

Caros participantes do I Simpósio Internacional e IV Nacional de Tecnologias Digitais na Educação. Informamos que todos os artigos aceitos (independente da apresentação serão publicados nas atas do evento bem como num e-book, ambos com ISBN (distintos) e os melhores trabalhos selecionados pela comissão do simpósio irão aparecer em cadernos especiais de algumas revistas. A seguir a lista dos artigos selecionados. Posteriormente os autores serão notificados para adequar seus trabalhos às normas da revista. Abraço a todos e obrigado pela participação.



Revista Tecnologias na Educação

<https://tecedu.pro.br/>

ISSN: 1984-4751

1. EDUCAÇÃO VIRTUAL E MARKETING DIGITAL: UMA ANÁLISE A PARTIR DO PERFIL "EFEITO ORNA", NO INSTAGRAM
2. TECNOLOGIAS NO ENSINO JURÍDICO: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O PJE ENQUANTO FERRAMENTA DIDÁTICA
3. INSTAGRAM AS A COLLABORATIVE VIRTUAL LANGUAGE LEARNING ENVIRONMENT TO FOSTER EFL LEARNERS' WRITING SKILLS
4. LIVROS DIGITAIS E GERAÇÃO ALPHA: O CONTRIBUTO DO DESIGN DA INFORMAÇÃO PARA A LEITURA E O APRENDIZADO
5. TECNOLOGIAS DIGITAIS E METODOLOGIAS ATIVAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: A RELEVÂNCIA DAS TIC PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA
6. AS CONEXÕES ON-LINE, EDUCAÇÃO, CULTURA E A FORMAÇÃO DE SI: OS HIBRIDISMOS ENTRE O REAL E O VIRTUAL
7. A FILOSOFIA E OS DESAFIOS DA EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA: UMA ANÁLISE DO USO DA WEBQUEST COMO FERRAMENTA EDUCACIONAL PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM
8. GAMIFICAÇÃO EM BIBLIOTECAS: PERSPECTIVAS E POSSIBILIDADES DAS ESTRATÉGIAS GAMIFICADAS EM BIBLIOTECAS ESCOLARES
9. PERSPECTIVAS SOBRE TECNOLOGIAS UTILIZADAS NA PRÁTICA FORMATIVA
10. "ENXERGANDO" LONGE A PARTIR DAS RECOMENDAÇÕES DO W3C: POSSIBILIDADES ACESSÍVEIS PARA PESSOAS COM BAIXA VISÃO NA WEB

11. EXPERIÊNCIA COM TECNOLOGIAS DIGITAIS EM MUSEUS E EDUCAÇÃO NÃO-FORMAL: O CENTRO DE PESQUISA DE HISTÓRIA NATURAL E ARQUEOLOGIA DO MARANHÃO
12. A APRENDIZAGEM POR MOBILIDADE NA EDUCAÇÃO FORMAL E A INTERATIVIDADE POR MEIO DA PLATAFORMA SCULES LMS
13. DEFINIÇÃO DE MODELAGEM DE SISTEMAS PARA JOGOS SÉRIOS
14. SIMULAÇÃO DE TIPAGEM SANGUÍNEA COM USO DE TDIC: CONTRIBUIÇÕES PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS
15. O CENTRO HISTÓRICO DE SÃO LUÍS COMO ESPAÇO EDUCATIVO E DE DIVERSIDADE CULTURAL: CONTRIBUIÇÕES DA CARTOGRAFIA DIGITAL MEDIADA PELO APLICATIVO GOOGLE MY MAPS
16. JOGOS DIGITAIS COMO MECANISMOS DE INTERAÇÃO NOS MUSEUS VIRTUAIS
17. O TWITTER E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA PRODUÇÃO DE MICRONARRATIVAS NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL
18. EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: A SALA DE AULA INVERTIDA COMO CAMINHO PARA A FORMAÇÃO INTEGRAL NOS INSTITUTOS FEDERAIS
19. TECNOLOGIAS DIGITAIS NA AVALIAÇÃO DE PRODUÇÃO ORAL EM LÍNGUA ESTRANGEIRA: EXPERIÊNCIA COM APRENDIZES DE LÍNGUA INGLESA
20. A RELEVÂNCIA DA MOBILE LEARNING NO PROCESSO DE AQUISIÇÃO E APRIMORAMENTO DE SEGUNDA LÍNGUA
21. MOBILE LEARNING COMO RECURSO NA SALA DE AULA: A UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO GOSOAPBOX
22. EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: O APARELHO CELULAR COMO RECURSO DIDÁTICO EM SALA DE AULA NO MUNICÍPIO DE LÁBREA - AM



