



ANAIS DO III CONGRESSO SOBRE TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

Cultura Maker na Escola: Fazendo uma nova educação com tecnologias digitais



2018 [Cultura Maker]

De 05 a 08 de junho de 2018
Fortaleza, Ceará - Brasil

REALIZAÇÃO



Prefácio

Este volume contém os artigos do III Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2018), evento científico anual que tem por objetivo reunir professores, estudantes, pesquisadores e demais profissionais da Educação interessados na Informática como apoio ao ensino e à aprendizagem nas diversas áreas do conhecimento.

Esse evento, inicialmente concebido para ter um caráter regional por ser organizado por professores e pesquisadores de diversas universidades do Nordeste do Brasil, com o intuito de fomentar discussões e o apoio à pesquisa no campo das tecnologias na Educação, vem ampliando consideravelmente sua abrangência e, em razão disso, recebeu pesquisadores do Brasil e de outros países.

A terceira edição do Ctrl+E, cujo tema foi Cultura Maker na Escola: fazendo uma nova educação com tecnologias digitais, ocorreu em Fortaleza, no Hotel Oásis Atlântico, no período de 05 a 08 de junho de 2018. O Instituto UFC Virtual organizou esse evento, que teve como coordenador geral o Professor Doutor José Aires de Castro Filho, que contou com o apoio de professores e pesquisadores da UFC, UFRN e UFPB.

A seleção dos artigos científicos apresentados no Ctrl+E 2018 e publicados nos anais foi feita pelo Comitê de Programa. A revisão e a seleção dos artigos foram realizadas por meio de um processo criterioso, de modo que cada artigo submetido foi revisado por, pelo menos, dois membros do Comitê de Programa. Em caso de disparidades e inconsistências entre os pareceres, um processo de metarrevisão foi realizado para apoiar a decisão final da coordenação.

Foram aceitos para publicação nestes Anais: 37 artigos completos; 21 artigos resumidos; 6 artigos para a Mostra de *Software* e Objetos de Aprendizagem; 4 artigos referentes a minicursos.

Estamos certos de que as discussões realizadas durante o evento e a divulgação destes Anais concorrerão para a ampliação das concepções e utilização das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação como recurso pedagógico.

José Aires de Castro Filho

Dennys Leite Maia

Maria Auricélia da Silva

(Editores dos Anais do Ctrl+E 2018)

Organização

O Ctrl+E 2018 foi organizado pelo Instituto UFC Virtual - Universidade Federal do Ceará (UFC) com o apoio de colaboradores da UFRN, da UFBP. A equipe de organização do referido evento foi composta dos seguintes colaboradores:

Coordenação Geral

José Aires de Castro Filho (UFC)

Coordenação do Comitê de Programa

Maria Auricélia da Silva (UFC)

Coordenação dos Artigos Completos

Dennys Leite Maia (UFRN)

Coordenação dos Artigos Resumidos

Marcia Duarte Medeiros (UniFanor)

Coordenação dos Minicursos

Raquel Santiago Freire (UFC)

Coordenação da Mostra de Software e Objetos de Aprendizagem

Maria de Fátima Costa de Souza (UFC)

Coordenação administrativa

Alexsandra Lúcia de Castro Andrade

Comunicação visual e site

Maria de Fátima Costa de Souza (UFC)
Juscileide Braga de Castro (UFC)

Coordenação de divulgação

Raquel Santiago Freire (UFC)
Alexsandra Lúcia de Castro Andrade

Editoração dos Anais

Amanda Maria Domingos de Oliveira (UFRN)
Rodolfo Araújo de Carvalho (UFRN)

Consultoria e apoio

Ayla Dantas Rebouças (UFPB)
Dennys Leite Maia (UFRN)
Isabel Dillmann Nunes (UFRN)

Palestras

Palestra 1 – Maker: uma nova abordagem para Tecnologia na Educação

André Luís Alice Raabe é doutor em Informática na Educação pela UFRGS (2005), tendo realizado pós-doutoramento na Universidade de Stanford (2016). É mestre em Ciência da Computação pela PUCRS (2000) e graduado em Informática pela PUCRS (1996). É professor e pesquisador da UNIVALI (Universidade do Vale do Itajaí), onde coordena o Programa de Pós-graduação em Computação e atua no Mestrado e Doutorado em Educação. Coordena o Laboratório de Inovação Tecnológica na Educação (LITE) e o Grupo Informática na Educação (UNIVALI). É membro da Comissão de Educação da Sociedade Brasileira de Computação (SBC). Coordenou, em 2017, uma comissão para elaboração de proposta da SBC para Computação na Educação Básica. É editor da Revista International Journal on Computational Thinking. É membro do Comitê Gestor da Rede de Inovação na Educação Brasileira. Desenvolve pesquisas sobre Educação em Computação, Pensamento Computacional, Movimento Maker, Software Educacional e Ambientes de Aprendizagem Inteligentes.

