

## Dia 07/11

Dia 07/11				
ST 1	Games e avaliação da aprendizagem - Sessão 1			
09:00	09:20	full	DBBoard Game: Um Jogo de Tabuleiro para o Ensino e Aprendizagem de Conceitos de Banco de Dados	Danilo Giacobbo (Instituto Federal do Paraná - IFPR)
09:20	09:40	full	Avaliação de conhecimento em jogos sérios: Uma revisão sistemática de literatura	Maiara Miranda (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Michelle Nery Nascimento (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Gerda de Oliveira (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), João Pereira (PUC Minas), Lucila Ishitani (PUC Minas)
09:40	10:00	full	O Uso De Jogos Digitais Como Ferramenta De Aprendizagem	Luciano Beiestorf Rocha (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense (IFSul) - Campus Camaquã), Diego Pereira (Instituto Federal De Educação, Ciência E Tecnologia Sul-Rio-Grandense (IFSUL) Campus Camaquã)
10:00	10:20	full	Star Owners: um modelo construtivista de desenvolvimento de Serious Games para jogo de ensino de Teoria da Computação	Matheus Luccas (University of São Paulo), Kalinka Castelo Branco (ICMC - USP)
10:20	10:30	short	Inovando na Educação com uso de Jogos Digitais: O desenvolvimento do República em Jogo Digital como recurso didático para inovar na II Olimpíada de Sociologia do Estado do Rio de Janeiro	Pâmela Ketulin Gomes (Instituto Federal do Rio de Janeiro), André Brazil (IFRJ - Instituto Federal do Rio de Janeiro - Campus Eng. Paulo de Frontin), Gabriel Aprigliano Fernandes (Instituto Federal do Rio de Janeiro), Gabriela Almeida Kronemberger (IFRJ), Alexandre G. T. Pinto Júnior (IFRJ), Sarah Tabosa de Almeida (Instituto Federal do Rio de Janeiro-Campus Engenheiro Paulo de Frontin), Pedro Henrique R. S. Bomfim (IFRJ)
ST 2	Games na educação inclusiva - Sessão 1			
09:00	09:20	full	Criação e Aplicação de Jogos Digitais Direcionados ao Público TEA: um Mapeamento Sistemático Terciário	Marlow Dickel (UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina), Marcelo da Silva Hounsell (UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina)
09:20	09:40	full	Aplicativo Mobile para Auxílio na Verificação de Habilidades Matemáticas em Crianças com Deficiência Intelectual	Stephanie Gomes (Pontifical Catholic University of Minas Gerais), Rosilane Mota (UFMG e PUC MG)
09:40	10:00	full	Implementação de uma Solução Gamificada Para o Ensino de Noções Espaciais Para Crianças com Distúrbios no Desenvolvimento Neurológico	Larissa Gomes (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Rosilane Mota (UFMG e PUC MG)
10:00	10:20	full	Gamificação para Aquisição de Habilidades Matemáticas: Estimulação das Habilidades Geométricas em Crianças com Distúrbios no Desenvolvimento Neurológico	Gustavo de Souza (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Rosilane Mota (UFMG e PUC MG)
10:20	10:30	short	Jogos Digitais e a Neurodiversidade: Uma Revisão Sistemática	Marcelle Pacifico (Universidade Estadual de Campinas), Marcos Borges (Universidade Estadual de Campinas), Daiana Oliveira (Unicamp)
ST 3	Games e avaliação da aprendizagem - Sessão 2			
13:30	13:50	full	MagicBits: Um Game Auxiliar para a Disciplina de Introdução aos Sistemas Computacionais	Eduardo Assis (Universidade de Brasília), Alexandre Oliveira (Universidade de Brasília), Marcus Lamar (Universidade de Brasília)
