

## Bibliografia Comentada em Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais

Organizada por Luís Paulo Leopoldo Mercado  
Universidade Federal de Alagoas

---

**ANDRADE, Luiz A. Jogos locativos.** Salvador: Edufba, 2016.

Aborda os requisitos para considerar um jogo locativo, que é o produto da convergência entre video game, mobilidade, tecnologias e serviços baseados em localização. Apresenta uma abordagem introdutória sobre os jogos locativos, situando seu formato no âmbito dos games e na cultura digital. Discute os principais conceitos relacionados a jogos locativos, como interface liminal, regras de transformação, enquadramento lúdico, expansão social, espacial e temporal, desenhando o efeito de sintonização do lugar na esfera dos jogos digitais. Analisa exemplos de jogos locativos experimentados no Brasil, projetos Caçadores de Energia, Ingress, Ghostbusters: Paranormal Blast, Banco Imobiliário Geo, e CodeRunner. Apresenta as controvérsias suscitadas pelos jogos locativos. Capítulos: O que são jogos locativos? - Jogos digitais, espaço, lugar; Desenhando o círculo mágico; Criando mecânicas e puzzles nos jogos locativos. Casos - Breve histórico dos jogos locativos; Caçadores de Energia; Ingress; Ghostbusters: Paranormal Blast; Banco Imobiliário Geo; CodeRunner. Controvérsias - Jogo locativo; Interface liminal e imersão; Sintonização de lugar.

---

**BATES, Anthony (Tony) W. Teaching in a digital age: guidelines for designing teaching and learning.** Online.

Aborda as mudanças na docência trazidas pelas tecnologias, como cursos online, métodos de ensino em aulas híbridas ou online, mídias sociais, MOOCs, OERs, livros abertos. Analisa os princípios subjacentes que orientam o ensino eficaz utilizando tecnologias e propõe desenvolver os conhecimentos e habilidades necessários na era digital. Capítulos: Fundamental Change in Education; The nature of knowledge and the implications for teaching; Methods of teaching: campus-focused; Methods of teaching with an online focus; MOOCs; Understanding technology in education; Pedagogical differences between media; Choosing and using media in education: the sections model; Modes of delivery; Trends in open education; Ensuring quality teaching in a digital age; Supporting teachers and instructors in a digital age.

---

**CARVALHO, Ana Amélia A. Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários.** Lisboa: Ministério da Educação, 2015.

Aborda a importância e propostas de utilização de diversos aplicativos em dispositivos móveis pelos professores, formadores e bibliotecários. Analisa as possibilidades didáticas do uso dos aplicativos para ensinar e aprender na era da aprendizagem móvel: Active Textbook, Aurasma Studio, C: Geo, Calaméo, Cogi, Edmodo, Educreations, ShowMe, Google Drive, Gosoapbox, Habitica, ImageChef, Kahoot, Lensoo Create, Nearpod, Powtoon, QR Code, Skype, Google Hangouts, Viber, StudyBlue, Tagxedo, Team Up, Tellagami, Text2MindMap, Toondoo, Unity3D.

Capítulos: Apps para ensinar e para aprender na era mobile-learning; Active Textbook: adicionar interatividade a um PDF e criar quizzes; Aurasma Studio: para realidade aumentada; C: Geo - aplicação para geocaching; Calaméo: e-books interativos; Cogi: para capturar áudio e partilhar anotações; Edmodo: uma plataforma educativa para explorar; Educreations e ShowMe: para transformar o tablet num quadro virtual; Google Drive: Ferramentas para a sala de aula; Gosoapbox: quizzes, sondagens e debates; Habitica: gamifique as suas aulas; ImageChef: para trabalhar texto e imagem com criatividade; Kahoot: quizzes, debates e sondagens; Lensoo Create: para transformar o tablet num quadro virtual; Nearpod: uma solução integrada para avaliação, apresentação e colaboração; Powtoon: apresentações criativas; QR Code: um código que pode dizer muito; Skype, Google Hangouts e Viber: comunicação online; StudyBlue: cartões de estudo digitais e outras atividades; Tagxedo: criar nuvens de palavras; Team Up: formar equipas e acompanhar o processo; Tellagami: criação e partilha de vídeos; Text2MindMap: mapas mentais; Toondoo: criação de banda desenhada; Unity3D: um game engine para o desenvolvimento de objetos didáticos gamificados.

**COELHO, Francisco J.; VELLOSO, Andrea (orgs). Educação a distância: história, personagens e contextos. Curitiba: CRV, 2014.**

Aborda a história da educação a distância, suas origens, marcos principais, papéis estratégicos de cada personagem envolvido (aluno, professor, tutor, coordenador de tutoria), as várias ferramentas síncronas e assíncronas que a modalidade apresenta com foco nos ambientes virtuais de aprendizagem e as preocupações atuais na gerência da aprendizagem não presencial e suas perspectivas no mercado de trabalho e formação, numa discussão abrangente e contextualizada no panorama educacional brasileiro.

