

# Editorial

Este número da *Revista Lusófona de Educação* (RLE) tem uma particularidade. Aglutina um dossier sobre a temática da educação comparada com um conjunto de textos que resultaram da conferência *Play2Learn*. Tentámos articular e colocar à reflexão dos leitores da RLE duas problemáticas que, no nosso ponto de vista, hoje se tornaram emergentes. Neste sentido, importa retirar deste diálogo e debate científicos as consequências que poderão ter no campo educativo.

O dossier *A educação comparada e internacional e a Unesco: tendências teóricas e empíricas internacionais*, organizado por Candido Alberto Gomes e Célio da Cunha, professores de Educação na Universidade Católica de Brasília e leitores da Unesco na Cátedra de Juventude, Educação e Sociedade dessa mesma Universidade, é apresentado em nota introdutória própria, assinada pelos dois ilustres editores convidados, a quem agradecemos publicamente o excelente trabalho realizado.

Para além do dossier referido, Conceição Costa e Kathleen Tyner, editoras convidadas, selecionaram um conjunto de artigos resultantes da conferência *Play2Learn*, evento em que a RLE foi parceira, pelo que esta edição foi parcialmente financiada pela Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT), no âmbito do Programa UTAustin|Portugal, projeto *GamiLearning* (UTAP-ICDT/IV-CESCT/0020/2014).

No artigo, *Desenvolvimento e Validação da Escala de Literacia Mediática e Informacional (ELMI) para Alunos dos 2º e 3º Ciclos do Ensino Básico em Portugal*, Conceição Costa, Kathleen Tyner, Pedro Joel Rosa, Carla Sousa e Sara Henriques, apresentam a construção e validação de uma escala de literacia mediática e informacional para alunos dos 2º e 3º ciclos do Ensino Básico em Portugal. Com o trabalho desenvolvido foi possível sustentar uma estrutura fatorial constituída por três dimensões: Criação de

Media, Interação e Gestão de Informação. Os resultados obtidos através dos procedimentos estatísticos fornecem suporte empírico à validade e fiabilidade da ELMI para a avaliação da perceção de literacia mediática e informacional de adolescentes Portugueses. A ELMI pode ser utilizada como indicador dos níveis de literacia mediática, tanto na área da investigação, quanto na prática educativa.

O artigo *How to Analyze the Potential of Digital Games for Human Rights Education*, de Sonja Gabriel, analisa o potencial do jogo sério, *Bury Me, My Love*, na educação em direitos humanos com a metodologia *Serious Games Design Assessment* (SGDA). Sonja procura avaliar se o objetivo do jogo, o game design e a sua forma final permitem uma boa jogabilidade, ao mesmo tempo que os jogadores adquirem competências em direitos humanos. Sonja conclui que, apesar de existirem muitos jogos sérios que cobrem o tema dos direitos humanos tentando elicitar empatia nos jogadores nem todos o conseguem. Sendo *Bury Me, My Love* um bom exemplo a seguir, Sonja Gabriel chama a atenção para a importância da discussão e reflexão orientada dos jogadores, sobre o conteúdo do jogo, no processo de aprendizagem.

Em *Non educational board games in University Education. Perceptions of students experiencing Game-Based Learning methodologies*, Juan Luis Gonzalo-Iglesia, Natàlia Lozano-Monterrubio e Jordi Prades-Tena discutem as potencialidades dos jogos de tabuleiro comerciais enquanto promotores da aprendizagem participativa e motivação dos alunos. Os resultados de três intervenções experimentais, com estudantes de seis disciplinas dos cursos universitários de Comunicação e Bioquímica, demonstram que os participantes se sentiram altamente motivados e consideraram que desenvolveram habilidades transversais, tais como trabalho em equipa e comunicação.

No artigo *The Gamification Octalysis Framework within the Primary English Teaching Process: the Quest for a Transformative Classroom*, Suzette Oliveira e Mário Cruz refletem sobre o modelo de gamificação Octalysis de Chou (2016) e como este pode ser efetivamente implementado no contexto do ensino de inglês no 1º ciclo do Ensino Básico. Nesse processo os autores analisaram práticas gamificadas que lidam com as variedades culturais e linguísticas sul-africanas e com as competências de aprendizagem do século XXI. Os principais resultados do projeto mostram que a gamificação na sala de aula pode fomentar o desenvolvimento de competências transformadoras.

Em *An analysis of the use of badges in the SAPO Campus platform: the perspective of communities' administrators*, Inês Araújo, Carlos Santos, Luís Pedro e João Batista apresentam um estudo sobre a funcionalidade de crachás no SAPO Campus, uma rede social utilizada por educadores e estudantes. Em particular, são inquiridos os responsáveis dos espaços educativos no SAPO Campus sobre a não utilização de crachás no contexto do ensino-aprendizagem. Os resultados revelam que os educadores consideram difícil a utilização dos crachás com os seus alunos, especialmente no que diz respeito ao seu planeamento e uso de forma pedagogicamente sustentada. Como

trabalho futuro, os autores propõem a disseminação de boas práticas, bem como o estudo da criação e atribuição de crachás não só pelos educadores, mas também pelos estudantes.

Na seção *Recensão*, Idália Sá-Chaves faz uma análise crítica do livro de António Pedro Costa e João Amado, intitulado *Análise de conteúdo suportada por software*. Trata-se de uma obra focada nas questões metodológicas, constituindo um auxiliar precioso, pelos dispositivos que apresenta, do processo investigativo no campo das Ciências Sociais e Humanas.

Na seção *Diálogos*, Anne Mette Thorhauge, do Departamento de Media, Cognição e Comunicação da Universidade de Copenhaga, fala com Kathleen Tyner e Conceição Costa sobre as oportunidades e os desafios que emergem da integração dos videojogos no contexto da aprendizagem formal. Anne Mette analisa o conceito de play no desenvolvimento humano, e discute o game play e o game design enquanto promotores da aprendizagem dos estudantes. Neste processo, identifica barreiras à integração dos jogos para a aprendizagem na educação tradicional. Em particular, Anne Mette propõe a criação de jogos pelos estudantes, considerando-a uma oportunidade única de estes tomarem conta da sua própria experiência de aprendizagem.

No cumprimento de uma das rubricas da política editorial da *Revista Lusófona da Educação*, divulgam-se, neste número, alguns resumos de Teses de Doutoramento e Dissertações de Mestrado, defendidas no Instituto de Educação da Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

*Lisboa, Setembro de 2018*

António Teodoro, José Brás, Maria Neves Gonçalves,  
Kathleen Tyner & Conceição Costa