|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Leandro Marques Queiros, Denis Silva da Silveira,  Jorge da Silva Correia-Neto and Guilherme Vilar | **Ano:** | 2016 |
| **Título:** | LODPRO: learning objects development process | **Qualis:** |  |
| **Resenha**:  Estado da arte sendo a combinação de "software engineering, innovative approaches, business management, and quality management" para desenvolvimento de objetos de aprendizado.  Como integrar tais métodos e técnicas no desenvolvimento de Objetos de Aprendizado.  O papel relata que engenharia de software só pode ser utilizada quando os requerimentos são estáveis, a falta dos mesmos implica no uso da Metodologia ágil, dentro das existentes metodologias, o mesmo faz uso do método “Scrum” junto com as notações gráficas do BPMN e Design Thinking.  Uso do ciclo PDCA de acordo com as características e definições do LO, dívidindo-os em 11 passos: create a business plan, present it using Canvas, create insight cards, elaborate a conceptual map, run brain-storming session, make the mind map, create the storytelling, analyze the project, develop the learning tool, verify results, and validate the learning tool. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Olga К. Alsova ; Olga V. Kazanskaya | **Ano:** | 2016 |
| **Título:** | Training simulators for support of inductive method in teaching | **Qualis:** |  |
| **Resenha**:  Estado da arte sendo o desenvolvimento de ferramentas para e-learning educativo, seus requisitos para o método indutivo de ensino, deve suportar investigação analítica, permitindo estudantes organizar suas próprias investigações e exportar experimentos, guardar, analizar e processar os resultados.  Descreve uma possível estrutura básica para o simulador e suas funções, também fornecendo exemplos de métodos de otimização e modelação de simulação.  Informação sobre o processo de resolução(objetivo do simulador), adaptável a diferente cenários de ensino, animação(design interativo) e feedback e comunicação com usuários. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Miranda Carney-Morris; Trevor Murphy | **Ano:** | 2016 |
| **Título:** | Teaching, Learning, and Classroom Design | **Qualis:** |  |
| **Resenha**:  Estudo do ambiente de estudo dentro das faculdades, estrutura e equipamentos disponivel para explorar possibilidades, a cultura e preferência de seus alunos e como pode impactar as alterações para que seja aplicado uma nova técnica de ensino (e-Learning). | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Janet Siegmund; Christian Kastner; Sven Apel; Chris Parnin; Anja Bethmann; Thomas Leich; Gunter Saake; André Brechmann; | **Ano:** | 2014 |
| **Título:** | Understanding Understanding Source Code with Functional Magnetic Resonance Imaging | **Qualis:** |  |
| **Resenha**: Estudo da ativação de áreas cerebrais através do metódo BOLD(oxigenação) do qual faz uso de MRI para tais experimentos, onde programadores são testados com exercícios de síntaxe e entendimento(resolução), os resultados obtidos são analisados com intuíto de enteder o funcionamento do cérebro durante o processo de compreensão de programas. É verificado que os pacientes tem duas de abordagem para entendimento dos algoritmos, sendo “bottom-up” e “top-down” que tratam-se de situações onde o programador entende o que se passa no código-fonte e onde ele não entende, necessitando ler o código passo-a-passo, respectivamente.  O artigo também cita dificuldades encontradas em estudos envolvendo MRI, devido a técnologia e as interferencias que podem ocorrer durante um estudo específico. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Andrés Framiñán; Pablo Ruisoto; | **Ano:** | 2013 |
| **Título:** | Advanced Neuroimage Processing for the Study of the  Neurovascular System | **Qualis:** |  |
| **Resenha**: Explicação sobre a utilização do “OsiriX” para processamento de imagens do tipo “MR”, sendo uma ferramenta de fácil uso, permitindo aprofundar ainda mais em tópicos educacionais.  O artigo provê informações sobre técnicas de visualização, obtenção, processamento, segmentação e renderização de imagens 2 e 3D, trazendo informações detalhadas das mesmas. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Phophalia, A.; Mitra, S. K. & Rajwade, A. | **Ano:** | 2012 |
| **Título:** | A New Denoising Filter for Brain MR Images | **Qualis:** |  |
| **Resenha**: State-of-Art sendo uso de filtro trilateral para alisamento(remoção de ruídos) dos cantos das imagens. O Filtro trilateral é a junção de um terceiro filtro à um ja existente filtro bilateral. São utilizados algoritmos/ferramentas matemáticos para lidar com as informações imprecizas (RST, REM & RCL).  (Artigo é voltado para processamento de imagens, útil para especialização ou interessados em criação de software para o mesmo; não será de grande útilidade para nosso estudo). | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Sathiyamurthy, K.; Geetha, T. V. & Senthilvelan, M. | **Ano:** | 2012 |
| **Título:** | An Approach Towards Dynamic Assembling of Learning Objects | **Qualis:** |  |
| **Resenha**: O artigo descreve e tenta fazer a união de Objetos de Aprendizado, diminuir a “fragmentação” e repetição dos mesmos. Fazendo uso de LOR's (repositórios onde pode-se encontrar diversos Objetos de Aprendizado) e LOM (Metadata dos Objetos de Aprendizado, contendo suas informações) seguindo o padrão da IEEE.  O Estudo preza pela qualidade do Objeto à ser montado, referindo-se como “granularidade” e também leva em consideração diversas ontologias relacionadas ao desenvolvimento de Objetos de Aprendizado, cita-se “domínio, pedagogía e ontología estruturada”. Dentre os repositórios citados estão: ARIADNE, MERLOT, CAREO, SMETE. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** | Teemu Sirkiä; Juha Sorva | **Ano:** | 2012 |
| **Título:** | Exploring Programming Misconceptions: An Analysis of Student Mistakes in Visual Program Simulation Exercises | **Qualis:** |  |
| **Resenha**: O artigo trata o estudo de estudantes, entendimento e exploração de seus erros através da ferramenta “UUhistle” voltada para programação, as técnicas e informações retratadas no estudo podem ser reutilizadas em outros contextos.  Através dos logs da aplicação, pode-se estudar os diferentes tipos de erros cometidos pelos estudantes e classificá-los (conceitual, relação com a ferramenta e erros comuns) e com os resultados obtidos, são formuladas questões para melhoria do conhecimento e ensino de tais equívocos presentes.  Animação de Programa é uma forma de visualização da execução dos passos do programa, que é agradável ao usuário de um sistema educacional. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Autor:** |  | **Ano:** |  |
| **Título:** |  | **Qualis:** |  |
| **Resenha**: | | | |