

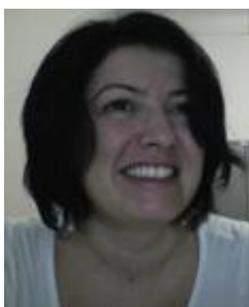
Capítulo

7

Biografia dos Autores

Capítulo 1 – Produção Tecnológica na IE: prospecção e propriedade intelectual em Informática na Educação

Maria Augusta Silveira Netto Nunes



Professor Adjunto II do DCOMP-UFS. Membro do (PROCC)-(PPGPI). Doutora em *Informatique UMII LIRMM Montpellier-França*. Realizou estágio doutoral no INESC-ID IST Lisboa Portugal. É membro da Câmara de Assessoramento em Inovação da FAPITEC/SE. É membro da Associação Sergipana de Ciência; editora chefe da Revista ScientiaPlena; bolsista extensão-A CNPq-SEBRAE ALI SE. Realiza pesquisas voltadas à área de Inovação Tecnológica usando Computação Afetiva na tomada de decisão Computacional. Atua em Inovação Tecnológica e Propriedade Intelectual capacitando empresários na área de TI. É detentora do prêmio 2013 de Inovação Tecnológica no estado de Sergipe (FAPITEC/SE) por seus trabalhos na linha de Personalidade (personalityresearch.ufs.br), dentre outros prêmios pelo projeto siirius.ufs.br. <http://lattes.cnpq.br/9923270028346687> e <http://200.17.141.213/~gutanunes/>

Capítulo 2 – Processo de Construção de Jogos para Aprendizado

Roberta Mayumi Matsunaga



Possui graduação em Tecnologia em Informática pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) (2007), Mestrado em Tecnologia e Inovação pela mesma instituição (2012). Atualmente é aluna de Doutorado em Engenharia Elétrica da UNICAMP. Exerce função de Analista de Sistemas da Fundação Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações (CPqD). Participando de projetos de pesquisa e desenvolvimento de sistemas de suporte a operações (OSS), atuando no desenvolvimento de sistemas de gerência da planta de telecomunicações.

Diogo Moreira Bispo



Formado em Tecnologia em Informática pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) em 2010, Diogo Moreira Bispo é analista de sistemas no Centro de Pesquisa e Desenvolvimento em Telecomunicações (CPqD). Possui experiência no desenvolvimento em sistemas Java e Web, e em pesquisas de Jogos educativos.

Marcos Augusto Francisco Borges



Possui graduação em Engenharia de Computação pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) (1992), mestrado em Ciência da Computação pela UNICAMP (1997) e doutorado em Ciência da Computação pela UNICAMP (2004). Desenvolveu projeto de pós-doutorado na Universidade do Porto, Portugal, em 2009. Atualmente é sócio e consultor na Auctus Consultoria e Treinamento Empresarial Ltda., professor assistente e professor pleno no programa de pós-graduação na Faculdade de Tecnologia da UNICAMP. Na UNICAMP, é coordenador do Laboratório de Informática, Aprendizagem e Gestão (LIAG), membro do Núcleo de Informática Aplicada à Educação (NIED) e líder do grupo Dinamização da Aprendizagem e Formação na Empresa (DAFE).

Capítulo 3 – Sistemas de Recomendação de Recursos Educacionais: conceitos, técnicas e aplicações

Evandro Costa



Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Mestre e doutor em Engenharia Elétrica pela UFPB. Atualmente é professor associado da Universidade Federal de Alagoas, no Instituto de Computação (IC/UFAL). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Inteligência Artificial e Engenharia de Software baseada em Agentes. Atua principalmente nos seguintes temas: Sistemas Multiagentes, Sistemas Tutores Inteligentes, Representação de Conhecimento e Raciocínio, Ontologia e Web Semântica, Agentes Inteligentes, Sistemas de Recomendação Personalizada e Informática na Educação. Coordenou e participou de vários projetos de pesquisa. Tem sido revisor de periódicos e participado de comitês de programas de conferências nacionais e internacionais. Mais informações em: <http://lattes.cnpq.br/5760364940162939>.

Janderson Aguiar



Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Enquanto graduando, foi tutor do Curso à Distância de Programação, promovido pelo Departamento de Sistemas e Computação (DSC/UFCG), e participou do Programa de Educação Tutorial (PET), vinculado à Secretaria de Ensino Superior do Ministério da Educação (SESu/MEC), realizando e participando de diversas atividades orientadas pelo princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão. Atualmente é aluno de mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da UFCG. Possui interesse principalmente nas áreas de Inteligência Artificial e Modelagem do Conhecimento, com ênfase em Sistemas de Recomendação, além de Informática na Educação e Educação a Distância. Mais informações em: <http://lattes.cnpq.br/1161431252605700>.

Jonathas Magalhães



Bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG). Atualmente é aluno de doutorado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da UFCG. Atua nas áreas de Inteligência Artificial e Modelagem do Conhecimento com ênfase em Análise de Redes Sociais, Modelagem de Usuários, Sistemas de Recomendação, Mineração de Dados, Raciocínio Probabilístico e Inteligência Artificial aplicada em jogos. Mais informações em: <http://lattes.cnpq.br/7151033935149782>.

Capítulo 4 – Educação a Distância: a construção de competências docentes

Patricia Alejandra Behar



Professora Associada 4 da Faculdade de Educação e dos Cursos de Pós Graduação em Educação e em Informática na Educação da UFRGS. Bolsista de Desenvolvimento Tecnológico e Expansão Inovadora nível I. Mestre e Doutora em Ciência da Computação pela UFRGS. Tem experiência nas áreas de Educação a Distância e Informática na Educação, nos seguintes temas: desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem; produção de materiais educacionais digitais; modelos, arquiteturas pedagógicas e competências em EAD, formação de professores em EAD, recomendação de conteúdo e mineração de dados educacionais. Coordena o Núcleo de Tecnologia Digital aplicada à Educação da Faculdade de Educação, vinculado ao Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Autora dos livros Modelos Pedagógicos em Educação a Distância (2009) e Competências em Educação a Distância (2013).

