionados à equidade e à inclusão. Este artigo justifica-se pela necessidade de analisar criticamente as vantagens, os benefícios e os riscos do uso das tecnologias digitais na educação brasileira, historicamente marcada por desigualdades sociais.

A pesquisa adotou abordagem qualitativa, de caráter exploratório, fundamentada em revisão bibliográfica de autores que discutem educação, tecnologia e desigualdade social. Os achados indicam que o ambiente digital favorece a flexibilização do ensino, a autonomia discente e a diversificação metodológica, contribuindo para aprendizagens mais significativas. Contudo,

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

também revela limites importantes, como a exclusão digital, a precariedade de infraestrutura e a dispersão causada pela hiperconectividade. Conclui-se que a tecnologia deve ser compreendida como meio pedagógico, exigindo planejamento, formação docente e políticas públicas que assegurem uma educação digital crítica, inclusiva e equitativa.

**Palavras-chave:** Ambiente digital. Aprendizagem. Vantagens. Riscos. Inclusão.

## ABSTRACT

The advancement of digital technologies has brought significant transformations to the educational field, expanding pedagogical possibilities and redefining teaching and learning processes. In the contemporary context, the digital educational environment stands out through the use of virtual platforms, active methodologies, and interactive resources, while also revealing challenges related to equity and inclusion. This article is justified by the need to critically analyze the advantages, benefits, and risks of digital technologies in Brazilian education, which has historically been marked by social inequalities. The study adopted a qualitative, exploratory approach, based on a bibliographic review of authors who discuss education, technology, and social inequality. The findings indicate that the digital environment promotes greater teaching flexibility, student autonomy, and methodological diversification, contributing to more meaningful learning. However, it also exposes significant limitations, such as digital exclusion, inadequate infrastructure, and distraction caused by hyperconnectivity. It is concluded that technology should be understood as a pedagogical means rather than an end, requiring careful planning, teacher training, and public

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

policies that ensure critical, inclusive, and equitable digital education.

**Keywords:** Digital environment. Learning. Advantages. Risks. Inclusion

## 1. INTRODUÇÃO

Avançar, seguir em frente, acelerar processos e produzir cada vez mais em menor tempo constituem impulsos historicamente presentes na trajetória da humanidade. A busca constante pela evolução e pela otimização dos recursos disponíveis acompanha o desenvolvimento das sociedades, manifestando-se de forma particularmente intensa a partir da Revolução Industrial. Nesse período, a introdução das máquinas e dos sistemas mecanizados transformou profundamente as relações de trabalho, produção e organização social, inaugurando uma lógica de eficiência e produtividade que se estende até os dias atuais. Com o advento das tecnologias digitais, essa lógica foi intensificada, ampliando-se para praticamente todos os campos da vida social, inclusive o educacional.

No contexto da sociedade contemporânea, marcada pela chamada era da informação e da conectividade, a tecnologia digital ocupa posição central na mediação das relações sociais, culturais e educacionais. O ambiente educacional, em especial, passou a incorporar recursos tecnológicos de forma crescente, como plataformas virtuais de aprendizagem, ambientes digitais interativos, dispositivos móveis, redes sociais e ferramentas de comunicação síncronas e assíncronas. Tais recursos ampliaram significativamente as possibilidades de ensino e aprendizagem, favorecendo novas metodologias pedagógicas, maior flexibilidade de tempo e espaço, bem como o acesso ampliado à informação e ao conhecimento.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Entretanto, apesar das inúmeras potencialidades associadas ao ambiente educacional digital, sua incorporação não ocorre de maneira homogênea nem isenta de contradições. Ao mesmo tempo em que as tecnologias digitais possibilitam inovação pedagógica, personalização do ensino e maior autonomia discente, também evidenciam riscos e desafios que comprometem a plenitude de seus benefícios no contexto educacional. Entre esses desafios, destacam-se a intensificação das desigualdades sociais, a exclusão digital, a sobrecarga informacional, a dispersão da atenção e a utilização acrítica das tecnologias como meros instrumentos de reprodução de práticas pedagógicas tradicionais.

