

PROGRAMAÇÃO COMPLETA - IV SIGATEC 2021



Simpósio Internacional
sobre Games, Gamification e
Tecnologias na Educação

Quarta-feira - 06/10/21

Horário	Atividade	Local
09h00	Abertura do evento – Reitoria UFSM e UFMG (Reitores); Convidados oficiais; Susana dos Reis (UFSM); Junia Braga (UFMG)	Farol/Youtube: https://youtu.be/PSf7y2HKaoE
9h30 - 10h25h	Palestra/Live de Abertura Jogos, Gamificação e Imersão para uma Educação sem Distância - Romero Tori (Escola Politécnica/USP) Mediador: Felipe Becker (Politécnico/UFSM) e Giliane Bernardi (UFSM/PPGTER)	Farol/Youtube: https://youtu.be/H_TuCbL2QJc
10h25-10h30 – Intervalo - Coffee Break		
10h30 – 12h	Apresentação on-line de trabalhos - Sessão 1 - 06/10/21 - manhã Mediadora: Vanessa Fialho (UFSM)	Farol/Youtube: https://youtu.be/s_kdBQ0hiCM
	Coordenada 1 - Tecnologias Digitais e Práticas Docentes no contexto do Ensino Remoto Emergencial - Líder: Antônio Carlos Martins (IFNMG)	
10h30-10h45	C1 - Rede ecológica de professores: padrões recorrentes Antônio Carlos Martins (IFNMG); Junia Braga (UFMG); Marcos Racilan (CEFET-MG);	
10h45-11h	C1 - Adoção da Inovação em um contexto de Formação docente continuada - Camila Vilela de Queiroz (UFMG);	

11h-11h15	C1 - Era digital e suas imbricações com concepções de aprendizagem e ensino - Denise A. Soares Veridiano (UFMG);	
11h15-11h30	C1 - Práticas docentes em tempos de pandemia mediadas pelas tecnologias digitais em aulas da língua inglesa: um relato de experiência - Leonardo Rodrigo Soares (UFT).	
11h30-11h45	Uso de tecnologias digitais visando estimular o protagonismo estudantil, na disciplina de inglês do ensino médio integrado, no período de atividades remotas - Carla Gracielle Ramos Fraga (IFNMG), Ivonilde Pereira Mota Alkimim (IFNMG)	
11h45-12h		
Almoço		
13h-14h	Apresentação on-line de trabalhos - Sessão 2 - 06/10/2021 - Tarde Mediador: Karen Santorum (UFSM)	
13h-13h15	Presença Instrucional como elemento facilitador para criar uma experiência de aprendizagem em Língua Inglesa no Whatsapp - Natália Leão Prudente (UFMG/IFGoiano)	Youtube: https://youtu.be/u-VOvg8kZKU
13h15-13h30	O kahoot! e a mobilização de estratégias individuais na aprendizagem de línguas adicionais - Natyara Carvalho Araújo (UFMA)	
13h30-13h45	Kahoot! no ensino de língua inglesa: percepções de professores em formação inicial - Thiago Gomes da Silva (UFPA), Gabrielle Ribeiro Moraes (UFPA)	
13h45 -14h	Desenvolvimento e Prática de evento acadêmico-científico em tempos de Pandemia. Régis Bars Closel (UFSM), Daiane Aline Kummer (UFSM), Angélica Micoanski Thomazine (UFSM), Cristiane Salete Florek (UFSM)	

