

Os jogos educativos no contexto do SBIE: uma revisão sistemática de Literatura.

Mônica Hoeldtke Pietruchinski^{1,3}, João Coelho Neto^{2,3}, Andreia Malucelli³, Sheila Reinehr³

¹ Coordenação de Ciência da Computação – Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) Av. Monteiro Lobato, km, 04 - Ponta Grossa – PR

² Colegiado de Matemática – Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP) Rua Portugal, 304 – Cornélio Procópio – PR – Brasil

³ Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR
Programa de Pós-Graduação em Informática- PPGIa
Rua Imaculada Conceição, 1155 - Prado Velho
CEP 80215-901 - Curitiba – PR – Brasil

monica@utfpr.edu.br, joaocoelho@uenp.edu.br, malu@ppgia.pucpr.br
sheila.reinehr@pucpr.br

Abstract. *This article aims to present a systematic literature review of articles concerning the use of games in education, published in SBIE 2001 to 2010. The results showed a need for the same type of review in similar events looking for other papers that involve educational games in their research, once in this event were found very little research in this subject, comparing to the total number of publications in the field of information technology in education.*

Resumo. *Este artigo tem como objetivo apresentar uma revisão sistemática de literatura dos artigos referentes à utilização de jogos na educação, publicados no SBIE de 2001 a 2010. O resultado apresentou uma necessidade de realizar o mesmo tipo de revisão em outros eventos similares buscando por artigos que envolvam jogos educativos em suas pesquisas, pois neste evento foram encontradas muito poucas pesquisas em relação ao número total de artigos publicados na área de informática na educação.*

1. Introdução

As últimas décadas têm sido marcadas por uma aceleração no processo de desenvolvimento dos recursos midiáticos no processo de aprendizagem. Acredita-se que o conhecimento das tecnologias disponíveis na sociedade moderna, em especial os jogos, é fundamental para o trabalho educacional transformador e de qualidade [Leite et al. 2009].

O interesse na introdução das TIC (Tecnologia da Informação e Comunicação) no processo de ensino e aprendizagem é mais amplo do que se imagina. Educar para uma sociedade da informação significa muito mais que treinar as pessoas para o uso das TIC, trata-se de um investimento árduo na possível criação de competências

suficientemente amplas que permitam uma atuação efetiva e crítica das ferramentas no meio escolar [Costa, Soares e Lima 2006].

Os jogos e as TICs, quando utilizados de forma a colaborar no processo de ensino, podem ser ferramentas capazes de contribuir efetivamente para uma educação de qualidade. Seu uso nas atividades educativas demonstra uma clara percepção da natureza lúdica do ser humano.

Sá, Teixeira e Fernandes (2007) mostram que o uso de jogos nas atividades de ensino possibilita oferecer ao aprendiz momentos lúdicos e interativos como etapas do processo de aprendizagem.

Os jogos no processo de ensino e aprendizagem são ferramentas capazes de auxiliar no processo educativo, desde que sejam planejados e trabalhados de uma forma crítica, que possibilite a aprendizagem de uma maneira significativa ao aprendiz. Porém, ao analisar os anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE) verificou-se uma carência de publicações envolvendo jogos, mesmo sendo esta uma ferramenta capaz de melhorar a educação.

Diante do exposto, sentiu-se a necessidade de organizar uma revisão sistemática de literatura com o objetivo de analisar a produção científica referente ao ensino com o apoio de jogos no Brasil. Para isso foram pesquisados trabalhos publicados de 2001 a 2010 no SBIE, por ser este o evento que procura divulgar a produção científica na área de informática na educação no Brasil.

Este artigo foi dividido em cinco seções. A primeira seção contextualizou o trabalho; a segunda seção aborda o método utilizado; na seção três os resultados e discussão são apresentados; a seção quatro conclui o trabalho e apresenta perspectivas de trabalhos futuros e no Apêndice estão listados todos os artigos selecionados.

2. Método

O método de Revisão Sistemática de Literatura propõe a determinação de algumas questões de pesquisa, e a partir destas questões o levantamento dos dados necessários para respondê-las, orientando assim a leitura e seleção dos artigos. Além das questões de pesquisa faz-se necessário estabelecer critérios de inclusão e exclusão para seleção dos artigos. Estes critérios devem ser determinados no início da pesquisa. Ao conjunto de perguntas e critérios de inclusão e exclusão dá-se o nome de protocolo de pesquisa [Kitchenham 2004].

