



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL  
CENTRO DE EDUCAÇÃO – CEDU  
PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO – PPGE  
GRUPO DE PESQUISA COMUNIDADES VIRTUAIS UFAL – #CV\_UFAL

Anais do XIII Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação (SJEEC)

## SUMÁRIO

### GT 1 - Jogos Eletrônicos e Saúde

**Run-Aedes jogo divertido com temática Aedes Aegypti ..... 1**

*Ismael M. de Sousa*

**Jogos Digitais e Estimulação de Funções Executivas: Experiência com o Gamebook Guardiões da Floresta..... 10**

*Marcelle Gomes de Jesus, Lynn Rosalina Gama Alves*

**Exergames nas aulas de Educação Física Escolar: sentidos atribuídos por um professor..... 19**

*Marcio R. de Lima, Diego S. Mendes, Eduardo Henrique de Matos Lima*

**COOPERA: desenvolvimento de um jogo digital como programa de intervenção para crianças..... 29**

*Françoise Danielli, Kamyla Thais Dias de Freitas, Fernando Luiz Cardoso*

**Seleção de jogos digitais para estimulação cognitiva de idosos ..... 38**

*Larissa C. Cerqueira, Maria de Fátima D. Luciano, Jéssica V. S. Pereira, Camila B. Bonfim*

**A gamificação na área da saúde: um mapeamento sistemático..... 48**

*S.C. Ferreira*

**Runners & Dragons: Uso de jogos e gamificação como ferramentas de auxílio ao desenvolvimento de hábitos saudáveis ..... 57**

*Wilgner Viana da Conceição, Antônio Max Raichaski, Mairon de Souza Pereira*

**Projeto Cor@gem: um design de jogo digital e de memória de adolescentes com fibrose cística hospitalizados no Hospital de Clínicas de Porto Alegre (HCPA-RS) . 67**

*Eliane Lourdes da Silva Moro, Lizandra Brasil Estabel, Leandro Paz da Silva*



**Neuroplasticidade e jogos digitais: uma compreensão a partir da Biologia da Cognição..... 76**

*Washington Sales do Monte, Adilson Rocha Ferreira, Karla Rosane do Amaral Demoly, Robélius De-Bortoli*

**Jogos Digitais para Idosos – uma experiência de ensino ..... 86**

*José Roberto Cordeiro, Luciane Maria Fadel*

**GT 2 – Jogos Eletrônicos e Computação**

**O desenvolvimento de um algoritmo para geração de tarefas individualizadas para o ensino de habilidades básicas de leitura ..... 94**

*Pedro Henrique Matias Marques Gomes, Marcel de Lima Correia, Gilberto Nerino de Souza Junior*

**Metodologia Híbrida para Engenharia de Requisitos no Desenvolvimento de Jogos em Saúde: O caso do Gamebook Guardiões da Floresta..... 103**

*Jesse Nery Filho, Lynn Rosalina Gama Alves*

**GT 3 - Jogos Eletrônicos, Arte e Design**

**SCURDD: Uma Ferramenta de Auxílio à Mestres de D&D ..... 112**

*João G. G. V. Nova, Roberta V. V. Lopes*

**O professor como game designer de um jogo digital: o caso do Game Comenius na Plataforma REMAR..... 122**

*Ana Cristina Gomes Muller, Bruna Santana Anastácio, Dulce Márcia Cruz*

**GameFlow e GameFlop: A análise do sucesso mercadológico de jogos utilizando o modelo GameFlow..... 132**

*Matheus Argolo Lira, João Pedro Israel, Paulo Henrique Serrano*

**Estudo de Arquétipos aplicado ao jogo *Say Bye to the Villains*..... 142**

*Marcelo S. Taguchi, Letícia H. Miyake, Victor A. Silva*

**As affordances como elementos de análise do MDA: um estudo dos livros-jogos 152**

*Naiade de Alencar Caparelli, Paulo Henrique Souto Maior Serrano, Marcus Alves Pedrosa Junior*

**GT 4 – Jogos Eletrônicos e Educação**

**The ProUni Game - Ensinando o Processo de Solicitação do ProUni Através de Um Jogo Digital..... 160**

*Tadeu Moreira de Classe, Victor Henriques de Almeida, Daniel dos Santos Lopes Faria*



