Apresentação da Edição Temática Especial da Revista Tecnologias na Educação para o V Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2020 *Online)*

Esta edição temática da Revista Tecnologias na Educação apresenta artigos dos palestrantes e membros de mesas redondas e versões expandidas dos trabalhos com as melhores avaliações pelo comitê científico do V Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2020 *Online*).

O Ctrl+E 2020 *Online* foi realizado entre os dias 25 e 28 de agosto com o tema **Educação do Futuro: Tecnologias e Pessoas para Transformar o Mundo** (http://ctrle.ci.ufpb.br/). O evento, organizado por docentes e discentes da Universidade Federal da Paraíba, reuniu pessoas interessadas no uso de tecnologias como apoio ao ensino e à aprendizagem em diversas áreas do conhecimento. A programação foi composta por 25 atividades, distribuídas entre palestras, mesas redondas, sessões técnicas e sessões de demonstrações, que contaram com a participação de pesquisadores, profissionais, professores e estudantes de graduação e de pós-graduação de 33 instituições brasileiras e 02 instituições de Portugal.

O Ctrl+E 2020 *Online* buscou criar um espaço virtual interativo, empregando recursos e estratégias de comunicação síncrona e assíncrona, que favorecessem ampla inclusão e participação do público, rompendo com os limites geográficos e físicos e ocupando o espaço virtual com a qualidade da presença e da pessoalidade humanas, dando vida e significado às telas.

Nesta edição temática da Revista Tecnologias na Educação será possível compartilhar uma parte da produção de conhecimentos a partir da publicação de 16 artigos relacionados aos tópicos de interesse do evento. Abre esta edição um artigo que apresenta práticas educativas com tecnologias digitais. O texto "Tecnologias digitais em atividades de sala de aula: percepções de alunos dos anos finais do Ensino Fundamental" analisa os resultados de uma pesquisa exploratória, identificando o que pensam os estudantes da Educação Básica sobre o uso de tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem escolar.

Sobre jogos, simulações e gamificação na educação, os autores, que foram membros de mesa redonda sobre o tema no Ctrl+E 2020, apresentam, no artigo "Games e Gamificação na Educação: Alternativas para Aumentar o Sucesso das Soluções", alguns fundamentos da área e

iniciativas que têm sido desenvolvidas na UFRN e na UFPB com resultados promissores no sentido de tornar os jogos educacionais digitais e as estratégias educacionais gamificadas cada vez mais eficazes na prática dos educadores. O artigo "Cenário de aprendizagem: um guia para execução de situações didáticas com um jogo destinado a estimulação de habilidades cognitivas para o controle inibitório" defende a concepção de cenários de aprendizagem como estratégia para facilitar a aplicação de jogos digitais na Educação.

O trabalho "Desafio da Coleta: Um *Software* Educativo para Aprendizagem Matemática", vincula-se ao tópico de interesse anterior e ao tópico Projeto, Desenvolvimento e Avaliação de Ambientes de *Software* e *Hardware* para Apoiar o Ensino e a Aprendizagem. O texto apresenta o processo de desenvolvimento de um *software* educativo, criado de forma colaborativa por alunos de licenciatura em Pedagogia, que aborda problemas matemáticos envolvendo as quatro operações básicas por meio de uma narrativa que trata da coleta seletiva do lixo, bem como uma avaliação inicial do *software* por professoras dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. "As Múltiplas Representações como Estratégia para Explorar as Relações Quaternárias do Campo Multiplicativo em um Recurso Educacional Digital Gamificado" descreve o processo de produção do recurso educacional digital (RED) Ilha das Operações: em busca das pedras *Múltiplis* e *Divisarions.* O texto "Recurso Educacional Digital (RED) para o ensino do gênero discursivo legenda nos anos iniciais do Ensino Fundamental" apresenta o processo de concepção e de desenvolvimento de um RED, que tem o propósito de promover práticas de leitura e escrita com crianças com base nos preceitos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O tópico de interesse "Educação Aberta e sem Distância, *T-learning* e Aprendizagem Ubíqua" reuniu trabalhos como "O que Discentes e Docentes Pensam a Respeito do Ensino Remoto?", que apresenta os resultados de uma pesquisa com docentes e discentes sobre o ensino remoto quanto às dificuldades de adaptação e perspectivas para novas aprendizagens. Outro trabalho desse tópico de interesse do evento apresentado é o "LabEAD: Percepções de Discentes sobre Experimento Remoto de Eletrônica Analógica durante o Distanciamento Social", que descreve um relato de experiência sobre um experimento remoto de Eletrônica Analógica realizado durante o período de distanciamento social devido à COVID-19.