13:50	14:10	full	Logicalizando feat Flip & Flop: um graphic novel para ensino de circuitos digitais	Felipe Roveroni de Lima (Universidade Estadual de Maringá), Maurilio Campano Junior (Universidade Estadual de Maringá), Linnyer Ruiz (UEM)
14:10	14:30	full	Busca em largura e profundidade aplicado a jogos educativos: estudo de caso no projeto do jogo Graph Defender	Rafael Pavani (State University of Maringá), Maurilio Campano Junior (Universidade Estadual de Maringá), Linnyer Ruiz (UEM)
14:30	14:50	full	Jogo educativo no ensino de estrutura de dados: aliando Educação 5.0, gamificação e storytelling	Huminiq Barbosa (Universidade Estadual de Maringá), Felipe da Silva (State University of Maringá), Maurilio Campano Junior (Universidade Estadual de Maringá), Linnyer Ruiz (UEM)
14:50	15:00	short	Plug'n Pass: Um Jogo Lúdico sobre Circuitos Lógicos	Pedro Andrade (State University of Feira de Santana), Victor Sarinho (Universidade Estadual de Feira de Santana)
ST 4	Games na educação inclusiva - Sessão 2			
13:30	13:50	full	Desenvolvimento de um Sistema De Métricas Backend para Acompanhamento do Desenvolvimento de Habilidades Matemáticas em Crianças com Deficiência Intelectual através de Jogos Sérios	Matheus Silva Lara (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Rosilane Mota (UFMG e PUC MG)
13:50	14:10	full	Empurrando limites: O jogo que mostra a importância de se ter cidades mais acessíveis	Bruna de Jesus (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia), Matheus Souza Dos Santos (IFBA - Campus Lauro de Freitas), Luiz Machado (Instituto Federal da Bahia)
14:10	14:30	full	Braille de Bolso: Um jogo digital portátil embarcado em uma placa Arduino	Matheus Souza Dos Santos (IFBA - Campus Lauro de Freitas), Brunna de Jesus (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia), Joacir Ferreira (Federal Institute of Bahia (IFBA)), Marcelo Diniz (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia)
14:30	14:50	full	Jogo digital: "Trilhas do Conhecimento" para o auxílio no ensino aprendizagem de crianças com deficiência intelectual da APAE	Álvaro Oda (UFV-CRP), Clausius Reis (Universidade Federal de Viçosa), Lucas Saar (UFV), Otávio Oda (Universidade Federal de Viçosa), Danton Soares (Universidade Federal de Viçosa), Luiz Machado (UFV-CRP), Hugo Castro (UFV-CRP), Pedro Sousa (Universidade Federal de Viçosa)
14:50	15:00	short	Robolix: proposta de jogo educacional sobre o descarte correto de lixo eletrônico	Andrea Vargas (CEFET/RJ)

ST 5					Games na educação básica - Sessão 1				
15:30	15:50	full	Um jogo digital para geografia: ensino aprendizagem dos biomas brasileiros	Fábio Bastos (UFV CRP), Jocsan Luz Ferreira (Universidade Federal de Viçosa), Phelipe Romano (Universidade Federal de Viçosa), Thalisson Lopes (Universidade Federal de Viçosa campus Rio paranaíba), Pedro Sousa (UFV), Clausius Reis (Universidade Federal de Viçosa), Hugo Castro (UFV-CRP), Pedro Sousa (Universidade Federal de Viçosa)					
15:50	16:10	full	Creative Journey: Uma Ferramenta de Auxílio ao Ensino de Lógica e Programação para Crianças	Bryan Paiva (Universidade Federal do Pampa), Erico Amaral (Universidade Federal do Pampa - Unipampa), Maria Elizabeth Silva (Universidade federal do pampa), Marco Santos (IFSUL), Guilherme Domingues (UNIPAMPA)					
