

Editorial: "Metodologias Imersivas e Ágeis: conceitos e práticas"

Esse dossiê, conduzido pelas mãos de três editoras, Profa. Dra. Gláucia da Silva Brito, Profa. Dra. Núria Pons e Profa.Dra. Marilene S. S. Garcia, teve como temática: "Metodologias Imersivas e Ágeis: conceitos e práticas".

O tema atraiu o interesse de muitos pesquisadores, o que gerou o envio de um grande número de manuscritos. Assim, tivemos uma tarefa bastante difícil, a fim de que pudéssemos avaliar os artigos que compõem a presente edição. Foram aprovados artigos que trazem visões, conceitos e práticas que, além de abarcar esta temática, leva-nos a refletir sobre novas ramificações e cruzamentos de temas de pesquisas em torno do propósito de ensinar e aprender.

Destacou-se, nesse aspecto, o quesito da mediação tecnológica em ambientes educacionais, que demandam soluções metodológicas inovadoras, críticas e que levem a resultados mais qualitativos, articulando-se necessariamente com os desafios contemporâneos de professores e alunos, nos diferentes âmbitos educacionais, tanto formais quanto não formais.

O objetivo desse dossiê foi o de incorporar pesquisas, no âmbito das metodologias imersivas, experiências e questionamentos educacionais referenciados em estudos que tratam da gamificação, do uso de realidade aumentada, inteligência artificial, realidade artificial, entre outros aspectos. Já os trabalhos do âmbito das metodologias ágeis relacionam-se à mobilidade tecnológica, design e microconteúdos, a partir de práticas com uso de aplicativos, entre outros aspectos.

Para que você, pesquisador, educador e estudante, tenha mais interesse por essa leitura, apresentamos, resumidamente, as linhas principais de cada um dos artigos que fazem parte dessa edição.

No artigo: "As táticas da periferia para os desafios da mobilidade urbana: trabalho de campo na cibercultura", das autoras Yasmin Viana Ribeiro de Almeida e Rosemary dos Santos, objetiva-se refletir sobre como o uso de dispositivos culturais originários da cibercultura apoiam experiências formadoras, com uso de smartphones, focando o planejamento e elaboração de trabalho de campo, bem como tornar a pesquisa que se movimenta em espaços dentro/fora das redes.

Em “Microlearning na educação corporativa e em tempos de Geração C”, de Marissol Alves, Claudio Fernandes André e Nestor Dario Duque Méndez, o uso do micro-learning em educação corporativa é retratado. Seu objetivo é levantar as principais características do microlearning, a partir de um mapeamento teórico-bibliográfico sobre o termo, visando fundamentar perspectivas de adoção de micro-learning em tempos de geração C.

Em: “Metodologias inovadoras – ativas e imersivas – com uso de tecnologias digitais nos anos iniciais do ensino fundamental”, de Ademir A. P. Mendes e Liliane de Sousa Cardoso trazem experiências didático-pedagógicas que puderam aplicar e testar possibilidades metodológicas articuladas com tecnologias, como, por exemplo, a realidade virtual, na etapa do ensino fundamental.

O artigo: “Potencialidades e fragilidades da realidade virtual imersiva na educação”, de Germano Bruno Afonso, Caroliny Capeta Martins, Luciana P. Katerberg, Thiana Maria Becker, Vanessa Carla dos Santos e Yuri Berri Afonso, focam aspectos da realidade virtual imersiva (RVT) no âmbito da educação de modo geral, envolvendo também aspectos da educação especial, a partir da discussão de experiências, envolvendo riscos e desafios.

Os autores Guilherme Henrique Fernandes Barbosa, Maria Cristina Marcelino Bento, Paulo Sergio de Sena e Neide Aparecida Arruda de Oliveira apresentam no artigo intitulado “Diálogo entre Grand Theft Auto (GTA) V e Educação: ação gamificada baseada no perfil dos alunos”. O artigo resulta de uma pesquisa que objetivou buscar evidenciar os diferentes perfis de jogadores dentro do jogo digital Grand Theft Auto (GTA) V para uma futura compreensão de como o agir no jogo afeta seu desempenho em atividades escolares.

No artigo “Blog: rede social para a educação compartilhada e criativa”, dos autores Claudia Coelho Hardagh e Ingrid Baquit Correia, discute-se o blog como artefato para educação social, de criação colaborativa de conteúdo, de manutenção de formação de comunidades com objetivos comuns e democratização de ideias, para fins educacionais.

Em “Concepções de professores de biologia sobre softwares de produção de games RPG”, os autores Douglas Carvalho Amorim e Luis Paulo Leopoldo Mercado tratam das potencialidades pedagógicas de softwares de criação de *role play games* no contexto do ensino de Biologia. A hipótese que sustentou o estudo foi a de que o software *RPG Maker*

MV® apresenta maiores potencialidades pedagógicas quando comparado aos gratuitos para a elaboração de atividades voltadas para o ensino de Biologia.

Os autores Elber Gustavo Gomes e Ana Beatriz Gomes Carvalho trazem no artigo intitulado “Colaborações que emergem da cultura participativa na produção de narrativas transmídias” uma parte de uma pesquisa que nos apresenta as colaborações que emergem da cultura participativa dos aprendentes do Ensino Médio ao produzirem Narrativas Transmídias (NT), em temas transversais.

No artigo “Possibilidades construcionistas com lousa digital diálogos a partir de uma aula de abordagem instrucionista”, os autores Suely Scherer e Sérgio de Freitas Carvalho trazem uma análise de uma aula de matemática em que se fez uso da Lousa Digital em uma abordagem instrucionista, dialogando sobre possibilidades de se propor ações em uma abordagem construcionista, na qual o aluno terá que ser sujeito ativo da aula, aquele que propõe, discute e confirma as suas conjecturas.

O artigo “Desenho universal para aprendizagem: um percurso investigativo sobre a educação inclusiva”, de Elizabete Cristina Costa-Renders, Mara Solange da Silva Amaral e Fátima Satin Pretti de Oliveira, trata da educação inclusiva com o uso de recursos tecnológicos, a partir de uma revisão de literatura com foco no desenho universal para aprendizagem. Nesse artigo se contextualiza a pesquisa sobre aos estudos dos Multiletramentos e da Pedagogia por Design.

Em “As metodologias ativas e a docência para a educação profissional científica e tecnológica”, as autoras Marilyn Aparecida Errobidarte de Matos e Clarissa Gomes Pinheiro de Sá buscam as concepções, desenvolvimento e aplicação de uma metodologia ativa na unidade curricular Dimensões da Ciência e Tecnologia no Contexto Escolar, no curso de Especialização em Docência para EPCT, numa Instituição Federal no Mato Grosso do Sul. A pesquisa realizada traz como considerações finais de que a metodologia de ensino aplicada atingiu seu objetivo, demonstrando como o futuro professor entenderá o uso das tecnologias da informação e comunicação em sala de aula como fomentadoras da participação ativa de seus alunos.

O artigo “Potencialidades para o desenvolvimento de metodologias ativas na formação em contexto de docentes não licenciados”, de Eduardo Fofonca, Nuria Pons Vilardell Camas e Sérgio Fabiano Annibal instiga-nos à reflexão acerca da necessária formação pedagógica de professores de cursos técnicos, em especial, os professores de

EBTT. Convida-nos a entender as concepções educacionais e as tendências pedagógicas para a sua prática educativa.

Em “Metodologias ativas e ágeis na escola e em redes sociais como forma de conscientização e prevenção ao uso de drogas”, dos autores Felippie Anthonio Frederick de Moraes, Glaucia da Silva Brito e Marilene S. S. Garcia, pode-se acompanhar uma experiência de metodologia ativa, que toca a realidade dos alunos de uma determinada escola ao tratar temas difíceis com seu público – como é o assunto sobre o uso de drogas – e procurar soluções conjuntas, participativas com o uso de tecnologias, em microconteúdos.

Em “Dispositivos das práticas docentes na cultura digital: curadoria digital na educação aberta”, Adriana Rocha Bruno e Carolina Guedes Mato dialogam conosco no sentido de observarmos em duas vivências distintas na educação que é possível entendermos a curadoria em tempos digitais.

Por fim, em “Ensino de programação: relato de experiência sobre desenvolvimento de jogos digitais no ensino superior” dos autores Yanko Yanes Keller da Costa e Luciano Frontino de Medeiros evidenciam o caráter motivador que o desenvolvimento de um jogo tem durante o processo de aprendizagem da linguagem de programação e, chamam a atenção para o fato de que não basta jogar um jogo, é preciso fazer o aluno ler, escrever, entender e modificar códigos de programação frequentemente.

A sessão de artigos de interesse contínuo contém os artigos: “Gestão do tempo e Whatsapp: relações entre professores e responsáveis pelos alunos” de Reginéa de Souza Machado, Leticia Fleig Dal Forno e Iara Carnevale de Almeida; “Avaliação e autoavaliação participativa de atividades práticas de ensino de Geografia” de Rodrigo Otávio Perea Serrano, Anderson Azevedo Mesquita, Manoela Costa de Araújo, José Genival do Vale Moreira, Arivaldo D’Avila de Oliveira e Daniel Giorni; “Implicações da relação educação e trabalho na EPT: marcos conceituais e saberes docentes necessários” de Erinaldo Silva Oliveira e Soraya Farias Aquino. Finaliza essa sessão o artigo “Modelagem matemática e o funcionamento do velocímetro” de Jonas dos Santos, Frank Presley de Lima Neves e Zulma Elizabete de Freitas Madruga.

Assim, a partir da variedade desses artigos acadêmicos, que compõem esse dossiê e, conseqüentemente, espelham atualidades de pesquisas, desejamos que tenham uma

leitura prazerosa e produtiva, buscando vislumbrar novos estudos sobre a presente temática.

Boa leitura.

Profa. Dra. Glauca da Silva Brito

Profa. Dra. Nuria Pons

Profa. Dra. Marilene S. S. Garcia