

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

Organizada por Luís Paulo Leopoldo Mercado

Universidade Federal de Alagoas

ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa J. (org). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**: Campinas: Papirus, 2016.

O livro socializa investigações que vêm sendo realizadas por pesquisadores brasileiros, portugueses e espanhóis em torno das distintas relações que desde as crianças até os idosos estabelecem com os jogos digitais. Discute conceitos e perspectivas teórico-metodológicas, além de aspectos epistemológicos, possibilidades e limites que o tema permite apontar. Analisa novas práticas de avaliação de jogos digitais baseadas em evidências, bem como políticas que promovam a abertura de editais e linhas de financiamento que apoiem a produção de games voltados para os cenários escolares. Capítulos: Games e games e educação: nas trilhas da avaliação baseada em evidências; O conceito ontológico de jogo; Jogos digitais e aprendizagem: algumas evidências de pesquisas; Pesquisa da avaliação e da eficácia da aprendizagem baseada em jogos digitais: reflexões em torno da literatura científica; Desenhando health games para não gamers; Os desafios e as possibilidades de uma prática baseada em evidências com jogos digitais nos cenários educativos; Ensino de história e videogame: problematizando a avaliação de jogos baseados em representações do passado; Jogo-simulador Kimera: avaliação baseada em perspectivas; Design metodológico para avaliar o game Angry Birds rio e evidências da utilização em sala de aula; Avaliação da aprendizagem em processos gamificados: desafios para apropriação do método cartográfico; Jogos digitais, aprendizagem e desempenho escolar: o que pensam os garotos que jogam?; O jogo da história: aprendizagens significativas e jogos eletrônicos numa escola municipal do interior da Bahia; Gamificação em aplicativos móveis para educar em hábitos de vida saudáveis; Como planejar e avaliar intervenções com jogos digitais na Educação Especial; Os jogos digitais e a aprendizagem nos idosos: desafios e recomendações; Jogos virtuais como mediadores em educação em saúde e prevenção de doenças crônicas.

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISAN, Fernando de Mello. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia da educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

Aborda os fundamentos do ensino híbrido e apresenta propostas e experiências que podem ser implementadas na realidade educacional brasileira. Discute como o ensino híbrido pode ser implementado e o que pode ser implementado e o que pode oferecer como proposta de mudança no ensino tradicional. Apresenta o relato de observações e práticas de diferentes abordagens em sala de aula com o objetivo de promover a personalização da aprendizagem aliada ao uso de recursos tecnológicos. Capítulos: Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje; Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação; Otimização do espaço escolar por meio do modelo de ensino híbrido; O estudante e o ensino híbrido; O professor no ensino híbrido; Espaços de aprendizagem; A avaliação e a tecnologia: a questão da verificação de aprendizagem no modelo de ensino híbrido; As tecnologias digitais no ensino híbrido; Quando a inovação na sala de aula passa a ser um projeto de escola; A cultura escolar na era digital: o impacto da aceleração tecnológica na relação professor-aluno, no currículo e na organização escolar; Planejando a mudança; Esclarecendo dúvidas sobre os modelos de ensino híbrido.

BARROS, Joy N. **Educação a distância: democracia e utopia na sociedade do conhecimento**. Campinas: Papirus, 2015

Aborda a expansão dos cursos online no Brasil além da associação à processos de democratização do ensino. O autor atribui uma qualidade moral, defendendo que o aumento de oferta de vagas promovido pela EaD assinala um movimento democratizante apresenta um juízo moral positivo, visto que "ser democrático" constitui um valor na atualidade. Analisa o contexto histórico e social a partir do qual a EaD via internet vem sendo considerada, em documentos oficiais brasileiros, como "o novo paradigma educacional", como fenômeno surgido no interior da Sociedade do Conhecimento. Capítulos: O estatuto de legitimação da educação a distância via internet como processo de democratização; O discurso de legitimação da EaD no interior da Sociedade do Conhecimento: tecnologia, utopia e risco; Sociedade do Conhecimento, democracia e a nova estrutura do capitalismo; O papel da crítica à educação tradicional no estatuto de

legitimação da Sociedade do Conhecimento; A educação a distância via internet como "o novo paradigma educacional"; Epílogo: utopia e política.

BEGOÑA GROS; KINSHUK, MAINA, Marcelo. (editors). **The future of ubiquitous learning: learning designs for emerging pedagogies**. Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2016.