Palestra 2: Cultura Maker numa perspectiva internacional

Ana Beatriz Pimenta de Carvalho (UFPE) é Graduada em Geografia pela Universidade Federal Fluminense (1990), mestre em Planejamento Urbano e Regional pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1995) e doutora em Educação pela Universidade Federal da Paraíba (2009). Pós-doutorado na área de Educação e Tecnologia na Universidade Aberta, em Portugal. Professora (Associado) da Universidade Federal de Pernambuco, lotada no Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino e no Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC). Desenvolve pesquisas sobre os seguintes temas: cultura digital, cultura maker, narrativas digitais e transmidiáticas, redes sociais, estudos culturais, EaD e formação de professores.

Palestra 3: Plataforma integrada MEC: Recursos Educacionais Digitais, Formação de Professores e Ambiente Virtual de Aprendizagem

Renilda Peres de Lima Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso (1988). Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Administração Educacional. É diretora da Diretoria de Apoio às Redes de Educação Básica da Secretaria de Educação Básica (SEB) do Ministério de Educação (MEC).

Alexandre Mathias Pedro é graduado em Pedagogia pela Faculdade Fortium (2006) e mestre em Máster en Gestión Y Producción en E-Learning - Universidad Carlos III de Madrid (2010). Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação a Distância.

Palestra 4: Transformação Digital e Educação Maker

Luciano Rogério de Lemos Meira é Ph.D. em Educação Matemática pela University of California at Berkeley (EUA, 1991), mestre em Psicologia Cognitiva (UFPE, 1987) e bacharel em Pedagogia (FAFIRE, 1984). Atua como professor adjunto de Psicologia na Universidade Federal de Pernambuco, professor colaborador do Mestrado em Design de Artefatos Digitais do CESAR (Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife), bolsista de pesquisa em Desenvolvimento Tecnológico e Extensão Inovadora do CNPq (DTII) e Coordenador de Ciência e Inovação da Joy Street, uma empresa de tecnologias educacionais lúdicas da qual é co-fundador no Porto Digital (Recife). A partir de 2017, Luciano tornou-se também um Lemann Fellow, através da Stanford University na qualidade de Visiting Scholar no Lemann Center for Educational Entrepreneurship and Innovation in Brazil.

Palestra 5: Gamificação: uma ferramenta emergente para cursos a distância

Daisyane Barreto é professora assistente na Universidade da Carolina do Norte at Wilmington (UNCW). Antes de vir para os EUA para cursar a pós-graduação, trabalhou como professora de Ensino Médio numa escola particular no Brasil e fez especialização em Mídia em Educação. Além das experiências de ensino, colaborou em projetos inovadores, como a coordenação de um programa de intercâmbio entre o Brasil e os EUA para integrar tecnologia e promover a conscientização multicultural em ambientes de ensino fundamental e médio. Trabalhou como desenvolvedor de multimídia para UGA CTL e J.W. Instituto Fanning. Seus interesses envolvem aprendizado baseado em jogos, integração de tecnologia, design e produção de multimídia e design culturalmente sensível.

Charles A. Lynn - University of North Carolina.

MESA REDONDA

Educação Conectada

Lúcia Dellagnelo (CIEB)

Ig Ibert Bittencourt (MEC/UFAL)

Renilda Peres de Lima (SEB/MEC)

