

# ÍNDICE REMISSIVO

Listam-se abaixo os autores por ordem de sobrenome. Para o índice de palavras-chave, a lista é uma adaptação dos descritores fornecidos nos próprios artigos. Artigos que não incluíram a seção de palavras-chave também estão na lista, em descritores mais amplos. Os números indicam a primeira página de cada artigo correspondente que usa tal palavra-chave, podendo haver muitas outras ocorrências nos artigos vizinhos. Em caso de descritores concorrentes (por exemplo “jogos digitais” e “jogos eletrônicos”), privilegiou-se o uso mais comum, ficando as minorias convidadas a contribuir com mais iterações e justificativas de suas palavras principais.

## Índice de autores

ABI-ACKEL, Keity Farias	<a href="#">241</a>	LIMA, Erick Euzébio	<a href="#">130</a>
ABREU, Leonardo Araujo de	<a href="#">262</a>	LONDERO, Fabrício Tonetto	<a href="#">186</a>
ALENCAR, Ricardo Vernieri de	<a href="#">241</a>	LUKASOVA, Katerina	<a href="#">80</a>
ANDRÉ, Sandy Thuller	<a href="#">286</a>	MARINS, Pedro Nogueira de	<a href="#">262</a>
ANTONIO, Lívia dos Santos Siqueira	<a href="#">286</a>	MARTINS, Christian Alexander	<a href="#">232</a> , <a href="#">298</a>
ARAÚJO FILHO, Rubens de Carvalho	<a href="#">241</a>	MONTEIRO, Aline Basilio	<a href="#">286</a>
BELLO, Robson Scarassati	<a href="#">59</a>	MOREIRA, Alexandre Gonçalves	<a href="#">72</a>
BISSOLI, Marcelo	<a href="#">100</a> , <a href="#">117</a>	MOTTA, Ubiratan Rodrigues	<a href="#">100</a> , <a href="#">117</a>
CABRAL, Joilson de Assis	<a href="#">270</a>	NOGUEIRA, Vitória Cavalaro	<a href="#">136</a>
CAETANO, Maria Paula G. Matos	<a href="#">52</a>	NOVAES, Allan Macedo de	<a href="#">130</a>
CAETANO, Renato Carvalho	<a href="#">52</a>	OLALLA, Camilo Ernesto Subenko	<a href="#">80</a>
CANDIDO, Jennifer Martins	<a href="#">72</a>	OLIVEIRA, Felipe Moura	<a href="#">241</a>
CAPISTRANO, Isabella	<a href="#">250</a>	OLIVEIRA, José Geraldo de	<a href="#">149</a> , <a href="#">205</a>
CARTHERY-GOULART, Maria Teresa	<a href="#">80</a>	OLIVEIRA, Viviane Gomes da Silva	<a href="#">270</a>
CARVALHO, Arnaldo V.	<a href="#">15</a>	PAMPLONA, Beatriz	<a href="#">136</a>
CARVALHO, Mauro Gavioli de	<a href="#">72</a>	PEGORARO, Celbi Vagner Melo	<a href="#">142</a>
CARVALHO, Max Ribeiro de	<a href="#">258</a>	PETRY, Arlete dos Santos	<a href="#">88</a>
CIANFA, Grazielle de Lima	<a href="#">72</a>	PINHEIRO, Juliana Santos	<a href="#">270</a>
CIVIDATI, Rubens	<a href="#">250</a>	POSTALI, Thifani	<a href="#">219</a>
CLOUX, Raphael Fontes	<a href="#">41</a>	RODRIGUES, Silvia de Barros	<a href="#">159</a>
CÓSER, Thiago José	<a href="#">109</a>	SABINO, Pablo Augusto Silva	<a href="#">149</a>
COSTA, Lucas Diniz da	<a href="#">23</a>	SALVADOR NETO, Orlando	<a href="#">262</a>
DUARTE, Luiz Cláudio Silveira	<a href="#">31</a>	SANTOS, Marcelo Henrique dos	<a href="#">41</a> , <a href="#">72</a> , <a href="#">149</a>
FALCÃO, Pá	<a href="#">136</a>	SATO, Cristiane Maria	<a href="#">80</a>
FARIA, Gilberto de Ataíde Batista	<a href="#">195</a>	SCHWARTZ, Gilson	<a href="#">298</a>
GOMES, Ralph Ferraz	<a href="#">262</a>	SIGNORI, Suzie	<a href="#">305</a>
GUIMARÃES NETO, Ernane	<a href="#">298</a>	SILVA, Heloísa Maria de Macedo	<a href="#">88</a>
INNOCENTI, Renato	<a href="#">100</a> , <a href="#">117</a>	SILVA, Ricardo Frohlich da	<a href="#">186</a>
IUAMA, Tadeu Rodrigues	<a href="#">219</a>	STRANG, Nilu	<a href="#">136</a>
KNOP, Igor de Oliveira	<a href="#">23</a>	TEIXEIRA, Ana Paula Albuquerque	<a href="#">136</a>
LEITE, Virgínia Maria Lapoian	<a href="#">172</a>	VALE, Ítalo Guimarães do	<a href="#">286</a>
LEMOS, Cássio Fernandes	<a href="#">186</a>		