No tópico de interesse "Formação Docente para o Uso de Tecnologias Digitais", apresentamos o artigo "Formação de Professores: um relato de experiência sobre o uso de Tirinhas como Objetos de Aprendizagem", que analisa as contribuições de uma proposta de formação de professores, realizada a partir de um modelo de percurso metodológico de ensino

e de um objeto de aprendizagem (OA). O texto "Formação de professores-pesquisadores em contexto híbrido e multimodal: Desafios da docência no *stricto sensu",* escrito por um dos membros de mesa redonda do CTRL+E 2020 *Online* em coautoria, apresenta e discute uma proposta de formação de professores da pós-graduação para conceber e desenhar cursos híbridos e multimodais, resultante de uma pesquisa-intervenção. No trabalho "Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação na Extensão Universitária para Formação de Discentes em Curso de Licenciatura a Distância", os autores apresentam uma proposta de ação de extensão universitária com o objetivo de possibilitar ao licenciando de cursos a distância a prática docente no ensino das TDIC em seus Polos de Apoio Presencial ou *online*, o desenvolvimento de habilidades e, ao mesmo tempo, promover uma transformação sociodigital em sua microrregião.

Com foco na Educação em Computação, apresentamos o artigo "Políticas Públicas para as Tecnologias na Educação e a Educação em Computação", escrito por membros de uma mesa redonda sobre o tema no Ctrl+E 2020 *Online*. O texto apresenta um breve histórico das políticas públicas brasileiras, propõe reflexões relevantes acerca dos princípios e dos resultados das políticas nacionais implementadas e ressalta os principais desafios e perspectivas para a implementação de políticas públicas nessa área.

Ainda sobre Educação em Computação, o artigo ""*Hello World!*: Aprendizagem de Computação em Espaço Educativo Não-Formal" apresenta um relato de experiências realizadas no estágio supervisionado em Computação em espaço não-formal, na cidade de Santo Amaro - BA. O texto aborda a aprendizagem criativa e a programação em blocos. No artigo "*Feedback* no Ensino de Lógica de Programação com o Auxílio de Ferramentas para Apoiar o Ensino e a Aprendizagem: Uma Abordagem Empírica", são analisadas ferramentas de correção automática de exercícios e apresentados os resultados de um estudo empírico sobre o uso da ferramenta *Sharif-Judge*. O último texto deste tópico de interesse é "Utilizando VArduino para Criação de Periféricos Virtuais baseados em Arduino UNO para o Simulador CompSim", que apresenta uma ferramenta para apoiar o processo de ensino-aprendizagem em subsistemas de Entrada/Saída, abordado em disciplinas de Organização e Arquitetura de Computadores.

Representando as discussões sobre o tópico de interesse "Interação Humano-Computador Aplicada à Educação e Tecnologias Assistivas e Inclusivas na Educação", apresentamos o artigo "Tecnologia Assistiva e mediação: um olhar para comunicação com uso da ferramenta *aBoard* em crianças com deficiência intelectual", escrito por um dos membros da mesa redonda sobre o tema no Ctrl+E 2020 *Online* em coautoria. O texto analisa os

resultados de um estudo sobre a mediação entre a pesquisadora e crianças com deficiência intelectual por meio de uma tecnologia assistiva para a comunicação alternativa chamada *aBoard.*

Esperamos que os leitores apreciem a leitura dos textos publicados nesta edição especial da Revista Tecnologias na Educação e participem dos próximos eventos. O Ctrl+E 2020 precisou se reinventar devido à pandemia do COVID-19. Contudo, a edição de 2020, em formato *Online*, promoveu uma experiência inovadora para seus organizadores e participantes e gerou importantes reflexões e resultados. Desejamos que as pesquisas e relatos de experiências compartilhados sirvam para inspirar pesquisadores, educadores, profissionais e estudantes para transformar a educação unindo tecnologias e pessoas.

Aproveitamos também para agradecer a cada autor que contribuiu com seu artigo para esta edição e a todos os leitores por seu interesse.

Uma boa leitura para todos!

Ayla Débora Dantas de Souza Rebouças e Lebiam Tamar Gomes Silva
Coordenadoras do Comitê de Programa do Ctrl+E 2020 *Online*

Maria de Fátima Franco
Editora da Revista Tecnologias na Educação