**1. Avaliação dos efeitos da introdução de 3 elementos de gamificação em software educacional STEM para escolas de ensino fundamental**

Este estudo investiga como a gamificação (uso de elementos de design de jogos) afeta a experiência de aprendizado de alunos do ensino fundamental em um software de educação STEM. Os pesquisadores analisaram o impacto de pontos, medalhas e classificações na motivação, engajamento, usabilidade percebida e desempenho de aprendizagem dos alunos.

**2. Cativando o interesse de alunos do ensino fundamental em resolver problemas de matemática com o uso de histórias em quadrinhos**

Este estudo explora o uso de histórias em quadrinhos para ensinar alunos do ensino fundamental a resolver problemas de matemática. Os pesquisadores criaram histórias em quadrinhos e exercícios que incorporam elementos da cultura popular para aumentar o envolvimento dos alunos. O estudo avaliou a percepção dos alunos e a eficácia das histórias em quadrinhos como ferramenta de ensino.

**3. Envolvendo adolescentes com ciência através de histórias em quadrinhos**

Este artigo examina o uso de histórias em quadrinhos para comunicar informações científicas sobre vírus para adolescentes. Os pesquisadores compararam o impacto de histórias em quadrinhos e ensaios na atitude, envolvimento e conhecimento dos alunos. O estudo investigou se as histórias em quadrinhos poderiam aumentar o interesse pela ciência, especialmente entre os alunos que não se identificam fortemente com a área.

**4. Como os professores usam as histórias em quadrinhos para promover o envolvimento, equidade e diversidade nas aulas de ciências**

Este estudo analisa como os professores usaram uma série de histórias em quadrinhos sobre virologia para tornar a ciência mais atraente para alunos diversos. Os pesquisadores examinaram o potencial das histórias em quadrinhos para promover o aprendizado equitativo de ciências e as estratégias que os professores usaram para atingir esse objetivo.

**5. Teegi's so Cute! Avaliando o Potencial Pedagógico de uma Interface Interativa Tangível**

Este artigo avalia o potencial educacional de uma interface de usuário tangível (TUI) chamada Teegi, projetada para ensinar crianças sobre as funções do cérebro. O estudo investigou a usabilidade do Teegi e seu impacto na aprendizagem em um contexto educacional real.

**6. O Efeito de Histórias em Quadrinhos Educativas na Alfabetização do Conhecimento Ecológico Tradicional sobre Segurança Alimentar com Milho**

Este estudo examina o uso de histórias em quadrinhos educativas para ensinar alunos do ensino fundamental sobre o conhecimento ecológico tradicional (CET) relacionado à produção e consumo de milho. Os pesquisadores avaliaram se as histórias em quadrinhos poderiam melhorar a compreensão e as atitudes dos alunos em relação ao CET.

**7. Os Efeitos da Mídia de Aprendizagem Baseada em Livros de Histórias Ilustrados na Compreensão Matemática**

Este artigo investiga o impacto do uso de livros de histórias ilustrados como mídia de aprendizado na compreensão de conceitos matemáticos por alunos do terceiro ano do ensino fundamental. O estudo comparou os resultados de aprendizagem de alunos que utilizaram livros de histórias ilustrados com aqueles que utilizaram materiais de ensino convencionais.

**8. O uso de histórias em quadrinhos educacionais no aprendizado de anatomia entre vários grupos de estudantes**

Este artigo explora o uso de histórias em quadrinhos educacionais para ensinar anatomia para diferentes grupos de estudantes, incluindo alunos do ensino fundamental, médio, pré-vestibulandos e estudantes de medicina. O estudo avaliou se as histórias em quadrinhos poderiam aumentar o interesse e a compreensão da anatomia.

**9. Uso de histórias em quadrinhos para aprimorar o aprendizado dos alunos para o desenvolvimento das competências do século XXI na sala de aula de matemática**

Este artigo discute como as histórias em quadrinhos podem ser usadas para ensinar matemática e desenvolver as competências do século XXI nos alunos. Os pesquisadores exploraram como as histórias em quadrinhos podem promover habilidades como pensamento crítico, colaboração e comunicação, além da compreensão matemática.