2.1 Questões de pesquisa

O objetivo deste estudo foi sistematizar as buscas por produção científica referente ao uso de jogos na educação, de forma a descobrir as principais pesquisas publicadas e quais instituições estão envolvidos nesta temática.

Algumas das questões para as quais se buscam respostas são:

Q1: Quais áreas do conhecimento possuem pesquisas utilizando jogos?

Q2: Quais são as instituições de pesquisa envolvidas nesta área?

Q3: Quantos artigos apresentam o desenvolvimento de um novo jogo e quantos estão utilizando um jogo já desenvolvido comercialmente como ferramenta de ensino?

Estas questões foram formuladas para identificar o cenário de produção científica na área de jogos educacionais desenvolvida no Brasil e publicada no Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Por meio deste estudo pôde-se verificar quais regiões, instituições e pesquisadores que estão produzindo materiais nessa área de jogos voltados à educação, delineando assim um prospecto da inserção destes materiais como processo de apoio ao ensino e aprendizagem.

2.2. Seleção dos Artigos

Foram selecionados todos os artigos publicados no SBIE de 2001 a 2010, em cujos títulos e resumos foram encontradas as palavras jogo, jogos, *games*, ou especificamente um tipo de jogo, como por exemplo, RPG. Em uma primeira análise foram selecionados artigos pesquisando pelo título e em seguida pela leitura dos resumos. Após esta seleção, todos os artigos foram lidos. A partir desta seleção, os critérios de exclusão foram:

- artigos derivados da mesma pesquisa, publicados em anos diferentes;
- artigos que abordam jogos, porém sem aplicação na educação.

Na seleção inicial chegou-se a um total de 49 artigos, artigos completos e resumidos pertencentes aos anais principais dos SBIE de 2001 a 2010, pois inicialmente foram analisados somente os anais do Simpósio Brasileiro de Informática na Educação, a partir do ano de 2001 até 2009 e 2010, que estão disponíveis no site da Comissão Especial de Informática na Educação (2011), sem contar com os artigos apresentados no *Workshop* de Jogos Digitais na Educação que ocorreu dentro do SBIE2005. Depois de realizada a leitura dos artigos chegou-se ao número de 48, pois um deles utilizava a palavra jogo em seu título, mas não representava uma pesquisa com ou sobre jogos educativos. Acrescentando-se por fim os artigos do referido *workshop* de 2005 obteve-se o total de 59 artigos para leitura e análise.

2.3. Classificação dos Artigos

Os artigos foram classificados de acordo com a quantidade de publicações por área do conhecimento; quantidade de publicação por instituições de ensino; e quantidade de artigos por área que se referenciavam a jogos. Esta classificação teve como objetivo responder as questões de pesquisa.

Para classificar os artigos por área de conhecimento foi utilizada a Tabela de Áreas de Conhecimento da Capes (2009), buscando-se a classificação nos níveis 3 e 4 respectivamente Subárea e Especialidades.

3. Resultados e discussão

A Tabela 1 apresenta uma visão geral do resultado da pesquisa por artigos com as palavras jogos e *games*, na área da educação, publicados no SBIE de 2001 a 2010.

Tabela 1 - Artigos com palavras “jogos” e “games” publicados no SBIE no período de 2001 a 2010.

Ano de publicação	Total de artigos de jogos	Total de artigos publicados no evento	Relação entre total de artigos sobre Jogos e total de artigos do evento	Artigo Completo	Artigo Resumido
2001	2	57	3,5%	2	0
2002	3	71	4,2%	1	2
2003	3	71	4,2%	3	0
2004	1	86	1,2%	0	1
2005	0	73	0,0%	0	0
2006	7	90	7,8%	3	3
2007	7	135	5,2%	4	2
2008	5	84	6,0%	4	0
2009	8	84	9,5%	3	5
2010	12	134	9,0%	8	6
(2001 a 2010)	48	885	5,4%	28	19

É possível observar na Tabela 1 que a média das publicações de artigos contemplando as palavras jogos e *games* é de 5,4%, sendo considerada a busca de uma maneira geral e não um tipo de jogo específico.