TRABALHOS APRESENTADOS

Categoria 1: Artigos Completos

- Uma Avaliação Inicial do Jogo para o Ensino de Testes de Software iTestLearning sob a Ótica de um Software Educativo.
 - **Autores:** Emanuel Ferreira Coutinho, Carla Ilane Moreira Bezerra.
- Computação Afetiva em Tutores Virtuais Animados – uma Revisão Sistemática da Literatura.
 - **Autores:** Alan O. Santana, Eduardo H. S. Aranha.
- Aprendizagem Escolar no Ciberespaço: Caminhos Trilhados por Alunos do Ensino Fundamental.
 - **Autores:** Diane Schlieck, Martha Kaschny Borges.
- Os Jogos de Tabuleiro e a Construção do Pensamento Computacional em Sala de Aula.
 - **Autores:** Lucas Pimentel, Marcos Nicolau.
- Docência e Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação: Matrizes Curriculares das Licenciaturas.
 - **Autores:** Gabriela Teles, Deyse Mara Romualdo Soares, Thayana Brunna Queiroz Lima Sena, Luciana de Lima, Robson Carlos Loureiro.
- Software de Autoria e Construcionismo: Uma Proposta Didática em Geografia.
 - **Autores:** Thayana B. Q. L. Sena, Mirella M. C. da Silva, Deyse M. R. Soares, Gabriela Teles, Luciana de Lima.
- Software educativo para o ensino de Literatura.
 - **Autores:** Deyse Mara Romualdo Soares, Gabriela Teles, Thayana Brunna Queiroz Lima Sena, Luciana de Lima.
- Ambiente Integrado de Hardware e Software Aplicado ao Ensino de Projeto de Sistemas Computacionais.
 - **Autores:** Edson Lisboa, Lucas Fontes, Cícero Samuel Mendes, Guilherme Esmeraldo.
- Metadados de Apps para Matemática: Níveis de Ensino e Descritores de Habilidades.
 - **Autores:** Elvis Medeiros de Melo, Clésia Jordânia Nunes da Costa, Dennys Leite Maia.
- O Uso do Celular na Sala de Aula e a Legislação Vigente no Brasil.
 - **Autores:** Francisco S. Rodrigues, Geny Lucia S. Segundo, Lissiane Maria da S. Ribeiro.
- Vaso Inteligente: um Projeto Maker para Automação e Manutenção das Plantas.
 - **Autores:** Everton Tadeu G. D. Barros, Juliana Pereira G. de A. Araripe, Ailza Gomes da C. Lima.
- Tabutrônica: uma Experiência que Articula Cultura Maker e Produção Coletiva de Artefatos Educacionais.
 - **Autores:** Juliana Pereira G. de A. Araripe, Everton Tadeu G. D. Barros, Marcos A. Azevedo.
- Blog Educacional e Educação em Saúde: Contribuições para a Difusão das Práticas de Cuidado Fundamentadas no Saber Popular.
 - **Autores:** Thaís da S. Queiroz, Racquel O. da S. Souza, Lydia D. M. Pantoja, Germana C. Paixão.
- Atividades Assíncronas em Um Curso de Graduação a Distância: Aceitação, Participação e Desempenho dos Discentes.
 - **Autores:** Camila Tauane Porfírio, Otávio Vieira Sobreira Júnior, Lydia D. Maia Pantoja, Germana Costa Paixão.
- Alunos em Rede: Uma Experiência Formativa Utilizando Tecnologias Digitais.
 - **Autores:** Paula Patrícia Barbosa Ventura.
- Há Futuro para o Passado? Experiência Interdisciplinar com TDICs no Ensino Superior.

