

## BIBLIOGRAFIA COMENTADA EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E PRÁTICAS EDUCATIVAS COMUNICACIONAIS E INTERCULTURAIS

Luís Paulo Leopoldo Mercado (Org.)

ABRUSIO, Juliana (Coord.). **Educação digital**. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2015. Aborda a humanização da Internet, a consciência de seus riscos e o exercício pleno da cidadania no meio digital. Discute temas como: *cyberbullyin*, sexualidade da geração digital, efeito do videogame, a hiperexposição, privacidade e reputação; a erotização de crianças e pornografia nas mídias. Discute os riscos e ameaças no uso de redes sem fio. Capítulos: Valores essenciais em um mundo cada vez mais digital; Educação e cidadania digital: nascer, morrer e renascer no mundo digital, onde deixaram o manual?; Uso da tecnologia na construção do saber; A tecnologia que permeia a escola: uma breve visão histórica; O comportamento de risco da geração Z na internet: os reflexos no ambiente escolar; Como compreender e prevenir *ciberbullying*; Internet, sociedade, escola e Estado na era digital: relação jurídica necessária?; Os limites da liberdade de expressão na internet; A intimidade e a “extimidade” do jovem na internet: hiperexposição, privacidade e reputação; Considerações gerais sobre os aspectos criminais do Estatuto da Criança e do Adolescente na Sociedade da Informação; Internet, plágio e os trabalhos escolares; O marco civil da Internet e a educação digital no Brasil; O posicionamento do poder judiciário acerca de ilícitos envolvendo crianças e adolescentes na internet; Quais os benefícios que os *games* podem trazer para crianças e adolescentes?; Desenvolvimento da sexualidade na era digital; Erotização e pornografia infantojuvenil nas mídias e políticas públicas: abuso legalizado; *Adaptive learning* – o uso de inteligência artificial para adaptar ferramentas de ensino ao aluno; Iniciativas da administração pública na educação e cidadania digital; Riscos e ameaças, cuidados e precauções no uso de redes sem fio em aparelhos móveis, smartphones, tablets e simuladores no dia a dia: uma abordagem técnica e prática; Ferramentas de controle parental na internet.

APARACI, Roberto (Org.). **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014. Aborda a perspectiva ibero-americana de entender a complexidade do mundo representada pelas relações entre comunicação/educação. Contextualiza a emergência do conceito educomunicação, descreve as contribuições oferecidas aos seus fundamentos e às práticas da educomunicação por Paulo Freire e Mario Kaplun, com as teorias fundantes da comunicação dialógica e propostas pedagógicas voltadas para a construção de uma efetiva comunicação educativa. Capítulos: A Educomunicação para além do 2.0; Pioneiros - Construir nossa palavra de educadores; Uma pedagogia da comunicação; Interdisciplinaridade e transdiscursividade na educomunicação - um guia de comunicação/educação, pelas transversais da cultura e da política; A trama reticular da educação. Uma perspectiva desde a comunicação; Caminhos da educomunicação: utopias, confrontações, reconhecimentos; Divulgar a educomunicação na Universidade do século XXI. Educomunicação Digital – criação multimídia e alfabetização na era digital; Educar em outros tempos; O valor da comunicação; Cenários virtuais, cultura juvenil e educomunicação 2.0; Interfaces para saber, interfaces para fazer; As simulações digitais e as novas formas de conhecimento; Educomunicação e cultura participativa; Entre telas: novos papéis comunicativos e educativos dos cidadãos; Cidadania e formação cidadã na sociedade da informação: uma abordagem a partir da comunicação – educação; Educomunicação e cultura digital.

FERNANDES, Anita M.; CUIA, Esteban W. ; ALVES, Lynn; DAZZI, Rudimar L. **Jogos eletrônicos: mapeando novas perspectivas**. Florianópolis: Visual Books, 2009. Aborda o olhar dos desenvolvedores que investigam o potencial das engines buscando linguagens que promovam níveis diferenciados de interatividade, realismo, jogabilidade, dentre outros aspectos essenciais para um game. Analisa o universo dos games pós-criação e constroem significados diferenciados, considerando questões sociais, cognitivas, afetivas, culturais e pedagógicas. Apresenta experiências desenvolvidas com games em diferentes cenários – games em ação. Capítulos: Introdução aos conceitos de jogos de computador; Jogos virtuais: sobre plataforma e interpretação; Simulação lúdica, a arte da jogabilidade como narração sensorial; Emoção interativa na linearidade narrativa; Videogames: algo mais que a violência; Visualização, simulação e games; Simulação dinâmica de corpos rígidos; Agentes inteligentes

aplicados a jogos para computadores; Um portal de jogos casuais educativos; Promovendo aprendizagem com jogos móveis; Games e EAD: saberes construindo outros saberes.

