



Simpósio Internacional  
de Games, Gamification e  
Tecnologias na Educação

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

2021 - Edição On-line  
UFSM-UFGM

### TERCEIRA 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).

O SIGATEC é um evento interdisciplinar e tem o objetivo de discutir sobre as implicações do uso de tecnologias digitais na educação, bem como sobre o uso e o desenvolvimento de jogos digitais, uso de gamificação em práticas de ensino, produção de material didático no e para o contexto digital, *design thinking*, metodologias ativas, entre outros temas relacionados. Mais especificamente, buscaremos discutir no evento como tais recursos são explorados nas práticas pedagógicas realizadas na universidade ou no contexto escolar em tempos de ensino remoto ou, ainda, em experiências prévias a esse período. Este ano a quarta edição do SIGATEC ocorrerá totalmente on-line, sendo este promovido pela Universidade Federal de Santa Maria em parceria com a Universidade Federal de Minas Gerais.

Para participar do evento foram convidados professores pesquisadores nacionais e internacionais de diversas áreas do conhecimento (Letras, Linguística Aplicada, Literatura, Educação, Comunicação, Ciência da Computação, Engenharias, Informática e Estatística, Biologia, Designers de Games, Designers Instrucionais, entre outros), dentre eles estão:

- Prof. Dr. William Cope (University of Illinois/ USA);
- Prof. Dr. Romero Tori (Poli/USP);
- Prof. Dr. Armando Toda (Durham University/Reino Unido);
- Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Karin Quast (Unitau-SP);
- Prof. Me. Sam Adam (Startup Iniciativa Divulgadores);
- Prof<sup>a</sup> Doutoranda Natalia da Cruz Alves (IFSC);
- Prof.Esp. Daniel Rosado (Maple Bear);
- Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Christiane Gresse von Wangenheim (UFSC),
- Prof. Dr. João Bittencourt (UNISINOS);
- Prof. Dr. Fernando Bevilacqua (UFFS);
- Prof<sup>a</sup>. Me. Vanessa Bohn (Inove prof);
- Prof<sup>a</sup>. BA/PGDipEd Natalie Denmeade (Moojo/Australia);
- Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Paula Carolei (UNIFESP);
- Prof. Dr. Fernando Silva (Colégio Trilíngue Inovação);
- Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Lilian Bacich (Tríade).

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

## DIVULGAÇÃO DE TRABALHOS APROVADOS E PUBLICAÇÕES

- As inscrições estão encerradas. Demais informações estão publicadas no *site* do evento (<https://www.ufsm.br/unidades-universitarias/cal/eventos/sigatec-4/>). Acompanhe as informações pelo Facebook (<https://www.facebook.com/simposiogames>) e pelo Instagram (sigatecufsm);
- A relação dos trabalhos aprovados estão publicados no *site* (<https://www.ufsm.br/projetos/extensao/labeon/inscricoes-iv-sigatec/>);
- Publicações no *eBook* e na ReTER – Revista Tecnologias Educacionais em Rede: todos os autores que desejarem enviar os seus trabalhos completos, deverão submeter até **05/10**. A submissão deve seguir as normas da Revista Reter (<http://periodicos.ufsm.br/reter/index>). Os 5 (cinco) melhores trabalhos serão ainda publicados no *eBook*. A submissão do trabalho completo deve ser feita pelo sistema da ReTER, para a chamada Temática referente ao IV SIGATEC. O autor principal deve realizar o cadastro na revista e adicionar os coautores (se houver), e demais informações conforme solicitadas pelo sistema da revista.

➤ As diretrizes para autores, normas de escrita e *template* do artigo estão disponíveis no *site* da ReTER, acesso em: (<https://periodicos.ufsm.br/reter/about/submissions#authorGuidelines>);

Divulgação dos trabalhos aprovados para publicação no *eBook* e na Revista ReTER será realizada pelo *site* do evento (<https://www.ufsm.br/unidades-universitarias/cal/eventos/sigatec-4/>) até dia **31/11/2021**;

Os anais do evento serão disponibilizados on-line.

## PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

**06/10/21**

Data	Horário	Atividade	Local
06/10 Quarta-Feira	09h00	<b>Abertura do evento</b> – Profª. Drª. Susana dos Reis; Prof. Dra. Junia Braga; Reitoria UFSM e UFMG (Reitores), Convidados oficiais para o evento	Youtube
	9h30 - 10h30h	<b>Palestra de Abertura</b> - “Aprendizagem Imersiva e Gamificação”, Prof. Dr. Romero Tori (Escola Politécnica/USP) <b>Mediador:</b> Prof. Dr. Felipe Becker (Politécnico/UFSM)	
	10h30 – 12h	Sessões Coordenadas - <b>Apresentação on-line de trabalhos</b> ; <b>Mediador:</b> Profª. Drª. Helena Selbach (UFSM)	
	12h-13h	Almoço.	
	13h-14h	<b>Sessões Coordenadas - Apresentação on-line de trabalho</b>	Youtube
	14h-16h	<b>Live 1 - Roda de conversa 1 – Gamificação em práticas de Ensino</b> “A gamificação aplicada na educação: desafios e tendências de planejamento” - Prof. Dr. Armando Toda (Durham University/Reino Unido) “Letramento de jogos como elemento essencial da gamificação” – Profª. Drª. Karin Quast (Unitau-SP) “Gamificação e ARG: como Jogos de Realidade Alternativa podem promover o aprendizado” - Prof. Me. Sam Adam ( <i>Startup Iniciativa Divulgadores</i> ) <b>Mediador:</b> Prof. Dr. Marcos Racilan (UFMG)	
	16h-16h15	Coffee Break virtual - <b>Take your Mug, come to chat and drink coffee!</b>	
	16h15-18h00	<b>Sessões Coordenadas - Apresentação on-line de trabalhos</b> <b>Mediador:</b> Profª. Drª. Angélica Thomezine (UFSM);	Youtube
	18h - 19h30	Minicurso On-line 1 - “Aprendendo a criar jogos interdisciplinares na Educação Básica” – Profª. Doutoranda Nathalia da Cruz Alves (IFSC) <b>Monitor:</b> Prof. Everton Lima Horst (IFFAR)	
	19h30 - 21h	Minicurso On-line 2 - <b>Ensino STEAM usando Tinkercad com crianças - Prof. Daniel Rosado</b> <b>Monitor:</b> Maicon Anschau (UFSM)	Sessão gravada - Mee

07/10/21

Data	Horário	Atividade	Local
07/10 Quinta- feira (manhã)	08h-10h30	Sessões Coordenadas - <b>Apresentação on-line de trabalhos.</b> <b>Mediator:</b> Profª. Drª. Karen Santorum (UFSM);	Youtube
	10h30-12h	Live 2 - Roda de conversa sobre “Desenvolvimento e Avaliação de Plataformas, Aplicativos e Jogos para uso em práticas de ensino” <b>Importância do Ensino de Inteligência Artificial na Educação Básica</b> – Profª. Drª. Christiane Gresse von Wangenheim (UFSC) <b>Experiências no Desenvolvimento de Jogos - UNISINOS e Atomic Rocket</b> - Prof. Dr. João Bittencourt (UNISINOS) <b>E se um jogo soubesse suas emoções (e batimentos cardíacos) usando apenas um vídeo seu?</b> - Prof. Dr. Fernando Bevilacqua (UFFS) <b>Mediator:</b> Prof. Dr. Rodrigo Guerra (UFSM)	Youtube
	12h-13h	Intervalo para o Almoço	
07/10 Quinta- feira (tarde)	13h-14h	Amostra de Games, aplicativos e Tecnologias para uso na educação	
	14h-15h	<b>Live 3 - Keynote speaker:</b> Transcending Social Distance: The “Remote” and the “Online” in Social Learning - Prof. Dr. William Cope (University of Illinois/USA) <b>Mediadoras:</b> Profª. Drª. Viviane Heberle (UFSC) e Profª. Drª. Junia Braga (UFMG)	Youtube
	15h - 15h10	Coffee Break virtual	
	15h10-18h	<b>Sessão de Apresentação on-line de trabalhos</b> <b>Mediator:</b> Profª Drª. Luciana de Oliveira Silva (UFMG);	
	17:30h-19h	<b>Minicurso 3: Gamificação nas Nuvens</b> <b>Escape Forms: aprendendo criar jogos no Google forms</b> Profª. Me. Vanessa Bohn (Inove prof)	
	19h - 20h	<b>Live 4 - Keynote speaker - Fun is another word for learning</b> - Profª. Drª. Natalie Deanmade <b>Mediadores:</b> Prof. Dr. Ronaldo Gomes Júnior (UFMG); Profª. Drª. Susana Cristina dos Reis (UFSM)	
	20h – 21h	<b>Sessão de Apresentação on-line de trabalhos</b>	

