

## **XXII Ciclo de Palestras Novas Tecnologias na Educação**

### **Artigos selecionados**

1. Problematização dos MOOC na atualidade: Potencialidades e Desafios
2. Uma Abordagem Interativa de Aprendizado Baseado nas Plataformas Curumim e Android
3. COLMEIAS: Uma Estratégia Didático-Pedagógica que Interliga as Aprendizagens Móvel, Colaborativa e Significativa
4. Um objeto de aprendizagem com ênfase no planejamento para o Moodle
5. Ensino de programação utilizando jogos digitais: uma revisão sistemática da literatura
6. Repercussões de um projeto de monitoria em um laboratório de informática para a formação dos monitores
7. Uma Proposta de Material Didático Segundo as Características do m-learning
8. Perfil Bibliométrico da Produção Científica da Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância no período de 2002 a 2012
9. As tecnologias e sua utilização desvinculada da prática pedagógica na Educação Infantil
10. Uma Ferramenta Baseada em Juízes Online para Apoio às Atividades de Programação de Computadores no Moodle
11. Utilização de processamento de linguagem natural e ontologias na análise qualitativa de frases curtas
12. O QUE LEVA ALGUÉM A QUERER SER PROFESSOR? Em blogs e no Facebook, narrativas de professores em formação inicial contam sobre as escolhas pela profissão
13. GAES Guia de Acesso ao Ensino Superior
14. Aprendizagem e Construção de Conhecimento em cursos EAD
15. A utilização de tecnologias nos primeiros passos na arte da pesquisa: uma experiência de modelagem
16. Geometria Dinâmica em tablets: Estudo de caso com o aplicativo GeoGebra
17. O Espaço Paulo Freire do FISL como lócus de compartilhamento de conhecimento e aprendizagem colaborativa
18. Desenvolvimento e Avaliação do Jogo Duchsville para Apoiar o Processo de Aprendizagem Nutricional: estudo de caso com adolescentes com distrofia muscular de Duchenne
19. Generic OER Factory: Uma Ferramenta de Autoria para Adaptação dos Recursos Educacionais Abertos aos Novos Ambientes Virtuais de Aprendizagem
20. Modelo para Classificação de Perfil de Usuários em Ambientes Complexos de Aprendizagem: Uma proposta pela Rede de Saberes Coletivos (ReSa)

21. LIFE-UNIPAMPA: uma proposta de atividades transversalizadas pelas TIC
22. Realidade Aumentada Aplicada ao Ensino e Aprendizagem do Campo Magnético de um Ímã em Forma de Ferradura
23. Virando o jogo: o estudo do gênero videogame na escola
24. A possibilidade do uso da teoria sócio histórica nos mundos digitais virtuais 3D.
25. Usando Mineração de Texto como Suporte ao Desenvolvimento de Resumos no Ensino Médio
26. Avaliação formativa das competências e habilidades: instrumentação para jogos digitais
27. Comunicação e Interação no Ensino Através do Uso de Redes Sociais Virtuais
28. Análise do Programa de Inclusão Digital Navegapará em Escolas da Rede Estadual do Município de Belém
29. Um Sistema de Following para ampliar a interação em Comunidades de Prática
30. Depósito de objetos de aprendizagem em repositórios a partir da integração com ambientes virtuais de aprendizagem
31. Tutoria Virtual Baseada em Sistemas Multiagente
32. Um Ambiente Inteligente e Colaborativo de Apoio à Produção Acadêmica
33. Percepção dos Alunos a respeito da Inclusão de Tecnologias Digitais no Ensino Público
34. Construção de Objetos de Aprendizagem a partir de um software de Geometria Dinâmica: uma proposta de capacitação para professores de Matemática
35. Práticas Docentes Atualizadas na Ecologia Digital
36. Desenvolvimento de um repositório de Objetos de Aprendizagem utilizando Bancos de Dados NoSQL
37. Os egressos do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da Universidade Federal de Santa Maria e as TIC: um estudo exploratório
38. Desenvolvimento de um simulador controlado por interface cérebro-computador não invasiva para treinamento na utilização de cadeira de rodas
39. Microcomputador re-configurável em FPGA para ensino de Arquitetura de Computadores na Ciência da Computação
40. A influência das TIC na (re)configuração de Modelos de EaD tradicionais para Educação online
41. Sistema Híbrido de Recomendación aplicado a Repositorios y Federaciones de Repositorios de Objetos de Aprendizaje

42. Rádio Web Interativa: O Streaming da Educação Virtual
43. Ferramenta Web para Criação, Disponibilização, Descrição de Metadados OBAA e Empacotamento SCORM de Objetos de Aprendizagem
44. Ensino de algoritmos apoiado pelo uso de jogos educativos digitais
45. Um Estudo de Caso Exploratório sobre a Internalização de Conceitos sobre Eletrostática: A influência da Hiperultura e Mediação Digital
46. Fluência Tecnológico-Pedagógica (FTP) dos Tutores
47. Letramento digital: levantamento de pesquisas em bases de dados brasileiras
48. Secretaria Virtual: uma proposta de virtualização utilizando mundos virtuais / OpenWonderland (Fase I)
49. Learning Strategies Used by Students from the Course of Pedagogy of a Public College in the State of Paraná Offered as Distance Learning
50. Apoio ao letramento infantil por meio de construção de narrativas empregando uma ferramenta de mineração textual
51. Avaliação de usabilidade do Sistema Tutor Inteligente X
52. Tecnologia na aula de matemática: a importância do potencial semiótico.
53. Facilitando a análise de Dados Educacionais através de Ferramentas de Visualização
54. Os Objetos de Aprendizagem e o Desenvolvimento das Habilidades Espaciais
55. Avaliação de Ambiente Virtual de Aprendizagem com o uso do SUS - System Usability Scale
56. Reflexões sobre o raciocínio lógico ao aprender a programar no Squeak Etoys
57. Papel de Tutores em Cursos Desenvolvidos na Modalidade de EAD
58. Um Sistema para Classificação de Objetos de Aprendizagem MCS - Multimodality Classification System
59. Representações Mentais de Representações Espontâneas dos Estudantes e Representações após Utilização de Softwares
60. Eduquito: ferramentas acessíveis no processo de ensino/aprendizagem de um aluno com paralisia cerebral
61. Reflexões sobre a lousa digital como recurso pedagógico a partir da abordagem sociointeracionista
62. RSKManager Um Jogo para Apoiar o Ensino de Gerência de Riscos em Projetos de Software

63. Projeto UCA-Assistiva: mapeamento e avaliação de ferramentas assistivas nos laptops educacionais do PROUCA
64. Avaliação da Aplicação da Aprendizagem Baseada em Problemas na Disciplina de Interação Humano e Computador de curso de Engenharia de Software