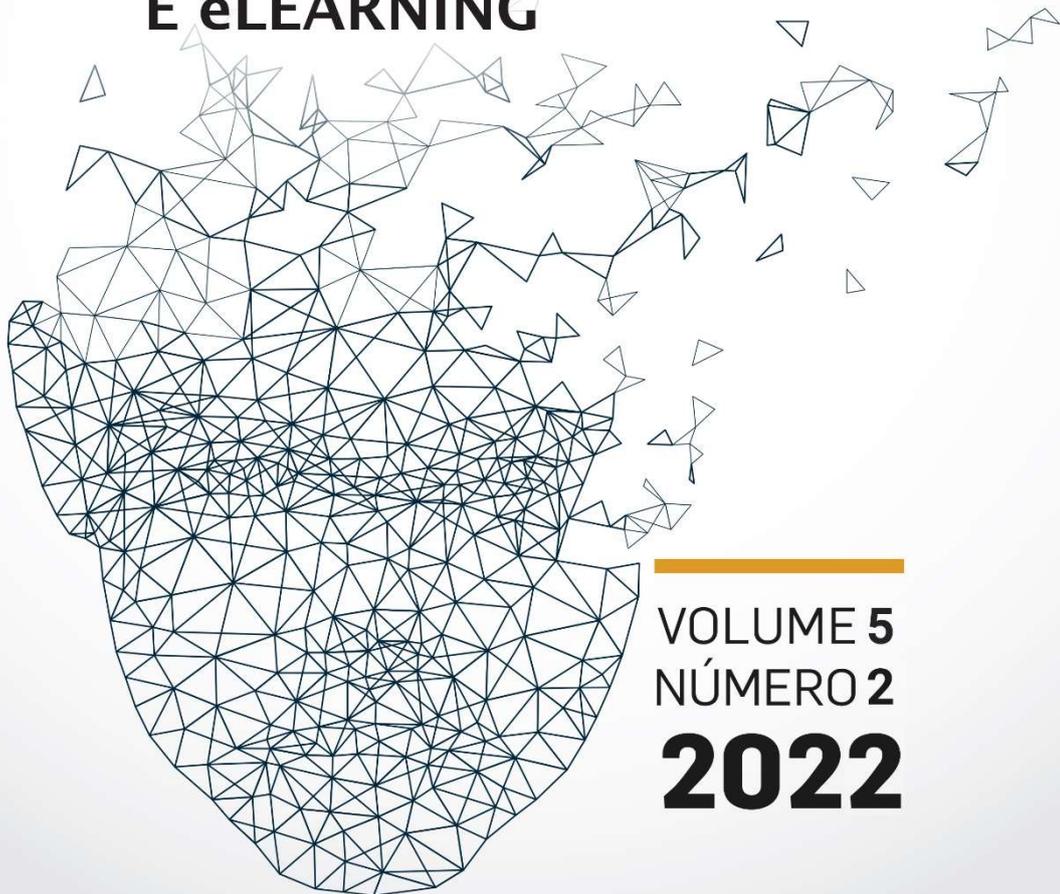


RE@D

REVISTA DE
EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
E eLEARNING



VOLUME 5
NÚMERO 2
2022

ISSN 2182-4967



Esta obra está licenciada sob uma Licença *Creative Commons*- Attribution-
non Commercial International 4.0 (CC-BY-NC).

Sumário

Editorial/ Apresentação

Alda Pereira

Dossier Temático

Apresentação do Dossier Temático

Carlos Ceia

Programa lúdico de intervenção para as funções executivas: estratégias baseadas em games na escola

Bruna Santana Anastácio, Daniela Karine Ramos

“May your heart be your guiding key”: A Educação Estética de Kingdom Hearts

Tiago Clariano

‘You’d just come after her’: imagens de experiência literária americana em The last of us

Gonçalo Dias

Outros Temas

Emoções, Formação e Avaliação Online no Ensino Superior em Contexto de Pandemia

Ana Runa, Susana Oliveira

Conceção de um framework para a implementação do eLearning em contexto empresarial

Carlos Manuel Pereira Costa, Arnaldo Manuel Pinto dos Santos

Editorial/Apresentação

Alda Pereira

Laboratório de Educação a Distância e eLearning, Universidade Aberta

Alda.Pereira@uab.pt

O número 2 do volume 5 da RE@D- Revista de Educação a Distância traduz a segunda edição da revista obedecendo à publicação em fluxo contínuo.

Dele fazem parte um pequeno conjunto de artigos, organizados num dossier e que procuram dar a conhecer trabalhos apresentados em formato de comunicação na *International Conference on The Impact of Video Games on Culture and Education*, conforme *Apresentação do Dossier Temático*.