GOMEZ, Margarita V. **Cibercultura, formação e atuação docente em rede**: guia para professores. Brasília: Liber Livros, 2010. Aborda a internet nas práticas educativas e oferece orientações pedagógicas em torno de sua utilização. Discute a conciliação, na atuação do professor, a curiosidade, a busca, o compartilhar, o conhecer e o aprender na sala de aula, com valores próprios. Orienta sobre como utilizar a internet e as redes sociais na educação de forma coerente e inovadora, com o apoio do diálogo e a comunicação interpessoal como elementos fundamentais para aproximar alunos e professores de uma escola mais interessante e diferenciada. Capítulos: Cibercultura e diversidade: eixos da educação contemporânea; A web como dispositivo de pesquisa – como e onde buscar na Internet; Relacionar e comunicar; Ambiente virtual de aprendizagem e acessibilidade; Alguns manuais digitais que orientam o professor e os pais no uso da Internet.

HILLIS, Ken. **Sensações digitais**: espaço, identidade e corporificações na realidade virtual. São Leopoldo: Unisinos, 2014. Aborda a realidade virtual como reprodução tecnológica do processo de percepção do real, filtrada pelas realidades sociais e pelas presunções culturais incrustadas nos corpos humanos. Analisa como as formas representacionais geradas pelas TIC afetam os seres humanos. Capítulos: Relações digitais; Uma história crítica da realidade virtual; Tecnologias culturais e materiais precursoras que enfocam a realidade virtual contemporânea; A sensação de espaço virtual; Visão e espaço; Espaço, linguagem e metáfora; identidade, corporificação e lugar: a RV como tecnologia pós-moderna.

LANDAU, Luiz; CUNHA, Gerson G. ; HAGUENAUER, Critina. **Pesquisa em realidade virtual e aumentada**. Curitiba: CRV, 2014. Aborda o potencial das tecnologias de realidade virtual na redução de custo e na eliminação de riscos no treinamento de profissionais de diversas áreas. Analisa o uso de realidade virtual em demandas que envolvem a visualização de resultados de modelos matemáticos oriundos de simulação de problemas e fenômenos físicos. Discute novas abordagens que combinem recursos e tecnologias emergentes de visualização tridimensional proporcionadas pelas técnicas de realidade virtual e a realidade aumentada. Capítulos: Tecnologia de realidade virtual e games para treinamento de manutenção em redes elétricas; Realidade aumentada na alfabetização com o “jogo das

letras”; Material Dourado RA- um software para o ensino-aprendizagem do sistema de numeração decimal – posicional através da realidade aumentada; Proposta de aplicação da realidade virtual no processo ensino-aprendizagem de Metrologia Legal; Desenvolvimento de simuladores de equipamentos portuários utilizando realidade virtual; Realidade virtual: articulações com os estudos da linguagem; Panorama das pesquisas sobre ambientes virtuais imersivos no Brasil; Medição digital em levantamento de Seções estratigráficas e em deslocamentos dos blocos nas falhas geológicas no campo; Apoiando a aprendizagem sobre sistemas de grande escala através da visualização 3D; Sistema de realidade aumentada com Chroma Key e construção de painel de um Simulador visual de Reach stacker utilizando a plataforma Arduino; Desenvolvimento de avatar para treinamento de equipes de embarcação ou Recovery; Desenvolvimento de Simulador de embarcações Oil Recovery com uso de realidade virtual.

LIANO, José G.; ADRIÁN, Mariella. **A informática educativa na escola**. São Paulo: Loyola, 2006. Apresenta a informática, as TIC na formação integral dos alunos inseridos num mundo marcado por essas tecnologias. Discute o papel da tecnologia no desenvolvimento da cultura humana, sobre o auge das TIC e sobre as conseqüências que pode ter na vida dos alunos, na das comunidades na qual se localizam as escolas e na ação dos professores. Aborda estratégias para inserção das TIC como ferramentas a serviço da educação popular, considerando os principais elementos necessários para fazer dos recursos tecnológicos um meio de capacitação e de inclusão social para as comunidades educativas. Capítulos: O mundo em que vivemos; Informática educativa: algo mais que computadores nos centros educacionais? O computador nos centros educativos; Como iniciar a minha formação em informática?

