

Sesso 1

ID13	A manifestao da transfídia nas esferas da televiso e da hiperfídia: estudo de caso do programa Superstar da Rede Globo de Televiso <i>Heitor Pinheiro de Rezende</i> <i>Vnia Ribas Ulbricht</i>
ID34	Compreenso de diretrizes de acessibilidade para criao de objetos de aprendizagem por meio de uma representao grfica de sntese <i>Guilherme Philippe Garcia Ferreira</i> <i>Adriano Heemann</i> <i>Viviane Helena Kuntz</i> <i>Vnia Ribas Ulbricht</i>
ID45	Representao Grfica de Sntese (RGS) de Diretrizes de Acessibilidade para Objetos de Aprendizagem na Web <i>Juliana Saldanha Romanus</i> <i>Adriano Heemann</i>
ID51	Ferramentas para Comunicao e Compartilhamento de Informaes em Comunidades de Prtica <i>Daniela Satomi Saito</i> <i>Elisa Maria Pivetta</i> <i>Ana Margarida Pisco Almeida</i>
ID73	Gamificao na Educao: A importncia da teoria das emoes como estratgia na anlise de jogos educacionais <i>Fernanda Cristine Poletto da Silva</i> <i>Vnia Ribas Ulbricht</i> <i>Dominique Adams</i> <i>Cludia Scudelari</i>
ID211	Um estudo exploratrio dos games para introduo ao pensamento computacional <i>Srgio Souza Costa</i> <i>Spartacus Silva Souza</i> <i>Leonardo C. C. Mendes</i> <i>Rosane de F. A. Obregon</i> <i>Luzia Emanuelle R. V. da Silva</i> <i>Evaldinolia Gilbertoni Moreira</i> <i>Jeane Silva Ferreira</i>
ID219	Estudo antico de aplicativos para DaF em smartphones: aspectos do aprendiz em m-learning <i>Maicon Bernert Puppi</i> <i>Stephania Padovani</i>
ID240	Estudo de perfil de pblico tendo em vista o acesso mvel a um glossrio interativo <i>Berenice Santos Gonalves</i> <i>Juliane Vargas Nunes</i> <i>Gabriela Fantini</i>

ID263	Desenvolvimento de software baseado em realidade aumentada para processos de aprendizagem <i>Rosane de F. A. Obregon</i> <i>Kayla Rocha Braga</i> <i>Nilson Sá Costa Filho</i>
ID265	Processo de Design Instrucional no Desenvolvimento de Objetos de Ensino e Aprendizagem Bilingues (Libras – Português) <i>Bruno Panerai Velloso</i> <i>Fabiana Paula Bubniak</i> <i>Laíse Moraes</i> <i>Carmem Cristina Beck</i> <i>Saionara Figueiredo Santos</i> <i>Douglas Kaminski</i>
ID281	Hiperlivro: criando experiências e estímulo de aprendizagem com a gamificação <i>Katielen Bissolotti</i> <i>Alice Theresinha Cybis Pereira</i>
ID452	Elementos gráficos do design na editoração de Revistas Digitais <i>João Rocha Raposo</i> <i>Rosane de Fatima A. Obregon</i>
ID456	A extração do conhecimento na perspectiva de mapas soda <i>Teruyuki Morita</i> <i>Rosane de F. A. Obregon</i>
ID484	O uso das narrativas digitais no <i>edutainment</i> <i>Bruno Carvalho de Melo Rodrigues</i> <i>Berenice Santos Gonçalves</i> <i>Luiz Salomão Ribas Gomez</i>
ID493	AVEAs e CoPs acessíveis para surdos sob a ótica da Teoria da Cognição Situada <i>Carla da Silva Flor</i> <i>Tarcísio Vanzin</i>
ID497	Infografia em ambientes hipermidiáticos para a educação de pessoas surdas <i>Mariana Lapolli</i> <i>Tarcísio Vanzin</i>
ID871	Estruturação da problemática de renovação do programa EBEP com a aplicação de Mapas Cognitivos <i>Leonardo Rodrigues Caixeta</i> <i>Mischel Carmen Neyra Belderrain</i> <i>Almiro Martins da Silva Neto</i>