

Editorial Volume 22

Prezado (Hiper)Leitor,

O volume 22 da Hipertextus Revista Digital apresenta trabalhos que tratam de questões teóricas e práticas relacionadas às temáticas: linguagem, tecnologia e ensino. Provenientes de vários estados do Brasil e de diferentes centros de pesquisa, os artigos enviados, avaliados e aprovados para compor o presente volume abordam ensino-aprendizagem, jogos eletrônicos, pedagogias contemporâneas e literatura. Este volume apresenta os seguintes trabalhos:

No artigo “Jogos eletrônicos e uso das novas tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem de língua portuguesa: a leitura em foco”, Sandro Luis da Silva (UNIFESP) e Eliane Pereira Sousa (UNIFESP) propõem uma reflexão sobre a utilização de jogos eletrônicos no processo de ensino-aprendizagem de língua portuguesa. Basicamente, a pesquisa considera o uso adequado de jogos como uma estratégia facilitadora para o desenvolvimento da competência leitora do aluno.

Em seu artigo “Narrativas hipertextuais na educação superior: uma revisão sistemática da literatura”, Jean Carlos da Silva Monteiro (UFMA) e Sanny Fernanda Nunes Rodrigues (UEMA) apresentam uma revisão sistemática da literatura sobre a utilização de narrativas hipertextuais na educação superior. Os pesquisadores defendem que o trabalho com esse tipo de narrativa propicia um sistema colaborativo e intuitivo de aprendizagem, gerado por meio de diferentes fontes de informação.

“O processo de orientação profissional mediado por tecnologias digitais: rumo à UFRN música 2020” é o título do artigo produzido por Luciano Luan Gomes Paiva (IFRN) e

Gueidson Pessoa de Lima - (IFRN). Ao analisar o uso do Whatsapp como recurso para registros das interações entre professores e alunos, esses pesquisadores da área de música propõe uma reflexão sobre o processo de orientação profissional mediado por tecnologias digitais.

Por conseguinte, no artigo intitulado “Uma abordagem de metodologia STEM em códigos corretores de erros”, Maria Alice Andrade Calazans (PPGES - UPE), Francisco Caio Parente de Barros - (PPGES - UPE) e Maria de Lourdes Melo Guedes Alcoforado (PPGES - UPE) analisam o uso da metodologia STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics) a fim de introduzir uma ferramenta de ensino pautada no tema de códigos corretores de erros para cursos de engenharia.

No artigo “Tecnologia-pedagogia da exposição de si e dos outros: uma diagnose cibercultural do-no Facebook”, Alexandre Luiz Polizel (UEL) e Moises Alves de Oliveira (UEL) trazem reflexões sobre uma Tecnologia das Exposições. Os autores defendem que essa “tecnologia-pedagogia” se estabelecem em regimes de verdade e de exposição de si e do Outro, como parte constituinte das pedagogias contemporâneas mediadas pelas tecnologias.

No texto intitulado “Reflexões sobre a relação entre o protótipo de ensino e a BNCC”, Maria Eduarda Genuino de Albertin (UFPE) e Julia Larré (UFRPE) discutem sobre a relação entre um material didático digital baseado em graphic novel, o conceito de “protótipo de ensino”, e as recomendações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Em seu trabalho de cunho qualitativo e bibliográfico, as pesquisadores reconhecem a necessidade de integrar à sala de aula textos multimodais e/ou digitais.

No contexto da Literatura, Marcelo de Jesus de Oliveira (UFT), Daniela da Silva Sousa - (UEMASUL) e Katryanne de Sousa Teles - (UEMASUL) analisam a utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) em propostas de ensino relacionadas à leitura de textos literários. Os pesquisadores acreditam que essa estratégia pode favorecer melhorias no processo de ensino e aprendizagem entre professores e alunos.

Portanto, os editores da Hipertextus v.22, cumprindo mais uma vez seu papel de divulgar resultados de pesquisas sobre como utilizar as tecnologias para melhorar a educação, desejam a você uma excelente e proveitosa hiperleitura.

Prof. Dr. Lucas Pazoline da Silva Ferreira - UFS (Editor)

Prof. Dr. Antonio Carlos Xavier - Nehte/UFPE (Co-editor)