Nesse sentido, torna-se imprescindível refletir criticamente sobre os impactos da transformação digital na educação, especialmente no que se refere à democratização do acesso e à equidade educacional. A autora Vani Moreira Kenski (2008), em *Educação e Tecnologias*, enfatiza que a tecnologia e a informação não são neutras, mas expressões de relações de poder que podem tanto ampliar oportunidades quanto aprofundar contextos de exclusão. Segundo a autora, a apropriação desigual dos recursos tecnológicos tende a reforçar as disparidades sociais existentes, afetando de maneira mais significativa os grupos socialmente vulneráveis, que frequentemente enfrentam limitações de acesso à infraestrutura tecnológica, à conectividade e à formação adequada para o uso crítico desses recursos.

No cenário educacional brasileiro, essa problemática assume contornos ainda mais complexos, considerando as históricas desigualdades socioeconômicas e regionais que marcam o sistema educacional. A inserção de tecnologias digitais nas escolas, quando realizada sem planejamento, sem políticas

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

públicas consistentes e sem investimento em formação docente, pode resultar em práticas excludentes, nas quais apenas uma parcela dos estudantes se beneficia efetivamente dos avanços tecnológicos. Assim, ao invés de promover inclusão e democratização do conhecimento, o ambiente educacional digital pode contribuir para a ampliação das desigualdades educacionais.

Diante desse contexto, faz-se necessário problematizar não apenas as vantagens e os benefícios das tecnologias digitais na educação, mas também seus limites, riscos e implicações pedagógicas, sociais e éticas. A educação brasileira, enquanto instrumento fundamental para a construção de uma sociedade mais justa e equitativa, deve pautar-se por princípios que assegurem o uso crítico, consciente e responsável das tecnologias, evitando tanto o tecnicismo acrítico quanto a rejeição infundada dos recursos digitais. O desafio consiste em compreender a tecnologia como meio, e não como fim, articulando-a a projetos pedagógicos comprometidos com a formação integral do sujeito.

Assim, o presente artigo propõe uma análise crítica do ambiente educacional digital, fundamentada em uma abordagem metodológica qualitativa, de caráter exploratório e reflexivo, baseada em pesquisa bibliográfica. A investigação apoia-se em autores que discutem tecnologia, educação e desigualdades sociais, buscando compreender as múltiplas dimensões envolvidas na relação entre educação e ambiente digital. A escolha pela metodologia qualitativa justifica-se pela necessidade de analisar o fenômeno em sua complexidade, considerando aspectos históricos, sociais,

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

pedagógicos e culturais, que não podem ser reduzidos a dados quantitativos isolados.

O objetivo geral do estudo consiste em analisar as vantagens, os benefícios e os riscos do ambiente educacional digital, destacando seus impactos no processo de ensino-aprendizagem e na promoção da equidade educacional. Como objetivos específicos, busca-se: (a) identificar as potencialidades do ambiente digital na educação contemporânea; (b) discutir os limites e desafios enfrentados na implementação das tecnologias educacionais, especialmente no contexto das desigualdades sociais; e (c) problematizar o papel da tecnologia no processo educativo, refletindo sobre sua utilização como ferramenta pedagógica ou como elemento de distração e alienação.

Para alcançar esses objetivos, o artigo organiza-se em três eixos centrais de análise. O primeiro eixo discute as potencialidades do ambiente digital na educação contemporânea, abordando suas contribuições para a inovação pedagógica, a ampliação do acesso à informação e a flexibilização dos processos de ensino e aprendizagem. O segundo eixo analisa os limites e desafios do uso das tecnologias no contexto educacional, com ênfase nas desigualdades sociais, na exclusão digital e nas dificuldades estruturais enfrentadas pelas instituições de ensino. Por fim, o terceiro eixo problematiza a tecnologia no ambiente educacional, questionando se sua utilização tem se configurado como ferramenta pedagógica emancipadora ou como fator de dispersão e superficialização do conhecimento.