Capítulos: A história da educação a distância e o contexto atual; Porque investir em EaD? Avaliando as ferramentas na EaD: diferentes possibilidades frente a um mundo de novas TICs; O professor, a disciplina e os conteúdos na EaD; O papel do tutor na EaD; A gestão do tempo na EaD: do aluno ao tutor; o trabalho colaborativo na EaD: ensinando e aprendendo em equipe; A Coordenação de Tutoria como peça fundamental na agregação e articulação da equipe de tutores; EaD e formação docente: possibilidade de crescimento pessoal, intelectual e individual; Instituições de educação superior a distância no Brasil.

**GOMEZ, Margarita V. Pedagogia da virtualidade: redes, cultura digital e educação. São Paulo: Loyola, 2015.**

Aborda teoria crítica produzida na convergência das práticas educativas na internet a partir da perspectiva emancipatória freireana, na rede como rizoma, no desenho educacional e na mediatização pedagógica. Analisa a perspectiva pedagógica que toma distância de determinismos teóricos ou tecnológicos e se atualiza no diálogo e na comunicação com estratégias de aprendizagem e de avaliação. Capítulos: Pedagogia da virtualidade; Novas territorialidades e o virtual na educação; O sujeito e o face a face virtual.

**KOMESU, Fabiana; TENANI, Luciani. O internetês na escola. São Paulo: Cortez, 2015.**

Aborda o internetês como objeto de estudo da aula de Língua Portuguesa, através de atividades centradas nessa prática letrada típica de interações mediadas por TIC entre si ou que se querem fazer próximos. Mostra o internetês como prática letrada heterogênea, formada por diferentes

recursos linguísticos, discursivos e comunicativos, da mesma maneira como outras práticas letradas que estão na base de outras interações sociais. Capítulos: Internetês: o que é?; Escrita e internetês: o caso das abreviaturas; Abreviatura digital: características linguísticas; Abreviatura digital: possibilidades da língua e do discurso; Para onde olhar: marcas linguísticas do internetês; Para onde olhar: marcas enunciativas do internetês; Propostas de trabalho com internetês na escola.

**KURZWEIL, Ray. Como criar uma nova mente: os segredos do pensamento humano.** São Paulo: Aleph, 2014.

Explora as inteligências artificiais a partir da execução da engenharia reversa do cérebro para compreender suas minúcias e aplicar o conhecimento resultante na criação de grandes máquinas inteligentes. Descreve nova teoria sobre o funcionamento da parte pensante do cérebro (neocórtex), que envolve um sistema hierárquico de reconhecimento de padrões. Discute o poder da mente e a iminente criação de uma superinteligência que revolucionará o progresso tecnológico. Capítulos: Experimentos mentais pelo mundo; Experimentos mentais sobre o pensamento; Um modelo do neocórtex: a teoria da mente baseada em reconhecimento de padrões; O neocórtex biológico; O cérebro primitivo; Habilidades transcendentais; O neocórtex digital inspirado na Biologia; A mente como computador; Experimentos mentais sobre a mente; A Lei dos Retornos Acelerados aplicada ao cérebro; Objeções.

**LEAL, Ruy. Jovens digitais: aprendizes, estagiários e trainees.** São Paulo: Integrare, 2015.

Aborda visão inovadora do jovem na sociedade digital e analisa o desafio social que representa o mercado de trabalho para a vida destes jovens. Mapeia os stakeholders que influenciam e são influenciados no conjunto de interações que resultam na inserção do jovem no mundo do trabalho. Capítulos: As gerações XXI e o mercado de trabalho – Duo instigate; O mundo que deixamos aos jovens; Impulsionando as gerações XXI para o mercado de trabalho: Aprendiz: primeira estação da jornada profissional; As empresas contratantes e as entidades de aprendizagem; Estágio: boa porta de entrada ao mercado para o jovem; Para o programa de estágio dar certo; A presença do Agente de Integração; Trainee e as poucas e disputadas vagas; Os trainee, as empresas e as consultorias de RH; Amálgama: o jovem, a empresa e o planeta.

**LEMONS, André. A comunicação das coisas: Teoria Ator-Rede e cibercultura.** São Paulo: Annablume, 2013.

Discute o estatuto social dos processos de inovação do social a partir de suas formas comunicativas. Descreve as principais abordagens sobre a Teoria Ator-Rede e sobre as práticas de realização de cartografias das controvérsias. Capítulos: Do social para as redes; Teoria Ator-Rede (TAR); Cartografia de controvérsias; Dispositivos de leitura; Mídias sociais. Ferramenta da revolução?; Espaço e mídias locativas; Internet das coisas; Entrevista com Bruno Latour.

