

Apresentação da Edição Temática da Revista Olhares & Trilhas para o III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação

Esta edição temática da Revista Olhares e Trilhas é fruto da parceria firmada entre os editores da Revista e os organizadores do **III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (III-SNTDE)**. O referido evento teve sua terceira edição realizada entre os dias 25, 26 e 27 de julho de 2018, sediado nas dependências da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), em São Luís/MA, reuniu professores, estudantes de graduação, pós-graduação, pesquisadores e demais profissionais de diferentes localidades do país e do exterior interessados em discutir Tecnologias Digitais na Educação. Durante os dias do evento tivemos mais de 1000 participantes, 10 minicursos, 15 mesas redondas e palestras, e mais de 200 apresentações de artigos científicos e painéis.

O **III-SNTDE** representa a oportunidade de interação entre pessoas de diferentes formações e interesses para a discussão de problemas, soluções e metodologias relevantes para a educação a partir da integração das tecnologias digitais na educação.

Esta edição temática é composta por 10 (dez) artigos, de professores, investigadores, mestres, doutores e estudantes em formação. Os trabalhos foram selecionados pela comissão científica do evento durante o simpósio e versam sobre práticas educativas com tecnologias digitais, utilização de recursos tecnológicos na sala de aula, revisões de literatura, metodologias inovadoras e experiências na formação de professores em tecnologias educacionais. Entre os trabalhos desta edição especial temos: *O YouTube como Ferramenta Educativa para o ensino de ciências* de autoria de Carolina Aranha, Regina Sousa, João Bottentuit Junior, Juliana Rocha, André Silva; *Uso do App Nearpod no Ensino de História* de autoria de Luís Caetano e Márcia Nascimento; *O uso de aplicativos para auxiliar no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro autista* de autoria de Maíra Aragão, João Bottentuit Junior e Lívia Zaqueu; *Desenvolvimento do Pensamento Computacional no Ensino Superior: um estudo realizado com a ferramenta app inventor*, de autoria de Eliana Lisbôa e Daniel Karling; *As TIC como pressuposto metodológico para o ensino de filosofia: resultados de pesquisas e relatos de experiências*, de Ediel Araújo, Danillo Deus, Simey Teixeira, Angelo Bianchini; *Aplicando conceitos teóricos em atividades educacionais no campo do mlearning: affordance, agência e rizoma*, de autoria de Giselda dos Santos Costa; *Produção de significados sobre roldanas a partir do uso dos aplicativos “Física na*

escola LITE” e “FlipaClip” de autoria de José Souza Neto, Hawbertt Costa, Maria Consuelo Lima

MOTIVAEduc: Um game baseado na metodologia ABA para auxiliar na aprendizagem de crianças autistas de autoria de Gylmara Almeida, Matteus Moreira, Christian Oliveira, Yonara Magalhães e Will Almeida; *Método de avaliação utilizando educação 4.0*, de autoria de Lisandra Balsan, Anderson Franz e Cezar Souza e *Quebra-cuca: Desenvolvimento e avaliação de um jogo educacional para o ensino da matemática* de autoria de José Gomes, Elielton Carvalho, Francisco Silva, Fabrício Garcia, Edson Yasojima.

Agradecemos aos autores por publicarem seus artigos e relatos e aos leitores por se interessarem. A todos, boa leitura!

João Batista Bottentuit Junior

Coordenador Geral do III Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação