



www.tise.cl

**XXII Conferência Internacional
sobre Informática na Educação**
28, 29 e 30 de Novembro de 2017
Fortaleza, Brasil

Programação Final

TISE 2017, XXII Conferência Internacional sobre Informática na Educação

28, 29 e 30 de Novembro de 2017
Unichristus – Campus Parque Ecológico
Rua João Adolfo Gurgel, 133 - Cocó, Fortaleza, Brasil

ORGANIZAÇÃO

Centro de Computación y Comunicación para la
Construcción del Conocimiento (C5)
Departamento de Ciencias de la Computación
(DCC)
Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas
Universidad de Chile

Grupo de Redes de Computadores, Engenharia de
Software e Sistemas (GREat)
Programa de Mestrado e Doutorado em Ciência da
Computação (MDCC)
Departamento de Computação
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Terça-feira, 28 de Novembro de 2017

- 08:00 – 10:00** **Credenciamento**
- 10:00 – 10:30** **Inauguração**
- 10:30 – 11:00** **Coffee Break**
Pôsteres 1 - Short Papers e Software Educacional
(3, 15, 28, 36, 41, 48, 57, 58, 62)
- 11:00 – 12:30** **Palestra 1:**
Designing Digital Education as if Learning Really Mattered. Thomas C. Reeves, Professor
Emeritus of Learning, Design, and Technology, College of Education, University of Georgia, USA.
- 12:30 – 14:00** **Almoço**

APRESENTAÇÃO DE FULL PAPERS I

TEMA 1 CONSTRUÇÃO, ENFOQUES E AVALIAÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO E INTERATIVO

14:00 – 14:15 Integração entre Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle e Repositório de objetos de aprendizagem Cognix. Cecilia Tivir, Fabiane Galafassi, Rosa Vicari. Brasil/Moçambique.

14:15 – 14:30 Desenvolvendo o Pensamento Computacional na Educação Infantil: Um toolkit educacional sobre conceitos de programação baseado em storytelling transmedia. Tancicleide Gomes. Brasil.

14:30 – 14:45 Construção de aplicativos educacionais na formação de professores: critérios pedagógicos, técnicos e interativos. Laura Krimberg, Anna Helena Silveira Sonogo, Ana Carolina Ribeiro. Brasil.

14:45 – 14:55 Perguntas

TEMA 2 FERRAMENTAS DIGITAIS PARA A INCLUSÃO I

14:55 – 15:10 Projeto Instrucional de um Jogo Sérico Educacional para a Prevenção da Obesidade na Adolescência usando a TPO. Salvador Agati, Marcelo Hounsell, Rafael Braga, Renata Werneck, Regina Vilela. Brasil.

15:10 – 15:25 Cibercultura e redes institucionais: a busca da efetividade na inclusão através da educação digital cidadã. Nadja N. Rodrigues, Mércia Rejane R. Batista. Brasil.

15:25 – 15:40 Um método para o projeto de interfaces homem-máquina orientado a pessoas com deficiência visual, no contexto de ambientes domésticos. Mayra Corrêa, Carlos Humberto Llanos, Ivette Kafure, Patrícia Raposo. Brasil.

15:40 – 15:55 AutismTesting: Uma Ferramenta Móvel no Auxílio ao Pré-Diagnóstico do Autismo. Rallyson Dos Santos Ferreira, Ketlen Teixeira Sampaio Colares, Thaís Helena Chaves de Castro. Brasil.

15:55 – 16:10 Quando a mão enxerga: explorando dispositivos vestíveis como recurso de acessibilidade. Bruna Panaggio, Felipe Pedroso, Maria Cecília Baranauskas. Brasil.

16:10 – 16:20 Perguntas

16:20 – 16:50 **Coffee Break**
Pôsteres 2 - Short Papers e Software Educacional
(6, 21, 27, 35, 40, 44, 49, 55, 59, 131, 167)

APRESENTAÇÃO DE FULL PAPERS II

TEMA 3 TICS E METODOLOGIAS PARA MELHORAR A APRENDIZAGEM

16:50 – 17:05 O Design Educacional e a construção de mídias: uma proposta de aprendizagem por meio das metodologias ativas. Danielli Sondermann, Yvina Baldo, Ana Carolina Frizzera, Juliana Cristina Cassaro, Gabriel Nascimento, Renata Resstel. Brasil.

17:05 – 17:20 Uma Metodologia para Socialização do Software Geogebra para o Ensino da Matemática. Silas Santiago, Carina Oliveira. Brasil.

17:20 – 17:35 Aplicação de Sala Invertida e Elementos de Gamificação para Melhoria do Ensino-Aprendizagem em Programação Orientada a Objetos. Marcos Vinicius De A. Lima, Alex Felipe F. Costa, Alex Frederico M. F. de Melo, Gabriel G. Moreira, Marcos De A. Carvalho, José Osvaldo M. Chaves. Brasil.

17:35 – 17:50 Perguntas

TEMA 4 APRENDIZAGEM COM FERRAMENTAS DIGITAIS I

17:50 – 18:05 Gamificação, ensino híbrido e aprendizagem significativa no ensino superior. João Carlos Diniz Martins, Fernando Silvio Cavalcante Pimentel. Brasil.

18:05 – 18:20 Whatsapp Messenger como recurso de aprendizagem no Ensino Superior. Marcos Antonio Chaves Ricarte, Karla Angélica Silva Nascimento. Brasil.

18:20 – 18:30 Perguntas

Quarta-feira, 29 de Novembro

- 08:00 – 11:00** **Minicurso 1**
Design-Based Research: An Introductory Workshop
Thomas C. Reeves, Ph.D. Professor Emeritus of Learning, Design, and Technology College of Education, University of Georgia, USA.
- 11:00 – 11:30** **Coffee Break**
Pôsteres 3 - Short Papers e Software Educacional
(13, 24, 60, 72, 82, 90, 92, 97, 103, 106, 110)
- 11:30 – 13:00** **Palestra 2 (videoconferência)**
Education 20/20 Meets Education 3.0: Visions of Our Changing Learning World. Curt Bonk,
Professor of Psychology and Technology, Indiana University, Bloomington, USA.
- 13:00 – 14:00** **Almoço**

APRESENTAÇÃO DE FULL PAPERS III

TEMA 5 APRENDIZAGEM COM FERRAMENTAS DIGITAIS II

14:00 – 14:15 Using Coding Dojo with Mobile Game Development to Engage Students to Learn Programming. Angelo Jesus / Gislaíne Silva / Ismar Silveira. Brasil.

14:15 – 14:30 Done: Uma ferramenta de suporte à aprendizagem colaborativa de programação utilizando técnicas do Coding Dojo. Giselle Costa, Anderson Cruz, Thaís Castro, Bruno Gadelha. Brasil.

14:30 – 14:45 MatLIBRAS Racing: Um Jogo Educativo para o Aprendizado de LIBRAS. Herleson Pontes, João Batista Furlan Duarte. Brasil.

14:45 – 14:55 Perguntas

TEMA 6 TICS E METODOLOGIAS PARA MELHORAR A APRENDIZAGEM II

14:55 – 15:10 Arquiteturas Pedagógicas: revisão de conceitos e suas aplicações na educação brasileira. Patrícia Jantsch Fiuza, Roberta Ribas Mocelin. Brasil.

15:10 – 15:25 Ensino de Provas por Indução em Grafos utilizando uma Ferramenta Visual de Algoritmos. Frederico Carvalho, Flávio Borges, Gecirlei Silva, Thiago Borges, Esdras Bispo Jr. Brasil.

15:25 – 15:40 Design Thinking em Situações de Ensino-Aprendizagem. Alexandre M. Rangel, Claudia Lage Rebello Da Motta. Brasil.

15:40 – 15:55 Learning analytics: exploración de patrones de uso en Moodle y su relación con los estilos de aprendizaje. Francisco Larco, Juan Herrera. Chile.

15:55 – 16:05 Perguntas

- 16:05 – 16:35** **Coffee Break**
Pôsteres 4 - Short Papers e Software Educacional
(26, 65, 93, 105, 116, 130, 133, 140, 144, 149, 159)

APRESENTAÇÃO DE FULL PAPERS IV

TEMA 7 APRENDIZAGEM COM FERRAMENTAS DIGITAIS III

16:35 - 16:50 Math Blaster: Um artefato educacional lúdico baseado em hardware livre. Daniel de Sant'Anna Martins, Fábio Ferrentini Sampaio. Brasil.

