



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

SUMÁRIO

Apresentação.....	I
Chamada de trabalhos e comitê científico.....	III
Sumário.....	IX

GT 1 – Jogos digitais, cultura e educação

Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais_ uma experiência realizada a partir Game Engine GDevelop 5.....	1
<i>Vanessa Rios, Andressa Mota e Carlos Eduardo</i>	
Jogos digitais no ensino de Química: investigações sobre formação inicial dos docentes.....	10
<i>Monique Gabriella Angelo e Fernando Pimentel</i>	
Cordel em jogo: construindo valores humanos.....	20
<i>Priscila Peixinho Fiorindo</i>	
(Re)pensando as relações de gênero e os games: diálogos possíveis em contextos de educação linguística crítica.....	28
<i>Michely Avelar e Camila Capparelli</i>	

IX





Mídia-educação baseada em jogos na formação inicial de professores: o Game Comenius na Pedagogia.....	37
<i>Ana Claudia Mota Estevam e Márcia Dulce</i>	
Ampets na sala de aula: mobilizações pedagógicas em uma rede.....	46
<i>Marcio Roberto de Lima</i>	
Ensinando e Aprendendo Química em um Metaverso Minecraft – formação de professores e sequências didáticas.....	54
<i>Arnold Felix, Monique Gabriella e Fernando Pimentel</i>	
Estratégias com jogos digitais para potencializar o Letramento Digital e a Metacognição no Ensino Superior.....	64
<i>Maria do Amparo da Silva Nunes e Fernando Pimentel</i>	
Jogos digitais como artefatos de aprendizagem no ensino superior: desenvolvimento de um Diagrama de Ishikawa.....	74
<i>Maria Jordana Cavalcanti Santos, Débora Letícia da Silva Santos e Fernando Silvio Cavalcante Pimentel</i>	
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.....	84
<i>Daniela Costa Souza e Luiz Adolfo</i>	
Gamificação na Educação: Ensino de metodologias ativas no Curso de Licenciatura em Ciências da Computação.....	95
<i>Jesse Nery Filho</i>	

X





GT 2 – Jogos digitais, saúde e esportes

Validação de serious games voltados para educação na área da saúde.....	105
<i>Suiane Costa Ferreira e Mateus Santos da Cunha M. Cabral</i>	
Quiz60+: Um Jogo Educativo para Segurança Digital dos Usuários da Terceira Idade.....	114
<i>Simone da Silva Amorim e Monaliza Cirqueira de Santana</i>	
Incorporação de Jogos Digitais no Ensino de Estudantes com TDAH: um Guia Didático para o Professor da Educação Básica.....	124
<i>Luiz Cláudio Ferreira da Silva Júnior, Fernando Pimentel e Alan Pedro da Silva</i>	
Explorando as potencialidades dos jogos digitais de movimento na Educação e promoção da Saúde.....	134
<i>Douglas Henrique Bezerra Santos, Débora Letícia da Silva Santos, Maria Jordana Cavalcanti Santos e Fernando Silvio Cavalcante Pimentel</i>	
Teste de aceitação para o público infantil em jogos digitais: uma proposta de adaptação para o LabQA.....	143
<i>Cauã Picetti, Martina Cera e Taina Diuliani</i>	
Proposta de um Jogo Digital para Conscientizar as Mulheres sobre o Preconceito de Gênero em Cursos de Computação.....	150
<i>Derivaldo Machado da Silva, Ingrid Mendes e Viviane Almeida dos Santos</i>	



GT 3 – Desenvolvimento de jogos digitais

Proposta de Desenvolvimento do Game CICDA – Comissão Interna para o Combate ao Desperdício de Água, voltado para Educação e Desenvolvimento Sustentável.....	160
<i>Wellington Pereira da Silva e Luis Paulo Mercado</i>	
Contribuições formativas no desenvolvimento de gameboard por estudantes de pedagogia.....	169
<i>Débora Letícia da Silva Santos Santos e Fernando Pimentel</i>	
Produção de um game na licenciatura: mobilizações de uma rede durante um estágio curricular.....	178
<i>Marcio Roberto de Lima</i>	
A Jornada de Haru: Um jogo para conscientização e valorização da cultura indígena da Bahia.....	188
<i>Iuri Guimarães Guerra, Clésio Barbosa Oliveira e Joacir Ferreira</i>	
Vedetas Além do Tempo: um jogo de tabuleiro para aprendizagem da independência do Brasil.....	197
<i>Sol de Maria César Ferreira, Felipe Santos Batista e Lynn Alves</i>	
Game Design de “Trate Bem!” e “Fables Maker”: Desenvolvimento e Testagem de Jogos Sérios.....	207
<i>Livia Scienza e Lucia Paloma Freitas da Silva</i>	