

# Pontifícia Universidade Católica de São Paulo



## Grão-Chanceler

Dom Odilo Pedro Scherer  
*Arcebispo Metropolitano de São Paulo*

## Reitor

Dirceu de Mello

## Vice-Reitor

Antonio Vico Mañas

---

*ReCeT* — Revista de Computação e Tecnologia da PUC-SP  
Ano II · Nº 1 · Outubro de 2010 · ISSN 2176-7998  
Revista do Departamento de Computação — FCET — PUC-SP

---

## FACULDADE DE COMPUTAÇÃO E TECNOLOGIA

### Diretor

Luiz Carlos de Campos

### Diretor-Adjunto

Fernando Antônio de Castro Giorno

## DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO

### Chefe

Maurício Nacib Pontuschka

### Vice-Chefe

Ítalo Santiago Vega

## CONSELHO EDITORIAL

Ítalo Santiago Vega (Editor-Chefe)

Daniel Couto Gatti

Maurício Nacib Pontuschka

## CONSELHO CONSULTIVO

Demi Getschko — PUCSP

Fernando Giorno — PUCSP

Alexandre Ichiro Hashimoto — FRB

João José Neto — USP

Nizam Omar — Mackenzie

Paulo Bandiera Paiva — UNIFESP

Marcus Vinícius Midena Ramos — UNIVASF

Edith Ranzini — PUCSP, USP

Paulo Sérgio Muniz Silva — USP

Romero Tori — USP, SENAC

Sérgio Donizetti Zorzo — UFSCAR

## CAPA

David de Oliveira Lemes

## EDITORAÇÃO

David de Oliveira Lemes

Ítalo Santiago Vega

## REVISÃO

Sérgio Miranda Paz

## COLABORAÇÃO

Fábio Fernandes da Silva

Magali Fernandes

Thásia da Silva Oliveira Magalhães

# A

O tema central deste número da ReCeT é “interatividade, tecnologias interativas e aprendizagem”. Os avanços da tecnologia computacional parecem acompanhar a velocidade do ponteiro de segundos do meu relógio de pulso. Mal conseguimos vislumbrar novas possibilidades para utilizá-la no nosso cotidiano e somos alcançados pelas sucessivas ondas por vezes evolutivas, por vezes revolucionárias, que transformam os castelos de areia que paciente-mente construímos ao longo do tempo. Em particular, as tecnologias interativas são fascinantes simplesmente pela sua própria existência, mas o seu emprego em ambientes de aprendizagem parece desafiar a nossa capacidade de criação.

O professor Romero Tori (USP e Senac-SP) é um consagrado professor, pesquisador e autor, com inúmeras publicações na área computacional. No seu último livro — “Educação sem distância: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem” — ele escreve sobre os últimos resultados da sua pesquisa a respeito do papel das tecnologias interativas na educação, seja em atividades virtuais, seja em presenciais. Neste número da ReCeT, ele contribui para a compreensão de “conceitos fundamentais e como essas tecnologias podem interferir nas percepções de distância, interatividade e presença.”

A professora Lúcia Santaella (PUCSP) possui uma extensa produção bibliográfica sobre mídia e convergências cibernéticas, tendo publicado cerca de 40 livros ao longo da sua carreira. Sua obra mais recente é “Lições e Subversões”. Em 2002 foi vencedora do prêmio Jabuti com “Matrizes de Linguagem e Pensamento”. Neste número da ReCeT, Lúcia trata da relação entre a aprendizagem ubíqua e a educação

formal: “será que o acesso livre e ubíquo ao conhecimento, ou seja, aquilo que podemos chamar de aprendizagem ubíqua, tem poderes para substituir a educação formal?”.

Em conjunto com os professores Graça Bressan (USP), José Fernando Júnior (UFSCAR) e Maria Angélica Cardieri (FACENS), a professora Luciana Zaina (UFSCAR) considera o problema de se adotar sistemas de recomendação para melhorar a personalização da interação do usuário em aplicações de software, como o caso específico de ambientes eletrônicos para aprendizagem. Nesse sentido, ela apresenta uma “abordagem para a recomendação de conteúdo eletrônico baseado no relacionamento entre objetos e estilos de aprendizagem”. Na abordagem, os objetos são especificados com LOM e os estilos são definidos seguindo os modelos de Felder-Silverman.

Qual o impacto cognitivo de um jogo eletrônico sob a perspectiva do diálogo entre um *game designer* e um jogador? Essa é a essência temática do artigo de Maurício Piacentini, desenvolvedor de jogos e de software livre educacional, atuando junto ao projeto KDE e.V. (<http://ev.kde.org/>). Ele analisa as características ontológicas do jogo eletrônico e examina as consequências que o acesso ao código-fonte (do jogo) pode ter sobre a experiência cognitiva que se pretende produzir.

É com satisfação que encerro este editorial e, mais uma vez, agradeço aos ilustres articulistas pela beleza, intensidade e qualidade dos trabalhos aqui publicados. Espero ampliar os laços de comunicação dos nossos ideais envolvendo aqueles que virão a escrever e ler a revista ReCeT. Desejo uma ótima leitura. Reencontramo-nos no próximo número.

Ítalo Santiago Vega  
Editor-chefe