

Sessão 1

Quinta-Feira (18/06/2015)

Horário 10:30 - 12:00	Título do Artigo
Sala 1	Compreensão de diretrizes de acessibilidade para criação de objetos de aprendizagem através de uma representação gráfica de síntese
	Representação Gráfica de Síntese (RGS) de Diretrizes de Acessibilidade para Objetos de Aprendizagem na Web
	Estudo de perfil de público tendo em vista o acesso móvel a um glossário interativo
Sala 2	Estruturação da problemática de renovação do programa EBEP com a aplicação de Mapas Cognitivos
	A extração do conhecimento na perspectiva de mapas SODA
	Desenvolvimento de software baseado em realidade aumentada para processos de aprendizagem
Sala 3	Gamificação na Educação: A importância da teoria das emoções como estratégia na análise de jogos educacionais
	Um estudo exploratório dos games para introdução ao pensamento computacional
	Hiperlivro: criando experiências e estímulo de aprendizagem com a gamificação
Sala 4	AVEAs e CoPs acessíveis para surdos sob a ótica da Teoria da Cognição Situada
	Ferramentas para Comunicação e Compartilhamento de Informações em Comunidades de Prática
	Estudo analítico de aplicativos para DaF em smartphones: aspectos do aprendiz em m-learning
Sala 5	A manifestação da transmídia nas esferas da televisão e da hipermídia
	Elementos gráficos do design na editoração de Revistas Digitais
	Processo de Design Instrucional no Desenvolvimento de Objetos de Ensino e Aprendizagem Bilíngues (Libras – Português)
Sala 6	O uso das narrativas digitais no edutainment
	Infografia em ambientes hipermidiáticos para a educação de pessoas surdas
	Técnicas Criativas Aplicáveis em Cursos Online Abertos e Massivos (MOOCS)

Procedimento para as sessões técnicas:

- 1) Os artigos foram agrupados em blocos de três (3) de acordo com os temas do Congresso.
- 2) Cada articulista terá o tempo de 15' para sua exposição.
- 3) O tempo para debate e questionamentos do público será de 30'.
- 4) Cada articulista deverá entregar, antes do início da sessão, o seu material de apresentação (pendrive) ao coordenador da sessão técnica.
- 5) Em cada sala será disponibilizado os recursos de datashow e computadores.

Sessão 2
Sexta-Feira (19/06/2015)

Horário 08:00 - 09:30	Título do Artigo
Sala 1	Representação Gráfica de Síntese (RGS) de diretrizes para criação de conteúdo de objetos de aprendizagem acessíveis A aprendizagem de geometria por alunos cegos Interfaces Tangíveis no processo de representação gráfica de cegos congênitos na aplicação de Objetos de Aprendizagem
Sala 2	Contribuições da avaliação heurística de similares na fase de definição de requisitos do projeto do aplicativo móvel do Curso de Especialização "Educação na Cultura Digital" O Infográfico como ferramenta para a visualização da Informação Ambiente hipermediático na preservação do patrimônio cultural imaterial
Sala 3	Recomendações para os ícones do Ambiente virtual de Ensino Aprendizagem Inclusivo WebGD A contribuição dos polos presenciais na EaD: um estudo exploratório Uso de Histórias em Quadrinhos digitais como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem na educação superior
Sala 4	Massive Open Online Courses (MOOCs): um estudo da estrutura midiática da Plataforma Veduca-SP Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem: a influência das tecnologias e das teorias de aprendizagem Educação Matemática e Tecnologia: uma análise bibliométrica
Sala 5	Desenvolvimento de um portal de animações em realidade aumentada para o processo de ensino-aprendizagem da linguagem de sinais Comunidades online inclusivas: busca sistemática A Tecnologia Assistiva na Perspectiva de Pessoas com Deficiência Visual
Sala 6	Construção de baralho interativo como ferramenta para aprendizado na disciplina de Sistemas de Transporte do curso de Engenharia Civil da Universidade Federal do Paraná Planejamento de uma rotina de estudo na perspectiva da gamificação Benefício mútuo entre empresa e cliente através da gamificação

Procedimento para as sessões técnicas:

- 1) Os artigos foram agrupados em blocos de três (3) de acordo com os temas do Congresso.
- 2) Cada articulista terá o tempo de 15' para sua exposição.
- 3) O tempo para debate e questionamentos do público será de 30'.
- 4) Cada articulista deverá entregar, antes do início da sessão, o seu material de apresentação (pendrive) ao coordenador da sessão técnica.
- 5) Em cada sala será disponibilizado os recursos de datashow e computadores.

