|  |  |
| --- | --- |
| GT 1A – Jogos digitais, cultura e educação (Auditório)  Coordenação: Evelise Galvão de Carvalho (FACOM/UFBA) | |
| **Artigo** | **Autor(es)** |
| Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais\_ uma experiência realizada a partir Game Engine GDevelop 5 | Vanessa Rios, Andressa Mota e Carlos Eduardo |
| Jogos digitais no ensino de Química: investigações sobre formação inicial dos docentes | Monique Gabriella Angelo e Fernando Pimentel |
| Cordel em jogo:: construindo valores humanos | priscila Peixinho Fiorindo |
| (Re)pensando as relações de gênero e os *games*: diálogos possíveis em contextos de educação linguística crítica | Michely Avelar e Camila Capparelli |
| Mídia-educação baseada em jogos na formação inicial de professores: o Game Comenius na Pedagogia | Ana Claudia Mota Estevam e Márcia Dulce |
| *Ampets* na sala de aula: mobilizações pedagógicas em uma rede | Marcio Roberto de Lima |

|  |  |
| --- | --- |
| GT 1B – Jogos digitais, cultura e educação (SALA 404 - PAF V - IHAC)  Coordenação: William Santos (IFPB) | |
| **Artigo** | **Autor(es)** |
| Ensinando e Aprendendo Química em um Metaverso Minecraft – formação de professores e sequências didáticas | Arnold Felix, Monique Gabriella e Fernando Pimentel |
| Estratégias com jogos digitais para potencializar o Letramento Digital e a Metacognição no Ensino Superior | Maria do Amparo da Silva Nunes e Fernando Pimentel |
| Jogos digitais como artefatos de aprendizagem no ensino superior: desenvolvimento de um Diagrama de *Ishikawa* | Maria Jordana Cavalcanti Santos, Débora Letícia da Silva Santos e Fernando Silvio Cavalcante Pimentel |
| Decifra-me ou te devoro: proposição de ensino-aprendizagem da história do egito por meio do jogo curricular discovery tour e do aplicativo daybook | Deivison Conceição dos Santos e Luiz Adolfo |
| Jogando com o Conhecimento: Um Modelo Conceitual Didático para o Desenvolvimento do Letramento Científico no Ensino da Matemática e Ciências da Natureza sob a Perspectiva da Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais | Daniela Costa Souza e Luiz Adolfo |
| Produção de um *game* na licenciatura: mobilizações de uma rede durante um estágio curricular | Marcio Roberto de Lima |

|  |  |
| --- | --- |
| GT 2 – Jogos digitais, saúde e esportes (SALA 406 - PAF V - IHAC)  Coordenação: Débora Barbosa (FEEVALE/RS) | |
| **Artigo** | **Autor(es)** |
| Validação de serious games voltados para educação na área da saúde | Suiane Costa Ferreira e Mateus Santos da Cunha M. Cabral |
| Quiz60+: Um Jogo Educativo para Segurança Digital dos Usuários da Terceira Idade | Simone da Silva Amorim e Monaliza Cirqueira de Santana |
| Incorporação de Jogos Digitais no Ensino de Estudantes com TDAH: um Guia Didático para o Professor da Educação Básica | Luiz Cláudio Ferreira da Silva Júnior, Fernando Pimentel e Alan Pedro da Silva |
| Explorando as potencialidades dos jogos digitais de movimento na Educação e promoção da Saúde | Douglas Henrique Bezerra Santos, Débora Letícia da Silva Santos, Maria Jordana Cavalcanti Santos e Fernando Silvio Cavalcante Pimentel |
| Teste de aceitação para o público infantil em jogos digitais: uma proposta de adaptação para o LabQA | Cauã Picetti |
| Proposta de um Jogo Digital para Conscientizar as Mulheres sobre o Preconceito de Gênero em Cursos de Computação | Derivaldo Machado da Silva, Ingrid Mendes e Viviane Almeida dos Santos |

|  |  |
| --- | --- |
| GT 3 – Desenvolvimento de jogos digitais (SALA 407 - PAF V - IHAC)  Coordenação: Jesse Nery Filho (IF Baiano) | |
| **Artigo** | **Autor(es)** |
| Proposta de Desenvolvimento do Game CICDA – Comissão Interna para o Combate ao Desperdício de Água, voltado para Educação e Desenvolvimento Sustentável | Wellington Pereira da Silva e Luis Paulo Mercado |
| Contribuições formativas no desenvolvimento de gameboard por estudantes de pedagogia | Débora Letícia da Silva Santos Santos e Fernando Pimentel |
| Gamificação na Educação: Ensino de metodologias ativas no Curso de Licenciatura em Ciências da Computação | Jesse Nery Filho |
| A Jornada de Haru: Um jogo para conscientização e valorização da cultura indígena da Bahia. | Iuri Guimarães Guerra, Clésio Barbosa Oliveira e Joacir Ferreira |
| Vedetas Além do Tempo: um jogo de tabuleiro para aprendizagem da independência do Brasil | Sol de Maria César Ferreira, Felipe Santos Batista e Lynn Alves |
| Game Design de “Trate Bem!” e “Fables Maker”: Desenvolvimento e Testagem de Jogos Sérios | Livia Scienza e Lucia Paloma Freitas da Silva |