16:50 - 17:05 Utilizando Games Inteligentes para Analisar a Dinâmica dos Processos Mentais Durante a Pré-Tarefa. Ana Paula Pimentel, Claudia Motta. Brasil.

17:05 - 17:20 MaRE: Mapeamento da Rota de Estudo na Web. Alessandro Costa Duarte, Daniela D S Bagatini, Rejane Frozza, Maria Cristina Villanova Biasuz. Brasil.

17:20 - 17:35 Augmented Reality (AR) in Biology and Environmental Sciences Education: the State of the Art. Frederico Coelho Krause, Gilberto Lacerda Santos. Brasil.

17:35 - 17:50 A Framework for Peer Assessment in Programming Classes. Elias Silva De Oliveira, Lucas Andrade, Marcos Spalenza, Matheus De Araújo Nogueira, Márcia Gonçalves De Oliveira. Brasil.

17:50 - 18:00 Perguntas

Quinta-feira, 30 de Novembro

08:00 - 11:00 **Minicurso 2**
Evaluating E-Learning. Thomas C. Reeves, Ph.D. Professor Emeritus of Learning, Design, and Technology College of Education, University of Georgia, USA.

11:00 - 11:30 **Coffee Break**
Pôsteres 5 - Short Papers e Software Educacional
(52, 101, 104, 108, 113, 117, 132, 134, 142, 148, 156)

11:30 - 13:00 **Mesa Redonda**
Present and Future Trends on Computers and Education.
Jaime Sánchez, Professor of Human-Computer Interaction Department of Computer Science, University of Chile, Chile.
Thomas C. Reeves, Professor Emeritus of Learning, Design, and Technology College of Education, University of Georgia, USA.
Curt Bonk, Professor of Psychology and Technology, Indiana University, Bloomington, USA.

13:00 - 14:00 **Almoço**

APRESENTAÇÃO DE FULL PAPERS V

TEMA 8 FERRAMENTAS DIGITAIS PARA A INCLUSÃO II

14:00 - 14:15 Avaliação Empírica de um Aplicativo Móvel que Utiliza o Método Teacch no Aprendizado de Crianças Autistas. Anacilia Vieira, Franciellen Silva, Bruno Bonifácio. Brasil.

14:15 - 14:30 Análise de acessibilidade no Ambiente Virtual de Aprendizagem SOLAR – Um estudo de caso para usuários com deficiência visual. Maria Araújo, Agebson Façanha, Windson Viana. Brasil.

14:30 - 14:45 Tangible User Interfaces; concepts and practice. Javier M. Reyes V., Paola -J Rodriguez C., Ivette Kafure Muñoz. Brasil / Colômbia.

14:45 - 14:55 Perguntas

TEMA 9**TICS E METODOLOGIAS PARA MELHORAR A APRENDIZAGEM III**

14:55 – 15:10 Abordagem de emprego do paradigma dos métodos ágeis na engenharia de um objeto de aprendizagem para divulgação científica: Relato acerca do projeto Pelos Caminhos de Darwin. Gilberto Lacerda Santos, Cláudia Motta, Iara Regina Nocentini André. Brasil.

15:10 – 15:25 Aprendizagem Móvel de Conceitos Introdutórios de Programação: Uma Revisão Sistemática dos Jogos. Leonardo Silva, Itamar Bernado, Daiane Xavier, Everaldo Ferreira, Luis Fernando, Aline Rocha, Miguel Vitorino. Brasil.

15:25 – 15:40 Mapas Conceituais de Referência: Uma Abordagem do Ponto de Vista do Educador. Wagner Gaspar, Camila Z. Aguiar, Davidson Cury. Brasil.

15:40 – 15:55 Use of Flipped Classroom on High School's Education. Aleksander Ribeiro Hada, Airtton Araújo de Souza Júnior. Brasil.

