

**Trilha de Cultura – SBGames 2013**  
**Relação de Artigos Aceitos**

<b>TÍTULO</b>	<b>AUTORES (FILIAÇÃO)</b>
<i>Construção e Avaliação de um Jogo para Apoio à Educação Nutricional de Adolescentes com Distrofia Muscular de Duchenne</i>	Ana Grasielle Dionísio Corrêa (Escola Politécnica da Universidade de São Paulo), Adriana Nathale Klein (Associação Brasileira de Distrofia Muscular), Cristina Salvioni (Associação Brasileira de Distrofia Muscular (ABDIM)), Irene Ficheman (Escola Politécnica Universidade de São Paulo), Roseli de Deus Lopes (University of São Paulo)
<i>À procura de valores: a virtude dos processos estéticos e das práticas narrativas como estratégias para promover saúde em games</i>	Lúcia Lemos (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
<i>CHOOSE YOUR CHARACTER: Mulheres e Personagens femininos nos videogames</i>	Ivelise Fortim (PUC-SP), Louise Monteiro (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
<i>Da sombra a luz: Processos projetivos em Shadow of the Colossus</i>	Ivelise Fortim (PUC-SP), Tales Mariano (PUC-SP), Andrea Lagareiro (PUC-SP)
<i>A má-fé sartriana ilustrada em personagens e no enredo da saga Metal Gear Solid</i>	Pedro Zambarda de Araújo (USP - FFLCH)
<i>Fighting Games perante a abordagem audiovisual: a evolução que reforça a tradição</i>	Francisco Tupy Gomes Correa (Tupy, Francisco) (Universidade de São Paulo), Gilson Schwartz (Cidade do Conhecimento, USP)
<i>Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras</i>	Ivelise Fortim (PUC-SP), Louise Monteiro (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
<i>Identificação jogador-personagem: Uma relação comportamental</i>	Louise Monteiro (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
<i>Games and Learning Management Systems: A Discussion about Motivational Design and Emotional Engagement</i>	Ilana Concilio (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Beatriz Pacheco (Universidade Presbiteriana Mackenzie)
<i>Uma visão prática: como a percepção dos jogadores afeta o desenvolvimento de jogos em um contexto escolar</i>	Geiza Caruline Costa (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo Campus Guarulhos), Thiago Barcelos (Instituto Federal de São Paulo), Cleber Oliveira (Instituto Federal de São Paulo), Roberto Muñoz (Universidad de Valparaíso), Rene Noël (Universidad de Valparaíso), Ismar Frango Silveira (Universidade Cruzeiro do Sul)

<i>Kodu Game Lab Brasil - Apresentação e reflexão sobre os jogos criados e publicados na comunidade Kodu BR</i>	Paulo Souza (Universidade Federal do Rio de Janeiro)
<i>Ideogames : Uma proposta metodológica transcultural</i>	Hernando Tsutsumi (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), Luís Petry (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
<i>Análise filmica sobre a representação de jogos eletrônicos no cinema: um estudo a partir da narratologia e mitologia</i>	Pollyana Mustaro (Universidade Presbiteriana Mackenzie), Juliano Alves (Intel), Hertz Wendel (Universidade Estadual do Centro Oeste), Raphael Mendonça (Universidade Presbiteriana Mackenzie)
<i>Análise do Discurso aplicada a jogos digitais</i>	Marcelo Vasconcellos (Oswaldo Cruz Foundation (Fiocruz)), Inesita Araujo (Oswaldo Cruz Foundation (Fiocruz))
<i>Jogos Digitais como cultura participatória: o modelo do Mercado Simbólico aplicado à concepção de um jogo digital para conscientização sobre DST e Aids</i>	Flávia Carvalho (Oswaldo Cruz Foundation (Fiocruz)), Marcelo Vasconcellos (Oswaldo Cruz Foundation (Fiocruz)), Patrícia Ferreira (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), Inesita Araujo (Oswaldo Cruz Foundation (Fiocruz))
<i>Gosto Mais Ainda de Educação Física!: Exergames como fator motivacional e recurso pedagógico em escolas</i>	Mateus David Finco (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Eliseo Reategui (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Milton Antônio Zaro (Universidade Federal do Rio Grande do Sul)
<i>Games e criatividade - interfaces entre desenvolvedores e jogadores</i>	Leonardo de Lima (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)
<i>O Foco Lúdico: O papel do jogador dentro da narrativa dos jogos sob o prisma do foco narrativo</i>	Bernardo Aguiar (Universidade Federal de Pernambuco)
<i>Lara Croft: A representação feminina na trama, comunicação e venda de jogos de videogame. Rompimento ou fixação da ideologia machista?</i>	Gabriel Igima (Escola de Comunicações e Artes)
<i>Utilizing Gamification concepts tied with Social Networks to support students in programming classes</i>	Marcell Almeida (CESUPA), Armando Toda (Universidade Estadual de Londrina), Jacques Duílio Brancher (UEL - Universidade Estadual de Londrina), Ricardo Carmo (Centro Universitário do Estado do Pará)
<i>Angry birds a context digital trainer for teaching and learning mathematical concepts: report of a project</i>	Filomena Moita (UEPB), Weiller Felipe Chaves Barboza (Universidade Estadual da Paraíba), Achiles Pedro da Cunha Luciano (Universidade Estadual da Paraíba), Aline Tavares Costa (Universidade Estadual da Paraíba), Felipe Medeiros (UFCG), Nayara Wanessa (UEPB), Kawe Romero (UEPB)