16:10	16:30	full	Charles' Adventures: um jogo educativo sobre as doenças tropicais da Amazônia	Victor Hugo Costa Pinto (UFPA), Paula Cardoso (UFLA), Daniel Saavedra (UFPA)					
16:30	16:40	short	Life Green: Um Jogo Digital para a Conscientização Ambiental	Alexandre Carneiro (UEFS), Victor Sarinho (Universidade Estadual de Feira de Santana)					
16:40	16:50	short	Sudoku Binário como jogo no ensino médio técnico: um relato de experiência	Maurílio Campano Junior (Universidade Estadual de Maringá), Larissa Santini (UniCesumar), Mateus Track (Universidade Estadual de Maringá), Marcos de Assumpção (Universidade Estadual de Maringá), Linnyer Ruiz (UEM)					
16:50	17:00	short	CardClinic: Proposta de Jogo Sério para o Ensino de Uroginecologia	Bryan Paiva (Universidade Federal do Pampa), Erico Amaral (Universidade Federal do Pampa - Unipampa), Maria Elizabeth Silva (Universidade federal do pampa), Marco Santos (IFSUL), Guilherme Domingues (UNIPAMPA)					
ST 6					Games na educação básica - Sessão 2				
15:30	15:50	full	Salve Gaia: um jogo de tabuleiro colaborativo sobre sustentabilidade para a Educação Profissional e Tecnológica (EPT)	Márium Pereira (Instituto Federal do Paraná), Fernanda Silva (Instituto Federal do Paraná), Ana Paula Ramos (Instituto Federal do Paraná), Claudio Mangini (Instituto Federal do Paraná), Samuel Soares (Instituto Federal do Paraná), Larissa Trierveiler-Pereira (Universidade Federal de São Carlos)					
15:50	16:10	full	Escape Room: debatendo direitos humanos a partir da prisão do Super Mario	Marcos Lima (Colégio Pedro II), Luciana Ribeiro (Colégio Pedro II), Cristiane Cerdera (Colégio Pedro II)					
16:10	16:30	full	Game Design Regional em Jogos Pedagógicos: Um Estudo de Caso do Jogo Dina: Mistérios em Pernambuco	Larissa de Oliveira Cavalcante (Universidade Federal do Agreste de Pernambuco), Luís Filipe Santos Seixas (Universidade Federal do Agreste de Pernambuco)					
16:30	16:50	full	Caçador dos mares: um jogo de apoio ao ensino de noções básicas do plano cartesiano	Caio Azeredo (UFRJ), Rafael Batista dos Santos (UFRJ), Rodrigo Lima Peregrino (UFRJ), Marcus Vinícius Parreiras (Federal University of Rio de Janeiro), Geraldo Xexéo (UFRJ), Lucas Oliveira (Federal University of Rio de Janeiro)					
16:50	17:00	short	Um jogo digital: "RabbitLand" para o ensino aprendizagem da matemática	Raphael Weiner Peres dos santos (UFV - Universidade Federal de Viçosa), Hugo Castro (UFV-CRP), Pedro Sousa (Universidade Federal de Viçosa)					
Dia 08/11									
ST 7					Games no ensino superior				
09:00	09:20	full	The Skills Stimulated by Integrating Contents of Production Management in Higher Education in Engineering by Adapting The Paper Airplane Factory Game	Marcele Fontana (Universidade Federal de Pernambuco), Vilmar Santos Nepomuceno (IFPE - Instituto Federal de Pernambuco - Recife), Lucas Almeida (Universidade Federal de Pernambuco)					
09:20	09:40	full	O Talento de Delegar: testagem de um jogo para o aperfeiçoamento de soft skills em treinamentos oferecidos por RH terceirizado	Caio Teixeira de Paula (Inteli), Heitor Prudente (Inteli - Instituto de Tecnologia e Liderança), Pedro Bannwart (Inteli), Raissa Melo (Inteli), Raphaela Guiland Ferraz (Instituto de Tecnologia e Liderança), Yan Coutinho (Inteli - Instituto de Tecnologia e Liderança), Guilherme Henrique Cestari (Instituto de Tecnologia e Liderança; Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)					