Os artigos sobre jogos não representam um número expressivo de publicações, o que era esperado, dado que a pesquisa foi realizada em um evento específico na área de informática na educação e não de jogos. Porém, nota-se um aumento nas publicações nos últimos 5 anos alcançando em 2009 e 2010 o percentual de aproximadamente 9%, talvez isso indique que as pesquisas sobre jogos na educação começam a se tornar mais conhecidas e mais utilizadas nos últimos anos. Outro fator interessante é que em 2005 foi realizado durante o evento um Workshop específico sobre jogos educativos, chamado “*Workshop* de Jogos Digitais na Educação”. Neste workshop foram publicados 11 artigos [SBIE, 2005]. A partir dos artigos selecionados, buscou-se responder as questões de pesquisa.

A Tabela 2 apresenta a quantidade de artigos publicados no SBIE, no período de 2001 a 2010, classificados de acordo com a subárea e especialidade de conhecimento. Estas informações buscam responder a questão Q1 “**Quais áreas do conhecimento possuem pesquisas utilizando jogos?**” Os artigos que tratavam de jogos em geral, sem se deter em uma aplicação, foram classificados como Tecnologia Educacional, por ser a área de maior abrangência, pois não definiam uma área específica de aplicação do jogo. Dentre eles estavam artigos que apresentavam avaliações do uso de jogos na educação de um modo geral, arquiteturas para construções de jogos educativos, modelagem de atividades com jogos sem citar a área.

As especialidades com o maior número de publicação foram Tecnologia Educacional com 24%, Engenharia de Software com 14%, Linguagens de Programação com 7% e Ensino de Ciências e Matemática também com 7%.

Ao fazer a análise das publicações sob o ponto de vista das subáreas, encontra-se na Ciência da Computação aquela que tem o maior número de publicações, 36%; seguida pelas subáreas: Educação com 27%, e Letras com 8%, Ensino (Ensino de Ciências e Matemática) com 7%. As demais subáreas apresentaram em média 1 artigo.

Tabela 2 - Quantidade de publicações sobre jogos de acordo com área do conhecimento

Subárea	Especialidade	Qtde de artigos	Jogo Próprio?	Total Subárea
ADMINISTRAÇÃO	ADMINISTRAÇÃO DE EMPRESAS	1	1	1
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO	ENGENHARIA DE SOFTWARE	8	6	2 1
	LINGUAGEM FORMAIS E AUTÔMATOS	1	1	
	LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO	4	4	
	LÓGICAS E SEMÂNTICA DE PROGRAMAS	2	1	
	METODOLOGIA E TÉCNICAS DA COMPUTAÇÃO	3	1	
	PROCESSAMENTO GRÁFICO	3	1	
EDUCAÇÃO	EDUCAÇÃO PRÉ-ESCOLAR	1	1	1 6
	ENSINO-APRENDIZAGEM	1	1	
	TECNOLOGIA EDUCACIONAL	14	6	
ENGENHARIA DE PRODUÇÃO	GERÊNCIA DO PROJETO E DO PRODUTO	1	1	1
ENGENHARIA DE TRANSPORTES	ENGENHARIA DE TRÁFEGO	1	1	1
ENSINO	ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA	4	2	4
FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL	FISIOTERAPIA E TERAPIA OCUPACIONAL	2	1	2
HISTÓRIA	HISTÓRIA DO BRASIL IMPÉRIO	1	1	1
INTERDISCIPLINAR	MEIO AMBIENTE E AGRÁRIAS	2	2	3
	SOCIAIS E HUMANIDADES	1	1	
LETRAS	LÍNGUA PORTUGUESA	2	2	5
	LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS	2	1	
	TEORIA LITERÁRIA	1	1	
MEDICINA	CLÍNICA MÉDICA	1	0	1
PSICOLOGIA	NEUROLOGIA, ELETROFISIOLOGIA E COMPORTAMENTO	3	2	3

Para responder a questão de pesquisa Q2 “**Quem são as instituições de pesquisa envolvidas nesta área?**”, foi elaborada a Tabela 3, a qual apresenta a quantidade de artigos por instituição que publicou trabalhos de pesquisa com jogos na educação, nos anais do SBIE no período pesquisado.

A tabela 3 foi dividida em duas partes de modo a separar as instituições que tiveram um número significativo de publicações no SBIE e a outra que mostra as instituições que publicaram somente uma vez.