15:55 – 16:05 Perguntas

16:05 – 16:35

Coffee Break

**Pôsteres 6 - Short Papers e Software Educacional
(161, 173, 176, 177, 179, 187, 191, 195, 197, 200)**

TEMA 7**TICS E METODOLOGIAS PARA MELHORAR A APRENDIZAGEM IV**

16:35 – 16:50 Roteiro SCD para concepção de Videoaulas. Paula Denise Girão Nobre De Souza, Ronaldo Ramos. Brasil.

16:50 – 17:05 A Fast Training Time Algorithm for Object Detection and Classification applied to Interactive Humanoid Robots. Daniel Tozadore, Roseli Romero. Brasil.

17:05 – 17:20 Lousa Digital Interativa e Objeto de Aprendizagem em Aula de Matemática: Análise em uma Turma 1º ano do Ensino Fundamental. Maria Luziene Da Silva Azevedo Bandeira, Raíssa Araújo Da Silva, Rodrigo Rodrigues Melo De Lima, Dennys Leite Maia. Brasil.

17:20 – 17:35 A Gamified System for Task Monitoring and Performance Evaluation Using The Learning Vectors Model. Michelle Cacaís, Gilvandenys Sales, Odmir Filho. Brasil.

17:35 – 17:45 Perguntas

17:45 – 18:00

Encerramento

18:00

Entrega de Certificados

SESSÕES DE PÔSTERES
(Short Papers e Software Educacional)

SESSÃO DE PÔSTERES I:

| # | País | Autores | Título do Trabalho |
|----|----------|---|---|
| 3 | Brasil | Sandra Piovesan / Maiara Gomes / Rosana Wagner | Modelagem do "Sistema Imersivo da Unipampa" Campus Bagé |
| 15 | Brasil | Marize Lyra Silva Passos / Isaura Nobre / Jaqueline Maissiat / Danielli Veiga Carneiro Sondermann | Aprendizagem Ativa e o Uso de Tecnologias Digitais: Reflexões em uma Formação Continuada Docente |
| 28 | Brasil | Graceline De Oliveira / Muriel De Fátima Bernhardt | Ecoagente: protótipo de um jogo educativo destinado à conscientização ambiental |
| 36 | Chile | Francisco Garrido / Oscar Maureira / María José Olivares | Conceptos de investigación educativa y uso de test en Aula virtual: una estrategia para la evaluación formativa. |
| 41 | Brasil | Francisco Celio Da Silva Santiago / Mariana Antônia Santiago Carvalho | LETRÚMERO: alfabetização mediada pela informática |
| 48 | Brasil | Janalivia Carneiro / Danielle Rousy / Clauriton Siebra | An Study on the Use of Student Models as Support to Virtual Adaptive Learning |
| 57 | Colômbia | Fabinton Sotelo Gomez | Use of a framework that integrates educational web resources to the LMS DotLRN to improve the competence in the learning of the present and past simple in the English language |
| 58 | Brasil | Joselice Siebra / Verônica Pimentel | Um Ambiente Virtual de Aprendizagem Imersivo para o ensino de Sistemas Operacionais: uma proposta pedagógica com o uso do CyberOS |
| 62 | Brasil | Franco Gomes Dos Santos / Avanilde Keczinski | Metodologias de Desenvolvimento de Objetos de Aprendizagem Interativos: Uma análise sobre a experiência do usuário em animações multimodais |

SESSÃO DE PÔSTERES II:

| # | País | Autores | Título do Trabalho |
|----|--------|---|---|
| 6 | Brasil | Sandra Piovesan / Rosana Wagner / Claudia Camerini / Maria Do Socorro Marques | Capacitação de Tutores: um Projeto Multicampi |
| 21 | Brasil | Ademar Perfol Junior / Avanilde Keczinski | Ferramentas para a Avaliação de Atitudes na Educação Profissional: Um Levantamento Bibliográfico |
| 27 | Brasil | José Aneilson Sales Lira / Flávia Cristina Gomes Catunda De Vasconcelos | “Player FM” como plataforma para um possível recurso para o Ensino de Química |
| 35 | Brasil | Ederval Cruz | Sala de Aula Invertida: os professores e alunos estão preparados? O uso do Youtube como experiência prática |
| 40 | Brasil | Zenaide C. Silva / Jose A. Buiar / Andrey R. Pimentel / Leandro R. Ferreira | Adaptação da Interface de Objetos de Aprendizagem a partir do Perfil de Personalidade do Aprendiz |