Sessão 3
Sexta-Feira (19/06/2015)

Horário 09:30 - 11:00	Título do Artigo
Sala 1	Experiências reflexivas na prática de professores formadores de futuros professores de inglês no contexto da educação a distância Oportunidade para o Ambiente Pessoal de Aprendizagem na Educação Profissional de Nível Técnico na Região Metropolitana de Porto Alegre HIPERLIVRO: análise das narrativas digitais de criação e edição online de hipermídia educacional
Sala 2	Design de Hipermídia: o caso do website para a Traço Cia de Teatro Janelas Artificiais como Promessas Digitais em Hospitais Teste de produção dos ícones digitais da ferramenta Cacuriá
Sala 3	Interações de sites de redes sociais em sites de aprendizagem Orientação de estágio supervisionado de ensino interdisciplinar e hipermediático mediado por ambiente virtual de ensino-aprendizagem Ambiente virtual de aprendizagem bilíngue, hipermídia e interdisciplinaridade como fatores de inclusão
Sala 4	Literatura Infantil Animada como Suporte à Apreensão do Português como Segunda Língua por Crianças Surdas A interação idoso-computador Reflexões Sobre o Design de Jogos Digitais Acessíveis: Casos Papa Sangre e Blindsight
Sala 5	Os Sistemas Hipermídia e o Design Responsivo Mobile learning apps no ensino de alemão como língua estrangeira: uma survey com alunos e professores Uma Proposta de Objeto de Aprendizagem para Ensino do Desenvolvimento Web com a Utilização do Framework Cherrypy
Sala 6	Realidade aumentada como ferramenta de apoio na alfabetização de crianças com surdez usuárias da Língua Brasileira de Sinais Gamificação: Estratégia para processos de aprendizagem Os Jogos Digitais como Ferramenta para a Conscientização no Trânsito

Procedimento para as sessões técnicas:

- 1) Os artigos foram agrupados em blocos de três (3) de acordo com os temas do Congresso.
- 2) Cada articulista terá o tempo de 15' para sua exposição.
- 3) O tempo para debate e questionamentos do público será de 30'.
- 4) Cada articulista deverá entregar, antes do início da sessão, o seu material de apresentação (pendrive) ao coordenador da sessão técnica.
- 5) Em cada sala será disponibilizado os recursos de datashow e computadores.

Sessão 4
Sexta-Feira (19/06/2015)

Horário 11:00 - 12:30	Título do Artigo
Sala 1	Personagem 3D para atuar como interprete de LIBRAS
	Desenvolvimento de um portal interativo de animações para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS)
	Revisão Sistemática da Acessibilidade em Design Responsivo
Sala 2	Proposta de construção de Design Instrucional: concepção, elaboração e aspectos para produção de recursos multimídia da UNASUS/UFMA
	E-book: ferramenta implementada no AVA como recurso hipermediático
	Design do website para a “Cooperativa para Conservação da Natureza”
Sala 3	Explorando as estruturas de quadrinhos hipermediática para aprendizagem de geometria descritiva
	Linguagem, Interatividade e Comunidades de Práticas
	Aplicação de Técnicas Vivenciais em Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA): Drácula saiu do Túmulo
Sala 4	Ambientes hipermediáticos como suporte para a construção de conhecimento coletivo e compartilhado em cursos que utilizam as plataformas de Educação à Distância - EaD.
	A oralidade no ensino de Línguas Estrangeiras nos cursos de Licenciatura em Letras a distância
	Estudo dos procedimentos metodológicos aplicados à temática Cursos Online Abertos e Massivos (MOOCs)
Sala 5	Usabilidade e Acessibilidade em Ambientes Virtuais de Aprendizagem: Estudo comparativo dos principais AVA's usados nas universidades de São Luís
	Trabalho Interdisciplinar com Questões do Enem em Ambientes Hipermediáticos
	Ambientes Virtuais e o desenvolvimento da leitura e escrita
Sala 6	Quadrinhos Digitais e Realidade Aumentada na Educação
	Análise de um laboratório de ensino de matemática virtual no curso de licenciatura na plataforma Moodle
	O design didático do curso TIC do PROINFO integrado e as estratégias de aprendizagem na formação docente

Procedimento para as sessões técnicas:

- 1) Os artigos foram agrupados em blocos de três (3) de acordo com os temas do Congresso.
- 2) Cada articulista terá o tempo de 15' para sua exposição.
- 3) O tempo para debate e questionamentos do público será de 30'.
- 4) Cada articulista deverá entregar, antes do início da sessão, o seu material de apresentação (pendrive) ao coordenador da sessão técnica.
- 5) Em cada sala será disponibilizado os recursos de datashow e computadores.