

## Editorial

Caros leitores da Revista Brasileira de Informática na Educação - RBIE.

O Número 3 de 2009 vem com diversas novidades. Inauguramos neste número da revista uma seção chamada "Desafios", destinada a explorar temas inovadores, atuais e desafiadores. Os artigos desta seção serão assinados por autores convidados pelos editores da RBIE. Para iniciar convidamos David Wiley para discutir sobre as dificuldades que se antepõem ao reuso de objetos de aprendizagem no artigo "Impediments to Learning Object Reuse and Openness as a Potential Solution".

Outra novidade refere-se ao início da internacionalização da RBIE. A partir deste número publicaremos artigos também no idioma inglês, bem como aceitaremos artigos para avaliação neste idioma.

Trazemos ainda nesta edição cinco artigos originais de pesquisas de alta qualidade conduzidas em universidades brasileiras.

O Trabalho de Behar e Torrezan trata de gerar uma reflexão sobre a importância da aplicação do design pedagógico em materiais educacionais digitais, assim como investigar os parâmetros responsáveis pela elaboração de materiais educacionais digitais (MED's) que possibilitem a ação crítica do aluno sobre o objeto de estudo.

Batista, Barbosa, Crespo e Bittencourt propõem um modelo para geração de perfis de usuários baseado em Psicometria, propiciando a junção entre áreas distintas, como Psicologia e Computação. O PPG (Psychometric Profile Generator), consiste em um modelo computacional para geração de perfis de usuários, prospectando o nível de habilidade ou comportamento dos avaliados através do modelo matemático TRI – Teoria de Resposta ao Item. Desta forma, este artigo apresenta um gerador de perfis de usuários para sistemas computacionais, para gerar o perfil para os sistemas externos ao PPG, como: provas on-line, sistemas de educação à distância, testes psicológicos ou jogos on-line. Esses sistemas ao receberem o perfil prospectado pelo gerador podem fornecer maiores atratividades e interatividade em seus processos educacionais, de entretenimentos e seleção de recursos humanos.

No artigo de Moreira, Barcelos, Batista e Passerino discutem-se as tecnologias digitais que abrem importantes possibilidades para a aprendizagem de Matemática, a partir de simulações, visualizações, modelagens, experimentações, entre outras ações. Nesse sentido, foi desenvolvida a unidade de aprendizagem online "Trigonometria Dinâmica", direcionada ao estudo de Trigonometria, no Ensino Médio. O presente artigo descreve o referido processo de validação e analisa os resultados obtidos no mesmo, fundamentando-se na teoria sócio-histórica. A partir da análise da validação preliminar foi possível aprimorar a unidade de aprendizagem proposta.

Ramos e Oliveira apresentam uma abordagem de modelagem por Redes de Petri Coloridas para especificação e verificação formal de um modelo de Sistema Tutor Inteligente que utiliza a Aprendizagem Baseada em Problemas como estratégia pedagógica. A especificação e a verificação formal permitem verificar se as

funcionalidades planejadas do modelo pedagógico são realizadas, antes da etapa de implementação do sistema.

O trabalho de Carrer, Pizzolato e Goyos apresenta um estudo de avaliação do software MESTRE® capacitado com tecnologia de reconhecimento de fala, para verificar a sua viabilidade para finalidades educacionais. À partir deste estudo pode-se concluir que o software educativo MESTRE® com a capacidade de reconhecimento automático de fala pode ser um instrumento de grande auxílio para os educadores no trabalho com indivíduos que apresentem desenvolvimento normal e com atrasos relacionados a problemas de cognição e linguagem.

Desejamos a todos uma proveitosa leitura.

**Editor Chefe**

*Sergio Crespo C. S. Pinto*

**Editores Associados**

*André Luís Alice Raabe*

*Ismar Frango Silveira*

*Ig Ibert Bittencourt*

*José Aires de Castro Filho*

*Seiij Isotani*