Tabela 3 - Quantidade de publicação por instituições

Instituições dos Autores	Qtde Artigos	Instituições Autores	Qtde Artigos
ITA/CEFET-MA	4	CEFET-PR	1
PUCRS	4	Centro Universitário de Goiás	1
UFRJ	3	ICC / UFF	1
UFRJ/UNIRIO/UERJ	2	SENAC/TECPAR/PUCPR	1
UFRJ/UNIRIO	2	U.Passo Fundo	1
UFPB	4	UCB / UFAL	1
UFPB/CEFET-PB	1	UFAM / UFES	1
UFPR	2	UFC	1
UNIFRA	2	UFF – UFG	1
UNIVALI	2	UFMG/UNIFAL	1
UNICAMP	2	UFRGS	1
USP	1	UFRN	1
USP / AACD-SP	1	UFSC	1
USP / SENAC	1	UFU	1
USP / UFSCar	1	UFV	1
LIA – UFSCar	1	ULBRA	1
UFSCAR /UFPE	1	UNIFACS	1
UFPE	1	UNIFAL	1
		UNIOESTE	1
		UNISINOS	1
		Universidade Positivo	1
		UPM	1

Conforme mostra a Tabela 3, as instituições com maior participação no SBIE foram: Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) em conjunto com Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ) e Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), com 7 artigos, totalizando 12%, nos anos de 2003, 2005, 2006 e 2009; Universidade Federal da Paraíba (UFPB), com um total de 4 artigos e mais 1 em conjunto com o Centro Federal de Educação Tecnológica da Paraíba (CEFET-PB), totalizando 8%, nos anos de 2006, 2008 e 2010; Pontifícia Universidade Católica do Rio

Grande do Sul (PUCRS), nos anos de 2002, 2003 e 2007 e Instituto Tecnológico de Aeronáutica (ITA) com Centro Federal de Educação Tecnológica do Maranhão (CEFET MA), nos anos de 2006, 2007 e 2010; com 4 artigos, totalizando 7%.

A questão Q3 “**Quais artigos apresentam o desenvolvimento de um jogo novo e quais estão utilizando um jogo já desenvolvido comercialmente como ferramenta de ensino?**” pode ser respondida analisando-se na Tabela 2, a coluna “Jogo Próprio para a pesquisa”, que apresenta a quantidade de artigos por área de conhecimento que se referenciavam a jogos desenvolvidos especificamente para a pesquisa, ou pelo grupo de pesquisa, chegando-se ao percentual de 64% dos artigos analisados. Esses trabalhos eram descrições de jogos desenvolvidos especialmente para a pesquisa relatada, os 26% restantes representavam ou utilização de jogos comerciais como o “The Sims” no meio educacional, ou propostas de métodos e técnicas de desenvolvimento de jogos educativos, ou ainda arquiteturas de softwares para repositórios de jogos educativos.

4. Conclusões

Os resultados obtidos na investigação apresentam um panorama de publicação com a temática de jogos no Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), no período de 2001 a 2010.

O objetivo dessa revisão sistemática foi o de responder as seguintes questões: 1. Quais áreas do conhecimento possuem pesquisas utilizando jogos? 2. Quem são as instituições de pesquisa envolvidas nesta área? e 3. Quais artigos apresentam o desenvolvimento de um jogo novo e quais estão utilizando um jogo já desenvolvido comercialmente com ferramenta de ensino?

Com relação ao primeiro questionamento, pode-se observar que a área de Ciência da Computação aparece com um número maior de pesquisas utilizando jogos publicados neste evento. Referente ao segundo questionamento tem-se na região nordeste a UFPB como principal instituição pesquisadora, na região sudeste, UFRJ e ITA/CEFET MA e na região Sul a PUCRS. Para o terceiro questionamento, encontrou-se 64% dos artigos referentes a jogos próprios e o uso do jogo “The Sims”, para jogos comerciais no meio educacional.

Artigos com a temática do uso de jogos na educação foram 48 artigos publicados nas trilhas costumeiras do evento, totalizando somente 5,4% do número total publicado nos anais (885 artigos ao longo dos últimos 10 anos). Houve uma elevação nos últimos 2 anos de 4%. Para analisar melhor o cenário da aplicação de jogos na educação no Brasil, faz-se necessário um estudo similar em outros eventos de educação ou de jogos no país, além da exploração de artigos sobre jogos em eventos específicos das áreas, como por exemplo, eventos da área de computação.

