



Simpósio Internacional  
de Games, Gamification e  
Tecnologias na Educação

## Quais tecnologias você tem explorado em práticas de ensino?

2021 - Edição On-line

### PRIMEIRA CIRCULAR

Convidamos a comunidade científica para o IV Simpósio Internacional sobre Games, Gamification e Tecnologias na Educação, a realizar-se nos dias 06, 07 e 08 de outubro de 2021, pelas Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

Este evento on-line tem o objetivo de discutir as implicações do uso de jogos digitais, gamificação, ensino remoto, produção de material no contexto digital, *design thinking*, multimodalidade, metodologias ativas e tecnologias digitais no ensino, mais especificamente nas práticas pedagógicas realizadas na universidade ou no contexto escolar em tempos de ensino remoto.

Para participar do evento como palestrantes, foram convidados professores pesquisadores de diversas áreas, dentre eles estão: William Cope (University of Illinois, Urbana-Champaign), Romero Tori (Poli/USP), Armando Toda (USP), Sam Adam (Startup Iniciativa Divulgadores), Giani Petry (Politécnico/UFSM), Ronaldo Gomes Júnior (UFMG), Felipe Becker Nunes (Politécnico/UFSM), João Ricardo Bittencourt (UNISINOS).

Contando com sua participação, temos plena convicção que sua contribuição possibilitará a reflexão, a discussão e o avanço das áreas investigadas.

### **INSCRIÇÕES**

As inscrições como ouvinte ou como apresentador de trabalhos serão realizadas pelo *site* do evento, que será divulgado em breve nas redes sociais do evento.

### **Como ouvinte:**

- Período de inscrições para ouvintes: **05/06/2021 a 31/08/2021.**

### **Como apresentador de trabalho:**

- Envio de resumos: **01/06/2021 a 11/07/2021;**
- Divulgação dos trabalhos aprovados para o evento: **31/07/2021;**
- Para os resumos selecionados para o *eBook*, o prazo da versão final do artigo completo será: **06/09/2021;**

### **INVESTIMENTO**

- Excepcionalmente, devido à pandemia, a edição on-line deste evento será **GRATUITA** para todos os participantes. Porém, o número de vagas é limitado.

### **LINHAS TEMÁTICAS**

Buscam discutir as seguintes perguntas: O que você tem feito em sua prática de ensino? Quais tecnologias você tem explorado em práticas de ensino híbrido, ensino remoto e a distância?

- Desenvolvimento/Produção de Jogos On-line/Educativos, Mundos virtuais e tecnologias digitais;
- Gestão em Tecnologias Educacionais em Rede/Uso de Tecnologias Educacionais em rede/jogos/aplicativos;
- Relatos de Experiências sobre integração de Jogos On-line/Educativos, Mundos virtuais e Tecnologias na Educação durante o ensino remoto;

### **MODALIDADES DE PARTICIPAÇÃO COM PUBLICAÇÃO:**

- **Comunicações individuais – resumo/artigo completo:** destinadas a professores pesquisadores e alunos de Pós-graduação, professores de escola da rede pública, por meio de exposição oral via webconferência (12 minutos) e debate (3 minutos);
- **Apresentação coordenadas** - destinada a grupos de pesquisas relacionados às temáticas do evento: composição obrigatória de 01 professor doutor e, no máximo, 04 apresentações (12 minutos) e debate (3 minutos);
- **Amostra de games e softwares educativos** – o resumo deve conter a proposta de tecnologia em desenvolvimento, bem como sua finalidade de uso, seja um jogo, aplicativo, plataforma ou *software*: destinada a alunos de graduação/pós-graduação, desenvolvedores e *designers* de jogos. Duração de (12 minutos) e debate (3 minutos)

## **OBS:**

- Os artigos selecionados serão submetidos à avaliação de uma comissão editorial, a qual selecionará os textos que irão compor os capítulos do *eBook* do evento;
- Cada inscrito poderá submeter apenas um trabalho como autor;
- Os anais do evento serão disponibilizados on-line.
- A programação, normas de escrita e template do artigo estão sendo elaborados e serão disponibilizados na Segunda Circular.

## **CERTIFICADOS**

Serão fornecidos certificados referentes às atividades realizadas no evento, como palestrante, apresentador e ouvinte. Os ouvintes receberão certificados de 30 horas, mediante a presença nas atividades on-line do evento. Em caso de trabalho em coautoria, será fornecido apenas um certificado por trabalho apresentado.

## **CONTATOS**

E-mail do evento: [simposiogames@gmail.com](mailto:simposiogames@gmail.com)

Facebook: <https://www.facebook.com/simposiogames>

Instagram: sigatecufsm

## **COORDENAÇÃO GERAL**

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Susana Cristina dos Reis (UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Júnia Braga (UFMG);

## **COMISSÃO ORGANIZADORA**

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Susana Cristina dos Reis (UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Júnia Braga (UFMG);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Karen Santorum (UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Angélica Thomezine (UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Helena Vitalina Selbach (UFSM);

Prof. Dr. Ronaldo Gomes Júnior (UFMG);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luciana de Oliveira Silva (UFMG);

Prof<sup>a</sup>. Doutoranda Anidene Cecchin (UFSM);

Prof. Me. Adilson Fernandes Gomes (NUPEAD/UFSM);

Prof. Me. Anderson José Machado Linck (NUPEAD/UFSM);

Prof. Me. Luana Mattiello (NUPEAD/UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Mestranda Juliana Facco Segalla (NUPEAD/UFSM);

Prof. Mestrando Everton Lima Horst (PPGTER/UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Mestranda Natália Lopes Robaina (NUPEAD /PPGTER/UFSM);

#### **APOIO TÉCNICO:**

Prof. Mestrando Ricardo Bock (NUPEAD /PPGTER/UFSM);

Especialista Maicon Luiz Anschau (NUPEAD/UFSM);

Acadêmico Renan Cecchin (PIBIC/IC/UFSM);

#### **COMISSÃO DE AVALIAÇÃO DE TRABALHOS**

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Susana Cristina dos Reis (UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Júnia Braga (UFMG);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Giliane Bernardi (UFSM);

Prof. Dr. André Zanki Cordenonsi (UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Karen Santorum (UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Angélica Thomezine (UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Helena Vitalina Selbach (UFSM);

Prof. Dr. Giani Petry (UFSM/PPGTER);

Prof. Dr. Felipe Becker (UFSM/PPGTER);

Prof. Dr. João Ricardo Bittencourt (UNISINOS);

Prof. Dr. Ronaldo Gomes Júnior (UFMG);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luciana de Oliveira Silva (UFMG);

Prof<sup>a</sup>. Doutoranda Anidene de Siqueira Cecchin (UFSM);

Prof. Me. Adilson Fernandes Gomes (NUPEAD/UFSM).

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Susana Cristina dos Reis  
Coordenadora Geral do IV SIGATEC

Santa Maria – RS, 26 de maio de 2021.

#### **REALIZAÇÃO:**

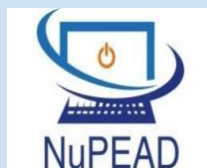
GrPesq/CNPq – Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (NUPEAD)

Laboratório de Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (LABEON/DLEM)

Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede (PPGTER/UFSM)

Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos (POSLIN/UFMG)

## PROMOÇÃO:



DLEM



## APOIO:

