

Prezado Leitor da *Hipertextus* Revista Digital,

Apresentamos o volume 17 da *Hipertextus* Revista Digital, que organiza-se, basicamente, em torno de três eixos interconectados: Gamificação, Ensino e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação. Provenientes de diferentes Centros de Pesquisa, nacionais e internacionais, os artigos selecionados para compor o presente volume, abordam o processo de Gamificação no ensino (que será tema do próximo volume da Revista), pesquisas relacionadas à Prática Pedagógica do Professor - favorecendo o ensino-aprendizagem - e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação.

No artigo 1, intitulado “**A ARGUMENTAÇÃO EM SITE DE REDE SOCIAL: O FACEBOOK COMO SUPORTE PARA DEBATES**”, Emmanuella Farias de Almeida Barros (UFPE) e Benedito Gomes Bezerra (UPE), analisaram textos argumentativos que se encontravam no Facebook. O *corpus* foi composto por textos de diferentes usuários que deveriam conter uma lógica, na organização textual, e mostrar ênfase nos aspectos argumentativos. Os pesquisadores concluíram que o *Facebook* é um espaço de múltiplas construções argumentativas.

Simone Carboni Garcia (UCPel/IFSul), no artigo 2: “**A LINGUAGEM EM JOGO: UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO ACADÊMICA NACIONAL SOBRE A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS**”, analisa a produção acadêmica nacional abrangendo a gamificação no ensino de línguas, subsidiada pela amostra de trinta trabalhos coletados em pesquisa realizada na internet. A partir de registros envolvendo as diversidades, os avanços e as limitações das pesquisas, conclui-se quanto ao estágio inicial dos estudos sobre o tema.

“**AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS: ALGUMAS INTERSEÇÕES COM O DESIGN DE INTERAÇÃO**” é o título do artigo 3, da autoria de Isa de Jesus Coutinho (UNEB), que tem como objetivo discutir alguns distanciamentos e interseções observados no processo de avaliação de jogos digitais educativos na perspectiva do Design de Interação. A intenção da pesquisadora em discutir tais pressupostos está atrelada à emergência de processos avaliativos relativos aos jogos digitais educativos, tanto pela necessidade de identificar suas potencialidades, quanto pelo crescimento das pesquisas nesta área.

O artigo 4, que tem como título “**PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA NAS REDES: PRÁTICAS E PERCURSOS DE AUTORIA E COLABORAÇÃO**”, de Ana Beatriz Gomes Carvalho (UFPE), tem como foco as práticas dos professores da Educação Básica, nas redes sociais, na perspectiva da autoria e colaboração em rede. Os sujeitos da pesquisa são professores da Educação Básica com publicações em *blogs*, *sites* e páginas nas redes sociais. A análise considerou todo o material publicado no período de três anos, por 60 professores de diversas localidades do país. Os resultados indicam que os professores que atuam nas redes apresentam elementos de uma cultura digital consolidada, mas isso não significa, necessariamente, que suas práticas resultem em ações inovadoras ou em redes de colaboração caracterizadas como sólidas e extensas.

No artigo 5, Eduardo Henrique Oliveira da Silva (NTE/Corumbá-MS) relata a experiência de um curso realizado pelo Núcleo de Tecnologia Educacional, com a finalidade de proporcionar a formação continuada de professores das escolas públicas estaduais dos municípios de Corumbá e de Ladário, do Estado de Mato Grosso do Sul. Intitulado: “**OS APPLLET DE SIMULAÇÃO NA PRÁTICA**

DIDÁTICO-METODOLÓGICA DO PROFESSOR DE MATEMÁTICA DA EDUCAÇÃO BÁSICA”, o artigo analisa as potencialidades da utilização dos *applet* de simulação como estratégia de ensino e de aprendizagem de conteúdos de Matemática ministrados na Educação Básica. Concluiu-se que os *applet* de simulação são mídias digitais que proporcionam a ação do aluno sobre o objeto estudado, e, desse modo, constituiu-se em um recurso mediador do processo de [re]elaboração do conhecimento matemático em estudo.

Alan Ricardo Costa (UFFS), Lorena Oliveira Py (UCPel) e Vanessa Ribas Fialho (UFSM), no artigo 6: **“OPÇÕES EM RECURSOS EDUCACIONAIS ABERTOS PARA O ENSINO DE ESPANHOL NO BRASIL”**, averiguam, a partir de um *corpus* constituído de 14 projetos baseados na perspectiva de Recursos Educacionais Abertos, as opções de REAs e *Massive Open Online Courses* (MOOCs) ao alcance do professor de Espanhol Língua Estrangeira (ELE) no Brasil. Os resultados indicam um número reduzido de REAs.

O artigo 7, **“VOZES (DES)CONECTADAS: UMA ANÁLISE DO USO DOS RECURSOS DE ENGAJAMENTO NAS PRÁTICAS DISCURSIVAS NO CANAL NERDOLOGIA”**, da autoria de Rodrigo Costa dos Santos (PUC-RJ), investigou o papel do posicionamento intersubjetivo na (co)construção discursiva de uma Comunidade no *Youtube*, do canal Nerdologia utilizando o Sistema de Avaliatividade. Os resultados sugerem que a comunidade é formada/mantida por interações em contração dialógica, chamando à formação das “bolhas” nas Redes Sociais Conectadas.

Finaliza esse volume da revista, o artigo 8: **“LITERATURA E CULTURA DIGITAIS: DA FORMAÇÃO À ATUALIDADE DIGITAL”**, da pesquisadora Máira Borges Wiese (Universidade de Coimbra - Portugal), que traçou um breve histórico da mediação digital de nossa cultura e, paralelamente, da formação da literatura digital. A pesquisa parte da percepção de que é fundamental pensarmos como e por que esta literatura é representativa de nosso tempo, sendo ela produto de um processo de transformações tecno-ideológicas que resultariam na chamada cultura digital. No último tópico e na conclusão, o artigo abordará a literatura digital a partir do papel participativo do leitor, e do modo como, atualmente, interagimos com as mídias digitais.

Os editores desse volume, da *Hipertextus* Revista Digital, esperam que os artigos selecionados contribuam, mais uma vez, para reflexões significativas sobre a Linguagem, o Ensino e as Tecnologias Digitais.

Boa Leitura!

Roberta Varginha Ramos Caiado - UNICAP (Editora) e Antonio Carlos dos Santos Xavier – UFPE (Coeditor)