
Editorial

JOGOS DIGITAIS, AVALIAÇÃO E SISTEMAS DE RECOMENDAÇÃO

Felipe Becker Nunes - Doutor em Informática na Educação

Apresentamos nesta edição duas seções de artigos que relatam experiências e pesquisas relacionadas às temáticas de Jogos Digitais, Avaliação e Sistemas de Recomendação. Os sete **best papers** do XXV Ciclo de Palestras sobre Novas Tecnologias na Educação em suas versões estendidas são apresentados, adjunto à demais pesquisas selecionadas desta revista, que buscam ensinar a reflexão acerca do tema avaliação, além de estimular o aprendizado de novos conceitos e formas de aplicação envolvendo Jogos Digitais e Sistemas de Recomendação.

O artigo **Online Peer Assessment: um contributo para a integração de tecnologias digitais ao blended learning** de Selma dos Santos Rosa, Clara Pereira Coutinho, Maria Assunção Flores, Eliana Santana Lisboa e Valdir Rosa apresenta um levantamento bibliográfico de publicações envolvendo a temática de Avaliação por Pares Online, identificando tecnologias digitais e estratégias didático-pedagógicas que poderão ser utilizadas no ensino superior, na modalidade b-learning. O levantamento permitiu a extração de 10 propostas relevantes considerando três critérios, sendo que os resultados obtidos destacam o uso deste tipo de avaliação com a tecnologia no ensino híbrido, valorizando a colaboração entre os atores do processo educacional. O artigo **Leitura Literária: uma experiência gamificada** de Carolina Muller descreve de forma detalhada a pesquisa realizada com alunos de 7º ano do Ensino Fundamental visando à uma proposta gamificada de exploração e vivência da obra "O Espelho dos Nomes" de Marcos Bagno. Relatos dos participantes em uma visão interacionista são descritos, nos quais são destacados a interatividade no processo de leitura, a co-construção de sentidos entre texto-autor-leitor e uma proposta diferenciada e inovadora que estimula e incentiva os alunos à leitura literária.

No texto **Análise do modelo "Visão do Estudante" de avaliação de jogos sérios digitais** de Aliane Loureiro Krassmann, Andressa Falcade, Luciane Neves Nunes e Roseclea Duarte Medina é efetuada uma averiguação aprofundada do modelo Visão do Estudante, relacionado à avaliação de jogos sérios digitais. Foram utilizados dois instrumentos para a coleta de dados de uma amostra de 18 estudantes, em que os resultados analisados demonstraram evidências da relação entre as percepções do estudante sobre aspectos motivacionais e sua opinião sobre a experiência de usuário, o qual se destaca a utilidade do modelo para analisar a aplicação de um jogo educacional.

Numa perspectiva com temática similar, o artigo intitulado **O desenvolvimento do jogo Insekt GO e suas relações com o Pokémon GO e o ensino de Biologia** de Leticia Azambuja Lopes e Paulo Tadeu Campos Lopes Correio discute a aplicabilidade dos jogos digitais no contexto educacional, especificamente para o ensino de Biologia. Desta forma, o estudo em questão apresenta um jogo denominado Insekt GO, pretende problematizar sobre a teoria da Evolução, bem como outros aspectos ligados ao ensino de Biologia. Os resultados obtidos destacam a aplicação de uma estratégia diferenciada ao ensino tradicional e que esclarece aspectos biológicos de maneira estruturada.

Entrando em uma visão diferenciada dos trabalhos anteriores, o artigo **Mapeamento de soluções tecnológicas em sistemas de recomendação educacionais em âmbito brasileiro** de Aline de Campos, Leonéia Hollerweger, Gabriela Santos, Adriano Farias e Patricia Behar nos apresenta a temática de Sistemas de Recomendação em um mapeamento de 20 projetos aplicados ao campo educacional. Foram realizadas análises quantitativas e qualitativas,

com a aplicação de mineração de textos e critérios previamente estabelecidos. Os resultados demonstraram que a maioria dos estudos estão centralizados no apoio à Educação a Distância e são destinados ao Ensino Superior, sendo as técnicas de filtragem colaborativa, de conteúdo e híbrida mais utilizadas nas pesquisas.