14h-16h	<p>Roda de conversa 1 - Gamificação em práticas de Ensino</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A gamificação aplicada na educação: desafios e tendências de planejamento - Armando Toda (Durham University/Reino Unido) ● Letramento de jogos como elemento essencial da gamificação – Karin Quast (Unitau-SP) ● Gamificação e ARG: como Jogos de Realidade Alternativa podem promover o aprendizado - Sam Adam (Startup Iniciativa Divulgadores) <p>Mediador: Marcos Racilan (CEFET/MG)</p>	<p>Farol/Youtube: https://youtu.be/jbl7v6Yw4s4</p>
Coffee Break		
16h05-18h00	<p>Apresentação on-line de trabalhos - Sessão 3 - 06/10/2021 - Tarde Mediadora: Susana dos Reis (UFSM)</p>	
16h05 -16h20	<p>Coordenada 2 - Jogos e gamificação no ensino e aprendizagem de idiomas e na formação de professores de línguas - Líder: Janaina da Silva Cardoso (UERJ/CNPQ);</p>	<p>Youtube: https://youtu.be/mgSn3O8DNT4</p>
16h20-16h35	<p>C.2 - Gamificando e a formação de professores de línguas em tempos de pandemia - Janaina da Silva Cardoso (UERJ/CNPQ)</p>	
16h35-16h50	<p>C.2 - Mesclagem conceptual, multimodalidade e estratégias de aprendizagem na aquisição de inglês em videogames - Luciana Leão-Junqueira (FAETEC);</p>	
16h50-17h05	<p>C.2 - A gamificação no ensino de línguas adicionais em tempos de aprendizagem ubíqua: estratégias, engajamento e tecnologias digitais - Cláudio Ricardo Corrêa (UERJ/ FAPERJ)</p>	
17h05-17h20	<p>C.2 - O uso do “wheel of names” e do “storyjumper” no ensino remoto emergencial: práticas de linguagem para a construção de um “inérito viável” - Ana Beatriz Simões (Pedro II).</p>	
17h20-17h35	<p>Gamificação em contexto educacional: influências e possibilidades no ensino e aprendizagem de língua inglesa - Kleiton de Souza Borges (UFPA), Jonas Maia Lisboa (UFPA)</p>	
	<p>A gamificação na promoção da interação no ensino superior a distância - Emerson Michael Pereira da Silva (UFAL), Fernando Silvio Cavalcante Pimentel (UFAL)</p>	

17h35-17h50	Google formulários gamificado como proposta pedagógica com estudantes da rede pública do Amazonas - Jhonatan Luan de Almeida Xavier (IFAM), Joelma Mourão Neves (Universidad de la Integración de las Américas)	
16h05-18h00 -	Apresentação on-line de Trabalhos - Sessão 4 - 06/10/2021 - Tarde Mediadora: Andrea Reginatto (UFSM/PPGTER)	
16h05-16h20	Literatura e gamificação: interface da literatura juvenil e os jogos - Wesley Pinto Hoffman (UPF), Fabiane Verardi (UPF)	Youtube: https://youtu.be/bK3LzhBKBSs
16h20-16h35	Faz game: o jogo para incentivar a leitura e a escrita - Andriele Bairros Gonçalves (PPGTER/UFSM)	
16h35-16h50	Uso de gamificação para o alívio da ansiedade e estresse nas avaliações da educação básica - Janaína Schlickmann Klettemberg (PPGTER/UFSM)	
16h50-17h05	Narrativa digital gamificada: exploração de mecanismos de jogos como suporte de leitura para aprendentes com dislexia - Jailma Bulhões Campos (UFPA), Ana Margarida Pisco Almeida (Universidade de Aveiro)	
17h05-17h20	Jogos digitais: ferramentas educacionais engajadoras no processo de construção do conhecimento cultural no ensino de ELE - Juliana da Silva Machado (PPGTER/UFSM)	
17h20-17h35	Experiências de formação de professores para a utilização de metodologias ativas: jogos e gamificação , Valeska Virgínia Soares Souza (UFU)	
Minicursos On-line		
18h - 19h30	Minicurso On-line 1 - Aprendendo a criar jogos interdisciplinares na Educação Básica – Nathalia da Cruz Alves (IFSC) Monitor: Everton Horst (PPGTER/UFSM)	Link do Meet será enviado diretamente ao e-mail dos participantes desta seção Youtube: https://youtu.be/kT7s8eoni6
19h30 - 21h	Minicurso On-line 2 - Ensino STEAM usando Tinkercad com crianças - Daniel Rosado (MAPLE BEAR) Monitor: Maicon Anschau (NUPEAD)	Link do Meet será enviado diretamente ao e-mail dos participantes desta seção Youtube: https://youtu.be/L8UPQrgjypc