- **Autores:** Vanessa Spinosa.
- Inclusão Digital: Revisão Teórica e Abordagens Quantitativas desse Tema em Trabalhos de Pós-Graduação no Brasil.
 - **Autores:** Mateus dos Santos.
- Percepção Inicial dos Discentes de Um Curso de Ciências Biológicas a Distância: Possibilidades e Dificuldades.
 - **Autores:** Rayane de T. M. Ribeiro, Leilane K. B. Soares, Francisco Bruno S. Lobo, Jessica F. Pacheco, Vanessa A. Pereira, Roselita M. de S. Mendes, Lydia D. M. Pantoja, Germana C. Paixão.
- Aplicações do Geogebra e as Figuras Planas Irregulares: Encontrando a Área do Estado da Paraíba.
 - **Autores:** Joel Silva de Oliveira, Cibelle F. C de Assis.
- Robótica Educacional: Desenvolvendo Competências para o Século XXI.
 - **Autores:** Adriana Machado, Juliana Câmara, Vicente Willians.
- Geração Conectada: Experiência de Uso do Youtube por Meio do Concurso Aluno Digital.
 - **Autores:** Tereza Cristina Dourado Carrah Vieira Carvalho, Jaiane Barbosa Ramos.
- Impactos da Educação a Distância na Vida dos Egressos: Uma Análise Comparativa de Estudos na Universidade Aberta do Brasil.
 - **Autores:** Meline Mesquista de Carvalho, José Gerardo Vasconcelos, Edgar Marçal.
- Investigando o Cyberbullying Entre Estudantes do Ensino Médio: Um Estudo no IFRN - Parelhas/RN.
 - **Autores:** Jaciane C. dos Santos, Leticia M. da Silva, Lidiane M. C. Queiróz, Francisco G. Silva.
- Geografia e Sandbox: Contribuições da Realidade Aumentada para o Ensino das Formas de Relevo.
 - **Autores:** Geisa Purificação de Andrade, Anízia Conceição Cabral de Assunção Oliveira, Marcelo V. Cruz Diniz.
- Produção de Vídeos Educacionais em Um Curso de Graduação a Distância: Importância e Dificuldades Sob a Ótica Discente.
 - **Autores:** Renata B. M. Machado, Mayla M. B. de Sousa, Otávio V. Sobreira Júnior, Lydia D.M. Pantoja, Germana C. Paixão.
- Produção de Podcasts em Um Curso de Graduação a Distância: Aceitação, Possibilidades e Sugestões de Aprimoramentos.
 - **Autores:** Amanda R. L. dos Santos, Maria P. H. Santos, Tainan de O. Sousa, Otávio V. Sobreira Júnior, Lydia D. M. Pantoja, Germana C. Paixão
- O Uso de Dispositivos Móveis em Sala de Aula: Possibilidades com o App Inventor.
 - **Autores:** Sidnéia Valero Egido, Luciane Mulazani dos Santos, Thais Cristine Andretti, Ludimilla Karen Mendes Freitas, Stephanie Johansen Longo Basso.
- Programação Visual em Blocos e Letramento Digital: Uma Investigação Realizada por Meio de Um Programa de Iniciação Científica na Educação Básica.
 - **Autores:** Charles Soares Pimentel, Bruno de Brito Castro, Eric Gomes Rodrigues, Gabryel Henryque Azevedo de Almeida, Lucas Souza Schaedler, Maurício Amaral Pereira.
- Ensinando Programação e Robótica para o Ensino Fundamental.
 - **Autores:** Luciane Mulazani dos Santos, Stephanie Johansen Longo Basso, Ludimilla Karen Mendes Freitas, Tulio Andreas Martins Tieppo.
- Aprendizagem Móvel e o Uso de Aplicativos Educacionais no Ensino Fundamental: Possibilidades para a Formação Docente.
 - **Autores:** Rayssa A. Hitzschky, Cintia A. Lima, Juliana Silva Arruda, Liliane Maria Ramalho de Castro Siqueira, José Aires de Castro Filho.
- Análise do Uso de Dispositivos Móveis para Fins Não Relacionados ao Conteúdo: Estudo de Caso em um Curso de Medicina.

- **Autores:** Cláudia Martins Mendes, Marcos Kubrusly, Jessica Mendes De Luca, Hermano Alexandre Lima Rocha, Edgar Marçal.
- Contribuições de Um Recurso Educacional Digital para o Ensino de Combinatória: Uma Leitura na Perspectiva da Teoria dos Campos Conceituais.
 - **Autores:** Danilo C. Souza, Gleiciane F. Farias, Gabriel L. Sousa, Juscileide B. Castro.
- Revisão de Literatura sobre Práticas com Smartphones na Sala de Aula a partir de Anais de Congressos de Informática na Educação.
 - **Autores:** Elvis Medeiros de Melo, Edith Cristina da Nóbrega, Nathalie Rose Ramos da Fonseca Araújo, Dennys Leite Maia, Rodolfo Moraes da Costa.
- Uma Revisão Sistemática Sobre o Uso de Learning Analytics em Ambientes Virtuais de Aprendizagem Brasileiros.
 - **Autores:** Pedrina Célia Brasil, Tainá Jesus Medeiros, Isabel Dillmann Nunes.
- Um Mapeamento e Avaliação de Jogos Digitais para Ensino de Matemática.
 - **Autores:** Tainá Medeiros, Jessica Laisa, Wendell Araújo, Inhanduí Ferreira, Marcia Lucena, Eduardo Aranha.
- Processo de Desenvolvimento de Uma Ferramenta Destinada à Elaboração de Planos de Aula de Forma Colaborativa.
 - **Autores:** Amanda Maria Domingos de Oliveira, Samuel Dantas Batista, Ítalo Hortiz do Nascimento, Débora Karoline Silva de Azevedo, Rodrigo Rodrigues Melo de Lima, Nelson Ion de Oliveira, Dennys Leite Maia.
- Contribuições do Ensino Superior à Distância na Qualidade de Vida de Egressos de Licenciatura em Matemática pela Universidade Federal do Ceará.
 - **Autores:** Meline Mesquista de Carvalho, José Gerardo Vasconcelos, Edgar Marçal