| | | | |
|-----|----------|--|--|
| 44 | Colombia | Oscar Boude / Andres Sosa Neira | Portal educativo que contribuye al Desarrollo Profesional Docente |
| 49 | Brasil | Juliana Arruda / Liliane Maria Ramalho de Castro Siqueira | PRÁTICAS COLABORATIVAS COM O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA |
| 55 | Brasil | José Raul de Brito Andrade / Rigel Souza / Angelo José de Souza Sales / Liliane Machado / Ronei Moraes | Virtualização de uma Série de Serious Games para Apoiar o Ensino e Aprendizagem em Biologia |
| 59 | Brasil | Lucineia Barbosa Da Costa Chagas / Jefferson Ribeiro de Lima / Márcia Gonçalves de Oliveira | Um modelo preditivo no diagnóstico de aprendizagem de programação |
| 131 | Brasil | Eliezio Gomes Queiroz Neto / Oton Braga / Carina Teixeira de Oliveira / Reinaldo Bezerra Braga | Monster in Law: Melhorando o Ensino da Matemática por Meio da Aprendizagem Lúdica |
| 167 | Brasil | Kionnys Novaes / Nayron Moraes Almeida / Cecília Galdino Soares / Luis Fernando Silva | Q-LIBRAS: Um Jogo Educacional que usa LIBRAS para Estimular Alunos Surdos a Aprenderem Química |

SESSÃO DE PÔSTERES III:

| # | País | Autores | Título do Trabalho |
|----|--------|---|--|
| 13 | Brasil | Rosana Wagner / Sandra Piovesan / Liliana Passerino | Solassist Learning: MOOC para formação de professores |
| 24 | Brasil | Leonardo Silva / Diego Freitas / Alana Elias / Alexandre Silva | Aprendizagem mediada por jogos eletrônicos em História do ensino médio: uma revisão sistemática |
| 60 | Brasil | Gustavo A. Elias / Ana Clara S. Carvalho / Caroline S. Araújo | Desenvolvimento de módulo didático para ensino de programação |
| 72 | Brasil | Francisco Alan de Oliveira Santos / Plácido Soares Das Chagas Segundo / Mysael Rômulo Batista de Carvalho | Aplicação de Técnicas de Gamificação na Aprendizagem Preparatória para Concursos |
| 82 | Brasil | Tássia Priscila Grande / Anna Helena Sonego / Ana Carolina Ribeiro / Patricia Behar | O uso de dispositivos móveis na educação: desafios na formação de professores |
| 90 | Brasil | Jailma Silva / Vanessa Dantas | Utilizando Robótica e Energias Renováveis Para Ensinar Conteúdos de Física no Ensino Fundamental |

| | | | |
|-----|--------|--|---|
| 92 | Brasil | Ana Carolina Costa de Oliveira / Maria Das Graças A. Castro / Jamylye Rebouças Ouverney-King | NA MINHA CASA, NA CASA DA MINHA IRMÃ, NO ÔNIBUS: ORTOGRAFIA E APRENDIZAGEM MÓVEL NO SÉCULO XXI |
| 97 | Brasil | Tatyane Silva / Jeane de Melo / Patricia Tedesco | Pensamento Computacional e Criatividade: uma análise da percepção dos discentes sobre a prática docente |
| 103 | Brasil | Danielli A. Lima / Aline F. Zati / Eduardo C. Silva | Análise de dados no Google Classroom para auxiliar na diminuição do distanciamento transacional nas disciplinas da área de Informática |
| 106 | Brasil | Eduardo Gomes / Ketlen K. Teles Lucena / Walfredo Lucena | Diálogo em EaD: material didático baseado em TICs |
| 110 | Brasil | Bruno Much / Brenda Barbosa / Carla Silva / Sandro Silva / Marcio Bigolin / Larissa Da Rosa | USO DE TÉCNICAS DE GAMIFICAÇÃO COMO AUXÍLIO AO ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO |

