

Este número da TECCOGS está centrado na discussão sobre interações em ambientes virtuais da aprendizagem.

Em “Towards Understanding Threads as Social and Cognitive Artifacts for Knowledge Building in Online Learning”, Murat Oztok aborda o tema da perspectiva da construção de conhecimento em educação online.

Em “Gamificação aumentada: explorando a realidade aumentada em atividades lúdicas de aprendizagem”, Paula Carolei e Romero Tori exploram o tema do ponto de vista da utilização de elementos de design de games e realidade aumentada.

Em “Aplicações web na educação: uma reflexão sobre a relação entre as características técnicas e os processos de

interação”, Patrícia B. Scherer Bassani, Gerson Lampert e Guilherme Muller apresentam a utilização de diversas ferramentas e suas relações com interações.

E em “Interações em Ambientes Virtuais de Aprendizagem”, João Mattar faz uma revisão geral da literatura, propondo dois modelos para o design de interações e atividades online.

O dossiê apresenta a tradução para o português do famoso editorial de Michael Moore (1989) para o American Journal of Distance Education: *Three Types of Interaction*, seguida de breves comentários de Marilene Garcia, Cláudio Fernando André, Wanderlucy Corrêa Czeszak e Walkyria Acquesta Dias.

Este número da TECCOGS apresenta ainda uma resenha do livro de Jesper Juul *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games* (2013), que explora as interações do ponto de vista do design de games.

O leitor é ainda presenteado com uma entrevista com Terry Anderson, da Athabasca University, uma das referências na pesquisa sobre interações em educação online.

Disponibilizamos online, portanto, a compilação de um rico material para o avanço na teoria e prática do design e da avaliação de interações e atividades em ambientes virtuais de aprendizagem.