Quinta-feira - 07/10/21



Simpósio Internacional
sobre Games, Gamification e
Tecnologias na Educação

Horário	Atividade	Local
8h00-10h30	Apresentação on-line de trabalhos - Sessão 5 - 07/10/21 - Manhã Mediadora: Giliane Bernardi (PPGTER/UFSM)	
8h-8h15	CIRDI: campeonato internacional de robótica a distância - Eloir José Rochenbach (EJR Robótica Educacional), Augusto Mombach (Fundação Escola Superior Liberato Salzano Vieira da Cunha), Lucas Baches (Prefeitura Municipal de Novo Hamburgo-RS)	Farol/Youtube: https://youtu.be/GNJ1J3GZg68
8h15-8h30	Utilização de ferramentas de modelagem molecular para divulgação científica e ensino de ciências - Leonardo Fernandes de Souza (UFRJ), Juliana Barros de Araújo Lessa (UFRJ), Caroline Santiago Paschoal (UFRJ), Américo de Araújo Pastor Júnior (UFRJ), Paula Alvarez Abreu (UFRJ)	
8h30-8h45	Oficina “mutação pontual”: do presencial ao virtual - Érika Bertozzi de Aquino Mattos (UFF), Bárbara de Oliveira Marmello (UFF), Gerlinde Agate Platais Brasil Teixeira (UFF)	
8h45-9h	Relato da proposta de um curso para divulgação sobre química no cotidiano e produção de vídeos sobre moléculas - Natallie Giovanna da Rocha Ximenes (UFRJ), Lucas da Costa Schwenck (UFRJ), Leonardo Fernandes de Souza (UFRJ), Elden Fonseca Dutra Neto (UFRJ), Américo de Araújo Pastor Júnior, (UFRJ) Paula Alvarez de Abreu (UFRJ)	
9h-9h15	Inteligências múltiplas: o uso da jogabilização para o desenvolvimento de jogos educativos - Shirley Magnólia Baumgartner Câmara de Oliveira (Universidad Europea del Atlántico), Anderson Kley Baumgartner Câmara Pinheiro (Universidad Columbia del Paraguay)	
9h15-9h30	Modelagem molecular como estratégia para visualização de estruturas e ensino sobre a química dos alimentos - Iara Garcia Miller de Souza (NUPEM/UFRJ), Nathália Barbosa (NUPEM/UFRJ), Paula Lohayne Silva (NUPEM/UFRJ), Caroline Reis Santiago (NUPEM/UFRJ), Daiane de Jesus Viegas (NUPEM/UFRJ), Paula Alvarez Abreu (NUPEM/UFRJ)	
9h30-9h45	Subindo de nível. a jogabilização como ferramenta motivacional e gamificada - Anderson Kley Baumgartner Câmara Pinheiro (Universidad Columbia del Paraguay)	
9h45-10h	Avaliação do Padrão VVC para a codificação de vídeos de jogos - Garibalde da Silveira Júnior (UFPEL – PPGG), Guilherme Corrêa (UFPEL - PPGG)	
10h-10h15	Avaliação do potencial de jogos educacionais digitais para a aprendizagem de matemática: aplicação do modelo Paje - Denise Ritter (UFN), Ana Marli Bulegon (UFN)	
10h15-10h30	Construção e avaliação de um jogo de rpg “role playing game” abordando epidemias para educação em saúde - Paola Lohayne Silva (UFRJ), Daiana de Paula Araújo (UFRJ), Paula Alvarez Abreu (UFRJ)	

Horário	Atividade	Local
8h00-10h30	Apresentação on-line de trabalhos - Sessão 6 - 07/10/2021 - manhã (Google Meet) Mediadora: Luciana de Oliveira Silva (UFMG)	
	Coordenada 3 - Experiências com o desenvolvimento de artefatos digitais no núcleo de pesquisa, ensino e aprendizagem de línguas a distância na UFSM - Líder: Susana Cristina dos Reis (UFSM)	
8h-8h15	O uso do game among us para promover a argumentação e oralidade no contexto de sala de aula de língua inglesa - Anderson José Machado Link (NUPEAD/UFSM), Susana Cristina dos Reis (UFSM)	
8h15-8h30	O uso do jogo disasters como uma experiência de aprendizagem de língua inglesa na educação básica - Larissa Francine de Oliveira (PPGTER/UFSM), Giane Petri (Colégio Politécnico/PPGTER)	
8h30-8h45	C.3 - MoDE: uma proposta de modelo de design de artefatos digitais para orientar a produção de materiais didáticos digitais em uma perspectiva sistêmico-funcional - Susana dos Reis (UFSM)	
8h45-9h	C.3 - Material digital instrucional para orientar a produção de vídeoaulas para o ensino de línguas adicionais - Layla Ribas Schiefelbein (UFSM/PPGTER); Susana Cristina dos Reis (UFSM);	Farol/Youtube:
9h-9h15	C.3 - SCHOOLGAMIFY: uma proposta de aplicativo mobile para implementar a gamificação e a sala de aula invertida no contexto escolar - Juliano Rossato da Silva (UFSM/PPGTER); Rosângela Segala (IFFRS); Adilson Fernandes Gomes (UAB/UFSM); Susana Cristina dos Reis (UFSM);	https://youtu.be/7ZI5qoyuqfU
9h15-9h30	C.3- E-3D: redesign de material didático digital e avaliação de usuários - Natália Robaina (UFSM/PPGTER); Ricardo Bock (UFSM/PPGTER); Susana Cristina dos Reis (UFSM); Angélica Micoanski Thomazine (UFSM);	
9h30-9h45	Going abroad: um jogo educacional desenvolvido no unity para uso em aulas de língua inglesa - Susana Cristina dos Reis (UFSM), Renan de Siqueira Cecchin (PIBIC/UFSM)	
9h45-10h	Aquisição de inglês como língua estrangeira e the sims: foco no desenvolvimento de vocabulário - Caroline Chioquetta Lorensen (IFSC)	
10h-10h15	Promoção de aprendizagem incidental de inglês como língua estrangeira por meio do uso de scribblenauts unmasked - Sabrina Ramos Gomes (CEFET/MG)	
10h15-10h30	Jênsino: App móvel no auxílio à aprendizagem de língua parkatêjê como língua de herança - Karina Figueiredo Gaya (UFPA)	

