

	Autores	Trabalho
1	Paulo Mafra, Josiel Pereira, Juarez Bento Silva, João Bosco Da Mota Alves, Simone Bilessimo	Integração de Experimentos Remotos Usando a Plataforma VISIR
2	Tatiana Santos, Raquel Cardoso de Faria e Custódio, Eliane Pozzebon	A utilização de jogos no contexto escolar sob o ponto de vista dos estudantes
3	Felipe Becker Nunes, Leonardo De Souza Pigatto	Proposta de integração da IoT à sala de aula com gerenciamento por Fog
4	Evandro Franzen, Magda Bercht	Um modelo bayesiano para o reconhecimento da motivação no ensino e aprendizagem de programação
5	Camila Menegali	Metodologias Ativas e Mídias do Conhecimento no contexto educacional
6	Rogério de Aguiar, Caroline Silveira, Silvia Teresinha Frizzarini	Caneta 3D: Uma nova perspectiva para o ensino de matemática para cegos
7	Marília Bazan Blanco, Ana Paula Gonçalves Arantes Gennari, Roberta Negrão de Araújo, Diéli de Campos, Sandra Rodrigues Leite, Simone Luccas.	O uso da gamificação para avaliar o processo de aprendizagem em um curso de formação de professores