A partir deste estudo, pretende-se fazer uma revisão sistemática em âmbito mundial, buscando entre outras coisas, quais os métodos de desenvolvimento estão sendo aplicados para os jogos educacionais. O importante não é apenas buscar os jogos desenvolvidos, mas a sua aplicação, pois muito se observa que ocorre o desenvolvimento, porém com pouca continuidade na pesquisa, demonstrado isso pela diversidade de projetos apresentados nas pesquisas. Não foi encontrado trabalho

representando continuidade de pesquisa e também poucos trabalhos de avaliação efetiva do resultado obtido com o uso dos jogos desenvolvidos.

5. Referências

- CAPES. (2009) **Tabela de Áreas de Conhecimento**. Disponível em : <http://www.capes.gov.br/avaliacao/tabela-de-areas-de-conhecimento>. Acesso em 19 ago. 2011.
- (CEIE) Comissão Especial de Informática na Educação (2011). **Anais SBIE**. Disponível em: <http://www.br-ie.org/index.php/anaisbie>. Acesso em 23 de junho 2011.
- Costa, R.J; Soares. A.B; Lima, C. (2006) **Jogos e Aprender: a informática no ensino da álgebra elementar**. In: Anais do XVII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), Brasília - DF, Brasil.
- Kitchenham, B. A. (2004) “Procedures for Performing Systematic Reviews”, Tech. report TR/SE-0401, Keele University.
- Leite, L.S et al (2003). Tecnologia educacional: descubra suas possibilidades na sala de aula. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Sá, E.J.V; Teixeira, J.S.F; Fernandes, C.T (2007) **Design de atividades de aprendizagem que usam Jogos como princípio para Cooperação**. In: Anais do XVIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE), São Paulo - SP, Brasil.
- Workshop de Jogos Digitais na Educação. (2005) Juiz de Fora – MG. **Anais do XVI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação (SBIE)** de 9 a 10 de novembro de 2005. Gravarái: Ludens Artis, 2006, 34p.

Apêndice I – Artigos selecionados

ID	Título	Autores	Instituição Autor	Ano
A1	Analysing Interaction in a Collaborative Game: a Case Study	Borges, Marcos Augusto F; Baranauskas, M Cecília C	UNICAMP	2001
A2	O RPG como técnica na construção de software educacional : A Revolução Farroupilha.	Pizzol, Cassiano Dal; Zanatta, Alexandre Lazaretti	U.Passo Fundo	2001
A3	Desenvolvimento de um Software Educacional com base em Conceitos de jogos de Computador	André Luiz Battaiola, Nassim Chamel Elias, Rodrigo de Godoy Domingues, Rodrigo Assaf, Geber Lisboa Ramalho	UFSCAR/UFPE	2002
A4	Criando Jogos para a Educação Infantil	Joelene de Oliveira de Lima	PUCRS	2002
A5	Proposta de um Ambiente de Ensino-Aprendizagem Utilizando Jogos e Realidade Virtual	Bernardi, Giliane; Cassal, Marcos Luís	UNIFRA	2002
A6	Especificando um Modelo de Time para o Desenvolvimento Colaborativo de Jogos Educativos	Wilson, André; Furtado, Brotto; Luís, André; Santos, De Medeiros; Gomes, Alex Sandro	UFPE	2003
A7	Jogos Inteligentes são Educacionais ? Jogos Inteligentes são Educacionais ?	Andrade, Leila; Zavaleta, Jorge; Vaz, Francine; Lima, Cabral	UFRJ(NCE)/UNIRIO	2003
A8	Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Playing Games	Bittencourt, João Ricardo; Giraffa, Lucia Maria	PUCRS	2003
A9	O professor como desenvolvedor de seus próprios jogos educacionais : até onde	Tarouco, L. M. R.; Konrath, M. L. P.; Roland, L. C.	UFRGS	2004