10h30-12h	<p>Roda de conversa 2 - Desenvolvimento e Avaliação de Plataformas, Aplicativos e Jogos</p> <p>Ensino de Inteligência Artificial na Educação Básica – Christiane Gresse von Wangenheim (UFSC)</p> <p>Experiências no Desenvolvimento de Jogos - UNISINOS e Atomic Rocket - João Bittencourt (UNISINOS)</p> <p>E se um jogo soubesse suas emoções (e batimentos cardíacos) usando apenas um vídeo seu? - Fernando Bevilacqua (UFFS)</p> <p>Mediador: Rodrigo Guerra (UFSM)</p>	<p>Youtube: https://youtu.be/btHBCNWdbwg</p>
Almoço		
	<p>Apresentação on-line de trabalhos - Sessão 7 - 07/10/2021 - Tarde Mediadora: Daiane Krummer (UFSM)</p>	
13h-13h15	<p>Os Games e as relações de gênero: diálogos possíveis em contextos de Educação Linguística Crítica - Michely Gomes Avelar (USP/ UEG), Camila dos Passos Araújo Capparelli (UFG)</p>	<p>Youtube: https://youtu.be/AZw6L8FIS8k</p>
13h15h- 13h30	<p>Interatividade na educação com ambientes imersivos - Adriana Ferreira de Assis (USP), Bruno Henrique de Souza Ferreira (USP), Lívia Alexandra Moraes da Silva Bastos (USP)</p>	
13h30-13h45	<p>Protagonismo discente e colaboração no ciberespaço: movimentos interativos e o uso dos smartphones no ensino de língua inglesa - Demétrius Faria dos Santos (UFMG)</p>	
13h45-14h	<p>Há um aprendiz entre nós”: o jogo digital Among us na aprendizagem de língua inglesa durante o ensino remoto - João Luis Pereira da Costa Ferreira (UNEB), Obdália Santana Ferraz Silva (UNEB)</p>	
	<p>Intervalo - Coffee-break</p>	
Programação TARDE 07/10/2021		