Revista Tecnologia Educacional - ISSN: 0102-5503

<http://abt-br.org.br/revista/>

1. PENSAMENTO COMPUTACIONAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA: REFLEXÕES SOBRE A FORMAÇÃO DOCENTE
2. A CONSTRUÇÃO DE AMBIENTES PESSOAIS DE APRENDIZAGEM (PLES) POR PARTE DE NATIVOS E NÃO NATIVOS DIGITAIS NO ENSINO SUPERIOR

3. DENTRO E FORA DOS JOGOS: REFLEXÕES SOBRE A APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO.
4. TECNOLOGIAS DIGITAIS E A COLABORAÇÃO EM CONTEXTO EDUCATIVO
5. PRODUÇÃO DE APLICATIVO PARA O ENSINO DOS CONCEITOS GEOGRÁFICOS: DE CONSUMIDORES A PRODUTORES DE INFORMAÇÕES
6. SMARTPHONES EM SALA DE AULA: A RELAÇÃO DOS PROFESSORES COM AS TECNOLOGIAS DIGITAIS MÓVEIS NAS ESCOLAS BRASILEIRAS
7. LITERATURA INFANTIL DIGITAL: INSTRUMENTO PARA O APRENDIZADO E PARA O EDUTINAMENTO
8. PEER INSTRUCTION COM O APOIO DO KAHOOT NAS AULAS DE HISTOLOGIA
9. ESTUDO SOBRE ESTILOS DE APRENDIZAGEM EM UM CURSO DE PEDAGOGIA NA MODALIDADE A DISTÂNCIA.
10. DIGITAL STORYTELLING: REPENSANDO PRÁTICAS NA EDUCAÇÃO



REVISTA QUERUBIM - ISSN 1809-3264

[HTTP://WWW.REVISTAQUERUBIM.UFF.BR/](http://www.revistaquerubim.uff.br/)

1. RECONSTRUINDO IDEIAS PRÉVIAS EM EQUILÍBRIO QUÍMICO POR MEIO DA TECNOLOGIA
2. O USO DO GOOGLE APPS FOR EDUCATION COMO MEDIADOR DO PROCESSO DE ENSINO NOS CURSOS TÉCNICO EM ELETROMECAÂNICA – PROEJA
3. UTILIZAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS POR PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA NO MUNICÍPIO DE PONTA GROSSA, PARANÁ
4. A GAMIFICAÇÃO COMO PRÁTICA DE ENSINO NA DISCIPLINA AUTOMAÇÃO DE UNIDADES DE INFORMAÇÃO
5. PROFESSOR, VAI TER PROVA - AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM COM OS JOGOS KAHOOT E SOCRATIVE
6. O USO DO WHATSAPP NA APRENDIZAGEM DE PORTUGUÊS LÍNGUA ADICIONAL (PLA): AFFORDANCES E APRIMORAMENTOS DAS HABILIDADES ORAIS
7. GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA COM ALUNOS ENSINO FUNDAMENTAL DO COLÉGIO SANTA TERESA

8. APRENDIZAGEM DA PRONÚNCIA EM LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MEDIADA POR APLICATIVOS DIGITAIS
9. A ESTRATÉGIA DE COMBINAÇÃO DA APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS (PBL) E GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTO UNIVERSITÁRIO.
10. MAKERSPACES: DIRETRIZES E CONTRIBUIÇÕES MEDIANTE A IMPLEMENTAÇÃO DE UMA SALA MAKER NA ESCOLA
11. GAMIFICAÇÃO COMO APOIO AO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO O JOGO ABCD KIDS
12. O USO DA FERRAMENTA CANVA NO ENSINO DE BIOLOGIA