<i>Desenvolvendo games e aprendendo matemática utilizando o Scratch.</i>	Thiago Oliveira (UFRPE), Mariel Andrade (UFRPE), Cherlia Silva (UFRPE)
<i>"Esse jogo daria um ótimo livro": uma análise do fenômeno editorial 'livros sobre games'</i>	Aline Nagata (Universidade de São Paulo)
<i>G-TEA: Uma Ferramenta no Auxílio da Aprendizagem de Crianças com Transtorno do Espectro Autista, baseada na metodologia ABA</i>	Otilio Paulo (Instituto Federal do Piauí - IFPI), Fernando Castelo Branco Gonçalves Santana (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí), Victor Hugo Vieira de Sousa (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí), Gleison Brito Batista (Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí), João Manoel Barros Oliveira Junior (Instituto Federal do Piauí)
<i>Parâmetros , estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso [BLIND REVIEW]</i>	Arlete Petry (Universidade de São Paulo), Ana Beatriz Bahia (Casthalia Digital Art Studio), Luciana Clua (Faculdade CCAA), Luís Petry (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), André Battaiola (UFPR), Antonio Sant"Anna (UDESC)
<i>No Clube do Bolinha: sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games.</i>	Carolina Grando (PUC-SP), Luiz Mello Gallina (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo), Ivelise Fortim (PUC-SP)
<i>Using exergames as virtual learning environment for table tennis: an approach based on intrinsic motivation</i>	César Vagheti (Universidade Federal do Rio Grande), Karina Vieira (FURG), Sheynara Mazza (FURG), Sílvia Botelho (FURG)
<i>Desenvolvimento de Jogos Digitais e sua utilização na Educação Juvenil: Um estudo de caso real em um projeto governamental</i>	Michelle Nery Nascimento (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Victor do Nascimento Silva (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais), Marcelo Nery (Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais)
<i>The use of interactive fiction as a tool for distance education: presentation and analysis of a game about the history of colonial Brazil</i>	Marcelo Melo (Universidade Federal do Rio Grande do Norte), Sérgio Roza (UFRN), Lyezio Lima (UFRN), Rummenigge Dantas (UFRN)

<i>Dispositivos móveis favoráveis no processo de comunicação das pessoas com Transtorno do Espectro do Autismo</i>	Marcela Padrão (Centro Universitário de Belo Horizonte)
<i>Cultura visual: ideologias e estereótipos na constituição de personagens do gênero feminino em videogames</i>	Ygor Correa (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Leonardo F. B. S. de Carvalho (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Fulvia Spohr (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), Maria Cristina Biasuz (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS)
<i>Exergames at school curriculum: a methodology for physical education classes</i>	Sheynara Mazza (FURG), Karina Vieira (FURG), Luis Signori (FURG), Sílvia Botelho (FURG), César Vaghetti (Universidade Federal do Rio Grande)
<i>Design e desenvolvimento de um jogo para estudo dos impactos de jogos eletrônicos no comportamento social</i>	Igor de Sousa (Universidade de Brasília), Vinicius Tafuri Froes Carvalho (Universidade de Brasília), Maurício Sarmet (Universidade de Brasília), Carla Castanho (Universidade de Brasília)
<i>Sobre "experiência" em mundos virtuais lúdicos: reflexões sobre a relação dos corpos com ambientes simulados a partir de World of Warcraft</i>	Felippe Thomaz (Universidade Federal da Bahia - UFBA)
<i>Desenvolvimento de Jogos no Processo de Aprendizado em Algoritmos e Programação de Computadores</i>	Herleson Pontes (University of Fortaleza)
<i>Games e narrativas transmidiáticas: uma possível relação pedagógica</i>	Lynn Alves (Universidade do Estado da Bahia), Filipe Pereira (Universidade do Estado da Bahia), Lygia dos Santos Fuentes Fuentes (UNEB), Jéssica Guimarães (Universidade do Estado da Bahia)
<i>Caixa de Pandora: Desenvolvendo afetividade e cognição em um serious game para o enfrentamento da violência contra a mulher</i>	Luana Almeida (UFPB), Liliane Machado (Universidade Federal da Paraíba), Ana Tereza Silva (UFPB)
<i>Os jogos e a alfabetização digitais: entrevistas com professores que utilizam jogos digitais em suas práticas educativas. Previous</i>	Ruth S. Contreras-Espinosa (Universitat de Vic), Hermés Renato Hildebrand (Unicamp), José Luis EguíaGómez (Universitat Politècnica de Catalunya)