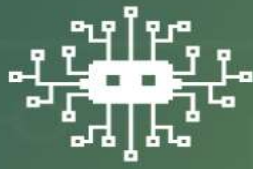


PROGRAMAÇÃO – DIA 03 DE OUTUBRO

HORÁRIO	LOCAL	ATIVIDADE
A PARTIR DE 08:00h	Sala B-09 LudusLab	CRENCIAMENTO (DIA TODO)

HORÁRIO	LOCAL	ATIVIDADE
09:00h até 10:30h	Auditório da EST (Bloco C)	<u>CTD Games – Sessão 01</u>
	Sala D3	<u>Educação ST11</u> <ul style="list-style-type: none">• Memória Verde: Um jogo analógico facilitador à aprendizagem da reciclagem e materiais recicláveis• Palavras Mágicas: Um jogo de aventura para exercitar a aprendizagem de tempos verbais• GamifiedSAL - Gamificação para Apoiar Usuários em Buscas como um Processo de Aprendizagem• Produção de games na disciplina de computação gráfica• EcoAdventure: um jogo digital para crianças voltado para a conscientização ecológica
	Sala D4	<u>Educação ST12</u> <ul style="list-style-type: none">• Desenvolvimento de um Personagem de um Jogo como Mediador na Zona de Desenvolvimento Proximal• Estratégias Adaptadas aos Jogos Digitais de RPG para o Ensino e Aprendizagem Cartográfica• Missões em Jogos Digitais de RPG para o Ensino e Aprendizagem de Geometria• ZeroByte: Um jogo de conhecimentos gerais em computação para uma aprendizagem significativa• Além do Entretenimento: O Valor Educativo dos Jogos comerciais com temática em Astronomia
	Sala D6	<u>Educação ST13</u> <ul style="list-style-type: none">• Game Lab: Utilização de Project Based Learning no Desenvolvimento de Jogos como Metodologia de Integração e Aprendizagem• Aprimorando habilidades de desenvolvedores de jogos através dos jogos clássicos• "De olhos bem abertos": um jogo para incentivar a discussão sobre assédio• Algorithms in a ludic way: using games as a strategy to reduce gender gap in Computer Science• MathRun Um Jogo Sério para a Aprendizagem de Expressões Matemáticas
	Sala D7	<u>A&D ST 08</u> <ul style="list-style-type: none">• Compilação de documentos para as etapas de desenvolvimento de um projeto de jogo digital: uma proposta• Análise Semiótica dos Elementos Visuais Baseados em Aspectos Histórico-Culturais Brasileiros no game Dandara: Trials of Fear• Caracterizando Jogos Híbridos Segundo a Experiência dos Jogadores• Design de jogos digitais com ênfase em crianças autistas: Aplicação de boas práticas no jogo digital Conhecendo as Estações
Sala D8	<u>Saúde ST04</u> <ul style="list-style-type: none">• Medicação Sem Dano: simulador gamificado para a administração segura de medicações.• Daltons Game: desenvolvimento de um jogo acessível para pessoas com daltonismo, um processo de envolvimento dos especialistas e sujeitos• Jogo Digital baseado em Narrativa Interativa aplicado ao Treinamento na Realização do Diagnóstico Precoce do Câncer Infantojuvenil• Avaliando Satisfação do Usuário com o Modelo GameFlow: uma Análise com o GameAnonimizado	



PROGRAMAÇÃO – DIA 03 DE OUTUBRO

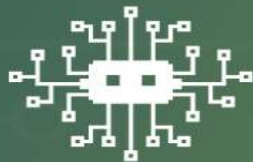
	Espaço Aberto (Térreo STEM)	Festival de Jogos
--	------------------------------------	-------------------

10:30h até 11:00h	Térreo STEM	COFFEA BREAK
--------------------------	--------------------	---------------------

11:00h até 12:00h	Auditório EST Bloco C	PALESTRA: Game Design in the Construction of (In)Visible Narratives Keynote: Nickie Maxine
--------------------------	------------------------------	---

12:00h até 13:30	ALMOÇO	
-------------------------	---------------	--

13:30h até 15:00h	Sala D2	CTD Games Sessão 02
	Sala D3	<u>Educação ST14</u> <ul style="list-style-type: none">GDS System: Uma proposta de construção da gamificação educacional através de narrativaDesafios na implementação de técnicas de GLA em um jogo educacional de algoritmos: um estudo de casoDesenvolvimento de um Jogo Digital para Apoiar o Ensino-Aprendizagem de Algoritmos: Estratégias para Engajar Mulheres no Ensino Superior em ComputaçãoCreation of a serious game for teaching and learning for people with visual impairmentsThinking Girls: Proposta de um Jogo Digital Visando o Ensino de Pensamento Computacional para Meninas
	Sala D4	<u>Educação ST15</u> <ul style="list-style-type: none">"Colônia de Férias Serious Game Design": a promoção do letramento lúdico como estratégia para desenvolver habilidades socioemocionais em crianças e adolescentes de uma comunidade cariocaDesenvolvimento de um protótipo de jogo educativo para o ensino de Lógica de Programação para meninasRealidade Virtual e Aumentada no Ensino de Geometria: Um Estudo de Caso com GeoMetaOnde estão os jogos educacionais: Uma revisão de literaturaEcoRoça: Jogo Sério para o Diálogo entre Saberes Tradicionais e Científicos
	Sala D6	<u>Educação ST16</u> <ul style="list-style-type: none">Desenvolvimento do Jogo Educativo 'Espaço Geográfico' para Crianças com TDAH: Uma Abordagem Inclusiva e InterativaIntervenções gamificadas contra a desinformação: aplicando o método prebunking no contexto brasileiro.Simulations and Games in Teaching International Relations and Strategic StudiesDesenvolvimento de Especialista em Gamificação no ChatGPT 4.0: Análise de Frameworks de GamificaçãoGamificação é Jogo? Uma Análise de seu uso como ferramenta didática
	Sala D7	<u>A&D ST09</u> <ul style="list-style-type: none">Simulação de Tráfego Veicular Baseada em Mapas Reais Utilizando o Algoritmo de Colonização do EspaçoAvaliando a Experiência do Jogador em Jogos Híbridos Usando HybridGamePXRETRÔ: Simulando Pixel Art Através de Técnicas de Renderização Não-Fotorrealista para Jogos Digitais.Inovação em Prática: Avaliando a Efetividade de uma Extensão do Kernel Essence no Gerenciamento de Projetos de Jogos Digitais por meio de Grupo Focal



PROGRAMAÇÃO – DIA 03 DE OUTUBRO

	Sala D8	Livros <ul style="list-style-type: none">• Blueprints Visual Scripting for Unreal Engine 5• Estruturação e Aplicação de um Padrão de Game Design Document
	Espaço Aberto (Térreo STEM)	Festival de Jogos

15:00h até 15:30

Térreo STEM

COFFEA BREAK

15:30h até 16:30h

Auditório EST Bloco C

Painel: Desafios e Oportunidades em Jogos e Realidade Virtual

16:30h até 17:30h

Auditório EST Bloco C

Cerimônia de Homenagem: Soraia Raupp Musse

17:30h até 19:00h

Auditório EST Bloco C

Cerimônia de Premiações e Enceramento