<b>Nivelamento Online (Ni.O): um aplicativo gamificado para o ensino de matemática em nível superior.....</b>	<b>171</b>
<i>D. Sande Santos, R. José Almeida Júnior, F. Guimarães Torres</i>	
<b>Tabuleiro com História: Uma abordagem de aprendizagem baseada em jogos com aprendizagem tangencial.....</b>	<b>181</b>
<i>Daniel de Sant'anna Martins, Oberdan Alves de Almeida Junior, Igor Silveira Moreno, Guilherme Xavier</i>	
<b>Jogo Oásis: Objeto de aprendizagem nas aulas de História .....</b>	<b>190</b>
<i>Maria Gisélia da S. Gomes, Giselma da S. Gomes, Luís Paulo L. Mercado</i>	
<b>Preferência por procedimentos de ensino gamificados e aprendizagem inicial da leitura .....</b>	<b>199</b>
<i>Leonardo Brandão Marques, Deisy das Graças de Souza, Dionne Cavalcante Monteiro</i>	
<b>Robocode: A Instrumentalização do Ensino da Matemática por meio de uma Batalha entre Robôs Virtuais .....</b>	<b>210</b>
<i>Fillipe Almeida Paz, Kenia Kodel Cox</i>	
<b>Site de curadoria em jogos digitais no ensino de História.....</b>	<b>220</b>
<i>Daiana Aparecida Fontana Cecatto</i>	
<b>Adoletras: uma análise do jogo em Realidade aumentada para auxiliar na alfabetização.....</b>	<b>229</b>
<i>Tatyane S. Calixto da Silva, Mariana Marinho da Silva, Jeane Cecília B. de Melo</i>	
<b>PAJED: Um Programa de Avaliação de Jogos Digitais Educacionais .....</b>	<b>239</b>
<i>William Santos, Lynn Alves</i>	
<b>Gamificação para o desenvolvimento dos multiletramentos no ensino superior ...</b>	<b>244</b>
<i>Josefa Kelly Cavalcante de Oliveira, Raphael de Oliveira Freitas, Fernando Silvio Cavalcante Pimentel</i>	
<b>Análise bibliométrica da literatura sobre o uso de jogos digitais no ensino de ciências naturais e biologia no ensino fundamental e médio .....</b>	<b>255</b>
<i>Taynara Rúbia Campos, Daniela Karine Ramos</i>	
<b>Avaliação da aprendizagem com games: uma proposta didática com o Kahoot no curso de Jornalismo .....</b>	<b>267</b>
<i>Jean Carlos da S. Monteiro, Sannya Fernanda N. Rodrigues, Sheila Cristina B. Pinheiro</i>	
<b>O Minecraft e o Tangram no desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático ...</b>	<b>276</b>
<i>Filomena M. G. S. C. Moita, Lucas H. Viana, Yalorisa A. Santos</i>	



**Game design e educação: formação docente e produção de jogos para alfabetização** ..... 286

*Luciana Augusta Ribeiro do Prado, Fabíola de Azeredo Missel, Dulce Márcia Cruz*

**Estratégias de Aprendizagem Através de Jogos Eletrônicos: Experimentando e Formulando Hipóteses em Videogames** ..... 296

*Ritaciro Cavalcante da Silva*

**Motivação e Jogos Digitais em Ambientes Virtuais de Aprendizagem** ..... 306

*Bruna Santana Anastácio, Gleice Assuncao da Silva*

**Ensino de conceitos de eletrônica digital no mundo virtual do Minecraft** ..... 315

*Maria Elizabete da Silva Souza, Jamille Anderson Luiz da Silva, Danielle Juliana Silva Martins*

**RAZÃO CELESTE: um jogo sobre Astronomia** ..... 324

*Jorge Dores, Maicon Santos*

**Uma avaliação cienciométrica do uso de estratégias de gamificação na educação em trabalhos indexados na Web of Science** ..... 333

*Marcos V. C. Vital, Juliana C. Fortes*

**Tabuleiro Aumentado: um protótipo em realidade aumentada para o Ensino de Ciências** ..... 341

*Marcos Emanuel de Barros Silva, Douglas Carvalho de Amorim, Wellington Pereira da Silva*

**Jogos de console e a educação escolar: a série God of War** ..... 350

*Alessandra Marques de Lira, Joaquim Francisco de Lira Neto*

## **Simpósio Doutoral**

**Contribuições do Design para a construção de jogos na escola: projetos de autoria compartilhada, aprendizagem e construção de sentidos** ..... 359

*Cynthia M. Dias, J. Lima Farbiarz*

**Viajantes no tempo para resgatar a Matemática: gamificação da disciplina Pesquisa Educacional do curso de Licenciatura em Matemática da UFAL** ..... 360

*Raphael de Oliveira Freitas, Fernando Silvio Cavalcante Pimentel*

**Os efeitos da prática dos exergames sobre aspectos cognitivos, físicos e fisiológicos de pessoas em sofrimento psíquico: um estudo misto** ..... 361

*Adilson Rocha Ferreira, Deise Juliana Francisco*

**Jogo desenvolvido no RPG Maker MV para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem de ortografia da Língua Portuguesa** ..... 362

*Fabio Nunes Assunção, Nukácia Meyre Araújo*



XIII Seminário

**SJEEC**

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação

ISSN: 2177-6989

**Marketing social e gamificação para promover a doação de sangue ..... 363**

*Paulo Henrique Serrano, Nelsio Abreu*

**Narrativas procedimentais do tempo histórico: a constituição de sentidos na simulação histórica de jogos digitais de estratégia ..... 364**

*Alex A. Silva, R. Abdala Junior*

**Processo de ensino e aprendizagem de Ecologia em nível superior a partir da criação de um jogo digital RPG: o papel do professor, dos estudantes e dos conteúdos .. 365**

*Douglas C. Amorim, Cleide. J. S. A Costa*

**Em busca de um ludoletramento digital crítico ..... 350**

*Ritaciro Cavalcante da Silva, Sérgio Ifa*