Ao desenvolver essas reflexões, espera-se contribuir para o aprofundamento do debate acadêmico acerca da relação entre educação e tecnologia,

oferecendo subsídios teóricos que auxiliem educadores, gestores e formuladores de políticas públicas na construção de práticas educacionais mais críticas, inclusivas e alinhadas aos princípios de uma educação comprometida com a justiça social.

## **2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

### **2.1. As Potencialidades do Ambiente Digital na Educação Contemporânea**

O ambiente virtual tornou-se indispensável no cotidiano dos indivíduos, seja para acessar uma conta bancária, receber benefícios ou até mesmo para locomoção. No contexto hodierno, quase tudo é feito através dele. O ambiente virtual consolida-se por ser tratar de uma gama de recursos, ferramentas, sites, redes e aplicativos onde pessoas interagem, trabalham, estudam, consomem informações e realizam atividades online. Tais recursos tornaram-se essenciais no cotidiano social sem contar com suas potencialidades e benefícios no âmbito educacional.

#### **2.1.1. O Ambiente Virtual de Aprendizagem**

O Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) é um espaço online que faz parte das práticas de e-learning (aprendizagem eletrônica), sendo utilizado como meio para viabilizar o ensino a distância. Nessa plataforma, os estudantes têm acesso a materiais didáticos, realizam tarefas e avaliações, além de se comunicarem com professores e colegas, o que favorece um processo de aprendizagem mais flexível e interativo.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

O AVA está presente nas Instituições de Ensino, principalmente, nas Instituições de ensino Superior e ocuparam um lugar de destaque, nos últimos anos. Em 2024, o número de alunos matriculados na modalidade EAD, nas faculdades privadas, superou o número de matrículas na modalidade presencial de acordo com o INEP. Isso mostra não só uma mudança atitudinal, na esfera social, como também rompe com os parâmetros tradicionais de educação.

A crescente busca pelo EAD não se dá apenas pela quebra de perspectivas tradicionais, mas também pela mudança de perfil do aluno que com o passar dos anos tornou-se mais dinâmico, e desse jeito visa formas de aprendizagem mais rápidas e atrativas.

Segundo a autora Maria Inês: (...) profundas modificações que transparecem no mundo contemporâneo, primeiramente, a velocidade das transformações nas sociedades laicas e plurais contemporâneas, em um contexto em que a produção de conhecimento é extremamente veloz, tornando ainda mais provisórias as verdades construídas no saber-fazer científico. (FINI, 2018, p.176).

Com o avanço contínuo dos recursos tecnológicos, as interfaces digitais adquiriram características interativas que possibilitam ao estudante assumir um papel ativo e autônomo na gestão do seu processo de aprendizagem. Essa dinâmica amplia as possibilidades de escolha e adoção de metodologias personalizadas e eficazes, alinhadas às necessidades individuais dos alunos. No contexto do ambiente virtual, o estudante dispõe das seguintes metodologia:



# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

## 1) Aprendizagem Ativa

O estudante deixa de ser apenas um receptor e passa a atuar ativamente na construção do conhecimento, desenvolvendo autonomia e pensamento crítico. Exemplos: fóruns de discussão, quizzes interativos, resolução de problemas, simuladores digitais.

Esse princípio é bem sintetizado por Paulo Freire (1987, p. 47), ao afirmar que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Essa perspectiva sustenta a valorização das metodologias ativas, em que o aluno assume papel central no processo de aprendizagem.

## 2) Sala de Aula Invertida (Flipped Classroom)

O conteúdo é acessado antes da aula ao vivo, por meio de vídeos ou textos. O momento síncrono é dedicado à aplicação prática, resolução de dúvidas e debates. Exemplo: assistir a uma videoaula de forma assíncrona e, depois, participar de uma aula síncrona para discutir o conteúdo com o professor e colegas.

