

TISE 2013
Trabalhos Aceitos

I. Full Papers

1. Geoenseñanza's Portal: An Offer of Learning on the Natural Risks
2. Formacao de Professores para Atuar na EAD
3. Metodologia de avaliação para software educativos em função das estruturas lógico-matemáticas
4. Evaluación del Impacto del Programa OLPC sobre los procesos de mejoramiento de la educación pública
5. Literatura infantil como estratégia para uso do laptop educacional em escolas alagoanas: relato de experiência
6. FALIBRAS-WEB: Acessibilidade de pessoas surdas na Web em LIBRAS utilizando Design Colaborativo
7. Use of Social Networks and Complexity for Enhancement of Learning Academic in Supervised Internships: A Internalization by Doing
8. Mediação pedagógica em Ambiente Virtual de Aprendizagem com uso de Mineração de Textos
9. Practicas Significativas en Educación Especial: Ambientes de Aprendizaje enriquecidos por las TIC
10. Proposta para Construção de Sequências Didáticas para aulas de Matemática com uma Atividade de Computação Desplugada
11. Uso de Aplicativos em Tablets no Estudo de Sistemas Lineares: percepção de licenciandos em Matemática
12. Educação e Tecnologia: a formação docente inicial para utilização das TIC no curso de pedagogia da Universidade Estadual de Feira de Santana (UEFS)
13. Em busca da Educação Inclusiva na Educação a Distância: reflexões e possibilidades por meio do Universal Design for Learning
14. Integración de TICS en la Docencia Teórica de Una Asignatura de Programación Concurrente
15. Explorando alternativas de apoyo a la educación universitaria: sesión tutorial basada en servicios móviles
16. Jogos Computacionais e Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade: Revisão Sistemática de Literatura
17. A Abordagem Dialógica Freireana na Formação Online de Professores-Tutores
18. Learning Physics with Video Analysis
19. e-Learning for Quechua's Grammar
20. Aplicativo Android para Auxiliar no Desenvolvimento da Comunicação de Autistas
21. Fator Interativo: Uso da Linguagem do Aluno e Estímulo do Pensamento Crítico em uma Disciplina de IHC
22. Caracterización del uso de las TIC en jóvenes chilenos: Juegos y aprendizaje conviven en los hogares
23. Três Olhares sobre a Inserção de Laptops Educacionais na Modalidade 1:1: gestão, professores e família.
24. Acessibilidade em Redes Sociais Temáticas
25. Diseño Modelo b-learning de asesoría pedagógica TIC sincrónica para docentes

26. Metáforas Aplicadas ao Design de Interação no Ensino de IHC (Interação Humano-Computador)
27. Eduativo – Possibilidades de Interação para Pessoas com Deficiência Auditiva em Software Educacional
28. Desarrollo de Habilidades Cognitivas en Preescolar a través del Uso del Eblocks
29. Autoregulação Aprendizagem na Educação a Distancia Online
30. Software Colaborativa, aportes cualitativos
31. CC: Um Objeto de Aprendizagem para Alfabetização em Português de Surdos
32. Da pesquisa à ação: conectando pressupostos teóricos e pedagógicos no desenvolvimento de um jogo de Inglês interdisciplinar em 3D
33. Proposta de um modelo preditivo para avaliação da acessibilidade em softwares educativos: um estudo de caso sobre o “Menino Curioso”.
34. Batalha de Vetores Virtual: uma proposta de jogo pedagógico para o ensino de biociências
35. HEDEG - Heurísticas para Avaliação de Jogos Educacionais Digitais
36. Regras sintáticas livres de contexto na correção automática de Unidades de Leitura
37. PROUCA: Problematizando a Experiência Brasileira 1:1 na Perspectiva da Inclusão Escolar e Sociodigital
38. English 3D: Uma proposta de curso de Inglês a distância no projeto LabEON
39. BO@S IDEI@S: Repositório de Boas Práticas
40. MOUSEKEY, Teclado Virtual Silábico-Alfabético: Tecnologia Assistiva para Pessoas com deficiência Física
41. A Matemática do Squeak Etoys e a Educação Matemática: uma perspectiva de Projetos de Aprendizagem.
42. Avances, Experiencias y Futuro de los Textos Escolares Digitales
43. Mineração Textual e Produção de Fanfictions no Ensino de Língua Estrangeira
44. Tecnologia Assistiva: Um survey com portadores de deficiência visual em ambiente virtual de aprendizagem a partir do Modelo TAM
45. Um Editor Colaborativo para Descrição de Aventuras Pedagógicas Locativas com Realidade Ampliada
46. Modelo Inteligente de Gestión de Aprendizaje Personalizado
47. Acessibilidade na Web no Brasil: percepções de usuários com deficiência visual e de desenvolvedores Web
48. Caracterización de los procesos de implementación y uso de las aulas virtuales en la Facultad de Educación
49. Tecnologías basadas en audio para la navegación de aprendices con discapacidad visual en la ciudad
50. HTMaster: uma ferramenta para apoio ao ensino e aprendizagem de Modelos Hierárquicos de Tarefas

