

Sessão 3

ID37	Reflexões sobre o Design de Jogos Digitais Acessíveis: Casos Papa Sangre e BlindSide <i>André Luiz Sens</i> <i>Alice Therezinha Cybis Pereira</i>
ID42	Orientação de estágio supervisionado de ensino interdisciplinar e hipermediático mediado por ambiente virtual de ensino-aprendizagem <i>Ilse Abegg</i> <i>Anna Helena Silveira Sonogo</i> <i>Fábio da Purificação de Bastos</i> <i>Talia Rodrigues de Moraes</i>
ID220	Mobile learning apps no ensino de alemão como língua estrangeira: uma survey com alunos e professores <i>Maicon Bernert Puppi</i> <i>Stephania Padovani</i>
ID233	Gamificação: estratégia para processos de aprendizagem <i>Marta Cristina Goulart Braga</i> <i>Rosane de Fatima Antunes Obregon</i>
ID245	Janelas Artificiais como Promessas Digitais em Hospitais <i>Silvina Ruth Crenzel</i> <i>Ana Lúcia Alexandre de Oliveira Zandomeneghi</i>
ID269	Uma Proposta de Objeto de Aprendizagem para Ensino do Desenvolvimento Web com a Utilização do Framework CherryPy <i>Antônio Álvaro Oliveira da Silva</i> <i>Anderson Brito Leite Santos</i> <i>João Alberto Brito Abreu</i> <i>David Wesley Amado Duarte</i> <i>Guilherme Álvaro Esmeraldo</i>
ID272	Os Jogos Digitais como Ferramenta para a Conscientização no Trânsito <i>Ana Carolina Steinbach</i> <i>André Luiz Sens</i>
ID282	Elementos interativos de sites de redes sociais em sites de ensino-aprendizagem <i>Hamilton Garcia Nogueira</i> <i>Alice T. Cybis Pereira</i>
ID368	Experiências reflexivas na prática de professores formadores de futuros professores de inglês no contexto da Educação a Distância <i>Vanessa Leite Barreto</i>
ID495	Oportunidade para o Ambiente Pessoal de Aprendizagem na Educação Profissional de Nível Técnico na Região Metropolitana de Porto Alegre <i>Douglas Kellermann</i> <i>Tiago da Silva Lacerda</i> <i>Anna Helena Silveira Sonogo</i>

ID496	Literatura Infantil Animada como Suporte à Apreensão do Português como Segunda Língua por Crianças Surdas <i>Silvina Ruth Crenzel</i> <i>Ana Lúcia Alexandre de Oliveira Zandomeneghi</i>
ID501	Ambiente virtual de aprendizagem bilíngue, hipermídia e interdisciplinaridade como fatores de inclusão <i>Silvia Regina Pochmann de Quevedo</i> <i>Tarcísio Vanzin</i>
ID502	Realidade aumentada como ferramenta de apoio na alfabetização de crianças com surdez usuárias da Língua Brasileira de Sinais <i>Matheus Farani de Oliveira Freire</i> <i>Luiz Cláudio Machado dos Santos</i> <i>Márcio Cerqueira de Farias Macedo</i> <i>Antonio Carlos dos Santos Souza</i> <i>Maria Adélia Icó dos Santos</i>
ID503	Ícones da ferramenta Cacuriá: comparando imagens mentais a partir do teste de produção <i>Jesiel de Sales Pontes</i> <i>Ana Lucia Alexandre de Oliveira Zandomeneghi</i>
ID870	Hiperlivro: análise das narrativas digitais de criação e edição online de hipermídia educacional <i>Katielen Bissolotti</i> <i>Berenice Santos Gonçalves</i> <i>Alice Theresinha Cybis Pereira</i>
ID872	Design de Hipermídia: o caso do website para a “Traço Cia de Teatro” <i>Jônatas Leopardi de Sao Thiago</i> <i>Thiago da Silva Bogut</i> <i>Berenice Santos Gonçalves</i> <i>Claudia Regina Batista</i> <i>Luciane Maria Fadel</i>
ID897	A interação idoso-computador <i>Adhemar Maria do Valle Filho</i> <i>Claudia Regina Batista</i>