## 3) Gamificação

A gamificação aplica elementos típicos dos jogos para tornar a aprendizagem mais envolvente, interativa e significativa. Vai além de distribuir pontos ou premiar rankings: ela desperta a curiosidade, estimula a persistência e a cooperação, ligando o estudante ao conteúdo de forma mais dinâmica e prazerosa.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Exemplos comuns incluem pontuação, medalhas, missões, desbloqueio de conteúdos e recompensas simbólicas. Quando bem planejada, essa abordagem transforma o processo educativo em uma jornada mais atrativa, sem perder o foco nos objetivos pedagógicos.

Além de favorecer a motivação, a gamificação também desenvolve o pensamento estratégico e o trabalho coletivo, principalmente quando aplicada em dinâmicas que envolvem colaboração. Um estudo realizado no Instituto Federal do Ceará testou o uso da gamificação no ensino de Física e avaliou seus resultados por meio do chamado ganho normatizado de aprendizagem – um índice que mede o quanto os alunos realmente aprenderam durante o curso, comparando os resultados antes e depois da aplicação da metodologia.

Neste estudo, o grupo que teve aulas tradicionais obteve um ganho baixo ( $g = 0,11$ ), enquanto o grupo que participou de aulas gamificadas teve um ganho médio ( $g = 0,38$ ). Em termos simples, isso significa que os alunos que aprenderam com gamificação absorveram mais do que o triplo do conteúdo, em comparação com aqueles que seguiram apenas o modelo tradicional (SILVA; SALES; CASTRO, 2019).

Esses dados reforçam que, quando bem pensada e aplicada a gamificação deixa de ser apenas um recurso lúdico e se transforma em uma potente aliada da aprendizagem ativa.

#### 4) Aprendizagem Colaborativa

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Foca na construção conjunta do conhecimento, por meio de interações entre os alunos em atividades cooperativas. Ferramentas comuns: Google Docs., fóruns, Padlet, Jamboard e outras plataformas de escrita e compartilhamento em grupo.

## 5) Micro learning (Micro aprendizagem)

Apresenta conteúdos em pequenos blocos, focados e objetivos, ideais para o consumo rápido e flexível. Exemplos: vídeos curtos, cards com dicas, textos breves ou infográficos compartilhados em plataformas assíncronas.

## 6) Aprendizagem Personalizada

Ajusta o conteúdo de acordo com o ritmo, nível e estilo de aprendizagem do aluno, com base em dados e resultados individuais. Exemplos: plataformas adaptativas como Duolingo, Khan Academy ou ambientes de EAD com trilhas personalizadas.

## 7) Ensino Híbrido (Blended Learning)

Combina atividades presenciais e online, integrando o melhor de ambos os formatos. Exemplo: conteúdos teóricos estudados de forma assíncrona e atividades práticas desenvolvidas em encontros presenciais ou síncronos.

## 8) Aulas Síncronas e Assíncronas

A. Síncronas: acontecem em tempo real, com interação direta entre professores e alunos por videoconferência. Vantagens: permite tirar dúvidas imediatamente, promove interação e dinamismo.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Plataformas: Moodle, Zoom, Google Meet, Microsoft Teams entre outras.

B. Assíncronas: permitem que o aluno acesse o conteúdo no seu próprio tempo, com flexibilidade. Vantagens: respeita o ritmo individual, possibilita revisões e acesso fora do horário comercial. Exemplos: vídeo-aulas gravadas, fóruns de discussão, textos e atividades postadas no ambiente virtual.