SESSÃO DE PÔSTERES IV:

| # | País | Autores | Título do Trabalho |
|-----|--------|---|--|
| 26 | Brasil | Marcos Vinicius Mendonça Andrade / Anderson Alves Vianna / Sandra Coelho | Estudo sobre a usabilidade dos portais corporativos direcionados à Comunidade Universitária |
| 65 | Brasil | Luiz Carlos Murakami / André Gomes Pinheiro Pinheiro / Rogério Da Costa Ribeiro / Hugo Osvaldo Acosta Reinaldo | Simulador de negócios: experiência empreendedora prática no curso de administração |
| 93 | Perú | Simón Choquehuayta Palomino / Luis Alfaro Casas / José Herrera Quispe | Entorno de aprendizaje basado en el enfoque de programación neuro- lingüística que potencia el nivel de atención del estudiante |
| 105 | Brasil | Lúcia Paloma Freitas Da Silva / Mychelline Souto Henrique / Karine Maria Evangelista De Souza / Valdeci Danilo Duarte De Souza Arruda / Ivaldir Honório de Farias Junior | FABLES MAKER: UM JOGO EDUCATIVO PARA AUXILIAR O DESENVOLVIMENTO DE PESSOAS COM TEA |
| 116 | Brasil | André Cruz Mendes / Dante Alves Medeiros Filho | Construção Automática de Instrumentos de Avaliação |
| 130 | Brasil | Marcos Vinicius Mendonça Andrade / Anderson Alves Vianna | Análise sob a perspectiva dos usuários do Laboratório Virtual de Ciências: primeiras aproximações |

| | | | |
|-----|--------|---|---|
| 133 | Brasil | Maurício Vieira Dias Júnior / Luís Paulo Leopoldo Mercado | Recursos para a Educação Online com o uso de Learning Analytics |
| 140 | Brasil | Pedro P. Cruz / Rafael G. Rodrigues / Kele T. Belloze / Gustavo P. Guedes | Uma Revisão Sistemática sobre Léxicos Afetivos para o Português do Brasil |
| 144 | Brasil | Jamylle Barros / Jorge Kanda / Anacília Vieira | Aplicação de Técnicas de Usabilidade para Avaliação do Aplicativo Móvel Quimi Analysis |
| 149 | Brasil | Alice Barbosa / Helen Ferreira / Reinaldo Braga / Marcia Viana / Carina Oliveira | Uma Metodologia Lúdica Para Despertar a Aprendizagem Computacional em Ambiente Escolar de Nível Fundamental |
| 159 | Brasil | Camila Desidério / Luciana Azevêdo / Claudiana Oliveira / David Junior / Erivaldo Santos / Filipe Raulino / Raiane Martins / Rafael Martins / Luiza Siqueira / Apuena Gomes / Dennys Maia | “Travessia”: jogo educativo para a Educação em Sexualidade |

SESSÃO DE PÔSTERES V:

| # | País | Autores | Título do Trabalho |
|-----|-------------------|---|--|
| 52 | Brasil / Portugal | Rannyelly Rodrigues De Oliveira / Maria Helena De Andrade / Gilvandenys Leite Sales / João Batista Da Silva / José Alberto Lencastre / Francisco Regis Vieira Alves | OA “Decifrando enigmas com os Inteiros”: um Objeto de Aprendizagem e sua concepção para o ensino de Matemática |
| 101 | Brasil | Jaqueline Amorim Silva / Mychelline Henrique Souto | Alfaparm: um Jogo Educacional de Língua Portuguesa, desenvolvido com base na taxonomia de Bloom e no behaviorismo |
| 104 | Brasil | Luciane Magalhães Corte Real / Clarice Fernandes | Mesa digital, instrumento facilitador de aprendizagem para crianças com habilidades motoras reduzidas |
| 108 | Brasil | Marcello Lasneaux / Gilberto Santos | A operacionalidade e eficácia de testes online como avaliação no ensino médio: a e-prova |
| 113 | Brasil / Colômbia | Fabiane Barili / Marla Alejandra López Cerón / Marta Rosecler Bez / Juliano Varella de Carvalho / Néstor Darío Duque Méndez | Conhecendo regiões da Colômbia através de um ambiente 3D |
| 117 | Brasil | Luiz Carlos Murakami / Clemilson Da Costa Santos / Ernesto Trajano de Lima / Antonio José De Melo Leite Júnior | Estudo de Caso Ensino " Harpa Laser " |
| 132 | Brasil | Luiz Alexandre Gomes / Daniel Cavalcante / Francisco Oliveira / Paulo Maia | Editory: uma Ferramenta de Autoria para Criação de Conteúdo Acessível para Educação a Distância |
| 134 | Brasil | Marcelo Lima Freire / Francisco Gêvane Muniz Cunha / Antonio Wendell de Oliveira Rodrigues | Uma proposta de visualização de interação em fórum com uso de grafo |
| 142 | Brasil | Daniel Tozadore / Roseli Romero | Comparação de Técnicas de Reconhecimento de Imagens para aplicação em Robô Humanoides em Atividades Interativas Educacionais |

