



XI Seminário

SJEEDC

Jogos Eletrônicos - Educação - Comunicação



SUMÁRIO

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

Jogos eletrônicos e cultura

UNEB Radioativa: Um relato de gamificação na III UNEBRINQUE.....	1
Andersen Caribe, Jesse Filho, Alayde Sarno e Lynn Alves	
Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas.....	11
Cristina Martins e Lucia Maria Martins Giraffa.	
Fantacias, sonhos e símbolos: as contribuições da interpretação dos sonhos para a construção de jogos.....	20
Patrick Caldeira de Almeida e Lisiane Fachinetto.	
Estereótipos brasileiros nos jogos de luta.....	27
Erika Urakawa Madureira	
O Ensino das Funções Quadráticas através da Interação com Jogos Digitais.....	38
William Santos e Lynn Alves.	
Jogos eletrônicos, redes sociais e dispositivos móveis: reflexões para os espaços educativos.....	45
Isa Coutinho, Patrícia Rodrigues e Lynn Alves.	
Jogos digitais ativos nas classes hospitalares: desbravando novas interfaces.....	52
Isa Beatriz Cruz Neves, Lynn Alves e Carina Gonzalez.	
Aspectos Sociais e Colaborativos em World of Warcraft.....	62
Fernanda Maia e Lisiane Fachinetto.	



Jogos eletrônicos e Game Design

Apontamentos para uma experiência estética do videogame.....	71
Paolo Bruni.	
Boalópolis: um jogo para conhecer a cidade.....	80
Natália Menezes, Rodrigo Barbosa e Ivanir Ignacchitti.	
De Gota em Gota: um serious game sobre a Bacia Hidrográfica do rio Paraopeba.....	90
Leticia Cherchiglia, Pablo Gobira e Francisco Marinho.	
Ação dramática em videogames desenvolvidos para consoles: especificidades e trajetória.....	99
Victor Cayres.	

Jogos eletrônicos e Computação

Processo de Virtualização de Jogos para Uso Como Mecanismo de Apoio ao Processo de Ensino e Aprendizagem da Disciplina de Matemática.....	109
Wilk Oliveira Dos Santos, Sebastião Rogério Da Silva Neto e Clovis Gomes Da Silva Junior.	
A Aplicação da Linguagem de Modelagem Unificada (U.M.L.): Novas Perspectivas para o Desenvolvimento de Games Educacionais.....	118
William Santos e Lynn Alves.	



Jogos eletrônicos, Aprendizagem e Avaliação

Jogos Digitais como Estratégia de Ensino-Aprendizagem no Ensino Superior: a construção e aplicação do game Renascença na disciplina de Literatura.....	126
Romero Medeiros, Raniella Lima, Denise Silva e Luis Paulo Mercado.	
Uso de Games de Simulação de Agricultura no Ensino Técnico Agrícola.....	135
Fernando Hax, Raymundo Ferreira Filho e Luis Otoni Ribeiro.	
Uso de jogos eletrônicos na escola e eventos de letramento: uma proposta de oficinas para docentes do ensino fundamental.....	145
Ana Cristina Nunes Gomes Müller e Dulce Márcia Cruz.	
Reavaliando As Classificações Etárias Através De Um Jogo Virtual Cognitivo.....	153
Walter Alexandre Bicalho, Claudia R.L. Motta e Carla V.M. Marques.	
Game Inteligente: conceito e aplicação	
Carla Verônica Machado Marques, Érica Calil Nogueira e Gabriel Brasil.....	162
Ensino de História e Videogame: Problematizando a Avaliação de Jogos Baseados em Representações do Passado.....	172
Helyom Telles e Lynn Alves.	