Maira Bernardi



Professora Assistente nos cursos de Licenciatura e Assessora Pedagógica da Unidade Acadêmica de Graduação (UAGRAD) na Universidade do Vale dos Sinos (UNISINOS). Doutora e Mestre em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e graduada em Pedagogia Hab. Matérias Pedag. do Ensino Médio pela Fundação Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Tecnologia Educacional, atuando principalmente nos seguintes temas: ambientes virtuais de aprendizagem, tecnologia digital, objetos de aprendizagem, arquiteturas pedagógicas, gestão da educação a distância e competências docentes. Coautora dos livros Modelos Pedagógicos em Educação a Distância (2009) e Competências em Educação a Distância (2013).

Sandra Andrea Assumpção Maria



Doutoranda em Informática na Educação pelo PPGIE/UFRGS. Possui Mestrado em Educação pela UFRGS e especialista em Educação a Distância pelo SENAC. Além disso, realiza Assessoria Pedagógica e Capacitação Tecnológica para empresas e instituições de ensino. Atua na área da Informática na Educação e Educação a Distância, a partir da utilização das tecnologias digitais no contexto dos processos de ensino e de aprendizagem. É pesquisadora no Núcleo de Tecnologia Digital aplicada à Educação (NUTED) da Faculdade de Educação, vinculado ao Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação. Coautora do livro *Competências em Educação a Distância* (2013).

Capítulo 5 – Incrementando a Interatividade em Cursos Web via Moodle: examinando o sistema iTarefa com o iGeom

Leônidas de Oliveira Brandão



Leônidas de Oliveira Brandão é doutor e mestre em Matemática Aplicada pelo Departamento de Ciência da Computação, do Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo (IME-USP). Professor no referido departamento desde 1990. Tem interesse em Otimização Contínua, mas nos últimos anos tem se concentrado em Informática na Educação, visando principalmente contribuir com novos sistemas livres para apoiar a Educação. É coordenador do Laboratório de Ensino de Matemática (LEM) e do Laboratório de Informática na Educação (LInE) ambos sediados na USP.

Patrícia Alves Rodrigues



Patrícia Alves Rodrigues é mestre em Ciência da Computação e graduada em Matemática Licenciatura pelo Instituto de Matemática e Estatística da Universidade de São Paulo (IME-USP). Atualmente cursa doutorado em Ciência da Computação, na área de Informática na Educação, pelo IME-USP. Atua como professora universitária desde 2007, no ensino superior privado. Tem experiência em desenvolvimento de sistemas gerenciadores de cursos na Web. Atualmente desenvolve e coordena cursos *online* no Laboratório de Informática na Educação (LIInE) do IME-USP.

Capítulo 6 – Programando, Criando e Inovando com o Scratch: em busca da formação do cidadão do século XXI

Elaine Silva Rocha Sobreira



Possui graduação em Ciências Sociais pela Fundação Santo André (2001) e em Pedagogia (2007). Especialista em Tecnologias Interativas Aplicadas a Educação – PUC-SP (2010) e em Planejamento, Implementação e Gestão da Educação a Distância na Universidade Federal Fluminense (2012). É professora do Ensino Fundamental na rede pública municipal de São Bernardo do Campo (1999) atuando desde 2004, como gestora de mídias das tecnologias digitais de informação e comunicação com experiência em Mídias na Educação, Robótica Educacional, Laptops na educação e Formação de Professores. É tutora a distância no curso de pós-graduação *lato sensu* da Universidade Federal Fluminense – UFF-UAB (2012), professora de robótica educacional no colégio I. L. Peretz (2013) e integrante da equipe de Tecnologia Educacional do Centro Educacional Pioneiro.

Olga Kikue Takinami



Graduada em Pedagogia com habilitação em Educação Especial pela Universidade Estadual de Campinas (1993). Foi pesquisadora na Faculdade de Educação da Universidade Federal de Fukui, no Japão (1995). É especialista em Design Instrucional para EaD (Educação a Distância) Virtual pela Universidade Federal de Itajubá (2011). É professora do Ensino Fundamental e Educação Especial na rede pública de São Bernardo do Campo (1999) e desde 2002 trabalha como gestora de mídias das tecnologias digitais de informação e comunicação atuando em parceria com a comunidade escolar no desenvolvimento de projetos (*Laptops* na educação, formação de professores e recursos de acessibilidade). Desde 2013 é professora tutora do Instituto de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso do curso PRADIME (Programa de Apoio aos Dirigentes Municipais de Educação).

Verônica Gomes dos Santos



Possui graduação em Educação para séries iniciais pela Universidade de São Paulo, pós-graduada em Gestão Escolar Integrada pela FIJ e em Planejamento, Implementação e Gestão de Educação a Distância pela Universidade Federal Fluminense, pós-graduanda em nível de Mestrado no programa de Ensino, História e Filosofia da Ciência e Matemática na Universidade Federal do ABC. Atua como professora de ensino básico da Prefeitura do Município de São Bernardo do Campo, como gestora de mídias das tecnologias digitais de informação e comunicação e como tutora a distância do curso de Pedagogia na UFLA-UAB. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Ensino-Aprendizagem, Tecnologias Educacionais, Robótica, Laptops na Educação e Mídias Educativas. Autora do livro de literatura infanto-juvenil "A princesa escolhida".