II. Software Educativo

1. Aprendendo com as sílabas: software de apoio ao aprendizado de crianças com dislexia
2. TEDI: Textos Escolares Digitales Interactivos
3. Dyseggxia o Piruletras: Ejercicios Lingüísticos para la Reeducción de la Dislexia en un Juego para Tableta

III. Pósters

1. Eduquito: Um ambiente virtual de aprendizagem (AVA) na relação comunicativa de alunos incluídos e de seus professores do Ensino Fundamental
2. Pedagogical architectures and web resources in the teaching-learning of programming
3. Avaliação de Software Livre Educacional: Investigando o potencial de utilização do KDEdu nos anos iniciais do Ensino Fundamental
4. Construção do objeto de aprendizagem Paciência como recurso didático para o ensino da disciplina Estruturas de Dados
5. Cognição e Afetividade em Ambientes Virtuais de Aprendizagem para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental
6. Avaliação de Usabilidade de Sistemas sob a Ótica da Estruturação Conceitual Hierárquica
7. Deficiência Visual: Capacitação dos Docentes do Curso Técnico em Informática
8. Jogando com a Realidade Aumentada e Aprendendo LIBRAS
9. Uso de un ambiente virtual competitivo para el aprendizaje de algoritmos y programación - Experiencia en la Universidad Nacional de Colombia
10. Pensando a Educação no Contexto das Novas Tecnologias
11. Metodologia de Ensino para a Disciplina de Linguagens Formais e Autômatos
12. MCS - Multimodality Classification System: Classificando Objetos de Aprendizagem quanto à Multimodalidade
13. Ferramenta para apoio ao ensino de programação com introdução a orientação a objetos
14. A Importância do Estudo da Lógica Programação para o Desenvolvimento Cognitivo desde a Infância
15. Letramento Digital do Lúdico à Aprendizagem Apropriação do Laptop Educacional do PROUCA por Adultos e Crianças em Fase de Pré-Alfabetização
16. Frases na Gangorra: objeto de aprendizagem de língua portuguesa
17. Domínio Sócio-cultural: Uma abordagem para a ação pedagógica a partir de um Objeto de Aprendizagem
18. E-TIC-TANDO A ESCOLA: possibilidades do uso da web na Educação Infantil
19. O Blog como Instrumento Pedagógico na Disciplina Língua Portuguesa: motivação e inovação nas aulas de Ensino Médio
20. A investigação e a representação digital no processo de abstração na construção dos conceitos de Matemática
21. PensaQui: a concepção de um Objeto Educacional sobre as Transformações Químicas
22. Ofício de aluno na educação a distância sob a égide da legislação reguladora da EaD no Brasil
23. Tendências na inserção de dispositivos móveis na educação: uma revisão de literatura internacional
24. Proposta de metodologia de capacitação docente para o uso das TICs no processo de ensino-aprendizado
25. Apoio ao planejamento de carreira a distância
26. Análise semiótica de um fórum: construção de sentido em contexto digital sobre Cultura da Paz
27. Perspectivas Pedagógicas para a Engenharia do Conhecimento
28. A codificação no espaço de aprendizagem digital escrita pelos estudantes: uma forma de aprender a aprender Matemática
29. Recomendando Conteúdos Extras para Programas Educativos na TV Digital
30. Uma Ferramenta de Auxílio ao Processo de Ensino-Aprendizagem para Disciplinas de Programação de Computadores