MATTAR, João. **Design educacional: educação a distancia na prática**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2014. Aborda o desenvolvimento da EAD, que tem criado novos personagens, como os tutores. Explora as características e funções do designer instrucional, defendendo uma educação aberta e flexível. Discute as contribuições dos games à educação, analisa as etapas do design educacional, a incorporação dos AVAS, redes sociais e aplicativos para dispositivos móveis ao processo de ensino e aprendizagem. Capítulos: Design institucional ou educacional? ; Design de games e gamificações; Análise do contexto; Análise dos alunos;

Objetivos de aprendizagem; Ambientes virtuais de aprendizagem; Recursos; Design de atividades e interações; Avaliação.

MARTINO, Luis Mauro S. **Teoria das mídias digitais:** linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Vozes, 2014. Aborda o uso das mídias digitais na vida contemporânea, ampliando as formas de ativismo político, resistência, controle e vigilância. Analisa as possibilidades de criação de outras linguagens para a informação, o entretenimento e a comunicação, que mudam as relações pessoais e afetivas provocadas pelas mídias digitais. Introduz as principais teorias sobre redes sociais, a cibercultura e a internet, explicadas a partir de exemplos tirados do cinema, da televisão e dos ambientes. Capítulos: Conceitos básicos; Redes sociais; Mídias digitais, espaço público e democracia; Ambientes: a vida conectada; Cultura: as formas das mídias digitais; A Teoria do Meio: dos meios às mensagens; Linguagens: o que as mídias digitais têm a dizer?; Mediação e mediatização da sociedade; A crítica das práticas, uma trilha de 3.000 anos.

OROZCO GOMEZ, Guilherme. **Educação:** recepção midiática, aprendizagens e cidadania. São Paulo: Paulinas, 2014. Aborda questões afeitas aos âmbitos da educação, comunicação e cidadania, em cruzamentos com a televisão, os videogames, as audiências. Analisa os elementos caracterizadores das singularidades, das identidades, das percepções dos homens que a partir da segunda metade do século XX, passaram a viver de maneira decisiva com o audiovisual, os suportes digitais, as novas formas de produzir e por em circulação social a informação e o conhecimento. Discute como aconteceu as possíveis participações e interações das audiências no interior dos dispositivos comunicacionais que nos circundam. Capítulos: Uma apresentação entre mediações; Meu itinerário pela comunicação e pela educação; Audiência, recepção e mediações; A pesquisa em torno das “velhas e novas” audiências; Brincando e aprendendo: a necessidade de “reaprender” com videogames; A condição comunicacional; Um paradoxo da cultura participativas das audiências; Uma cidadania comunicativa como horizonte pedagógico para a educação das audiências; Constituição e fixação na programação de ficção: novos âmbitos dos direitos comunicativos; A participação das audiências em suas interações com as telas: uma proposta de educomunicação; Audiências conectadas e desconectadas: dois modos de estar ante a tela televisiva e de buscar a interlocução; De volta ao futuro: televisão e produção de interações

comunicativas; “O telespectador não nasce, se faz”; Vinte anos depois de Televisão e produção de significados de Guillermo Orozco.

PALLOFF, Rena M.; PRATT, Keith. **Lições da sala de aula virtual**: as realidades do ensino online. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2015. Aborda a transição do ensino presencial para o online, contemplando as necessidades dos alunos. Discute o papel do professor no desenvolvimento de uma comunidade de aprendizagem digital. Aborda a avaliação da eficácia do material didático usado na sala de aula virtual. Apresenta exemplos de cursos online reais e dicas úteis de professores e alunos para lidar com questões críticas do ensino online. Capítulos: Parte I – Repensando a educação para um mundo online – A aprendizagem online no século XXI; A arte do ensino online: questões e preocupações administrativas; As ferramentas do ensino online. Parte II – Ensinando e aprendendo online - Transformando cursos para a sala de aula online; Lecionando cursos desenvolvidos por outras pessoas; Trabalhando com o aluno virtual; Dinâmica da sala de aula online; Lições aprendidas na sala de aula virtual.

