

Apresentação

Apresentação da Edição Especial sobre o 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação, UFSM.

Susana Cristina dos Reis (UFSM/DLEM/NUPEAD)
Anidene de Siqueira Cecchin (UFSM/NUPEAD)
Adilson Fernandes Gomes (UFSM/NUPEAD)
Rosângela Segala de Souza (IFFar/Júlio de Castilhos/NUPEAD)

Esta edição temática da Revista Tecnologias na Educação é mais um resultado da parceria firmada entre os editores da Revista e os organizadores do 3º Simpósio Internacional sobre *Games*, *Gamification* e Tecnologias na Educação (3º SIGATEC)®. Esse evento aconteceu entre os dias 2 e 4 de Setembro de 2019, em Santa Maria - Rio Grande do Sul e foi promovido pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), mais especificamente, como uma ação de extensão do Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas a Distância (NUPEAD), Laboratório de Ensino de Línguas Online (LabEOn) e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER).

O Simpósio promoveu um espaço para que especialistas, convidados e pesquisadores compartilhassem seus conhecimentos e experiências voltadas à integração de tecnologias na educação. Foram realizadas palestras, rodas de conversa e minicursos, momentos em que os pesquisadores apresentaram iniciativas inovadoras e resultados inéditos de estudos sobre uso e desenvolvimento de *games*, *gamification* e tecnologias na educação.

Durante os dois dias de evento a participação efetiva dos inscritos fomentou a discussão sobre as temáticas. Foram submetidos mais de 30 trabalhos de autores de diferentes instituições públicas e particulares. Nos Anais do 3º SIGATEC encontram-se publicados os resumos, os quais foram apresentados tanto nas rodas de conversas quanto nas sessões de comunicação oral.

Os trabalhos completos, selecionados e avaliados pela comissão científica do 3º SIGATEC, estão publicados nesta edição especial. Entre os nove trabalhos, dois discutem a temática gamificação e suas possibilidades de aplicação em práticas de ensino, com os títulos **“Harry Potter no ensino de línguas: uma proposta de gamificação em ambientes formais de aprendizagem”**, de autoria de Demétrius

Revista Tecnologias na Educação -Ano 11-número/vol. 32 - Dezembro 2019 - Edição Temática XIII - 3º Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação- UFSM: 2019 - tecnologiasnaeducacao.pro.br - tecedu.pro.br

Faria dos Santos e Camila Vilela de Queiroz e o artigo de Graziela Frainer Knoll que aborda a **“Gamificação como prática de avaliação no Ensino Superior”**.

Para ilustrar as possibilidades de desenvolvimento de jogos educacionais, dois artigos: **“Jogo digital para estimulação do raciocínio lógico matemático”**, de autoria de Toni Pereira Dorneles, Paolo Zuanazzi Torres, Ana Marli Bulegon, e, ainda, **“Going Abroad 2D: o desenvolvimento da narrativa de um jogo sério para o ensino de língua inglesa”**, proposto por Quélvin Siqueira Gazen, Susana Cristina dos Reis e Adilson Fernandes Gomes, contribuem com a descrição dos dois jogos supracitados para uso na educação.

São três artigos com foco em tecnologias na educação, os quais discutem três diferentes áreas, o artigo **“Simulações computacionais contribuindo na compreensão dos conceitos de Probabilidade”**, de autoria de Denise Ritter e Ana Marli Bulegon e, também, o **“Pensamento Computacional como Ponte para o Ensino de Robótica”**, de autoria de Andressa Kotz e Marilei de Fátima Kovatli, ilustram algumas possibilidades de integração dessas tecnologias em sala de aula.

Já o artigo proposto por Susana Cristina dos Reis e Fabiane Flores Godoy, com título **“Material didático digital do E-3D com os recursos level UP e H5P do Moodle: um estudo de caso em investigação”**, reporta sobre o *redesign* de materiais didáticos digitais usando a plataforma *Moodle*, por meio do uso de alguns *plugins* que possibilitam elaborar atividades mais dinâmicas e interativas no *Moodle*.

Para abordar como é possível fazer a integração de *games* em aulas de línguas, tanto com relação ao desenvolvimento quanto ao uso, dois artigos: **“A utilização de *games* no processo de ensino-aprendizagem de línguas”**, de autoria de Camila Vilela de Queiroz e Demétrius Faria dos Santos, bem como o estudo **“Proposta de Diretrizes para orientar o Design de Jogos no contexto de sala de aula de Língua Inglesa”**, de autoria de Anderson José Linck e Susana Cristina dos Reis, destacam orientações para professores de línguas estrangeiras e ações que podem guiar tanto o uso, quanto o desenvolvimento de jogos em sala de aula.

Agradecemos aos autores por publicarem seus artigos e aos leitores por se interessarem por esta edição. Desejamos a todos(as) boa leitura!