14h-15h	<p>Live – International Keynote speaker</p> <p>Transcending Social Distance: The “Remote” and the “Online” in Social Learning -</p> <p>William Cope (University of Illinois/USA)</p> <p>Mediadoras: Viviane Heberle (UFSC) e Junia Braga (UFMG)</p>	<p>Youtube:</p> <p>https://youtu.be/vCu-f2yrSkU</p>
Intervalo – 15h-15h05 - Coffee Break		
15h05-16h05	<p>Apresentação on-line de trabalhos - Sessão 8 - 07/10/21 - Tarde</p> <p>Mediador: Anidene Siqueira Cecchin (ISJ SM)</p>	<p>Youtube:</p> <p>https://youtu.be/5x0REsF-lAw</p>
15h05-15h20	<p>Coordenada 4 - Narrativas tecnológicas: o que contam as histórias de aprendizes e (futuros) professores de línguas - Líder: Ronaldo Corrêa Gomes Junior (UFMG)</p> <p>C.4 - Guerra ou relacionamento amoroso: o que revelam as metáforas de futuros professores de línguas sobre a aprendizagem de tecnologia digital - Fernanda Silva Costa (UFMG)</p>	
15h20-15h35	<p>C.4 - Tecnologias digitais: identidades metaforizadas de professoras de língua inglesa - Natália Eliza Novais Alves (UFMG)</p>	
15h35-15h50	<p>C.4 - Affordances de tecnologias digitais para aprendizagem de inglês em experiências informais e internacionais - Ronaldo Corrêa Gomes Junior (UFMG)</p>	
15h50-16h05	<p>Pesquisa narrativa autobiográfica sobre mulheres jogadoras: uma história interrompida e uma história incentivada - Ana Laura da Silva (UFU), Valeska Virgínia Soares de Souza (UFU)</p>	
16h05-16h10	Intervalo	
16h10-17h30	<p>Live – Palestra</p> <p>Formação docente e gamificação: desafios e possibilidades - Lilian Bacich (Tríade)</p> <p>Mediador: Susana Cristina dos Reis (UFSM) e André Zanki Cordenonsi (UFSM)</p>	<p>Youtube:</p> <p>https://youtu.be/H1IA7Ms_H60</p>
Minicurso On-line		
17h30-19h	<p>Minicurso on-line 3: Gamificação nas Nuvens - Escape Forms: aprendendo criar jogos no Google forms - Vanessa Bohn (Inove prof)</p> <p>Monitor: Junia Braga (UFMG)</p>	<p>Link do Meet será enviado diretamente ao e-mail dos participantes desta seção</p> <p>Youtube:</p> <p>https://youtu.be/Qx_F3LFnxVw</p>

Palestra/Live Internacional

19h - 20h	<p>International Keynote speaker</p> <p>Fun is another word for learning - Natalie Deanmade (Moojoo)</p> <p>Mediador: Ronaldo Gomes Júnior (UFMG)</p>	<p>Youtube: https://youtu.be/UfAA7TD9XSk</p>
-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------

Sexta-feira 08/10/21



Simpósio Internacional
sobre Games, Gamification e
Tecnologias na Educação

Horário	Atividade	Local
	<p>Apresentação on-line de trabalhos - Sessão 9 - 08/10/21 - Manhã Mediador: Angélica Thomazine (UFSM)</p>	<p>Youtube: https://youtu.be/IC2JT15A49A</p>
8h-8h15	<p>Gartic phone nas aulas de língua inglesa - Ariádina Valentin Maia (UFMG)</p>	
8h15-8h30	<p>Uso de um alternate reality game (arg) no ensino de língua inglesa - Alexandra Morais Lins (IFMA / UNITAU)</p>	
8h30-8h45	<p>Gamification: atraindo a atenção dos alunos para o ensino de língua inglesa - Stefany Marcelly Vieira Carmo (Claretiano Centro Universitário)</p>	

8h45-9h	Análise da utilização do conhecimento metacognitivo nas estratégias de aprendizagem com games no ensino superior - Fernando Silvio Cavalcante Pimentel (UFAL), Valdick Barbosa de Sales Júnior (UFAL)	
Minicurso On-line		
9h-10h25	Minicurso on-line 4 - Gamificação na Prática: arte de motivar estudantes - Sam Adam Monitor: Adilson Fernandes Gomes (NUPEAD)/Junia Braga (UFMG)	Link do Meet será enviado diretamente ao e-mail dos participantes desta seção Youtube: https://youtu.be/2CrDXBnpTzw
Coffee Break		
10h30-11h30	Roda de conversas 3 - Integração e uso de Tecnologias em práticas de ensino em contextos diversos: o que temos feito? <ul style="list-style-type: none"> ● O uso dos jogos (s)em sala de aula: multimodalidade em situações de ensino-aprendizagem à distância - Fernando Silva (Colégio Trilíngue Inovação) e Sandro Brincher (University of Macau) ● Gamificação como metodologia criativa: promovendo autoria e protagonismo - Paula Carolei (UNIFESP) Mediador: Johwyson Rodrigues (UFPA)	Youtube: https://youtu.be/iumpgcpMb7w
11h30-12h30	Encerramento, Avaliação e encaminhamentos para o V SIGATEC Susana Cristina dos Reis (UFSM) Junia Braga (UFMG)	Youtube: https://youtu.be/HjDvZRRUaG4