Categoria 2: Artigos Resumidos

- Cinema e Museu: Animando de forma divertida e cultural com o Software Pivot.
 - **Autores:** Giselle Maria Carvalho da Silva Lima.
- Clube de Robótica na Escola como espaço de aprendizagem e inovação tecnológica.
 - **Autores:** Giselle Maria Carvalho da Silva Lima, Maria do Carmo Lima, Marlene Coelho de Araujo.
- Vivenciando a Revolução de 1817 com a Utilização da Robótica de Encaixe.
 - **Autores:** Josefa de Fátima da Silva, Marlene Coelho de Araujo.
- Ensino Híbrido Na Educação Brasileira: Uma Revisão Bibliográfica.
 - **Autores:** Igo J. D. Diniz, Stênio L.da Rocha, Ynessa B. D. de F. Santos, Apuena V. Gomes.
- Transformando a Contaçon de Histórias: Relato de Experiência de Um Trabalho Colaborativo Desenvolvido Entre Professores da Sala de Aula e Laboratório de Informática.
 - **Autores:** Larissa de S. Silva, Maria Eleny Vaz, Jaiane R. Barbosa.
- Sala de Aula Invertida: Uma Proposta de Inovação Metodológica na Formação de Professores.
 - **Autores:** Ádila de Lima Ferreira, Apuena Vieira Gomes, Bruna Patrícia da Silva Braga Baracho, Lucineide Cruz Araújo, Maria da Conceição Lima Vieira, Marta Carola Coelho de Brito, Yzynyia Silva Rezende Machado.
- Inclusão Digital de Crianças e Adolescentes por meio da Robótica Educacional.
 - **Autores:** Marçal J.O. Moraes II, Karinne A. Dantas, Ricardo A. S. Sena, Vitoria K. D. Nascimento.
- Jogos Digitais na Educação Infantil: Contribuições para o Processo de Aprendizagem.
 - **Autores:** Lucineide Cruz Araújo, Marta Carola Coelho de Brito Ádila de Lima Ferreira, Bruna Patrícia da Silva Braga Baracho Yzynyia Silva Rezende Machado, Maria da Conceição Lima Vieira Cibele Amorim Martins.
- O Uso das Tecnologias Digitais nas Escolas do Município de Assú-RN.

- **Autores:** Jeandra Dias de Souza, Nickson Yallen Oliveira, Kleber Kroll de Azevedo Silva, Louize Gabriela Silva de Souza.
- Recursos Educativos Digitais: Uma Revisão de Literatura em Anais de Congressos em Informática na Educação.
 - **Autores:** Neide Aparecida Alves de Medeiros, Carmélia Regina Silva Xavier, Elvis Medeiros de Melo, Maria Aparecida Alves de Andrade, Dennys Leite Maia.
- Banco Interdisciplinar de Recursos Digitais (BIRD): Concepção de um Referatório para a Educação Básica.
 - **Autores:** Cibelle Amorim Martins, Jaine Rannow Budke, Louane Karla do Nascimento Oliveira, Tullyo Gustavo dos Santos Silva.
- HISABATI: Ambiente Interativo Shisima para Habilidades em Tratamento da Informação.
 - **Autores:** Tullyo Gustavo dos Santos Silva, Rodrigo Rodrigues Melo de Lima, Elvis Medeiros de Melo, Antonio Igor Silva de Oliveira, Mércia de Oliveira Pontes, Dennys Leite Maia
- Panorama das Publicações Sobre Inclusão e Acessibilidade nos Eventos Ctrl+E e WIE nos Anos de 2015 à 2017.
 - **Autores:** Laís Michelle De Souza Araújo Bandeira, Everton da Silva Brito, Felipe Jhonanta Ferreira Da Costa, Sidney Soares Trindade, Cibelle Amorim Martins.
- STARTMAKER: Jogo para Introdução do Pensamento Computacional com Foco em Programação Desplugada.
 - **Autores:** Rodolfo Moraes da Costa, Elvis Medeiros de Melo, Edith Cristina da Nóbrega, Nathalie Rose Ramos da Fonseca Araújo.
- Ensino de Computação no Ensino Médio Utilizando Técnicas da Computação Desplugada: Um Relato de Experiência (Teaching Computing in High School Using Computer Science Unplugged Techniques: An Experience Report).
 - **Autores:** Gilmar Freitas, Matheus Oliveira, Sergio Alves, Jarbele da Silva Coutinho.
- A Expectativa do uso do Blog Papiro Militar no Ensino de Matemática.
 - **Autores:** Clodomir Silva Lima Neto, Mixilene Sales Santos Lima, Karla Angélica Silva Nascimento, Francisco Jucivânio Felix de Sousa.
- Formação continuada de professores em ead usando a metodologia do Design thinking: uma revisão bibliográfica.
 - **Autores:** Juliana Lacerda da Silva Oliveira, Bárbara Fernandes da Silva de Souza, Cibelle Cristina Barros de Almeida Valença, Apuena Vieira Gomes.
- Análise de Planos de Aula com Uso de Objetos de Aprendizagem para Matemática.
 - **Autores:** Ana Cláudia Nunes Silva, Mauro Cavalcante de Souza Filho, Dennys Leite Maia.
- Aplicação de Metodologias Ativas utilizando Tecnologia Educacional.
 - **Autores:** Keila de Fátima Chagas Nogueira, Kenedy Lopes Nogueira.
- Comparativo entre Game Engines como Etapa Inicial para o Desenvolvimento de um Jogo de Educação Financeira.
 - **Autores:** Carlos Henrique Leitão Cavalcante, Maria Luciana Almeida Pereira.
- Jogos epistêmicos como meio facilitador do aprendizado dos alunos da educação profissional.
 - **Autores:** Isabel Carolina Pereira de Medeiros, Juliana Lacerda da Silva Oliveira, Adja Ferreira de Andrade, Neide Aparecida Alves de Medeiros.
- O início de uma prática de letramento digital voltada para pessoas com deficiência visual.
 - **Autores:** Leonardo B. S. de Lima, Lindemberg C. dos Santos, Keila C. Moreira.