	isso é possível ?			
A10	EducaTrans: um Jogo para Educação no Trânsito	Irene K. Ficheman, Gilda Aparecida de Assis, Ana Grasielle Dionísio Corrêa, Márcio Lobo Netto, Roseli de Deus Lopes	USP	2006
A11	Jogar e Aprender : a Informática no Ensino de Álgebra Elementar	Costa, José Raimundo Macário; Soares, Adriana Benevides; Lima, Cabral	UFRJ	2006
A12	O jogo educacional por computador como estratégia de apoio no ensino e aprendizagem da Matemática Elementar	Costa, José Raimundo Macário; Soares, Adriana Benevides; Lima, Cabral	UFRJ	2006
A13	Proposta de Integração de Jogos e Realidade Virtual no Aprendizado de Conceitos Matemáticos – Projeto LUDOS TOP	Freitas, Marlene R De; Silva, Luciano F; Jr, Edgard L; Cardoso, Alexandre	UFU	2006
A14	Proposta de Repositório Inteligente para Jogos Cooperativos Educacionais em Informática na Educação	Teixeira, Jeane S F; Sá, Eveline De J V; Fernandes, Clovis T	CEFET-MA / ITA	2006
A15	UFVBeerGame : intermediando o aprendizado em cadeias de fornecimento com simulação e jogos empresariais na Educação	Ambrósio, Bernardo Giori; Braga, José Luis; Pereira, Mariane De Oliveira	UFV	2006
A16	Um Ambiente Lúdico de Ensino e Aprendizagem de Matemática Fundamental em Plataforma Web	Monteiro, Maria Therezinha De L; Ferneda, Edilson; Takaki, Weber S R; Gomes, Rafael Q R; Silveira Jr, Fernando G da; Costa, Evandro de B	UCB / UFAL	2006
A17	Contextualização de jogos educacionais utilizando conhecimento de senso comum	Ferreira, Alexandre M; Pereira, Eliane N; Anacleto, Junia C; Fabro, João Alberto;	LIA - UFSCar	2007
A18	Design de Atividades de Aprendizagem que usam Jogos como princípio para Cooperação	Sá, Eveline De J V; Teixeira, Jeane S F; Fernandes, Clovis T	CEFET-MA / ITA	2007
A19	Ensino de Gerência de Projetos de Software com o Planager	Prikladnicki, Rafael; Rosa, Ricardo; Kieling, Eric;	PUCRS	2007
A20	GenVirtual : um Jogo Musical , em Realidade Aumentada , para auxílio à Reabilitação Física e Cognitiva de Indivíduos com Necessidades Especiais	Corrêa, Ana Grasielle D; Assis, Gilda A; Nascimento, Marilena; Lopes, Roseli de Deus	USP / AACD-SP	2007
A21	Jogo Digital como Ferramenta de Apoio ao Ensino- Aprendizagem de Língua Estrangeira Moderna para Crianças	Túlio, Marco	Centro Universitário de Goiás	2007
A22	Pandora : Jogo de Memória Configurável	Neves, Rodrigo Gomes; Giraffa, Lucia M M	PUCRS	2007
A23	Using Computer Games to Teach Design Patterns and Computer Graphics in CS and IT Undergraduate Courses : Some Case Studies	Silveira, Ismar Frango; Mustaro, Pollyana Notargiacomo; Silva, Luciano	UPM	2007
A24	E-Learning e Jogos Eletrônicos Interativos : Possibilidades para a Educação Médica	Carvalho, Sérgio Teixeira De; Clua, Esteban W G; Filho, Orlando G Loques	UFF - UFG	2008
A25	Jogos de Simulação e subjetividade: a experiência de poder/controlre entre jovens jogadores de The Sims 2	Medeiros, Márcia D.; Fernandes, Alisandra C.; Severiano, Maria de F.; Castro Filho, José A.	UFC	2008
A26	O Desenvolvimento de Jogos Baseado em OA para E- Learning	Costa, Diego Passos; Dourado, Patrícia; Pereira, Alex; Santanchè, André	UNIFACS	2008
A27	O jogo educacional como recurso digital e a aprendizagem significativa de gramática - versão final	Barbosa, Rita Cristiana; Tavares, Romero; Nazareno, José; Luna, Gil	UFPB/ CEFET-PB	2008
A28	Uma abordagem dialógica alternativa para a aquisição de habilidades táticas em jogos educacionais	Neto, Antonio Hobmeir; Direne, Alexandre; Silva, Fabiano; Garcia, Laura; Bona, Luis; Castilho,	UFPR	2008