**MARTÍN-GONZÁLEZ, M. (Ed.). Buenas prácticas sobre la universidad digital.** Madrid: Cátedra UNESCO de Gestión y Política Universitaria, 2016

Aborda a aplicação das novas tecnologias aos métodos de ensino e as contribuições destas na modificação dos processos de aprendizagem, focando as necessidades formativas dos

professores no contexto da Sociedade do Conhecimento e o papel dos órgãos governamentais. Apresenta experiências exitosas realizadas em diferentes universidades que trazem contribuições para a melhoria geral do sistema universitário. Capítulos: Sistema de evaluación automática de las respuestas “abiertas” de los estudiantes como método para aprender y pensar; El uso del hipervídeo en la docencia universitaria centrado en la actividad académica Del alumnado; Producción e Innovación Digital en la Universidad de Salamanca; Los cursos abiertos, masivos y online (MOOCs) como sistema de enseñanza en la universidad digital. El ejemplo del MOOC Gestión de la Información Científica en Abierto por la Universidad Complutense de Madrid; Digitalización a través de la plataforma AVIP INTECCA: Innovación y Desarrollo Tecnológico de los Centros Asociados; Proyecto Europeo VALS y Semester of Code: Prácticas Virtuales en Empresas y Fundaciones relacionadas con el Software Libre a nivel Europeo; La plataforma informática que permite realizar seguimiento articulado y descentralizado a los planes estratégicos de la PUCP; Gestor electrónico de solicitudes de la Universidad de Oviedo; Gestor electrónico de solicitudes de la Universidad de Oviedo; La aportación de la Biblioteca UNED a la universidad; Diseño e implementación de una metodología de enseñanza y aprendizaje online y blended Nebrija; Experiencia de realidad aumentada en la asignatura de Comunicación audiovisual y multimedia; Gestión integral del conocimiento y certificación en red para un sistema de calidad de centros universitarios; LegisHca. Buscador de legislación histórica para apoyo a la docência; MaharaZar: el ePortafolio en la Universidad de Zaragoza; Prácticas profesionales virtuales para estudiantes con discapacidad.

**MODENESI, Thiago; BRAGA JÚNIOR, Amaro. (orgs). *Quadrinhos & educação: procedimentos didáticos*. Vol 2. Recife: Tarcísio Pereira, 2015.**

Apresenta diversas possibilidades de relação entre histórias em quadrinhos e educação. Aborda a relação dos quadrinhos com os procedimentos didáticos na sala de aula, enfocando análises teóricas e relatos de experiências. Discute as histórias em quadrinhos como veículos informativos, agentes em potencial de função pedagógica e andragógica. Capítulos: Como proceder didaticamente com os quadrinhos? A linguagem dos quadrinhos enquanto recurso didático nas aulas de Sociologia; As aplicações das histórias em quadrinhos em atividades do ensino superior a distância; Quadrinhos infográficos: um gênero de leitura e criação na educação básica; A produção de histórias em quadrinhos digitais em sala de aula como ferramenta de ensino da Língua Portuguesa; A estrutura potencial do gênero tira cômica: o que e como ensinar do gênero em aulas de Língua Portuguesa; Novela gráfica: autobiografia e dessubjetivação; Promoção da autorregulação da aprendizagem – Cartas do Gervásio: auto-oficina de Quadrinhos; A quadrinização como recurso de mediação da leitura literária do surdo; La historieta en las aulas uruguayas; A importância das história em quadrinhos na educação do Peru no Século XXI; Los tebeos en la enseñanza de Lengua Española: una propuesta didáctica; O humor como recurso didático no ensino-aprendizagem de Língua Estrangeira/Italiano: trabalho com histórias em quadrinhos, charges e memes.

**MOLLICA, Maria C.; PATUSCO, Cynthia; BATISTA, Haldinei R. (orgs). *Sujeitos em ambientes virtuais: festschriften para Stella Maris Bortoni-Ricardo*. São Paulo: Parábola, 2015.**

Aborda quem são os indivíduos por trás dos computadores em cursos institucionais ou em projetos de inovação acadêmica. Aborda os aspectos deficientes da produção de textos na web, sem deixar de defender a inclusão digital para a educação de sujeitos surdos e com distúrbio de aprendizagem. Analisa a utilização de recursos virtuais na escola e identifica os problemas dos internautas em lectoescrita.