09:40	10:00	full	CODE_DUNGEON: Um serious game para auxiliar no aprendizado de programação	Gabriel Carniel Oliveira (Universidade de Caxias do Sul), Elisa Boff (Universidade de Caxias do Sul)					
10:00	10:20	full	P do quê?: um jogo de tabuleiro sobre o composto de marketing	Dôuglas Ferreira (Universidade Federal de Mato Grosso), Hélia Vannucchi (Universidade Federal de Mato Grosso), Paulo Lenço (Instituto Federal de Mato Grosso), Ana Flávia Balieiro (Universidade Federal do Mato Grosso), Matheus da Silva Melo (Universidade Federal de Mato Grosso), Pedro Artur (UFMT)					
10:20	10:30	short	Multiverso UFV: Um jogo sério em 3D para apresentação de um campus universitário para alunos ingressantes	Naiara Diniz (Universidade Federal de Viçosa), Daniel Barbosa (Universidade Federal de Viçosa - Campus UFV-Florestal)					
ST 8					ESPECIAL				
13:30	13:50	full	Guess ensino - um jogo interativo para auxiliar no aprendizado de Libras	Flávia Haddad (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), João Furquim (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Débora Dias (Universidade Tecnológica Federal do Paraná)					
13:50	14:10	full	Jogos digitais no ensino da matemática: uma revisão da literatura	Gilberto Júnior (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia), Jesse Nery Filho (Instituto Federal de Ensino Baiano), Maria Talita Rabelo Pinheiro (IFBAIANO-SBF)					
14:10	14:30	full	Jogos educativos no Ensino de Circuitos Digitais: Um Mapeamento Sistemático	Larissa Santini (UniCesumar), André Santini (Universidade estadual de Maringá), Maurílio Campano Junior (Universidade Estadual de Maringá), Mateus Track (Universidade Estadual de Maringá), Marcos de Assumpção (Universidade Estadual de Maringá), Linnyer Ruiz (UEM)					

14:30	14:40	short	Ciclo do poder: desenvolvimento de um jogo sério sobre dignidade menstrual	Tania Zaverucha do Valle (Instituto Oswaldo Cruz - FIOCRUZ), Renata Maia (Fundação Oswaldo Cruz), Rafaela Bruno (FIOCRUZ), Carolina Spiegel (UFF), Isabele da Silva (Instituto Oswaldo Cruz. FIOCRUZ), Cynthia Dias (Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio - Fundação Oswaldo Cruz)
14:40	14:50	short	"Não Queima Meu LED!" - Um Jogo de Realidade Virtual para o Ensino de Circuitos Digitais	Odivio Matos (UEFS), Victor Sarinho (Universidade Estadual de Feira de Santana)
14:50	15:00	short	From Board Game to Digital Game: Prototyping and Transmediation of Screener	Hugo Reis (Universidade Federal do Rio de Janeiro), Geraldo Xexéo (UFRJ), François Noël (UFRJ)
<b>ST 9 ESPECIAL</b>				
16:30	16:50	full	Química em Minecraft: Análise do Objeto Educacional "PROPRIEDADES DA MATÉRIA"	Vitoria Rodrigues (Universidade Feevale), Cristiano Pinheiro (Universidade Feevale), Luciano Denardin (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul)
16:50	17:10	full	Simulador para Gestão 4.0: Um Auxílio à Tomada de Decisão	Edgard Wagner (IFF), Letícia Oliveira (IFF), Pedro M. Menezes (Instituto Federal Fluminense), Yan B. S. Barreto (Instituto Federal Fluminense), Ana Carolina Santos (IFF), Kátia S. V. Menezes (Instituto Federal Fluminense), José L. Silva (IST - UL), Simone Vasconcelos (IFF)
