

Editorial

MULTIMÍDIA, TÉCNICAS DE DIAGNÓSTICO E GAMIFICAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM

Esta é a primeira edição quadrimestral de 2017 da Revista Informática na Educação: Teoria & Prática. Após 20 anos de sua existência, pois sua criação data de 1998, é com enorme satisfação que escrevo o presente editorial. É sempre interessante fazer um Editorial de uma iniciativa que promete se repetir a cada quatro meses, com ganhos relevantes para a comunidade científica e para o próprio desenvolvimento da revista como veículo fundamental de divulgação da produção acadêmica do campo da Informática na Educação.

O título desta Edição "**MULTIMÍDIA, TÉCNICAS DE DIAGNÓSTICO E GAMIFICAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM**" engloba 8 (oito) artigos para compor esta edição rica em ideias inovadoras na busca de melhorar os processos de ensino e de aprendizagem.

Os critérios adotados para a escolha dos artigos que compõem a presente edição foram, basicamente, o número de pontos obtidos no processo de avaliação anônima (blind review) de todos os trabalhos submetidos para o XXIV Ciclo de Palestra sobre Novas Tecnologias na Educação (CINTED 2016) e diretamente à Revista Informática na Educação: Teoria & Prática. Os primeiros 6 (seis) artigos dos 8 (oito) que compõem a presente edição, foram destaque como "best papers" do XXIV Ciclo de Palestra em Novas Tecnologias na Educação (CINTED 2016), e por isso foram convidados a submeter uma versão estendida. Cabe acrescentar, ainda, que os 2 (dois) últimos trabalhos foram escolhidos dos submetidos no fluxo contínuo da revista para integrar a presente edição por se enquadrarem principalmente no subtema "**GAMIFICAÇÃO**" em ambientes virtuais de aprendizagem.

O subtema "**MULTIMÍDIA**" foi proposto para iniciar esta edição com o artigo que explora as diferentes mídias na composição de material didático em Objetos de Aprendizagem. Então, este primeiro artigo dos autores **Manuel Constantino Zunguze, Felipe Becker Nunes, Kelly Hannel, Sérgio Roberto Kieling Franco e José Valdeni De Lima**, intitulado "Relação entre Estilos de Aprendizagem e forma de navegação em Apresentações Paralelas Multimídia", trata de um assunto que é a exploração de objetos de aprendizagem multimídia por alunos na busca de identificar a capacidade de aprender explorando estes objetos de forma sequencial ou paralela. Na atualidade, se fala que esta nova geração de alunos consegue fazer várias tarefas ao mesmo tempo. O que o artigo tenta responder é a seguinte questão: ao explorar de forma paralela vários materiais didáticos o desempenho do aluno é diretamente proporcional a este paralelismo?

Os próximos 4 (quatro) artigos (do segundo ao quinto) compõem o subtema "**TÉCNICAS DE DIAGNÓSTICO**". O segundo artigo dos autores **Patrícia Fernanda da Silva, Crediné Silva de Menezes e Léa da Cruz Fagundes**, intitulado "Avaliação processual no Contexto de Projetos de Aprendizagem" trata da avaliação como sendo um aspecto central em processos de aprendizagem e por isso mesmo, objetos de muitas discussões e pesquisas.

O terceiro artigo dos autores **Eliseo Berni Reategui, Patrícia Campelo e Simone de Oliveira**, intitulado "O Apoio de uma Ferramenta com Base na Mineração de Texto para Escrita

Acadêmica”, trata sobre o importante aspecto da qualificação da escrita por ser uma das evoluções mais significativa da humanidade. Apresenta as significativas contribuições da mineração de texto na busca de medir a coerência de um texto científico, aliada a aplicação de perguntas questionadoras que levam o aluno a autoavaliação e reflexão da sua aprendizagem.