Aborda as tendências atuais em projetos de aprendizagem na era digital e aprendizagem em rede, a relação entre as tecnologias emergentes e pedagogias emergentes e descreve as principais características das pedagogias emergentes. Discute os princípios, processos e concepção de aprendizagem heurística, os ambientes com ênfase específica em tecnologias digitais na auto-aprendizagem. Discute designs para pedagogias ubíquas emergentes. Analisa os benefícios e o papel das habilidades cognitivas dos alunos na aprendizagem adaptativa e personalizada em contextos ubíquos. Discute a utilização de jogos para a aprendizagem adaptativa e personalizado e as causas da sua adoção limitada na prática. Capítulos: Part I Foundations of emerging pedagogies - The dialogue between emerging pedagogies and emerging technologies; Heutagogy: a holistic framework for creating twenty-first-century self-determined learners; Design for networked learning; Why do we want data for learning? learning analytics and the laws of media; Articulating personal pedagogies through learning ecologies; Part II Learning designs for emerging pedagogies - Conceptualization of multimodal and distributed designs for learning; Ecologies of open resources and pedagogies of abundance; Educational design and construction: processes and technologies; User-centered design: supporting learning designs versioning in a community platform; The case for multiple representations in the learning design life cycle; Measurement of quality of a course; Modeling games for adaptive and personalized learning; Personalized learning for the developing world; Understanding cognitive profiles in designing personalized learning environments.

CASTELLS, Manuel. **O poder da comunicação**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

Analisa a sociedade em rede, a partir das teorias sociais e psicológicas e examina como relacionamentos de poder de todos os tipos foram profundamente modificados pelo novo ambiente das comunicações e, em particular, pela autocomunicação de massa. Apresenta estudos de casos sobre os processos políticos e movimentos sociais. Propõe uma nova teoria do poder na era da informação, fundamentada no gerenciamento das redes de

comunicação. Capítulos: Redes digitais e a cultura da autonomia; O poder na sociedade em rede; A comunicação na era digital; Redes da mente e do poder; Programando as redes de comunicação: a política da mídia, a política de escândalos e a crise da democracia; Reprogramando as redes de comunicação: movimentos sociais, a política insurgente e o novo espaço público; Em busca de uma teoria do poder de comunicação.

CONTRERAS ESPINOSA, Ruth S.; EGUIA, José L. (Eds). **Gamificación en aulas universitarias**. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona, 2016.

Aborda a gamificação nas aulas do ensino superior, que nos últimos anos vem apresentando potencial para aprender de maneira diferente e divertida e moldar o comportamento dos usuários de forma interessante e eficaz em diferentes áreas. Professores universitários já usam elementos do jogo para incentivar os alunos a se envolver nos assuntos, para motivar a ação, influenciar o comportamento, melhorar as habilidades, o processo de avaliação, para incentivar a competição amigável entre eles, além de melhorar a aquisição de conhecimento. O livro mostra as experiências que estão sendo desenvolvidas em salas de aula do ensino superior espanhol. Capítulos: Gamificación en aulas universitarias; Primeira parte - La base - Gamificación en la educación; Segunda parte - Gamificación en práctica - “Taller de Creació de Jocs”, una asignatura gamificada; +♥♥♥: sistema de evaluación gamificada; Elementos de juego y motivación: reflexiones entorno a una experiencia que utiliza gamificación en una asignatura de grado para game designers; La competición como mecánica de gamificación en el aula: una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas; Y aprendizaje cooperativo; Jugando en el aula con el documental interactivo y transmedia; Gamificación en la asignatura diseño y usabilidad 1.

FADEL, Luciane M.; ULBRICHT, Vania R.; BATISTA, Claudia R.; VANZIN, Tarcísio (orgs). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