| | | | |
|-----|--------|--|---|
| 148 | Chile | Luis Cárcamo Ulloa / Matthieu Vernier / Eliana Scheihing / Matias Aravena / Javier Pérez | Sophia una Herramienta para la Construcción y Análisis de Casos Noticiosos en la Enseñanza del Periodismo |
| 156 | Brasil | Genarde Trindade / Dayane de Souza / Jhonathan Oliveira | RAAM: Aplicativo de Realidade Aumentada para Apoiar o Ensino sobre as Mesorregiões do Estado do Amazonas |

SESSÃO DE PÔSTERES VI:

| # | País | Autores | Título do Trabalho |
|-----|----------|--|---|
| 161 | Brasil | Rafael Andrade / Esdras Bispo Jr. | Uso de Sistemas de Hipermedia Adaptativa na Aplicação de Testes Vocacionais Automatizados |
| 173 | Brasil | Victor Amaral Freitas / Sheyla Natália de Medeiros / Hercilio de Medeiros Sousa | Importância do software Vlibras no processo de aprendizagem de pessoas com deficiência auditiva |
| 176 | Brasil | Eliziana Machado / Cleyton Candido | Software Luz do Saber Infantil: Recurso Didático Alfabetizador |
| 177 | Brasil | Henrique Marafija Martins / Leila Araújo Santos / João Otávio Cadó de Matos | MindBook: Plataforma de Produção, Gestão e Compartilhamento de Conhecimento |
| 179 | Brasil | Edilene Cândido Da Silva / Eduardo Silva Dos Santos / Luciana Da Silva Moraes / Monielle Gomes Da Silva Do Amaral / Paulo Guilherme Muniz Cavalcanti Da Cruz / Raíssa Araújo Da Silva / Rodrigo Rodrigues Melo de Lima / Tobias Ferreira Da Rocha Neto / Zeldia Simplicio de Sales Caldas / Dennys Leite Maia / Apuena Vieira Gomes / Marília Gabriella Lima Lira Da Silva | Desenvolvimento colaborativo de objetos digitais de aprendizagem e sua usabilidade pedagógica na abordagem interdisciplinar do tema Depressão em contextos educacionais |
| 187 | Brasil | Gilson Celso Rodrigues Filho / Marcos Túlio Gomes Da Silva Júnior / Ana Carolina Costa de Oliveira | Robótica na Graduação: Pré-Conceitos e Considerações. |
| 191 | Brasil | Enoque Calvino Melo Alves / Socorro Vânia Lourenço Alves / Luan Ferreira Cabral / Raimundo Augusto Rego Rodrigues Junior | Módulo de programação baseada em blocos para a Plataforma Jabuti Edu com Blockly |
| 195 | Chile | Priscilla Cabrera | Trabajo Colaborativo y Twitter: Estado del Arte sobre el Desarrollo de Habilidades de Comunicación e Información |
| 197 | Perú | Elmer Vilcazan / Miguel Angel Contreras Benitez / Klinge Orlando Villalba Condori / Isabel Sofia Salazar Morales | Tecnología de la Información y Comunicación en Educación física: Aproximaciones a la formación docente |
| 200 | Colômbia | Gloria Cecilia Rios Muñoz / Diana María Montoya R. | Estrategia de Aula para Flexibilización curricular en niños con NEE |