Outrossim, a gamificação, a realidade virtual (RV) e a inteligência artificial (IA), ganham destaque no ambiente virtual por dialogarem com as necessidades do aluno, principalmente, dos que nasceram na era digital, tais recursos quando utilizados de forma responsável podem acrescentar valor significativo a aprendizagem. Como pontua Kenski, [...] em variadas e diferenciadas atividades de aprendizagem. É preciso saber utilizá-los adequadamente. Identificar quais as melhores maneiras de usar as tecnologias para abordar um determinado tema ou projeto específico ou refletir sobre eles, de maneira a aliar as especificidades do “suporte” pedagógico ao objetivo maior da qualidade de aprendizagem dos alunos (KENSKI, 2008, p. 106).

Sendo assim, ambiente digital transforma a educação ao ampliar o acesso ao conhecimento, flexibilizar os formatos de aprendizagem e promover maior autonomia ao estudante. Plataformas virtuais permitem que o aluno aprenda no seu tempo e espaço, com recursos personalizados e adaptáveis ao seu perfil. “A inteligência artificial na educação permite a adaptação dos currículos e das metodologias de ensino de forma que o estudante possa aprender no seu próprio ritmo”. (ASSIS 2023, p. 15).

Logo, a integração de metodologias ativas, como a aprendizagem colaborativa, sala de aula invertida e micro learning, aliada ao uso de tecnologias como gamificação, inteligência artificial e realidade virtual, torna o processo mais interativo, motivador e eficaz. Somado a isso, o ensino digital favorece a inclusão, atinge diferentes públicos e acompanha as mudanças do mundo contemporâneo, alinhando-se ao perfil de uma geração conectada e dinâmica.

## **2.2. Os Limites e Desafios Enfrentados Nesse Contexto**

Apesar de os Ambientes Virtuais de Aprendizagem – AVAs - ampliarem as possibilidades de acesso à educação, é preciso reconhecer que seu uso, quando não pensado a partir de critérios de equidade, pode acentuar desigualdades e comprometer a inclusão. A história mundial é marcada por assimetrias sociais, e ainda hoje nem todos os estudantes dispõem de equipamentos adequados ou conexão estável à internet, o que interfere diretamente em sua permanência e desempenho nas atividades propostas.

Ademais, muitas plataformas ainda não contemplam os recursos necessários para atender estudantes com deficiência, negligenciando elementos básicos de acessibilidade. Soma-se a isso a padronização das avaliações virtuais, que desconsidera os diferentes ritmos de aprendizagem e os contextos socioculturais em que os alunos estão inseridos. Dessa forma, o que poderia ser uma ferramenta para democratizar o conhecimento pode acabar excluindo justamente os que mais precisam de suporte pedagógico e estrutural, fomentando a desigualdade.

Em primeira instância, ainda que a informação tenha atingido diversos lugares no mundo ainda há disparidade entre nações de países ricos e países pobres o que coloca o ambiente digital num cenário excludente não só entre classes de um país, vislumbrando um determinado círculo social, mas também entre nações. Esse risco é fremente, pois o acesso a esse ambiente requer infraestrutura física e digital o que impede o alcance da população com poucos recursos financeiros, essa condicionante permite três tipos de exclusão digital: 1) Exclusão de acesso: impossibilidade de acesso recorrente a fatores socioeconômicos, pois áreas menos desenvolvidas necessitam de maiores investimentos financeiros; 2) Exclusão de uso: dada a falta de conhecimentos digitais e 3) Exclusão de qualidade de uso: o usuário que não possui competência digital acaba por obter uma parte rasa de aproveitamento do ambiente digital. Sob essa óptica o sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira pontua que a exclusão é a inópia na era digital. Diante dessa questão, segundo o autor, faz-se imperioso ampliar o acesso à inclusão digital e promoção da alfabetização tecnológica através de políticas públicas atentas à essa questão (Silveira, 2001).

Entende-se que os maiores problemas enfrentados pelo país estão atrelados a desigualdade social, sendo essa uma preocupação latente da população que emerge da consequência dessa situação que atua como promotora da violência, da fome, da ausência de estrutura para o desenvolvimento pessoal e da ausência da promoção da cidadania de forma digna e palpável. Nesse sentido, o maior risco encontrado na educação advinda do ambiente digital é a manutenção da desigualdade por não está ao dispor de todos.