08/10/21

Data	Horário	Atividade	Local
08/10 Sexta- feira	8h-9h	<b>Sessão de apresentação on-line de trabalhos</b> <b>Mediator:</b> Profª. Drª. Anidene Cecchin (NUPEAD)	

	9h-10h25	Minicurso on-line 2 - Prof. Me. Sam Adam - “ <b>Gamificação na Prática: a arte de motivar estudantes</b> ” <b>Mediador:</b> Prof. Me. Adilson Fernandes Gomes (NUPEAD)	
	10h25-10h30	Coffee Break virtual	
	10h30-12h30	<p><b>Live 6 - Roda de conversas: Integração e uso de Tecnologias em práticas de ensino em contextos diversos: o que temos feito?</b>  <b>Gamificação como metodologia criativa: promovendo autoria e protagonismo – Profª. Drª. Paula Carolei (UNIFESP)</b></p> <p><b>O uso dos jogos (s)em sala de aula: multimodalidade em situações de ensino-aprendizagem à distância - Prof. Dr. Fernando Silva (Colégio Trilíngue Inovação) e Prof. Doutorando Sandro Brincher (University of Macau)</b></p> <p><b>Formação docente e gamificação: desafios e possibilidades – Profª. Drª. Lilian Bacich (Tríade)</b></p> <p><b>Mediador:</b> Prof. Dr. Johwyson Rodrigues (UFPA)</p> <p><b>Encerramento, avaliação e encaminhamentos – Profª. Drª. Susana Cristina dos Reis (UFSM) e Profª. Drª. Junia Braga (UFMG)</b></p>	

## 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, constando todos os autores.

## CONTATOS

Site de evento: <https://www.ufsm.br/unidades-universitarias/cal/eventos/sigatec-4/>

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

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

Instagram: sigatecufsm

## COORDENAÇÃO GERAL

Profª. Drª. Susana Cristina dos Reis (UFSM);

Profª. Drª. Júnia Braga (UFMG);

## COMISSÃO ORGANIZADORA

Profª. Drª. Susana Cristina dos Reis (UFSM);

Profª. Drª. Júnia Braga (UFMG);

Profª. Drª. Karen Santorum (UFSM);

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Angélica Micoanski Thomazine (UFSM);  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Helena Vitalina Selbach (UFPEL);  
Prof. Dr. Ronaldo Gomes Júnior (UFMG);  
Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luciana de Oliveira Silva (UFMG);  
Prof<sup>a</sup>. Dra. Anidene Cecchin (NUPEAD/UFSM);  
Prof. Me. Adilson Fernandes Gomes (NUPEAD/UFSM);  
Prof. Me. Anderson José Machado Linck (NUPEAD/UFSM);  
Prof. Me. Luana Mattiello (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 Thomazine (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>. Dr<sup>a</sup>. Anidene de Siqueira Cecchin (UFSM);  
Prof. Me. Adilson Fernandes Gomes (NUPEAD/UFSM).

Santa Maria – RS, 13 de setembro de 2021.

## REALIZAÇÃO:

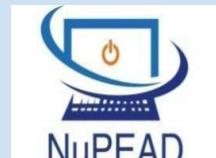
GrPesq/CNPq – Núcleo de Pesquisa, Ensino e Aprendizagem de Línguas Online (NUPEAD)

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

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

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

## PROMOÇÃO:



DLEM



## APOIO:

