

Sessões Técnicas SBIE - Bloco D

17 de Novembro - Trilha 2 - Manhã

SALA PARINTINS (D6)					
Horário		Sessão	Artigo	Autores	
8:30	Jogos sérios digitais para apoiar o ensino/aprendizagem	T2S1	Enola: Jogo sério para ensino de SQL	Jonas Gabriel Maia Bruno Nepomuceno, Jairo Francisco de Souza	
8:40		T2S1	Aplicando learning design na ludificação de percurso em grafos: uma jornada de aprendizagem	Fabrizio Honda, Fernanda Pires, Marcela Sávia Picanço Pessoa, Rafaela Melo	
8:50		T2S1	Desenvolvimento e avaliação de um jogo digital de tabuleiro para a revisão de conhecimentos em gerência de projetos	Giani Petri, Vinicius Losekann	
9:00		Discussão			
9:15		T2S1	Uma experiência de gamificação no ensino com o ambiente Classcraft: análise da motivação dos estudantes	Susana Maria Costa Moreira, Tamires Ariane Silva Sousa, Williamson Silva, Anna Beatriz Marques	
9:25		T2S1	Avaliação de Características de Usabilidade em Jogos Sérios em Interação Humano-Computador	Ailamar Alves Guimarães, André Barros de Sales, Bruna Almeida Santos, Eduardo Gabriel Queiroz Palmeira	
9:35		T2S1	Experiences with Extended Reality Use in Education During Pandemic	Manoela Milena Oliveira da Silva	
9:45		Discussão			
10:00	Coffee break				
10:30	Método, análise, projeto, desenvolvimento e avaliação de jogos/jogos sérios/RV/RA/robótica/ Sim educativos	T2S2	Recomendações de design para promover o engajamento em jogos digitais educacionais: um mapeamento sistemático da literatura	Elyssa Dalva Ribeiro Bueno, Delano Medeiros Beder, Joice Lee Otsuka	
10:40		T2S2	Um estudo sobre recomendações para o design de jogos educacionais multiplayer.	Patricia Ziviani, Delano Medeiros Beder, Joice Lee Otsuka	
10:50		T2S2	Pro-AvaliaJS: Protocolo para planejamento e execução da avaliação da reação e aprendizagem remota de jogos sérios	Rháleff Nascimento Rodrigues de Oliveira, Guilherme Dias Belarmino, Felipe Siqueira Minholi, Carla Lopes Rodriguez, Denise Hideko Goya, Rafaela Vilela Rocha	
11:00		Discussão			
11:15		T2S2	Revisão Sistemática de Literatura sobre métodos, técnicas e critérios de avaliação de aprendizagem em jogos sérios sociointeracionistas	Rodrigo Dobbin Fellows, Juliana Cristina Braga, Silvia Cristina Dotta	
11:25		T2S2	Uma avaliação da relação entre o desempenho de jogadores e a atratividade de jogos educacionais	Flávio Marques, Myrna Amorim, Leonardo Lignani, Eduardo Ogasawara, Joel dos Santos	
11:35		T2S2	Affective Memory in Gamified Learning: A Usability Study	Luiz Rodrigues, Daniel Arndt, Paula Toledo Palomino, Armando Maciel Toda, Ana Carolina Tomé Klock, Anderson Avila-Santos, Seiji Isotani	
11:45		Discussão			
12:00	Almoço				

Sessões Técnicas SBIE - Bloco D

17 de Novembro - Trilha 2 - Tarde

SALA PARINTINS (D6)					
Horário		Sessão	Artigo	Autores	
14:00	Jogos sérios digitais para apoiar o ensino/aprendizagem	T2S3	Jornada Química GeNiAl: um jogo sério para o ensino da tabela periódica e seus elementos	Gabriel Costa Barros, Janyeid Karla Castro Sousa, Davi Viana	
14:10		T2S3	OrbitAndo: uma plataforma para ensino de Astronomia de outro mundo	Marcelo S. Siedler, Rafael C. Cardoso, Anderson S. Ritta, Tatiana A. Tavares, Mariana C. Souza, Fernando Moreira Junior	
14:20		T2S3	Jogos não digitais para ensino de computação - um mapeamento sistemático	Emerson Gonçalves Clementino, Thiago Reis Silva, Eduardo Henrique da Silva Aranha, Felipe Gonçalves dos Santos	
14:30		Discussão			
14:40		T2S3	Hello Food: uma jornada de aprendizagem lúdica em algoritmos, programação e Pensamento Computacional	Jeniffer Macena, Fernanda Pires, Rafaela Melo	
14:50		T2S3	Jogando e Pensando: Aprendendo Pensamento Computacional com Jogos de Entretenimento	Daniel Teixeira Nipo, Rodrigo Lins Rodrigues, Rozelma Soares França	
15:00		Discussão			
15:10	Avaliação da gamificação no apoio ao ensino/aprendizagem/ Jogos sérios digitais para apoiar o ensino/aprendizagem.	T2S4	Elaboração de atividades gamificadas para estudantes com TEA: uma estudo utilizando pensamento geométrico	Lidiane Maciel Pereira, Regina Barwäldt	
15:20		T2S4	Implementação e avaliação de um Jogo Digital Educacional para desenvolvimento do Pensamento Computacional em crianças neurotípicas e com Deficiência Intelectual	Taynara Cerigueli Dutra, Isabela Gasparini, Eleandro Maschio	
15:30		T2S4	TrATAR: Jogos com Realidade Aumentada utilizados como incentivo no desenvolvimento das capacidades comunicativa, cognitiva e espacial de crianças autistas	Pedro Victor Vieira Paiva, Fabiane da Silva Queiroz	
15:40		Discussão			
16:00	Coffee break				

**Sessões Técnicas SBIE - Bloco D****18 de Novembro - Trilha 2 - Manhã****SALA PARINTINS (D6)**

<b>Horário</b>		<b>Sessão</b>	<b>Artigo</b>	<b>Autores</b>
8:30	Jogos sérios digitais para apoiar o ensino/aprendizagem	T2S5	Adequação de jogo sério para avaliação de leitura infantil em um cenário de isolamento social	Eduardo Vieira Marques Pereira do Valle, Jairo Francisco de Souza, Igor de Oliveira Knop
8:40		T2S5	Segunda Guerra Mundial Experimentada com Realidade Aumentada: A Caminho de um Ambiente de Autoria para Professores e Alunos	Adilson Vahldick, Rafael de Miranda, Cauê Marques, Marília Guterres Ferreira, Pablo Schoeffel
8:50		T2S5	Jogos Educacionais Digitais no apoio ao processo de Alfabetização e Letramento: Revisão Sistemática da Literatura	Laís Freitas da Silva, Márcia Häfele Islabão Franco
9:00				Discussão