17:10	17:30	full	Um Mapeamento Sistemático sobre Jogos Sérios Relacionados a Conscientização de Vetores da Dengue	Gabriel Dalzoto Salles (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Helyane Borges (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Simone Matos (UTFPR), Isabel Torrens (Universidade Tecnológica Federal do Paraná), Thomas Derkasz (Universidade Tecnológica Federal do Paraná)
<b>Dia 09/11</b>				
<b>ST 10 Gamificação na educação - Sessão 1</b>				
09:00	09:20	full	A 3D Simulator for a Social and Ludic Robotics Platform.	Marcelo Rocha (Universidade Federal Fluminense), Esteban Clua (Universidade Federal Fluminense), Debora Muchaluat-Saade (UFF)
09:20	09:40	full	Exploring the Intersection of Game-Based Learning and Sustainable Education in Engineering: A Bibliometric Analysis	Luiz Eduardo Figueiredo de Uzeda (Universidade Federal do Rio de Janeiro ), Marcus Vinicius Parreiras (Federal University of Rio de Janeiro), Geraldo Xexéo (UFRJ)
09:40	10:00	full	Cell Interact um jogo para aprender biologia celular	João Vitor de Souza Chagas (Universidade Federal Fluminense (UFF)), Aura Conci (UFF), Wallace Moraes (Universidade Federal do Rio de Janeiro)
10:00	10:20	full	FoxMusic: Um jogo no auxílio do ensino-aprendizagem infantil da música	Nathan Freitas (Federal University of Viçosa), Hugo Castro (UFV-CRP), Pedro Sousa (Universidade Federal de Viçosa)
10:20	10:30	short	Aventurándose en la Gramática del Design Visual: Proposta de Material Didático Digital Gamificado para Professores de Línguas em Formação Continuada	Suzana Linhati (Universidade Federal de Santa Maria), Caroline Larrañaga (UFSM), Susana Reis (UFSM)
<b>ST 11 Cognição e Pensamento Computacional</b>				
09:00	09:20	full	Um mergulho interativo em Quarto de Despejo, de Carolina de Jesus: Projeto de Extensão Curricular	Marcelo La Carretta (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - PUC Minas), Matheus Mendes Schlittler (Universidade Estadual de Campinas)
09:20	09:40	full	Resgate Binário: exercitando conversão de números decimais para base binária e o Pensamento Computacional	Fabrizio Honda (Universidade Federal do Amazonas ), Jeniffer Macena (Universidade Federal do Amazonas ), Andreza Mourão (Universidade do Estado do Amazonas - UEA)
09:40	10:00	full	Robo-Think: Um Jogo de Realidade Virtual para o Ensino de Habilidades de Pensamento Computacional	Daniel Nipo (Universidade Federal Rural de Pernambuco), Rodrigo Rodrigues (Universidade Federal Rural de Pernambuco), Rozelma França (Universidade Federal Rural de Pernambuco), Josevandro Nascimento (Universidade Federal Rural de Pernambuco), Miguel Pereira (Universidade Católica de Pernambuco)
10:00	10:20	full	História ensinada por um sistema? Análise a partir do jogo ?Revolução Neolítica?	Marcello Paniz Giacomoni (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Geraldo Xexéo (UFRJ)
10:20	10:30	short	Desenvolvimento de Jogo Sério Como Ferramenta de Apoio ao Aprendizado de Geometria no Ensino Médio	Victor Armbruster Ortolan (Instituto Federal de Educação Tecnologia e Ciência de São Paulo), Fábio Caravieri Modesto (Instituto Federal de São Paulo)
<b>ST 12 Gamificação na educação - Sessão 2</b>				
13:30	13:50	full	Um Jogo digital: "Linguaventura" para o auxílio no ensino-aprendizagem da alfabetização do ensino fundamental II	Gabriel Paixão (UFV-CRP), Jonatan Henrique Da Silva (UFV-CRP), Victor Barcelos (UFV-CRP), Hugo Castro (UFV-CRP), Pedro Sousa (UFV)
