

Apresentação da Edição Temática Especial da Revista Tecnologias na Educação para o VI Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2021)

Esta edição temática da Revista Tecnologias na Educação apresenta artigos das versões expandidas dos trabalhos com as melhores avaliações pelo comitê científico do VI Congresso sobre Tecnologias na Educação (Ctrl+E 2021).

O Ctrl+E 2021 foi realizado de forma online no período de 24 a 27 de agosto com o tema **Educação com tecnologia: pessoas, didática e currículo integrados** (<https://ctrl.e.ufersa.edu.br/>). O evento organizado pela Universidade Federal Rural do Semi-árido reuniu o público interessado no desenvolvimento e utilização de tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem. A programação foi composta por minicursos, mesa redonda, palestras, apresentações de trabalhos e apresentações culturais e de grupos de pesquisa.

O Ctrl+E 2021 *Online* buscou discutir e divulgar os processos educativos mediados por tecnologias de informação e comunicação, em que as pessoas tiveram a oportunidade de atualizar-se em minicursos, conhecer as atividades que estão sendo realizadas na área, bem como divulgar as pesquisas através da apresentação de artigos ou demonstrações.

Nesta edição temática da Revista Tecnologias na Educação, são compartilhados onze artigos relacionados aos tópicos de interesse do evento. Na abertura da edição, tem-se o artigo **“Avaliando a Usabilidade de Aplicações Voltadas para a Comunicação de Crianças com TEA”** que apresenta as análises de diretrizes de usabilidade específicas para pessoas com transtorno do espectro autista, alertando que a maioria das aplicações não possuía configurações de personalização das cores e elementos da interface e despertando para a melhoria dos aplicativos.

Outro texto que discute as tecnologias e TEA tem título **“Promovendo a Educação de Crianças com Transtorno do Espectro Autista: Modelagem de um Jogo Sério”** propondo um jogo voltado a educação e socialização, em que são inseridos incentivos para engajar a criança com a atividade educativa.

O texto **“O sistema colaborativo EducAPI e sua avaliação como ferramenta para apoiar a alfabetização”** apresenta o sistema colaborativo EducAPI e mostra que este pode

ser uma solução para alfabetização, apoiando a construção de diferentes aplicativos com esse propósito. O artigo **“Proposta de uma metodologia de robótica educacional como um instrumento redutor de evasão em escolas públicas”** propõe uma metodologia transdisciplinar que consiste na difusão e inserção de tecnologias por meio do ensino de lógica e programação para o ensino médio.

A partir do contexto do ensino remoto, no artigo **“Uso de um mural virtual para práticas investigativas no ensino de ciências”**, os autores apresentam uma abordagem para o ensino de ciências utilizando *Padlet* e *Google Forms*. Ainda em termos de pandemia, na pesquisa de título **“Percepções do Uso da Lousa Virtual Miro no Ensino a Distância: Colaboração na Engenharia da Computação respeitando a Privacidade”**, as ferramentas tecnológicas são usadas de forma a promover o aprendizado ativo e respeito a privacidade dos discentes.

O trabalho intitulado **“Uso de espacios de afinidad y sus narrativas, como estrategias didácticas en cursos virtuales”** aborda as contribuições de propostas metodológicas para o uso de espaços de afinidade e criação de memes, como estratégias didáticas para aprimorar as práticas de aulas online.

O trabalho **“Empreendedorismo e Educação Financeira com Uso de Recursos Tecnológicos”** utiliza o aplicativo *Minhas Economias* para cultivar o consumo consciente e o planejamento financeiro viando a cultura empreendedora. Na pesquisa **“Análise de Critérios Técnicos e Pedagógicos em Aplicações de Dispositivos Android para Desenvolvimento de Planos de Aulas”**, os autores fazem um levantamento de ferramentas disponíveis para a produção de planos de aula em dispositivos móveis e destacam que, apesar do potencial, esses instrumentos ainda são escassos, em especial aqueles de acesso gratuito.

O artigo **“Matemática Maker: uma disciplina para o Itinerário Formativo de Matemática do Novo Ensino Médio”** apresenta os estudos para a implementação de uma disciplina eletiva que contemple conteúdos de matemática a partir de projetos ancorados no Movimento Maker, na abordagem STEM e nos princípios da Indústria 4.0.

Fechando a edição temática, a pesquisa **“Recursos para o Desenvolvimento do Pensamento Computacional: da Identificação à Avaliação”** faz um levantamento de recursos focados em pensamento computacional e identificam que no caso de muitos, faltam orientações de como usá-lo e integrá-lo a outros conteúdos curriculares.

O Ctrl+E 2021 ocorreu de forma online devido à pandemia do COVID-19, no entanto acreditamos que as experiências foram exitosas e promoveram um diálogo rico em inovações tecnológicas aplicadas a educação. Agradecemos cada autor que contribuiu enviando os resultados de suas pesquisas e convidamos todos para os próximos eventos.

Boa leitura!

Otávio Paulino Lavor

Coordenador do Ctrl+E 2021

Maria de Fátima Franco

Editora da Revista Tecnologias na Educação