		Marcos; Sunyé, Marcos		
A29	Avaliação Cognitiva Utilizando Técnicas Inteligentes e um Jogo Computacional	Andrade, Leila; Lima, Cabral; Carvalho, Luís; Oliveira, Carlo; Cruz, Adriano; Mattos, Paulo; Velasquez, Luciane; Grieco, Bruno; Bastos, Angela; Santos, Fabio	UFRJ (COPPE-NCE)/UNIRIO/UERJ	2009
A30	Eu, Robô Poeta: Um Jogo para Aprender a Construir Poesias	Paim, Marcos; Paula, Bruno de	SENAC/TECPAR/PUCPR	2009
A31	Jogos eletrônicos e o uso de software livre na escola: um relato de experiência	Albuquerque, Rafael; Cruz, Dulce; Azevedo, Victor	UFSC	2009
A32	LogProp: um jogo para apoio ao aprendizado da lógica proposicional	Teixeira, Maristela Weinfurter; Menezes, Flávia; Aguiar, Giancarlo; Ferlin, Edson Pedro	Universidade Positivo	2009
A33	Modelagem de Emoções nos Agentes do Jogo Elicit@ção	Moro, Tatiele; Bernardi, Giliane	UNIFRA	2009
A34	O Jogo do Jornal: construindo novas estratégias de Letramento	Barros, Debora Ramalho; Marques, Carla Verônica; Oveira, Carlo Emmanoel; Vrabl, Samantha	UFRJ	2009
A35	Requisitos de Jogos Educativos para Pessoas com Necessidades Especiais	Souza, Mariane; Paula, Melise; Balbino, Raquel; Carneiro, Luiz; Porto, Karine; Bazon, Fernanda	UNIFAL	2009
A36	Utilizando Jogos Sérios como Apoio ao Ensino em Cursos de Computação de Nível Superior	Santos, Selan R. dos; Coutinho, Edson Alyppyo Gomes	UFRN	2009
A37	Aprendendo a Ensinar Programação Combinando Jogos e Python	Rebouças, Ayla Débora Dantas de Souza; Lopes, Diego; Costa, Luis Felipe Silva; Silva, Max André de Azevêdo	UFPB	2010
A38	Automata Defense 2.0: reedição de um jogo educacional para apoio em Linguagens Formais e Autômatos	Carelli, Izaura Maria; Silva, Rômulo César; Watanabe, Rodrigo; Binsfeld, Ricardo Luís	UNIOESTE	2010
A39	Avaliação Empírica da Utilização de um Jogo para Auxiliar a Aprendizagem de Programação	Raabe, André; Jesus, Elieser Ademir de;	UNIVALI	2010
A40	Impulsionando a aprendizagem na universidade por meio de jogos educativos digitais	Kessler, Maria Cristina; Manzini, Neiva Jost; Barcellos, Cláudia K.; Marcon, Daniel Stefani; Paula, Claudio de ; Albé, Maria Helena; Carlson, Renato; Kehl, Cristiano	UNISINOS	2010
A41	Modelagem de Atividades de Aprendizagem com uso de Jogos e Cooperação	Sá, Eveline De J V, Teixeira, Jeane S F, Fernandes, Clovis T	CEFET-MA / ITA	2010
A42	Promovendo a Aprendizagem de Engenharia de Requisitos de Software Através de um Jogo Educativo	Thiry, Marcello; Zoucas, Alessandra Casses; Gonçalves, Rafael Queiroz	UNIVALI	2010
A43	SPARSE: Um Ambiente de Ensino e Aprendizado de Engenharia de Software Baseado em Jogos e Simulação	Resende, Rodolfo; Souza, Mariane; Franco, Edgar Fonseca; Carvalho, Flávio; Schmoeller, Lucas; Rodrigues, Alexsander	UFMG/UNIFAL	2010
A44	Uma Análise Comparativa entre Jogos Educativos Visando a Criação de um Jogo para Educação Ambiental	Silva, Carla; Calisto, Andre; Barbosa, David	UFPB	2010
A45	ProGame: um jogo para o ensino de algoritmos e programação	Chrystian Sales ; Vanessa Dantas	UFPB / IESP	2010
A46	AprendES: um jogo educacional para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem da Engenharia de Software	Aldefran Carvalho ; Glaucia Campos	UERN	2010
A47	Jogo computacional na introdução à toxicologia ambiental	Diogo Bispo ; Marcos Borges	UNICAMP	2010
A48	Proposta de um Processo de Desenvolvimento de Jogos Educativos	Carla Silva , Andre Calisto, David Barbosa	UFPB	2010