

	<b>Autores</b>	<b>Trabalho</b>
<b>1</b>	Paulo Mafra, Josiel Pereira, Juarez Bento Silva, João Bosco Da Mota Alves, Simone Bilessimo	Integração de Experimentos Remotos Usando a Plataforma VISIR
<b>2</b>	Tatiana Santos, Raquel Cardoso de Faria e Custódio, Eliane Pozzebon	A utilização de jogos no contexto escolar sob o ponto de vista dos estudantes
<b>3</b>	Felipe Becker Nunes, Leonardo De Souza Pigatto	Proposta de integração da IoT à sala de aula com gerenciamento por Fog
<b>4</b>	Evandro Franzen, Magda Bercht	Um modelo bayesiano para o reconhecimento da motivação no ensino e aprendizagem de programação
<b>5</b>	Camila Menegali	Metodologias Ativas e Mídias do Conhecimento no contexto educacional
<b>6</b>	Rogério de Aguiar, Caroline Silveira, Silvia Teresinha Frizzarini	Caneta 3D: Uma nova perspectiva para o ensino de matemática para cegos
<b>7</b>	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