O quarto artigo dos autores **Camino López García, Carlos Alberto Catalina Ortega e Herik Zednik**. Intitulado “Realidades Virtual e Aumentada: estratégias de Metodologias Ativas nas aulas sobre Meio Ambiente” trata das oportunidades e das vantagens de duas inovadoras tecnologias que estão se integrando ao contexto educacional: Realidade Virtual e Realidade Aumentada. As tecnologias digitais se mostram aliadas no empoderamento dos alunos no processo de aprendizagem.

O quinto artigo desta edição dos autores **Suzi Samá e Gabriela Machado Moura**, intitulado “Blended Learning Potencializando a Aprendizagem da Estatística no Ensino Superior” trata da forma híbrida de ensino envolvendo a utilização de vídeos, jogos, simulações, coleta de dados, atividades em grupo e individualizadas, de forma a potencializar a aprendizagem dos conceitos de estatística. A diversidade de suportes e estratégias pedagógicas utilizadas ao longo de uma disciplina potencializa seu sucesso.

O subtema “**GAMIFICAÇÃO**” é uma estratégia já estudada na melhoria dos Processos de Ensino e de Aprendizagem. A melhoria da motivação dos alunos desta nova geração já é aceita por vários pesquisadores no uso desta tecnologia na área da Informática na Educação. Sob este subtema estão os artigos sexto, sétimo e oitavo na composição desta edição. O sexto artigo dos autores **José Luiz Vilas Boas, Murilo Augusto L. Teixeira, Eduardo Filgueiras Damaceno e Jacques Duílio Brancher**, intitulado “GamAPI – Uma API para Gamificação” aborda justamente a “Gamificação” com o objetivo de melhorar o engajamento e comprometimento de um indivíduo para a realização de uma tarefa. Ou seja, através de conceitos como: premiações; medalhas ou emblemas; progressão e um sistema de ranking se espera que os alunos possam se dedicar mais de forma prazerosa ao processo de aprendizagem.

O sétimo artigo dos autores **Elanne Cristina Oliveira Dos Santos, Gleison Brito Batista e Esteban W. Gonzales Clua**, intitulado “JPlay Tutor: Uma nova abordagem para o ensino de programação utilizando jogos”, aborda a difícil tarefa do ensino de programação em universidades e escolas através de jogos. A proposta de fazer este processo mais eficiente se utiliza o framework JPlay que possui estruturas para o desenvolvimento de jogos simples em duas dimensões (2D). Uma heurística baseada na análise estrutural de comportamentos de jogos desenvolvidos utilizando o JPlay é proposta, já que são muitos os aspectos que poderiam ser levados em conta no processo.

Por fim, o oitavo e último artigo que fecha o último subtema sobre “Gamificação” desta edição, dos autores **Jonathan Bernardes Golart, Renata Fischer da Silveira Kroeff e Póti Quartiero Gavillon**, intitulado “Aprendizagem Colaborativa e Violência Entre Jogadores de League of Legends”, busca mostrar que o jogador vivencia, dentro dos espaços de afinidade que circundam o jogo digital, um protagonismo na produção de conhecimento que reforça a participação em espaços de aprendizado colaborativo. Compreender a relação dos jogadores em comunidade, a criação de laços com outros jogadores, bem como outros comportamentos, mesmo que o jogo tenha conteúdo que representa violência, não há indício de que o mesmo produza comportamentos de violência em outros espaços e pode auxiliar no processo de Aprendizagem.

A escolha do Tema “MULTIMÍDIA, TÉCNICAS DE DIAGNÓSTICO E GAMIFICAÇÃO EM AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM” para esta edição foi especialmente privilegiada por permitir, face aos questionamentos frequentes que têm sido feitos sobre os processos de ensino e de aprendizagem através das tecnologias digitais atuais, uma discussão rica de ideias e possíveis soluções para a educação do país.

Uma ótima leitura para todos e todas.

Prof. Dr. José Valdeni de Lima
Editor