PRETTI, Oreste (org). **Educação a distância**: ressignificando práticas. Brasília: Líber, 2005. Aborda os sistemas de gestão na EAD e produção de material didático. Discute diferentes aspectos do processo de gestão de cursos oferecido na modalidade a distância. Capítulos: Algumas considerações sobre a educação a distância, aprendizagem e a gestão de sistemas não-presenciais de ensino; O núcleo de Educação Aberta e a Distância da Universidade Federal de Mato Grosso: marcas de uma travessia (1992-2005); Parceria na formação de professores na modalidade a distância na Universidade Federal de Mato Grosso; Currículo em educação a distância; O processo de comunicação na educação a distância: o texto como elemento de mediação entre os sujeitos da ação educativa; O material didático impresso no ensino a distância.

RIBEIRO, José C.; MIRANDA, Thais; SOARES, Ana T. (orgs.) **Práticas interacionais em rede**. Salvador: Edufba, 2014. Aborda os processos internacionais observados e vivenciados em diversos ambientes digitais, envolvendo uso de mensagens instantâneas, circulação de fotografias e compartilhamento de status. Analisa as transformações e as especificidades relacionadas as práticas sociais efetivadas no contexto da cultura digital contemporânea. Capítulos: Solução de problemas e tomada de decisão em equipes virtuais: um estudo de

caso; Jogar para aprender: os newsgames como estratégias de aprendizagem; Novas estratégias de marketing digital na música: uma investigação sobre o papel de duas ferramentas; Capital social; Ethos e gerenciamento de impressões em redes sociais temáticas: o caso Skoob; Amor virtual: empreendedorismo pessoal e reificação; Storify: um canal comunicativo para exposição de relatos da “Primavera Árabe”; A conversação em rede no Facebook: três conceitos de interação social; Instituições de ensino superior brasileiras e redes sociais da internet: um panorama nacional das IES com atuação ativa; Autorevelação em ambientes digitais: reflexões sobre a privacidade de adolescentes em sites de rede sociais; Visibilidade pública e Twitter: o caso do aborto de anencéfalos; Interface do Twitter e suas aproximações com sentido memorial: reflexões sobre o caso 10 anos do dia 11 de setembro de 2011; Redes sociais e educação: mapeando possibilidades; Senadores na rede: reflexões sobre o conceito de interatividade nas redes sociais; Notas sobre vidas on-line a partir da Teoria da Estruturação; Entre a audiência às ocorrências cotidianas e a instituição; Jornalismo: o sistema de recompensa simbólica do The Huffington Post.

SANTOS. Gilberto L. (Org.). **Educação a distância e gestores escolares**: subsídios para avaliação de uma política pública. Brasília: Liber, 2014. Analisa o Curso de Especialização em Gestão da Educação que integra o Programa Escola de Gestores da SEB/MEC. Discute a formação continuada de professores atuando na gestão de escolas da educação básica, mediada pelas TIC e ofertada na modalidade a distância. Capítulos: O Curso de Especialização em Gestão Escolar do Programa Nacional Escola de Gestores: relato de uma experiência; Limites e possibilidades da formação de gestores na educação a distância: a experiência da Escola de Gestores; A inclusão digital de professores da educação básica: sinalizações para a compreensão de um problema complexo; O diretor da escola está estudando: fatores facilitadores e dificultadores para a formação em serviço; Avaliação de políticas públicas de educação: contribuições para a reflexão da oferta do Curso Escola de Gestores, 2ª. Edição – UnB/MEC, 2010-2011; O Programa de formação docente Escola de Gestores na ótica do gestor/cursista; Programa Nacional Escola de Gestores: variáveis críticas na gestão de cursos; Obstáculos para a complementariedade do ensino online e do presencial: o caso do curso de Gestores da Educação Básica; O lugar da subjetividade na Formação de Gestores: avaliação da experiência desenvolvida no Curso de Especialização em Gestão da Educação.

