



Trabalhos aceitos para Comunicação Oral

Código	Resumo aprovados	Autor
#R1	O KAHOOT! E A MOBILIZAÇÃO DE ESTRATÉGIAS INDIVIDUAIS NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS ADICIONAIS	Natyara Carvalho Araújo
#R3	JÊNSINO: APP MÓVEL NO AUXÍLIO À APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PARKATÊJÊ COMO LÍNGUA DE HERANÇA	Karina Figueiredo Gaya
#R4	AVALIAÇÃO DO PADRÃO VVC PARA A CODIFICAÇÃO DE VÍDEOS DE JOGOS	Garibalde da Silveira Júnior
#R5	AQUISIÇÃO DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA E THE SIMS: FOCO NO DESENVOLVIMENTO DE VOCABULÁRIO	Caroline Chioquetta Lorenset
#R6	CIRDI: CAMPEONATO INTERNACIONAL DE ROBÓTICA A DISTÂNCIA	Eloir José Rochenbach Augusto Mombach Lucas Baches
#R7	“HÁ UM APRENDIZ ENTRE NÓS”: O JOGO DIGITAL AMONG US NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA DURANTE O ENSINO REMOTO	João Luis Pereira da Costa Ferreira Obdália Santana Ferraz Silva
#R8	AVALIAÇÃO DO POTENCIAL DE JOGOS EDUCACIONAIS DIGITAIS PARA A APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA: APLICAÇÃO DO MODELO PADJE	Denise Ritter Ana Marli Bulegon
#R9	PRESENÇA INSTRUCIONAL COMO ELEMENTO FACILITADOR PARA CRIAR UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM EM LÍNGUA INGLESA NO WHATSAPP	Natália Leão Prudente
#R10	LITERATURA E GAMIFICAÇÃO: INTERFACE DA LITERATURA JUVENIL E OS JOGOS	Wesley Pinto Hoffman Fabiane Verardi
#R11	O USO DO JOGO DISASTERS COMO UMA EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA NA EDUCAÇÃO BÁSICA	Larissa Francine de Oliveira Giane Petri
#R12	A GAMIFICAÇÃO NA PROMOÇÃO DA INTERAÇÃO NO ENSINO SUPERIOR A DISTÂNCIA	Emerson Michael Pereira da Silva Fernando Silvio Cavalcante Pimentel



#R13	ANÁLISE DA UTILIZAÇÃO DO CONHECIMENTO METACOGNITIVO NAS ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM COM GAMES NO ENSINO SUPERIOR	Fernando Silvio Cavalcante Pimentel Valdick Barbosa de Sales Júnior
#R14	EXPERIÊNCIAS DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A UTILIZAÇÃO DE METODOLOGIAS: JOGOS E GAMIFICAÇÃO	Valeska Virgínia Soares Souza
#R15	PROMOÇÃO DE APRENDIZAGEM INCIDENTAL DE INGLÊS COMO LÍNGUA ESTRANGEIRA POR MEIO DO USO DE SCRIBBLENAUTS UNMASKED	Sabrina Ramos Gomes
#R16	GOOGLE FORMULÁRIOS GAMIFICADO COMO PROPOSTA PEDAGÓGICA COM ESTUDANTES DA REDE PÚBLICA DO AMAZONAS	Jhonatan Luan de Almeida Xavier Joelma Mourão Neves
#R17	GAMIFICAÇÃO EM CONTEXTO EDUCACIONAL: INFLUÊNCIAS E POSSIBILIDADES NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUA INGLESA	Kleiton de Souza Borges Jonas Maia Lisboa
#R18	KAHOOT! NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES EM FORMAÇÃO INICIAL	Thiago Gomes da Silva Gabrielle Ribeiro Moraes
#R19	PESQUISA NARRATIVA AUTOBIOGRÁFICA SOBRE MULHERES JOGADORAS: UMA HISTÓRIA INTERROMPIDA E UMA HISTÓRIA INCENTIVADA	Ana Laura da Silva Valeska Virgínia Soares de Souza
#R20	JOGOS DIGITAIS: FERRAMENTAS EDUCACIONAIS ENGAJADORAS NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO CULTURAL NO ENSINO DE ELE	Juliana da Silva Machado
#R21	USO DE UM ALTERNATE REALITY GAME (ARG) NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA	Alexsandra Morais Lins
#R22	PROTAGONISMO DISCENTE E COLABORAÇÃO NO CIBERESPAÇO: MOVIMENTOS INTERATIVOS E O USO DOS SMARTPHONES NO ENSINO DE LÍNGUA INGLESA	Demétrius Faria dos Santos
#R23	MODELAGEM MOLECULAR COMO ESTRATÉGIA PARA VISUALIZAÇÃO DE ESTRUTURAS E ENSINO SOBRE A QUÍMICA DOS ALIMENTOS	Iara Garcia Miller de Souza Nathália Barbosa Paula Lohayne Silva Caroline Reis Santiago Daiane de Jesus Viegas Paula Alvarez Abreu
#R24	ADOÇÃO DA INOVAÇÃO EM UM CONTEXTO DE FORMAÇÃO DOCENTE CONTINUADA	Camila Vilela de Queiroz
#R25	GARTIC PHONE NAS AULAS DE LÍNGUA INGLESA	Ariadina Valentin Maia