O artigo denominado **Uma Ontologia de Apoio à Participação Efetiva de Alunos em AVAs** de Laysa Mabel de Oliveira, Ricardo Alexandro de Medeiros Valentim, Francisco Milton Mendes Neto, Rafael Castro de Souza e José Ferdinandy Silva Chagas busca refletir sobre questões relacionadas ao uso de Ambientes Virtuais de Aprendizagem e a grande quantidade de dados gerados por eles. Desta forma, é discutida uma ontologia para recomendação de ações que buscam promover a participação efetiva de alunos nestes ambientes. Os resultados demonstraram que a ferramenta para análise de correlações revelou correlações relevantes entre os desempenhos dos tutores a distância e a participação efetiva dos alunos. Em um contexto relativo ao artigo anterior, o artigo **Um Estudo sobre a Prática de Interpretação de Textos por meio de Animações no Ensino Fundamental I** de Aparecida Melize Mota Silva, Rodrigo Duarte Seabra e Valter Pereira Romano discute novas formas de complementar o ensino de Língua Portuguesa no âmbito de interpretação de textos com o uso de tecnologia, especificamente para o ensino fundamental. Foram utilizadas animações aos textos trabalhados em sala de aula, em que os resultados obtidos demonstraram a viabilidade do estudo realizado e sua contribuição positiva para este processo. Retornando à temática dos Jogos Digitais aplicados no âmbito educacional, Karlise Soares Nascimento, Cristiane da Silva Stamberg e Cláudia Eizandra Lemke nos trazem no artigo **Jogos Educacionais: revisão bibliográfica com base em trabalhos publicados no CINTED** um levantamento de trabalhos apresentados no CINTED entre o período de 2014 e 2016, que discursavam sobre o uso de jogos digitais na educação. Foram encontrados 17 artigos, sendo que os resultados demonstraram que o maior eixo trabalhado nas pesquisas é o Interdisciplinar, havendo um baixo quantitativo de novos jogos desenvolvidos nos trabalhos analisados e estando a maioria dos artigos centralizado no uso de jogos de raciocínio lógico com resolução de problemas.

Adentrando no campo da usabilidade em aplicativos, o artigo **Avaliação da Usabilidade do Assistente Virtual Siri: Um Estudo de Caso com Usuários Jovens e Idosos** de Thiago Silva Chiaradia, Rodrigo Duarte Seabra e Adriana Prest Mattedi apresenta uma análise do uso da tecnologia em dois públicos: idosos e jovens. Para isso, o uso do aplicativo SIRI, disponível em dispositivos móveis iPhone, foi avaliado de forma comparativa entre estes dois grupos, averiguando o fator de Usabilidade. Foi constatado que a idade não é o único fator que influencia a usabilidade do assistente virtual Siri, sendo levado em consideração fatores como conhecimento prévio, grau de escolaridade e motivação pessoal, capazes de influenciar os resultados da investigação de critérios de usabilidade. Voltando ao contexto dos jogos digitais educacionais, por fim temos o artigo **Os outros ocultos nas interfaces de jogos digitais educacionais** de Flavia Mendes de Andrade Peres, Glaucileide da Silva Oliveira e Dyego Carlos Sales de Moraes discute os significados implícitos nas interfaces de jogos digitais educacionais e suas relações com o processo de desenvolvimento dos mesmos, sendo destacada a polifonia nos enunciados encapsulados nas interfaces e a relação dialógica entre desenvolvedores e usuários finais. Os resultados demonstram que a elaboração de soluções da cultura digital remete a uma tendência de aproximação das atividades de desenvolvedores novatos e experts de forma dialógica no contexto do ensino médio.

Buscamos nesta edição instigar a reflexão dos leitores acerca dos tópicos destacados e estimular o desenvolvimento de pesquisas envolvendo a temática de Jogos Digitais, Sistemas de Recomendação e o quesito Avaliação, de forma a expandir os conhecimentos científicos e aprimorar a qualidade dos trabalhos no meio acadêmico.

Prof. Dr. Felipe Becker Nunes
Pesquisador