



# InovaEduBr

## SUMMIT 2026

### Seção Técnica – Pitch de Pesquisa

#### Pitch de Pesquisa – Parte 01

**Quarta-feira, 05 de agosto: 16:00 – 18:00**

**Local: Online**

| Apresentações dos Trabalhos <b>Online</b>          |                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Quarta-feira, 05/08. Horário: 16:00 – 17:20</b> |                                                                                                                                                                     |
| ID                                                 | Título                                                                                                                                                              |
| 47                                                 | Um modelo de diretrizes para integração do Letramento em Futuros no contexto escolar                                                                                |
| 43                                                 | Uma análise sobre a mediação escolar, o uso da comunicação e seus impactos no ambiente educacional                                                                  |
| 56                                                 | Análise de ferramentas colaborativas para criação de datasets: relato de experiência na construção de um dataset Braille                                            |
| 34                                                 | Antecipar Para Reter: Modelagem Preditiva na Educação Básica Católica                                                                                               |
| 32                                                 | Arquitetura de Middleware Educacional para Feedback Explicável no Ensino de Braille: Logs de Interação e Modelos de Linguagem de Grande Escala (LLM)                |
| 42                                                 | Instrução Baseada em Modelos no Ensino de Cálculo Diferencial e Integral: Uma Abordagem Inovadora Sustentada na Teoria da Aprendizagem Significativa em Cursos STEM |
| 38                                                 | Do Problema à Prototipagem: Uso do Tinkercad no Desenvolvimento de Projetos Contextualizados com Arduino no Ensino Fundamental                                      |
| 29                                                 | Metodologia Ativa como Estratégia de Ensino em Projetos de Engenharia: Estudo de Caso em Maquete Rodoferroviária para Movimentação de Contêineres                   |
| 21                                                 | Conversão de TV Boxes em Microcomputadores Educacionais: Inclusão Digital, Cultura Maker e Inteligência Artificial                                                  |

**Quarta-feira, 05 de agosto**

**Local: Instituto Caldeira, Sala 2**

| <b>Apresentações dos Trabalhos Presencial</b>      |                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Quarta-feira, 05/08. Horário: 17:20 – 18:00</b> |                                                                                                                                                                   |
| <b>ID</b>                                          | <b>Título</b>                                                                                                                                                     |
| 5                                                  | A Inteligência Artificial Generativa (IAG) como instrumento de mediação na pesquisa em Ensino de Ciências: Exemplos de uso e estratégias de elaboração de prompts |
| 12                                                 | Uso de Inteligência Artificial na Análise de Portfólios Reflexivos: Inovação no Ensino de Farmácia                                                                |
| 33                                                 | Cientista mirim: Um agente de inteligência artificial controlada na alfabetização científica e tecnologia na educação básica                                      |
| 41                                                 | Validação Semântica e Seleção de Modelos de Linguagem para Análise de Sentimento Baseada em Referência Humana                                                     |

## **Pitch de Pesquisa – parte 2**

**Quinta-feira, 06 de agosto: 13:30 – 15:30**

**Local: Instituto Caldeira, Sala 2**

| <b>Apresentações dos Trabalhos Presencial</b>      |                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Quinta-feira, 06/08. Horário: 13:30 – 14:30</b> |                                                                                                                       |
| <b>ID</b>                                          | <b>Título</b>                                                                                                         |
| 14                                                 | Produção Textual Criativa e Pensamento Computacional na Autoria de Narrativas Digitais Interativas                    |
| 22                                                 | Cultura maker na Educação de Jovens e Adultos: caminhos para a aprendizagem autodirigida em contextos híbridos        |
| 24                                                 | InovAÇÃO Pedagógica: a formação continuada e a mentoria docente para a transformação de práticas na Educação          |
| 36                                                 | A Jornada do Escape Game: gamificação e intencionalidade pedagógica como estratégias de protagonismo na pós-graduação |
| 39                                                 | Corporeidade e Tecnologia: Movimento e Criatividade em Jogo                                                           |
| 44                                                 | Blocos lógicos e Pensamento Computacional: Percursos investigativos na Educação Infantil                              |
| 45                                                 | Metodologia para criação de prompt educacional alinhado ao planejamento docente de professores do ensino médio        |
| 57                                                 | O Ecossistema de Inovação Universitário como Terceiro Espaço de Aprendizagem e Agente de Transformação Social         |

| <b>Apresentações dos Trabalhos Presencial</b>      |                                                                                                                                                                                                                                   |
|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Quinta-feira, 06/08. Horário: 14:30 – 15:30</b> |                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>ID</b>                                          | <b>Título</b>                                                                                                                                                                                                                     |
| 3                                                  | ETNOBÓTICOS: História, Cultura, Ancestralidade e Tecnologia                                                                                                                                                                       |
| 19                                                 | NewsTrust: Uma Ferramenta Computacional para Suporte à Alfabetização Midiática e ao Desenvolvimento do Pensamento Crítico na Educação                                                                                             |
| 35                                                 | Hipótese de interferência por bots e Inteligência Artificial nos números de acesso a livros virtuais                                                                                                                              |
| 37                                                 | Uso de GPT personalizado no ensino de projeto em Arquitetura e Urbanismo: relato de experiência pedagógica com IA generativa                                                                                                      |
| 56                                                 | Análise de ferramentas colaborativas para criação de datasets: relato de experiência na construção de um dataset Braille                                                                                                          |
| 59                                                 | ClassBuddy: Um Artefato de Apoio ao Feedback Atômico Discente Assistido por Processamento de Linguagem Natural para Avaliação Formativa Contínua no Ensino Superior de Tecnologia                                                 |
| 40                                                 | Formação continuada para o desenvolvimento de competências digitais relacionadas ao uso de Inteligência Artificial Generativa na educação: uma experiência de orquestração para a aprendizagem de professores da Educação Básica. |