31. Jogos Sociais Digitais como Ambiente de Aprendizagem de Língua Inglesa
32. Moodle em Nuvem: Educação à Distância Auxiliando Progressão Parcial em Escola Pública
33. Trabalho de Conclusão de Curso a Distância: Aspectos Quantitativos da Utilização do Ambiente Virtual de Aprendizagem pelos Orientadores
34. LVRC - Laboratório Virtual web para o Ensino de Redes de Computadores no Moodle
35. Squeak Etoys & Lógica: refletindo sobre o uso do comando Teste em sala de aula
36. Sana Que Sana: Una Experiencia de Gestión Colaborativa del Conocimiento a partir de Mapas Conceptuales
37. Aplicación de un Modelo Pedagógico de Gestión del Conocimiento para la interculturalidad en escuelas
38. Os simuladores de negócios no contexto da aprendizagem experimental
39. Análise das Interações Online Assíncronas dos Aprendizes de um Curso de Computação a Distância
40. Análise do comportamento do aluno através de técnicas de web analytics e sua proposta de representação interativa em um ambiente e-learning
41. Projeto e Desenvolvimento de um Módulo de Atividades Sociais para o Ambiente Moodle Utilizando a Metodologia OOADM
42. CompDoc: Um objeto de aprendizagem sobre competências docentes para a Educação a Distância
43. eDiVo - Potenciando Habilidades Espaciales con Vehículos Aéreos No Tripulados.
44. Proposta de arquitetura pedagógica para um curso EAD de análise de demonstrações contábeis
45. A Informática na Construção do Conhecimento em Língua Inglesa
46. Primeira avaliação do projeto piloto para uma Rede Social Educacional do Município de Novo Hamburgo
47. A Inserção do Laptop na Escola Rural: perspectivas de inclusão e emancipação digital
48. O uso de Softwares Educativos no ensino Biotecnologia – um estudo de caso em uma escola Estadual no Estado de Minas Gerais
49. Programa Cativar - Educação do Campo e TIC's
50. Integrating Virtual Worlds and Virtual Learning Environments through Sloodle: from theory to practice in a case of study for teaching of algorithms
51. Análise das Interações de Alunos em Atividades de Grupo: Percepção de Afetividade em um AVEA
52. Estratégias Pedagógicas para a Educação a Distância: um olhar a partir dos estados de ânimo do aluno
53. Desenvolvimento de Um Aplicativo Integrado ao Facebook e ao Sistema do Projeto IGUAL para Compartilhamento e Recomendação de Objetos de Aprendizagem
54. Utilização de Planilhas Eletrônicas no Ensino de Resistência dos Materiais
55. Jogos Sérios na Educação: Uma Abordagem para Ensino-Aprendizagem de Redes de Computadores (Fase I)
56. SEAC 2.0 - Uma Aplicação Web de Simulação Gráfica para Ensino de Arquitetura de Processadores
57. Syncretic texts and digital literacies: blogging in teaching EFL at the public school
58. Estudo sobre métrica avaliativa da aprendizagem: uma integração entre lógica de fuzzy, mapa conceitual e taxonomia educacional
59. Strategies for Teaching Based on Academic Personality Types