Bruna Santana Anastácio e Daniela Karine Ramos subescrevem um trabalho intitulado *Programa lúdico de intervenção para as funções executivas: estratégias baseadas em games na escola*, onde descrevem o processo de criação, desenvolvimento e testagem de um programa lúdico de intervenção com o objetivo de desenvolver as funções executivas em crianças dos anos iniciais de ensino. Integrando como componentes essenciais – a música, os jogos e a gamificação –, destaca-se a utilização de sete videojogos permitindo o treino, a monitorização e o acompanhamento do desempenho cognitivo das crianças.

Tiago Clariano apresenta no artigo *May your heart be your guiding key”: A Educação Estética de Kingdom Hearts* uma leitura dos videojogos do universo dos *Kingdom Hearts* sob uma perspetiva literária. Partindo de uma análise transmédia da saga, tendo em conta as diversas versões da série e as ressonâncias com algumas obras literárias, o autor incita-nos a pensar no modo como *o jogo*, ao requerer que o jogador assuma escolhas baseadas no enredo e no mundo das personagens, convoca uma forma de promover a partilha de interesses e de potenciar o desenvolvimento da autodeterminação dos jogadores.

No texto *'You'd just come after her': Imagens de Experiência Literária Americana em The Last of Us*, Gonçalo Dias desenvolve uma análise do videojogo *The Last of Us Remastered*, onde compara a trama com duas narrativas literárias com grande expressão na literatura americana – *Adventures of Huckleberry Finn* de Mark Twain e *The Road* de Cormac McCarthy. O autor, em face da análise efetuada, releva que o videojogo retoma vários traços das obras de literatura referidas, concorrendo para uma visão mitificada e individualista, identitária da cultura americana.

Para além deste dossier, fazem parte desta edição dois artigos referentes a outras temáticas.

No artigo *Emotions, Online Teaching and Online Evaluation in Higher Education during a Pandemic*, Ana Runa, Susana Oliveira e Carla Madeira Cardoso relatam um estudo onde procuraram identificar as emoções de estudantes de duas instituições de ensino superior portuguesas experimentadas com as alterações na avaliação decorrentes das

práticas de ensino durante a pandemia Covid-19. Os resultados obtidos apontam que, para lá da menor existência de tensão e ansiedade motivadas pela situação de avaliação, se constatou um maior predomínio de emoções positivas no caso da realização de provas online em substituição de exames presenciais. Face aos resultados, as autoras entendem que esta mudança no regime de avaliação pode potenciar um maior sucesso e bem-estar dos estudantes.

Finalmente, Carlos Manuel Pereira Costa e Arnaldo Manuel Pinto dos Santos, no texto *Conceção de um framework para a implementação do eLearning em contexto empresarial*, apresentam o resultado de um estudo que procurou identificar modelos sobre a implementação do e-learning em contexto empresarial, com recurso a uma pesquisa bibliográfica. Na sequência dos elementos analisados, os autores propõem um *framework* para guiar um processo de utilização do e-learning nesse âmbito, com base em cinco perspetivas de análise – empresarial, recursos humanos, ensino/aprendizagem, inovação e impacto.

Referências

- Anastácio, B., S. & Ramos, D., K. (2022). Programa lúdico de intervenção para as funções executivas: estratégias baseadas em games na escola. *RE@D – Revista de Educação a Distância e eLearning*, 5 (2): e202207. DOI: <https://doi.org/10.34627/redvol5iss2e202207>
- Clariano, T. (2022). “May your heart be your guiding key”: A Educação Estética de Kingdom Hearts. *RE@D – Revista de Educação a Distância e eLearning*, 5 (2): e202208. DOI: <https://doi.org/10.34627/redvol5iss2e202208>
- Ceia, C. (2022). Apresentação do Dossier Temático. *RE@D – Revista de Educação a Distância e eLearning*, 5 (2): e202212. DOI: <https://doi.org/10.34627/redvol5iss2e202212>
- Costa, C., M., P. & Santos, A., M., P. (2022). Conceção de um framework para a implementação do eLearning em contexto empresarial. *RE@D – Revista de Educação a Distância e eLearning*, 5 (2): e202211. DOI: <https://doi.org/10.34627/redvol5iss2e202211>
- Dias, G. (2022). ‘You’d just come after her’: imagens de experiência literária americana em *The last of us*. *RE@D – Revista de Educação a Distância e eLearning*, 5 (2): e202210. DOI: <https://doi.org/10.34627/redvol5iss2e202210>
- Runa, A., Oliveira, S. & Cardoso, C. (2022). Emoções, Formação e Avaliação Online no Ensino Superior em Contexto de Pandemia. *RE@D – Revista de Educação a Distância e eLearning*, 5 (2): e202209. DOI: <https://doi.org/10.34627/redvol5iss2e202209>