Aborda conceitos, indagações, aplicações e respostas sobre a gamificação e a educação. Reúne várias definições sobre gamificação e as teorias gamificação e *Flow*, que estabelecem formas de criar motivação e engajamento. Discute fenômeno da gamificação para cenários educacionais como uma estratégia metodológica e a motivação e o engajamento como os principais benefícios do uso da gamificação na EaD. Analisa como a gamificação pode

contribuir no design de objetos de aprendizagem e na utilização em redes sociais. Investiga de que modo os fatores técnicos da construção de interfaces como imagens, apresentação de textos, orientação e navegação, interatividade e *layout* podem ser concebidos com base na gamificação. Capítulos: Educação Gamificada: valorizando os aspectos sociais; A gamificação e a sistemática de jogo: conceitos sobre a gamificação como recurso motivacional; Gamification e Teoria do Flow; Gamificação: diálogos com a educação; Aprendizagem na EaD, Mundo Digital e 'Gamification'; Gamificação e objetos de aprendizagem: contribuições da gamificação para o design de objetos de aprendizagem; Design motivacional no processo de gamificação de conteúdos para objetos de aprendizagem: contribuições do modelo ARCS; Gamificação na construção de histórias em quadrinhos hipermídia para a aprendizagem; Gamificação: uma proposta de engajamento na educação corporativa; Gamificação de redes sociais voltadas para educação; Interface de um ambiente de aprendizagem baseado em questionamento com conceitos de gamificação para dispositivos móveis.

FARIA, Luciana C.; GITAHY, Raquel R.; BARROS, Helena F. Da sala de estar à sala de aula: Educação Musical por meio de Jogos eletrônicos. São Paulo: Paco Editorial, 2016.

Aborda as possibilidades de levar o prazer, acolhimento e conforto da sala das casas à sala de aula, proporcionando aprendizagem musical através do videogame. Fundamentado na teoria de Humberto Maturana, Francisco Varela e Paulo Freire, o livro mostra a grandeza da aprendizagem quando o emocional é um facilitador e os alunos são envolvidos no processo pela emoção, sentindo prazer em aprender. Apresenta as expectativas de desenvolver uma percepção auditiva aguçada, dentro do contexto da Educação Musical, usando o jogo eletrônico como recurso pedagógico. Ao compreender o potencial interativo e imersivo dos videogames e o prazer que todos sentem ao jogar, percebe-se que o processo de aprendizagem pode ser prazeroso. Capítulos: Os desafios de ensinar no século XXI; O jogo e a tecnologia a favor da educação; A educação musical na escola; Relato de pesquisa.

FILATRO, Andrea; CAIRO, Sabrina. Produção de conteúdos educacionais. São Paulo: Saraiva, 2015.

Explora os conceitos fundamentais e o conjunto de atividades interdisciplinares relacionados à produção de conteúdos, abordando exemplos de como aplicar o processo de design

instrucional às demandas reais por ensino-aprendizagem. Analisa as dimensões sociais (tecnocientífica, pedagógica, comunicacional, tecnológica e organizacional) aliadas às diretrizes de gestão e produção. Mostra os elementos essenciais para planejar, criar, roteirizar e produzir conteúdos para diferentes públicos. Capítulos: Parte I – Framework teórico – Dimensão tecnocientífica; Dimensão Pedagógica; Dimensão comunicacional; Dimensão tecnológica; Dimensão organizacional. Parte II – Gestão da Produção – Gestão de projetos; Design instrucional; O plano do projeto; Plano do Projeto integrado. Parte III – Atividades da produção – Planejamento educacional; Autoria; Roteirização; Produção de Mídias; Avaliação.

HORN, Michael B.; STAKER, Heather. **Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

Aborda o ensino híbrido, mescla do ensino presencial com o virtual dentro e fora da escola, já se consolidou como uma das tendências mais importantes para a educação do século XXI. As práticas do blended learning têm se disseminado em redes de ensino de todo o mundo, oferecendo aos alunos acesso a um aprendizado mais interessante, eficiente e personalizado às suas necessidades. Apresenta um guia de referência para implementar o ensino híbrido em instituições de ensino e construir um sistema educacional centrado no aluno. Capítulos: Parte I – Entretenimento – O que é ensino híbrido? Qualquer sala de aula pode ser híbrida? Parte II – Mobilização – Identifique seu desafio; Organize para inovar. Parte III – Planejamento – Motive os alunos; Eleve o ensino; Planeje a configuração virtual e física; Escolha o modelo. Parte IV – Implementação – Crie a cultura; Descubra seu caminho para o sucesso.

KENSKI, Vani M. **Tecnologias e tempo docente**. Campinas: Papyrus, 2013.

