



XIII Seminário

SJEEC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

PROGRAMAÇÃO DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHOS

23 DE MAIO DE 2019 – INÍCIO ÀS 14:00

GT 1 - JOGOS E SAÚDE	
LOCAL: SALA 1	
Título	Autores
Run-Aedes jogo divertido com temática Aedes Aegypti	Ismael Moreira de Sousa
Jogos Digitais e Estimulação de Funções Executivas: Experiência com o gamebook Guardiões da Floresta	Marcelle Gomes de Jesus e Lynn Rosalina Gama Alves
Exergames nas aulas de Educação Física Escolar: sentidos atribuídos por um professor	Marcio Roberto de Lima, Diego de Sousa Mendes e Eduardo Henrique de Matos Lima
COOPERA: desenvolvimento de um jogo digital como programa de intervenção para crianças	Françoise Danielli, Kamyla Thais Dias de Freitas e Fernando Luiz Cardoso
Seleção de jogos digitais para estimulação cognitiva de idosos	Larissa de Carvalho Cerqueira, Maria de Fátima Dórea Luciano, Jéssica Vieira Santana Pereira e Camila Barreto Bonfim
Runners & Dragons: Uso de jogos e gamificação como ferramentas de auxílio ao desenvolvimento de hábitos saudáveis	Wilgner Viana da Conceição, Antônio Max Raichaski e Mairon de Souza Pereira

GT 2 E 3 - COMPUTAÇÃO, ARTE E DESIGN	
LOCAL: SALA 2	
TÍTULO	AUTORES
SCURDD: Uma Ferramenta de Auxílio à Mestres de D&D	João Gabriel Gama Vila Nova e Roberta Vilhena Vieira Lopes
O desenvolvimento de um algoritmo para geração de tarefas individualizadas para o ensino de habilidades básicas de leitura	Pedro Gomes, Marcel Correia e Gilberto de Souza
O professor como game designer de um jogo digital: o caso do Game Comenius na Plataforma REMAR	Ana Cristina Gomes Muller, Bruna Santana Anastácio e Dulce Márcia Cruz
GameFlow e GameFlop: A análise do sucesso mercadológico de jogos utilizando o modelo GameFlow	Matheus Argolo Lira, João Pedro Israel de Souza e Paulo Henrique Souto Maior Serrano

GT 4 - JOGOS E EDUCAÇÃO	
LOCAL: SALA 3	
TÍTULO	AUTORES
The ProUni Game - Ensinando o Processo de Solicitação do ProUni Através de Um Jogo Digital	Tadeu Classe, Victor Henriques de Almeida e Daniel dos Santos Lopes Faria
Nivelamento Online (Ni.O): um aplicativo gamificado para o ensino de matemática em nível superior	Danilo Santos, Raimundo Júnior e Felipe Torres
Tabuleiro com História: Uma abordagem de aprendizagem baseada em jogos com aprendizagem tangencial	Daniel de Sant'Anna Martins, Oberdan Alves de Almeida Junior, Guilherme Xavier e Igor Silva Moreno
Jogo Oásis: Objeto de aprendizagem nas aulas de História	Maria Gisélia da Silva Gomes, Giselma da Silva Gomes e Luís Paulo Leopoldo Mercado
Preferência por procedimentos de ensino gamificados e aprendizagem inicial da leitura	Leonardo Brandão Marques, Deisy das Graças de Souza e Dionne Cavalcante Monteiro
Robocode: A Instrumentalização do Ensino da Matemática por meio de uma Batalha entre Robôs Virtuais	Fillipe Paz e Kenia Cox



XIII Seminário

SJEEC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

GT 4 - JOGOS E EDUCAÇÃO

LOCAL: SALA 4

TÍTULO	AUTORES
Site de curadoria em jogos digitais no ensino de História	Daiana Fontana Cecatto
Adoletras: Uma Análise do Jogo em Realidade Aumentada para Auxiliar na Alfabetização	Tatyane Silva, Jeane Melo e Mariana Silva
PAJED: Um Programa de Avaliação de Jogos Digitais Educacionais	William Santos e Lynn Alves
Gamificação para o desenvolvimento dos multiletramentos no ensino superior	Josefa Kelly Cavalcante de Oliveira, Fernando Silvio Cavalcante Pimentel e Raphael de Oliveira Freitas
Motivação e Jogos Digitais em Ambientes Virtuais de Aprendizagem	Bruna Santana Anastácio, Gleice Assunção da Silva e Daniela Karine Ramos
Ensino de conceitos de eletrônica digital no mundo virtual do Minecraft	Maria Elizabete da Silva Souza, Jamille Anderson Luiz da Silva e Danielle Juliana Silva Martins
Jogos de videogame e a educação escolar: a série God of War	Alessandra Marques de Lira e Joaquim Francisco de Lira Neto

24 DE MAIO DE 2019 – INÍCIO ÀS 8:30

GT 1 - JOGOS E SAÚDE

LOCAL: SALA 1

TÍTULO	AUTORES
A gamificação na área da saúde: um mapeamento sistemático	Suiane Ferreira
Projeto Cor@gem: um design de jogo digital e de memória de adolescentes com fibrose cística hospitalizados no Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA-RS)	Leandro Paz da Silva, Lizandra Estabel e Eliane Moro
Neuroplasticidade e jogos digitais: uma compreensão a partir da biologia da cognição	Washington Sales do Monte, Adilson Rocha Ferreira, Karla Rosane do Amaral Demoly e Robélius De-Bortoli
Jogos Digitais para Idosos – uma experiência	Luciane Fadel e Jose Roberto Cordeiro

GT 2 E 3 - COMPUTAÇÃO, ARTE E DESIGN

LOCAL: SALA 2

TÍTULO	AUTORES
Metodologia Híbrida para Engenharia de Requisitos no Desenvolvimento de Jogos em Saúde: O caso do Gamebook Guardiões da Floresta	Jesse Nery Filho e Lynn Rosalina Gama Alves
Estudo de Arquétipos aplicado ao jogo Say Bye to the Villains	Marcelo Taguchi, Letícia Miyake e Victor Moreira
As Affordances como Elementos de Análise do MDA: Um Estudo dos Livros-Jogos	Naiade de Alencar Caparelli, Paulo Henrique Souto Maior Serrano e Marcus Alves Pedrosa Junior

**GT 4 - JOGOS E EDUCAÇÃO****LOCAL: SALA 3**

TÍTULO	AUTORES
Análise bibliométrica da literatura sobre o uso de jogos digitais no ensino de ciências naturais e biologia no ensino fundamental e médio	Taynara Rúbia Campos e Daniela Karine Ramos
Avaliação da aprendizagem com games: uma proposta didática com o Kahoot no curso de Jornalismo	Jean Carlos da Silva Monteiro, Sanny Fernanda Nunes Rodrigues e Sheila Cristina Birino Pinheiro
O Minecraft e o Tangram no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático	Filomena Moita, Lucas Viana e Yalorisa Santos
Game design e educação: formação docente e a produção de jogos para alfabetização	Dulce Márcia Cruz, Fabíola de Azeredo Missel e Luciana Augusta Ribeiro do Prado

GT 4 - JOGOS E EDUCAÇÃO**LOCAL: SALA 4**

TÍTULO	AUTORES
RAZÃO CELESTE: Um jogo sobre Astronomia	Jorge Dores e Maicon Santos
Uma avaliação cientométrica do uso de estratégias de gamificação na educação em trabalhos indexados na Web of Science	Marcos Vinícius Carneiro Vital e Juliana Chagas Fortes
Tabuleiro Aumentado: um protótipo em realidade aumentada para o Ensino de Ciências	Marcos Emanuel de Barros Silva, Douglas Carvalho de Amorim e Wellington Pereira da Silva
Estratégias de Aprendizagem Através de Jogos Eletrônicos: Experimentando e Formulando Hipóteses em Videogames	Ritaciro Silva