

EDITORIAL

Caros leitores,

Sejam bem-vindos a mais uma edição do *Journal of Knowledge Engineering and Management* (IJKEM) promovido pelo Programa de Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), uma referência em engenharia, mídia e gestão do conhecimento e da aprendizagem organizacional. Esta edição traz um especial Fast Track do III Simpósio Ibero-Americano de Tecnologias Educacionais de 2019 ao leitor, composto de cinco artigos diretamente relacionados à Inovação e Tecnologias Digitais e Educacionais e Integração IOT. Todos os artigos foram submetidos novamente a avaliação por pares para que pudessem ser publicados no IJKEM.

Entre os artigos que tratam as Tecnologias Digitais, o primeiro artigo é uma contribuição dos autores Gleice Assunção da Silva, Daniela Karine Ramos, Fabiana Lopes Ribeiro, que trazem a discussão sobre a utilização das tecnologias digitais para formação inicial dos professores à distância e oferece o estudo dos projetos pedagógicos dos cursos de licenciatura da Universidade Aberta do Brasil/UFSC.

Com a intenção de contribuir com as pesquisas sobre motivação no ensino e aprendizagem de programação, o IJKEM traz aos seus leitores um artigo dos autores Evandro Franzen, e Magda Bercht. Como destacam os autores, este artigo tem como objetivo apresentar um modelo bayesiano para o reconhecimento da motivação de estudantes na realização de atividades de programação em disciplinas introdutórias. Ele foi desenvolvido baseado nos fatores de esforço e confiança, que podem caracterizar a motivação. O principal objetivo da pesquisa foi contribuir para as ações pedagógicas do professor a partir do reconhecimento do esforço e confiança demonstrados pelos estudantes.

Os autores Thiago Schaedler Uhlmann, Henrique Duarte Lima, André Luiz Luppi, Mateus Isaac Di Domenico, Luciano Antonio Mendes, trazem aos leitores do IJKEM a descrição do estágio corrente do desenvolvimento de um modelo de referência para a combinação desse recurso com a Aprendizagem Baseada em Jogos, na forma de Jogos Remotos. A experiência dessa pesquisa com a aplicação-piloto no desenvolvimento do jogo

remoto cooperativo Steamlog permitiu aumentar o grau de elaboração das prescrições do modelo, posicionando adequadamente nas etapas elementos relevantes que devem ser observados ao longo de um processo de desenvolvimento.

Com o objetivo de propor uma solução inerente ao âmbito educacional, com foco sobre os temas de Smart Classroom e Fog Computing, os pesquisadores Leonardo de Souza Pigatto, Felipe Becker Nunes, Priscila Cadorin Nicolete, propõem a integração da IOT à sala de aula com gerenciamento por FOG. Neste artigo é apresentada a plataforma composta por um protótipo de baixo custo e open source e um Sistema Web que tem como função gerenciar os dados recebidos no protótipo.

Por fim, para o último artigo desta edição, o autor José Pedro Schardosim Simão, traz uma revisão sistemática da literatura sobre *Learning Analytics* na Avaliação Formativa, dividida em quatro fases: definição do protocolo de pesquisa, análise, síntese e escrita. Seu objetivo é analisar os cenários de aplicação de técnicas de analítica da aprendizagem como insumo para avaliação formativa dos processos de ensino e aprendizagem.

Os editores e a comissão científica têm a segurança de estar compartilhando resultados de pesquisas que contribuem para o desenvolvimento da ciência e dos estudos sobre as disciplinas gestão, mídia e engenharia do conhecimento.

O Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento (EGC/UFSC), agradece aos seus alunos mestrandos e doutorandos responsáveis pela qualidade da edição técnica de cada número do IJKEM.

Boa leitura,

Prof^a Dra. Patrícia de Sá Freire
Editora-Chefe IJKEM

Grazieli Izidorio
Editora-Técnica IJKEM