13:50	14:10	full	Poké Prog: Jogo educacional para o ensino dos conceitos básicos de programação	Jeanluca Abreu (UFV-CRP), Pedro Sousa (UFV), Hugo Castro (UFV-CRP), Clausius Reis (Universidade Federal de Viçosa)
14:10	14:30	full	GEOMETRY QUEST: UM JOGO COM FOCO NA GEOMETRIA	Igor Silva (Universidade Federal de Viçosa - Campus Rio Paranaíba), Hugo Castro (UFV-CRP), Felipe Silva (Universidade Federal de Viçosa), Pedro Sousa (Universidade Federal de Viçosa)

14:30	14:50	full	Aprendendo com jogos durante a Covid-19: plataformas lúdicas para apoio ao ensino	Marcelo Vasconcellos (Oswaldo Cruz Foundation (Fiocruz)), Flávia Carvalho (Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz)), Cynthia Dias (Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio - Fundação Oswaldo Cruz), Fabio Gouveia (Fundação Oswaldo Cruz), Claudio Rodrigues (Fiocruz)
14:50	15:00	short	Vida de Calouro: Organização do Tempo e Atividades Pessoais em Jogo por Interações com a Realidade Virtual	Bruno Silva (IFRJ - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio de Janeiro - Campus E), Daniel Oliveira (IFRJ - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio de Janeiro - Campus E), George Santos (IFRJ - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio de Janeiro - Campus E), Polyana Correia (IFRJ - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio de Janeiro - Campus E), Sarah Tabosa de Almeida (Instituto Federal do Rio de Janeiro-Campus Engenheiro Paulo de Frontin), Sulivan da Matta (IFRJ - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Estado do Rio de Janeiro - Campus E), André Brazil (IFRJ - Instituto Federal do Rio de Janeiro - Campus Eng. Paulo de Frontin), Pâmela Ketulin Gomes (Instituto Federal do Rio de Janeiro)
ST 13	Avaliação de Jogos Educacionais			
13:30	13:50	full	Acompanhamento de Aprendizado em Dashboards de Dados de Gameplay de Jogo Digital Educacional	Felipe da Silva Lancelotte (UNIRIO), Caio de Almeida Eppenstein Carvalho (UNIRIO), Tadeu Classe (Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro), Ronney Moreira de Castro (Universidade Federal de Juiz de Fora)
13:50	14:10	full	Desenvolvimento e validação de um jogo digital ativo para estimulação de habilidades motoras de crianças	Guilherme Theisen Schneider (Universidade Feevale), Denise Bolzan Berlese (Universidade Feevale), Débora Barbosa (Universidade Feevale), Lynn Alves (Universidade Federal da Bahia)
14:10	14:30	full	Como Medir Diversão? Um Estudo com Jogos Sérios para Crianças	Diego Tondorf (UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina), Marcelo da Silva Hounsell (UDESC - Universidade do Estado de Santa Catarina), Vanessa Pereira (UNIFESP), Rafael Obelheiro (UDESC)
14:30	14:50	full	I Am Fish e o desenvolvimento de uma estratégia para análise de jogos digitais educativos informais	Rodrigo Lefebvre (Universidade Federal do Paraná), Roberto Oliveira (Universidade Federal do Paraná)
14:50	15:00	short	Until Afternoon Remake: um Jogo de Realidade Alternativa (ARG) para o uso no contexto universitário	Isadora Assunção (Universidade Federal de Santa Maria), Ana Moraes (Universidade Federal de Santa Maria), Eduardo Radaelli (Universidade Federal de Santa Maria), Luane De Borba (Universidade Federal de Santa Maria), Ana Luiza Campos (Universidade Federal de Santa Maria), Marcelle de Oliveira (Universidade Federal de Santa Maria), Suzana Linhati (Universidade Federal de Santa Maria), Susana Reis (UFSM)