SANTOS, Gilberto L.; BRAGA, Camila B. **Tablets, laptops, computadores e crianças pequenas: novas linguagens, velhas situações na Educação Infantil.** Brasília: Liber, 2012. Aborda uma experiência do uso da informática na Educação Infantil. Analisa estado da arte da pesquisa sobre computadores e crianças pequenas em meio escolar e avança na apresentação de dados que mapeiam as situações de uso do computador na Educação Infantil na rede pública de Brasília. Analisa as resistências da apropriação pedagógica das TIC pelos professores da Educação Infantil. Capítulos: O computador e a criança pequena: a descoberta de uma nova linguagem; O computador e o professor: a descoberta de uma nova linguagem? A situação da Educação Infantil mediada pela informática no Distrito Federal: um estudo de caso; Novas linguagens, velhas situações.

SILVA, Marco. **Formação de professores para docência online: uma experiência de pesquisa online com programas de pós-graduação.** 1. Ed. Sauto Tirso: Portugal: White books, 2015. Aborda cenários emergentes da e-formação para a sociedade digital, a partir das práticas de interação, moderação e mediação na educação online. Analisa as tecnologias da Web 2.0 e o desenvolvimento de modelos e práticas da e-formação e desafios de experiência dos contextos da docência online, para a cenarização e a compreensão dos processos da educação e formação em rede na sociedade digital. Capítulos: Uma experiência de pesquisa online com programas de pós-graduação; Parte I – Fundamentos – Reflexões sobre dinâmicas e conteúdos da cibercultura numa comunidade de prática educacional; Políticas de educação e comunicação no Brasil; o design didático e a autoria na construção de narrativas curriculares na docência *online*; A “Psicologia da Aprendizagem” na formação de professores para a docência *online*: relatos de uma experiência de ensino e pesquisa; Educação e comunicação interativas: contribuições para o desenho didático e para a mediação docente na educação *online*; Parte II – Dispositivos e interfaces – Internet e suas interfaces na formação para docência *online*; Ambientes virtuais de aprendizagem: o Moodle como espaço multireferencial de aprendizagem; Multimídia e educação; Cartografia cognitiva e investigativa na formação de professores *online*; Educação *online* e a abordagem histórico-cultural: encontros e aprendizagens dialógicas; Parte III – Prática Pedagógica – educação *online*: a contribuição do desenho didático; Metodologia da pesquisa qualitativa em educação a distância *online*; Docência e avaliação *online*: uma visão suas especificidades



e seus desafios; Ensino na docência *online*: frevando os passos da coreografia didática em um módulo *online*.

TEDESCO, Juan C. **Educação e novas tecnologias: esperança ou incerteza**. São Paulo: Cortez; Brasília: Unesco, 2004. Focaliza as TIC na América Latina. Apresenta diversas experiências envolvendo uso das TIC na sala de aula e na formação docente. Capítulos: Educação no encontro com as novas tecnologias; As políticas educativas ante a revolução tecnológica, em um mundo de interdependência crescentes e parciais; Novas tecnologias e o desafio da educação; Oportunidades e riscos das novas tecnologias para a educação; Breves reflexões sobre a escola do futuro e apresentação da experiência “aulas na rede” da cidade de Buenos Aires; A experiência em aprendizagem colaborativa à distância do Instituto Tecnológico de Monterrey; Educação e comunicação: experiência brasileira em televisão educativa; A formação de professores à distância via Internet; Aprendizagem mediada por tecnologias digitais: a experiência da Costa Rica; A experiência chilena da Rede Enlaces; A experiência argentina na produção de recursos educativos para a Internet; Políticas nacionais de educação e novas tecnologias: o caso do Uruguai; Introdução de novas tecnologias: o caso da Argentina; Políticas nacionais e cooperação internacional em relação à educação e às novas tecnologias: o caso do México; Educação, tecnologia e política: o caso do Chile.

XAVIER, Guilherme. **A condição eletrolúdica: cultura visual nos jogos eletrônicos**. Teresópolis: Novas Idéias, 2010. Aborda o universo dos jogos eletrônicos: conceitos, história e tipos de jogos. Analisa os componentes da experiência de jogo, como recompensa, convencimento, sedução, instrução. Relaciona diversos problemas recorrentes nos jogos, como dublagens e traduções mal-resolvidas, uso indevido de câmeras cinemáticas entre outros. Apresenta uma proposta de entendimento da linguagem visual e sua sintaxe, fornecendo material para os amantes dos jogos eletrônicos, games designers e ludólogos. Capítulos: O designer, o design e o jogo; Uma dupla manifestação; Evolução e panorama; A ordem dos eixos; Circuitos: sedução, implicância, convencimento e instrução; A linguagem visual conquistada; Ludologia.