60. VisuAlg: Estudo de Caso e Análise de Compilador destinado ao ensino de Programação
61. Iniciação científica: um contexto para integração das tecnologias digitais ao currículo
62. Contos e encantos: leitura e escrita em/na/da rede
63. Sloodle: um ambiente virtual de ensino aprendizagem em três dimensões - Um estudo de caso no ensino superior.
64. Robótica Pedagógica: uma experiência construtiva
65. Incorporación de TIC en Práctica Profesional: Una Experiencia en Pedagogía en Matemáticas e Informática Educativa de la Universidad UCSH
66. Metodologia Ativa para Aprendizagem Significativa com Apoio de Tecnologias Inteligentes
67. Televisão Digital no Contexto Educacional
68. Educação Pública e Opção pelo Software Livre nas Escolas Estaduais de Porto Alegre
69. Proposta de Ampliação de Acessibilidade em Framework para Aplicações Web
70. História da Computação através de um Museu Virtual 3D: monitorando as interações dos estudantes através do plug-in Sloodle Tracker
71. O Twitter como Instrumento de Mediação no Ensino de E/LE - Espanhol Língua Estrangeira.
72. Contribuições do Processo de Metareciclagem na Mediação das Relações entre Educação e Tecnologias
73. GameLearning e suas Contribuições ao Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle
74. Inclusão Digital de Idosos: Possibilidades e Desafios para o Envelhecimento Ativo
75. Laboratório Virtual de Aprendizagem: uma experiência em mecânica dos fluidos na Engenharia.
76. Software educativos gratuitos para conteúdos de números e operações
77. Web-Math: catálogo online com software educativos gratuitos de matemática
78. Software educativos gratuitos para o ensino de matemática
79. Software gratuitos de Geometria Dinâmica
80. Desenvolvimento de Projetos de Aprendizagem com a Utilização da Ferramenta Scrumme
81. New challenges for informatics : design and implementation of a mobile system dedicated to improve oral health conditions
82. AD3W – Um Simulador Educacional para Análise de Dependências de Dados em Nível de Instrução
83. Um aplicativo móvel para treino de memória em idosos: desenvolvimento e avaliação
84. Usabilidade em Interfaces para TV Digital: Cores vs. Direcionais
85. O Jogo Digital como Motivador do Interesse pela Literatura Brasileira em Alunos do Ensino Médio
86. Eu-Aedes: Um Jogo para Explorar a Dengue do Ponto de Vista dos Mosquitos
87. Um projeto de Educação Corporativa a Distância em uma Universidade no sul do RS: da concepção à ação
88. TERRAEDU: uma Abordagem Baseada em Jogos para a Educação Ambiental na Amazônia
89. Mineração de texto e multimodalidade representacional aplicadas à aprendizagem de conceitos científicos
90. Ferramenta Web para Disponibilização, Empacotamento e Descrição de Objetos de Aprendizagem

91. Promovendo a robótica educacional para estudantes do ensino médio público do Brasil
92. Tecnologias Assistivas para Alunos Cegos na Educação Matemática
93. Desenho pedagógico de um Programa de Extensão EaD
94. Protótipo de um ODA para Aplicação de Métodos de Ensino em Montagem e Manutenção de Computadores
95. Análise de uma Rede Social como Ferramenta de Auxílio para Inclusão Digital de Idosos
96. Requisitos Não Funcionais no Desenvolvimento de Software Educacional: Um Estudo Utilizando Grounded Theory
97. A construção de espaços e materiais digitais para a educação matemática: a Modelagem Geométrica no Ensino da Geometria
98. Atlas: Avaliação como Autoria e Criação
99. Possibilidades de uso de software educacional no processo de ensino e aprendizagem do aluno surdo
100. Sets, Actors and Acts of learning in Social Networks
101. Mídias Digitais na Educação a Distancia Online
102. A Bayesian Classifier to Automatic Correction of Portuguese Essays
103. O Uso da Tecnologia Móvel para o Auxílio ao Aprendizado de Crianças com Deficiência Auditiva
104. TouchAir–Biblioteca de componentes visuais GUI voltados para aplicações controladas por gestos
105. Um sistema de Apoio a Decisão Baseado em MiniMax para um Jogo de Estratégia em Administração Rural
106. Uso de Ontologias e SWRL para ensino personalizado baseado em Estilos e Teorias de Aprendizagem
107. Sistema de Controle de Acesso Veicular Gerenciado por QRCODE
108. Design de Interação, Design Experiencial e Design Thinking: A tríade que permeia o escopo de desenvolvimento de sistemas computacionais interativos
109. Inclusão Digital de Povos Indígenas na Educação Escolar
110. Comunidades Virtuales de Aprendizaje en contextos indígenas aplicando un Modelo de Gestión del Talento
111. Usando a linguagem Scratch e a plataforma Arduino para implementar uma abordagem metodológica baseada em aprender fazendo
112. Rede Social Virtual para Aprimorar a Aprendizagem: Processo de Desenvolvimento do site Aprender em Rede
113. Diseño y producción del material multimedia para niños y niñas "Aventura en la Isla del Coco"
114. GREI: Generador de Recursos Educativos Interactivos
115. Concepção de Jogos Educacionais Sensíveis ao Conteúdo