Capítulos: Os sujeitos e as subjetividades em ambientes virtuais de aprendizagem; O tempo para alunos de EAD; Aspectos sociais da Ciência da Informação e uso da informação por sujeitos surdos na Web; Efeitos da Web nos estilos monitorados; Perícia como análise comunicativa do sujeito: possibilidades através dos recursos informatizados; Linguagem natural e linguagens documentárias: contribuição de estudos linguísticos para a organização do conhecimento na Web; Representação, circulação e acesso à informação: a participação corporativa em ambientes digitais.

---

**MUNHOZ, Antonio S. Tutoria em EAD: uma nova visão. Curitiba: Intersaberes, 2014.**

Aborda as práticas que o tutor precisa conhecer e desenvolver no seu dia-a-dia. Apresenta as características da evolução da EAD, o projeto instrucional desenvolvido para a formação tutorial, diferenciada, as características do curso, as escolhas teóricas e metodológicas, desenvolvimento prático do curso. Capítulos: Evolução da EAD; O projeto instrucional; Características do curso; O desenvolvimento do curso.

---

**RABIN, Steve (editor). Introdução ao desenvolvimento de games. Volume 1 – Entendendo o universo dos jogos. São Paulo: Cengage Learning, 2011.**

Aborda o desenvolvimento de um jogo e o estado da arte dos processos tecnológicos envolvidos. Apresenta linha do tempo, estudando a evolução de plataformas específicas, estúdios, profissionais, pessoas e gêneros, para entender como se dá a inovação no campo abrangente dos jogos. Apresenta uma abordagem funcional, analisando o papel do designer de jogos em uma equipe multidisciplinar e com competências múltiplas, com o objetivo de encurtar a distância conceitual entre o que o jogador vivencia e o que o jogo na verdade faz. Capítulos: Parte 1 – Estudos críticos de jogos – Uma breve história dos videogames; Jogos e a sociedade. Parte 2 – Design do Jogo – Jogo e a Sociedade; Escrita de jogos e contando histórias interativas (interactive storytelling).

---

**RIBEIRO, Ana E. Novas tecnologias para ler e escrever: algumas ideias sobre ambientes e ferramentas digitais na sala de aula. Belo Horizonte: RHJ, 2012.**

Aborda as tecnologias da leitura e da escrita, navegando na história dos textos, hipertextos, livros telas, autores e leitores. Discute a influência das novas tecnologias e práticas de leitura e escrita na sociedade. Capítulos: Inicias. Tecnologias e novas tecnologias; As mídias não competem (nem entre si nem com a escola); Letramento; Hipertextos; Leituras: Aulas de leitura e produção de textos – alguns eventos de letramento; Leituras digitais – o jornal; Escrever com tecnologias – Google Docs; Escrever com tecnologias – hipertexto; Desconectando; Favorito.

---

**SILVA, Robson S. Ambientes virtuais e multiplataformas online na EAD: didática e design tecnológico de cursos digitais. São Paulo: Novatec, 2015.**

Aborda as possibilidades do uso de multiplataformas para a melhoria da ação docente e da aprendizagem. Analisa as qualidades técnicas de AVA, serviços e aplicativos disponíveis para computadores e dispositivos móveis, focando a didática, as teorias de aprendizagem e as tendências pedagógicas. Capítulos: Parte I – Ambientes virtuais de aprendizagem – Teorias e concepções; EAD: um estágio educacional; Aprendizagem online; Gestão educacional em perspectiva; AVA: fatos e evidências. Parte II – Multiplataformas – Integração e suporte; Armazenamento online; Produção e compartilhamento de documentos; Ambientes virtuais e salas online; Web apresentações e conferências; Livros digitais; Infográficos e timelines; Storyboards; Mapas mentais; Tutoriais; Fotovídeos; Redes sociais personalizadas e bookmaking; Poadcats e rádios online; Enquetes instantâneas online; Aplicativos para tablets e smartphones; Mix de utilitários.

---

*Luís Paulo Leopoldo Mercado*

*É Doutor em Educação (PUC/SP, 1998). Professor Associado IV vinculado ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Alagoas. Avaliador ad-hoc da SEED/MEC, Sesu/MEC (Reuni), CAPES, CNPq, FINEP, FAPEAL. Avaliador Institucional do INEP. Possui publicações nacionais e internacionais na área de Educação a Distância, Tutoria Online e TIC na Educação. Líder do Grupo de Pesquisa Tecnologias da Informação e Comunicação na Formação de Professores Presencial e Online, certificado pelo CNPq. Coordenador Institucional de Educação a Distância da Universidade Federal de Alagoas. Coordenador da Universidade Aberta do Brasil na Universidade Federal de Alagoas.*

*lpmercado@oi.com.br*