#R26	UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DE MODELAGEM MOLECULAR PARA DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E ENSINO DE CIÊNCIAS	Leonardo Fernandes de Souza Juliana Barros de Araújo Lessa Caroline Santiago Paschoal Américo de Araújo Pastor Júnior Paula Alvarez Abreu
#R27	FAZ GAME: O JOGO PARA INCENTIVAR A LEITURA E A ESCRITA	Andriele Bairros Gonçalves
#R28	RELATO DA PROPOSTA DE UM CURSO PARA DIVULGAÇÃO SOBRE QUÍMICA NO COTIDIANO E PRODUÇÃO DE VÍDEOS SOBRE MOLÉCULAS	Natallie Giovanna da Rocha Ximenes Lucas da Costa Schwenck Leonardo Fernandes de Souza Elden Fonseca Dutra Neto Américo de Araújo Pastor Júnior Paula Alvarez de Abreu
#R29	NARRATIVA DIGITAL GAMIFICADA: EXPLORAÇÃO DE MECANISMOS DE JOGOS COMO SUPORTE DE LEITURA PARA APRENDENTES COM DISLEXIA	Jailma Bulhões Campos Ana Maria Pisco Almeida
#R32	OS GAMES E AS RELAÇÕES DE GÊNERO: DIÁLOGOS POSSÍVEIS EM CONTEXTOS DE EDUCAÇÃO LINGÜÍSTICA CRÍTICA	Michely Gomes Avelar Camila dos Passos Araújo Capparelli
#R34	SUBINDO DE NÍVEL. A JOGABILIZAÇÃO COMO FERRAMENTA MOTIVACIONAL E GAMIFICADA	Anderson Kley Baumgartner Câmara Pinheiro
#R35	GAMIFICATION: ATRAINDO A ATENÇÃO DOS ALUNOS PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA	Stefany Marcelly Vieira Carmo
#R36	INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS: O USO DA JOGABILIZAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS EDUCATIVOS	Anderson Kley Baumgartner Câmara Pinheiro
#R37	USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS VISANDO ESTIMULAR O PROTAGONISMO ESTUDANTIL, NA DISCIPLINA DE INGLÊS DO ENSINO MÉDIO INTEGRADO, NO PERÍODO DE ATIVIDADES REMOTAS	Carla Gracielle Ramos Fraga Ivonilde Pereira Mota Alkimim
#R38	OFICINA “MUTAÇÃO PONTUAL”: DO PRESENCIAL AO VIRTUAL	Érika Bertozzi de Aquino Mattos Bárbara de Oliveira Marmello Gerlinde Agate Platais Brasil teixeira



#R39	O USO DO GAME AMONG US PARA PROMOVER A ARGUMENTAÇÃO E ORALIDADE NO CONTEXTO DE SALA DE AULA DE LÍNGUA INGLESA	Anderson José Machado Link Susana Cristina dos Reis
#R40	CONSTRUÇÃO E AVALIAÇÃO DE UM JOGO DE RPG “ROLE PLAYING GAME” ABORDANDO EPIDEMIAS PARA EDUCAÇÃO EM SAÚDE	Paola Lohayne Silva Daiana de Paula Araújo Paula Alvarez Abreu
#R41	USO DE GAMIFICAÇÃO PARA O ALÍVIO DA ANSIEDADE E ESTRESSE NAS AVALIAÇÕES DA EDUCAÇÃO BÁSICA	Janaína Schlickmann Klettemberg
#R43	GOING ABROAD: UM JOGO EDUCACIONAL DESENVOLVIDO NO UNITY PARA USO EM AULAS DE LÍNGUA INGLESA	Susana Cristina dos Reis Renan de Siqueira Cecchin
#R45	DESENVOLVIMENTO E PRÁTICA DE EVENTO ACADÊMICO-CIENTÍFICO EM TEMPOS DE PANDEMIA	Daiane Aline Kummer Régis Bars Closel Angélica Micoanski Thomazine Cristiane Salette Florek
#R46	INTERATIVIDADE NA EDUCAÇÃO COM AMBIENTES IMERSIVOS	Adriana Ferreira de Assis Bruno Henrique de Souza Ferreira Lívia Alexandra Moraes da Silva Bastos

Número	Sessões coordenadas aprovadas	Coordenador
#C1	NARRATIVAS TECNOLÓGICAS: O QUE CONTAM AS HISTÓRIAS DE APRENDIZES E (FUTUROS) PROFESSORES DE LÍNGUAS	Líder: Ronaldo Corrêa Gomes Junior Apresentadores: Fernanda Silva Costa; Natália Eliza Novais Alves; Ronaldo Corrêa Gomes Junior.
#C2	TECNOLOGIAS DIGITAIS E PRÁTICAS DOCENTES NO CONTEXTO DO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL	Líder: Antônio Carlos Martins Apresentadores:



		Antônio Carlos Martins; Junia Braga; Marcos Racilan; Camila Vilela de Queiroz; Denise A. Soares Veridiano; Leonardo Rodrigo Soares.
#C3	JOGOS E GAMIFICAÇÃO NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE IDIOMAS E NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DE LÍNGUAS	Líder: Janaina da Silva Cardoso; Apresentadores: Luciana Leão-Junqueira; Claudio Ricardo Corrêa; Ana Beatriz Simões.
#C4	EXPERIÊNCIAS COM O DESENVOLVIMENTO DE ARTEFATOS DIGITAIS NO NÚCLEO DE PESQUISA, ENSINO E APRENDIZAGEM DE LÍNGUAS A DISTÂNCIA NA UFSM	Líder: Susana Cristina dos Reis Apresentadores: Natália Robaina; Layla Ribas Schiefelbein; Juliano Rossato da Silva; Rosangela Segala; Adilson Fernandes Gomes