### **2.3. Tecnologia: Ferramenta Ou Distração?**

Os dispositivos digitais podem ser valiosas ferramentas de acesso ao conhecimento, permitindo conexão imediata com o ambiente virtual. No entanto, o uso desmedido e pouco controlado dessas tecnologias tem gerado comportamentos de distração, tanto em situações cotidianas, como no trânsito, quanto em contextos educacionais. A hiperconectividade e o excesso de estímulos digitais dificultam a concentração e comprometem o aproveitamento das plataformas virtuais de aprendizagem, tornando a gestão do uso tecnológico um desafio para o processo educativo. Suas consequências são:

- a. Dificuldade de concentração dos usuários.
- b. Baixo aproveitamento das plataformas virtuais de aprendizagem.
- c. Desafio crescente na gestão do uso consciente da tecnologia no contexto educativo.

Diante disso, torna-se imprescindível repensar o uso das tecnologias digitais, promovendo estratégias que favoreçam a atenção, o foco e a aprendizagem significativa.

### 3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, o ambiente digital de aprendizagem apresenta inúmeras vantagens e benefícios ao ampliar o acesso e diversificar as metodologias educacionais, promovendo maior autonomia e personalização do ensino. Contudo, é imprescindível reconhecer os riscos associados, especialmente no que tange às desigualdades de acesso e à dispersão causada pela hiperconectividade.

# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

Para que essas tecnologias cumpram seu potencial transformador, faz-se necessário um planejamento pedagógico cuidadoso e políticas públicas que garantam inclusão e uso consciente, assegurando assim uma educação digital efetiva e equitativa.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASSIS, A. C. M. L. (2023). A inteligência artificial na educação: A utilização constitucionalmente adequada. In VIII Congresso Internacional de Direitos Humanos de Coimbra (v. 8, n. 1, pp. 12-22).

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987

FINI, M. I. (2018). Inovações no ensino superior: Metodologias inovadoras de aprendizagem e suas relações com o mundo do trabalho: Desafios para a transformação de uma cultura. Administração: Ensino e Pesquisa, 19(1), 176–183.

KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2008.

SILVA, J. B., SALES, g. E CASTRO, J.B., Gamificação como estratégia de aprendizagem ativa no ensino de Física. Revista Brasileira de Ensino de Física, v.41, n.4, 2019,. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbef/a/Tx3KQcf5G9PvcgQB4vswPbq/> Acesso em: 10 jul. 2025.



# REVISTA TÓPICOS

---

<https://revistatopicos.com.br> – ISSN: 2965-6672

SILVEIRA, S. A. (2001). Exclusão digital, a miséria na era da informação. São Paulo: Perseu Abramo.

<sup>1</sup> Graduação em Turismo – Universidade Plínio Leite, Pós Graduação Lato Sensu Pedagogia Empresarial – UCAM, Pós graduanda em psicopedagogia institucional e clínica – PROMINAS. Mestranda Must University Florida – USA – Master of Science in Emergent Technologies in Education E-mail: [simone.oliveira.figueiredo@gmail.com](mailto:simone.oliveira.figueiredo@gmail.com).

<sup>2</sup> Graduado em Matemática Faculdade Castelo Branco. Pós graduado em Matemática Faculdade de Filosofia Campo Grande – FEUC. Mestrando Must University Florida - Master of Science in Emergente Technologies in Education,.E-mail: [rivaneifigueiredo@gmail.com](mailto:rivaneifigueiredo@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduado em Ciências Econômicas e Ciência Contábeis pela FECAP. Especialista em Controladoria pela FECAP. Especialista em Gestão Empresarial – Executivo Internacional pela FGV. Mestrando em Administração de Empresas pela Must University. E-mail: [mr.ricardotanaka@gmail.com](mailto:mr.ricardotanaka@gmail.com).