

SIMPÓSIO TEMÁTICO 05 -MÍDIA, GAMES E CENÁRIOS DIGITAIS: suportes e fontes da pesquisa contemporânea

AUTORES			Título do Trabalho	LOCAL E DATA
PRIMEIRA SESSÃO ST5 - DIA 05 DE SETEMBRO				
Ediane Gomes Duarte	Maristani Polidori Zamperetti		Possibilidades da WebQuest na construção do professor como pesquisador	05 DE SETEMBRO, SALA 319 ICH1
Elisângela Barbosa Madruga	Paula Corrêa Henning		AS NATUREZAS QUE EDUCAM: O JOGO MINECRAFT EM ANÁLISE. THE NATURES THAT EDUCATE: THE MINECRAFT GAME UNDER ANALYSIS	
Glacylane Gomes de Deus	José Oxlei de Souza Ortiz	Aline Machado Dorneles	POSSIBILIDADES DE INVESTIGAÇÃO POR MEIO DOS LABORATÓRIOS VIRTUAIS NO ENSINO DE QUÍMICA	
Jossemar de Matos Theisen			AS TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA(S) IDENTIDADE(S) DE FUTUROS PROFESSORES DE LETRAS	
Simone Weber Cardoso Schneider	Adriana Duarte Leon		O ENSINO DE HISTÓRIA E O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NA PRÁTICA DOCENTE	
PATRÍCIA MARCONDES DE BARROS			A formação de professores/pesquisadores de História no contexto da Cibercultura	
Andrea Gonçalves dos Santos	Maria Manuela Moro Cabero		PESQUISA EM DOCUMENTOS DE ARQUIVO: ACESSO AS FONTES PRIMÁRIAS ATRAVÉS DE PLATAFORMAS DIGITAIS	
Denise Frigo			Desafios da inserção dos documentos digitais como fontes de pesquisas históricas	
Silvana de Araújo Moreira			Do megahertz ao megabits – as adaptações da Rádio Federal FM à era digital	
SEGUNDA SESSÃO ST5 - DIA 06 DE SETEMBRO				
Maicon Alexandre Timm de Oliveira			Os Estados Unidos transformam Hollywood em uma arma ideológica os exemplos de Hangmen Also Die! e The North Star (1943).	06 DE SETEMBRO, SALA 319 ICH1
Mauricio da Cunha Albuquerque			“Os Bárbaros Chegaram! – Quem irá nos Defender?”	
Táisa Carolina Alves Pereira			Estampas digitais: A camiseta transmídia	
Giovanna Barbosa Higashi	Mônica Lima de Faria		Redesign de figurinos de personagens femininas nos jogos digitais: combatendo a objetificação do corpo feminino	
GUARACY CARLOS DA SILVEIRA	Marina Silva Tavares		Digital Dating Perfil das Estratégias de Namoro	
Jeean Karlos Souza Gomes	Thales Reis Alecrim		A metáfora de Kratos: video games como artefatos estéticos	
Lígia de Angelo Gilli Martins			Relações Sociais em Jogos Eletrônicos: Fontes para uma Sociologia Digital	
Roberta Eggert Poll	Aline Pires de Souza Machado de Castilhos		A CRIMINALIZAÇÃO CULTURAL DOS VIDEOGAMES: UM ESTUDO SOBRE A (DES)VINCULAÇÃO ENTRE VIOLÊNCIA E GAMES	
Thami Covatti Piaia	Rafael Martins Sangoi	Murilo Manzoni Boff	A POLÊMICA DO USO DE LOOT BOXES EM JOGOS ELETRÔNICOS INFANTIS	

II ENCONTRO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIAS HUMANAS - PELOTAS/RS