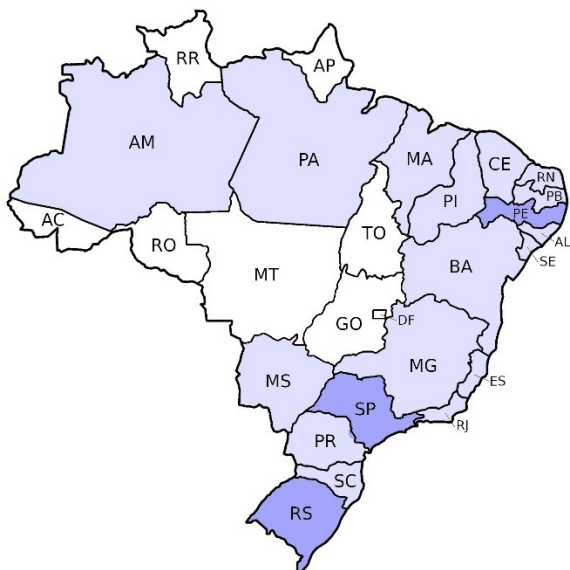




Aprendizagem Colaborativa Apoiada por Computador	9
Educação a distância	8
Jogos digitais aplicados ao ensino/aprendizagem	8
Mineração de dados educacionais	8
Projeto e desenvolvimento de objetos educacionais	8
Inclusão digital	5
Informática na Educação Especial	
Software educacional	5
Tecnologias móveis e mobile learning na educação	5
Plataformas abertas, código aberto, software livre e seus impactos, usos e metodologias em processos de ensino-aprendizagem	4
Laboratórios digitais	3
Ambientes Inteligentes para Aprendizagens	2
Inteligência Artificial na Educação	
Realidade virtual e aumentada na Educação	2
Vídeo educacional	2

Os artigos submetidos nesta edição da RENOTE 2021-2 foram provenientes da maioria dos estados do Brasil com duas submissões com autores da Europa (Portugal e Holanda). O mapa abaixo ilustra a proveniência das submissões. Os estados em cor mais escura (RS, SP e PE) foram os que tiveram maior quantidade de artigos submetidos.



O processo de revisão contou com a colaboração de 69 avaliadores também provenientes de diversos estados do Brasil bem como de Portugal.