Aborda os tempos múltiplos, apressados, urgentes, difíceis, a corrida incessante em busca do tempo perdido, sobretudo para acompanhar inovações e aprender mais. Reflete sobre o embate entre o tempo de trabalho e o tempo particular do docente, com suas diversas responsabilidades e obrigações, que vão além do simples ato de "dar aulas". Analisa a multiplicidade de tempos existentes em diferentes culturas e também como nos apropriamos dos novos "tempos tecnológicos", das numerosas temporalidades que perpassam nossas ações cotidianas e nos angustiam. Trata da contradição entre a

necessidade de garantir tempo para a atualização e a formação continuada, sem deixar de oferecer as melhores condições de ensino para aqueles que estão ávidos por novos cursos. Nesse sentido, analisa o papel das tecnologias digitais e da educação aberta e a distância como meios importantes para otimização do tempo e do movimento dos educadores em direção à contínua atualização e ao melhor desempenho. Capítulos: Parte I - O tempo buscado, relativizado e redefinido - Os tempos e os movimentos; Tecnologias, vida contemporânea e organização temporal; Organização temporal na educação escolar; Tempos tecnológicos e uma nova cultura de ensino e aprendizagem; Usos das tecnologias no ensino superior. Parte II - Temporalidades na formação do docente - Novos tempos de formação docente; Novos desafios da ead para a formação de professores; Temporalidades docentes nos ambientes virtuais; Eras digitais e ações abertas de ensino e formação.

SANTOS, Edmea (Org.). *Mídias e tecnologias na educação presencial e à distância.* São Paulo: LTC, 2016.

Aborda o sentido de conceitos como tecnologia, educação e aprendizagem. Discute o dinamismo da diversidade das novas tecnologias e mídias cada vez mais acessíveis para recriar na sala de aula (física e virtual). a complexidade das relações educativas. Analisa as possibilidades das mídias em fazer com que os objetos de estudo sejam realmente elementos que componham a “vida do lado de fora”. Capítulos: Parte I — Mídias e Tecnologias na Educação - Mídia-educação: teoria e prática; Tecnologia educacional: das práticas tecnicistas à cibercultura; Mídias sociais e mobilidade em tempos de cibercultura: educando na escola, nas cidades e no ciberespaço; Coaprendizagem com recursos educacionais abertos, mídias sociais e coletividades de pesquisa; Mapas conceituais: novas linguagens para a aprendizagem. Parte II — Fundamentos e práticas para EaD - Dialogismo: conceitos, práticas e reflexos na educação a distância; Desenvolvendo projetos em EaD: contribuições e o desenho didático e instrucional; Materiais didáticos na educação a distância; Ambientes 3D e educação; Estilos de aprendizagem e tecnologias.

UNESCO. *Revisión comparativa de iniciativas nacionales de aprendizaje móvil en América Latina: los casos de Colombia, Costa Rica, Perú y Uruguay.* Paris: Unesco, 2016.

Apresenta análise comparativa de experiências de integração das TIC através da aprendizagem móvel na América Latina com fins associados a inclusão social ea

democratização dos seus sistemas educativos. Analisa iniciativas conjuntas de aprendizagem móvel executados na América Latina: Computadores para Escolas (Colômbia), Aprender com o Programa de Tecnologias Móveis nas Escolas Multigrado sob a PRONIE MEP-FOD (Costa Rica), políticas de TIC (Peru) e Plano Ceibal (Uruguai). Discute aspectos das estratégias de abordagem e implementação adotados, além de estabelecer padrões de referência sobre questões fundamentais para a formulação de políticas públicas de TIC na educação. Capítulos: La revisión comparativa: puntos de partida - El aprendizaje móvil: características y aportes de un modelo en expansión; Preguntas orientadoras y encuadre metodológico del estudio; El mapa socioeducativo y las políticas TIC en América Latina - Avances y desafíos educativos en la región; La infraestructura TIC y el reto de la brecha digital; Las políticas de integración TIC al sistema educativo; Las políticas TIC en educación de Colombia, Costa Rica, Perú y Uruguay - Estudio de caso de Colombia; Estudio de caso de Costa Rica; Estudio de caso de Perú; Estudio de caso de Uruguay; Principales rasgos de las políticas TIC en educación en clave comparativa; La institucionalidad de las políticas TIC en educación; Infraestructura, acceso y conectividad; Nuevas formas de producción y circulación del conocimiento educativo: los contenidos digitales; Los cambios en las prácticas educativas.