

Sessão 2

ID31	Recomendações para os ícones do Ambiente virtual de Ensino Aprendizagem Inclusivo WebGD <i>Carlos Henrique Berg</i> <i>Angela Benedetto Flores</i> <i>Vânia Ribas Ulbricht</i>
ID32	A contribuição dos polos presenciais na EaD: um estudo exploratório <i>João Batista Alves de Souza</i>
ID35	O Infográfico como ferramenta para a visualização da Informação <i>Rosane de F. A. Obregon</i> <i>Luciano C. C. Tavares</i> <i>Erika Veras de Castro</i> <i>Marcus Vinícius M. Almeida</i>
ID38	A aprendizagem de geometria por alunos cegos <i>Ângela Flores</i> <i>Graziela de Souza Sombrio</i> <i>Tatiana Takimoto</i> <i>Vania Ribas Ulbricht</i>
ID43	Uso de Histórias em Quadrinhos digitais como elemento de apoio ao processo de ensino-aprendizagem na educação superior <i>Alexandra Presser</i> <i>Gilson Braviano</i>
ID48	Construção de baralho interativo como ferramenta para aprendizado na disciplina de Sistemas de Transporte do curso de Engenharia Civil da Universidade Federal do Paraná <i>Márcia de Andrade Pereira Bernardinis</i> <i>Matheus Silva Freitas</i> <i>Rodolfo Augusto da Costa</i> <i>Waldney Bruno Lima de Araújo</i>
ID49	Ambiente hipermediático na preservação do patrimônio cultural imaterial <i>Marx Furtado da Costa</i> <i>Juliana Campos Lobo</i> <i>Josenilde Cidreira Vieira</i>
ID74	Interfaces Tangíveis no processo de representação gráfica de cegos congênitos na aplicação de Objetos de Aprendizagem <i>Fernanda Cristine Poletto da Silva</i> <i>Vânia Ribas Ulbricht</i> <i>Stephania Padovani</i>
ID197	Massive Open Online Courses (MOOCs): um estudo da estrutura midiática da Plataforma Veduca-SP <i>Evelin Priscila Trindade</i> <i>Luciana Dornbusch Lopes</i> <i>Viviane Helena Kuntz</i> <i>Fernando Alvaro Ostuni Gauthier</i> <i>Richard Perassi Luiz de Sousa</i> <i>Vania Ribas Ulbricht</i>

ID199	Ambientes Virtuais de Ensino Aprendizagem: a influência das tecnologias e das teorias de aprendizagem <i>Sabrina Bleicher</i> <i>Tarcísio Vanzin</i>
ID247	Educação Matemática e Tecnologia: uma análise bibliométrica <i>Natana Souza da Rosa</i> <i>Vania Ribas Ulbricht</i>
ID256	Desenvolvimento de um portal de animações em realidade aumentada para o processo de ensino-aprendizagem da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS <i>Rafael Rangel Szillat</i> <i>Luiz Cláudio Machado dos Santos</i> <i>Marcelo Vera Cruz Diniz</i> <i>Antônio Carlos do Santos Souza</i> <i>Erivaldo de Jesus Marinho</i>
ID261	A Tecnologia Assistiva na Perspectiva de Pessoas com Deficiência Visual <i>Adão Borges</i> <i>Tarcísio Vanzin</i>
ID264	Comunidades Online Inclusivas: busca sistemática <i>Douglas Kaminski</i> <i>Tarcísio Vanzin</i> <i>Luiz A. M. Palazzo</i> <i>Bruno Panerai Velloso</i>
ID481	Planejamento de uma rotina de estudo na perspectiva da Gamificação <i>Wilson Gomes Ferreira</i> <i>Nilson Sá Costa Filho</i> <i>Rosane de Fatima Antunes Obregon</i> <i>Kayla Rocha Braga</i>
ID482	Benefício mútuo entre empresa e cliente através da Gamificação <i>Agnes da Cunha Carvalho</i> <i>Nilson Sá Costa Filho</i> <i>Rosane de Fatima Antunes Obregon</i> <i>Elinna Bezerra Mota</i> <i>Izana Nascimento Cardoso</i>
ID500	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” <i>Andréa Bonette Ferrari</i>