Categoria 3: Mostra de Software e Objetos de Aprendizagem

- O Uso do Jogo SimCity Societies, como ferramenta interdisciplinar.

- **Autores:** Fabrício C. Caxias.
- ClassMatch: Agenda Escolar Online.
 - **Autores:** Vinícius Assis Neves, Carlos Eduardo Paulino Silva, Daniela Costa Terra.
- Corpo Humano 3D: Usando a Realidade Aumentada no Ensino Lúdico
 - **Autores:** Thiago F. Messias, Matheus P. Vieira, Rummenigge R. Dantas, Anna G. C. D. R. Rodrigues, Heliana B. Soares.
- Plataforma Web para Apoio ao Ensino.
 - **Autores:** Jorge Eduardo Dullius Dos Santos, Juliana Maria Antenor dos Santos, Lia Nara Balta Quinta, Marilyn Aparecida Errobidart de Matos.
- Realidade Aumentada no Processo de Ensino-Aprendizagem da Topografia em Projeto de Engenharia Civil.
 - **Autores:** Ricardo Silva Santos, Riclaudio Silva Santos, Cely Martins Santos de Alencar, Carlos Eduardo de Sousa Macedo.
- Software Educativo ContaKg.
 - Amanda Maria D. de Oliveira, Débora Karoline Silva de Azevedo, Gabriel Vieira Barreto, Gelly Viana Mota, Italo Hortiz do Nascimento, Luís Eduardo A. Silva, Samuel Dantas Batista, Dennys L. Maia.

Categoria 4: Minicursos

- Aprendizagem móvel no Ensino Fundamental: o uso de aplicativos educacionais de Língua Portuguesa e Matemática na prática docente.
 - **Autores:** Rayssa Araújo Hitzschky, Cintia Arruda Lima, Juliana Silva Arruda, Liliane Maria Ramalho Siqueira.
- Design Educacional na elaboração de materiais didáticos para cursos online: uma proposta de formação docente.
 - **Autores:** Edilene Cândido da Silva, Juliana Teixeira da Câmara Reis, Raiane dos Santos Martins.
- Metodologias Ativas e a transformação da prática docente: Como as metodologias ativas podem transformar a sua formação.
 - **Autores:** Juliana Silva Arruda, Liliane Maria Ramalho de Castro Siqueira, Ellen Lacerda Carvalho Bezerra, Rayssa Araújo Hitzschky.
- Professor Youtuber Sua Vez e Sua Voz: Criando Vídeos Educativos.
 - **Autores:** Selma Bessa Sales, Eliziete Nascimento de Menezes, Marcele Aline da Silva Garrido