## Índice de palavras-chave

Abayomi	<a href="#">286</a>	Interatividade	<a href="#">205</a>
Adventismo	<a href="#">130</a>	Interfaz	<a href="#">205</a>
Alfabetização	<a href="#">80</a>	Jogos	quase tudo aqui é sobre jogos!
Análise	<a href="#">52</a>	Jogos casuais	<a href="#">72</a>
Antropologia	<a href="#">258</a>	Jogos colaborativos	<a href="#">298</a>
Aprendizagem	<a href="#">41</a>	Jogos de cartas	<a href="#">298</a>
Artes	<a href="#">88</a>	Jogos de tabuleiro	<a href="#">15</a> , <a href="#">159</a> , <a href="#">232</a> , <a href="#">262</a>
<i>Assassin's Creed</i>	<a href="#">59</a>	Jogos digitais	<a href="#">31</a> , <a href="#">52</a> , <a href="#">59</a> , <a href="#">72</a> , <a href="#">80</a> , <a href="#">130</a> , <a href="#">142</a> , <a href="#">186</a> , <a href="#">195</a> , <a href="#">205</a> , <a href="#">219</a>
Autômatos Celulares	<a href="#">23</a>	Jogos educativos	<a href="#">80</a> , <a href="#">100</a> , <a href="#">117</a> , <a href="#">250</a> , <a href="#">305</a>
Autonomia	<a href="#">258</a>	Jogos eletrônicos	ver jogos digitais
<i>Beer Pong</i>	<a href="#">72</a>	Jogos narrativos	<a href="#">298</a>
Bonecas	<a href="#">286</a>	Jogos pedagógicos	ver jogos educativos
Brinquedos	<a href="#">286</a>	Jogos teatrais	<a href="#">232</a>
<i>Celeste</i>	<a href="#">149</a>	Ludificação	ver gamificação
Checagem de informação	<a href="#">142</a>	Ludologia	<a href="#">15</a>
Cineclube	<a href="#">195</a>	Metáfora ativa	<a href="#">205</a>
Comunicação	<a href="#">219</a>	Metodologias Ativas	<a href="#">41</a>
Cor de pele	<a href="#">286</a>	Mobile	<a href="#">72</a>
Criação de cena	<a href="#">232</a>	Mobilização social	<a href="#">117</a>
Cultura popular	<a href="#">172</a>	Modelo de Gestão por Resultados	<a href="#">270</a>
<i>Cyberbullying</i>	<a href="#">100</a>	Modelo mental	<a href="#">205</a>
Debate	<a href="#">195</a>	Mudança Organizacional	<a href="#">270</a>
Desenvolvimento	<a href="#">23</a> , <a href="#">100</a> , <a href="#">117</a> , <a href="#">136</a>	Ontologia	<a href="#">258</a>
<i>Design</i>	<a href="#">110</a>	ONU Mulheres	<a href="#">136</a>
Dinâmica Populacional	<a href="#">250</a>	Palhaço	<a href="#">172</a>
Educação	<a href="#">15</a> , <a href="#">41</a> , <a href="#">110</a> , <a href="#">262</a>	Pandemia	<a href="#">219</a>
Empresa de Educação	<a href="#">270</a>	<i>Party Pong</i>	<a href="#">72</a>
Ensino Fundamental	<a href="#">88</a>	Pesquisa-ação	<a href="#">88</a>
Ensino remoto	<a href="#">262</a>	<i>PlayMeet Game</i>	<a href="#">305</a>
Ensino-aprendizagem	<a href="#">41</a> , <a href="#">250</a>	Premiações de Jogos	<a href="#">149</a>
Experiência da Aprendizagem Mediada	<a href="#">305</a>	Previsão	<a href="#">52</a>
Extensão Universitária	<a href="#">186</a>	Produção discente	<a href="#">186</a>
Ferramenta	<a href="#">52</a>	Regras	<a href="#">31</a>
Games	ver jogos digitais	Religião	<a href="#">130</a>
Gamificação	<a href="#">41</a> , <a href="#">270</a>	Riso	<a href="#">172</a>
Geração Procedural de Conteúdo	<a href="#">23</a>	Simbólico	<a href="#">159</a>
<i>God of War 4</i>	<a href="#">149</a>	Tendência	<a href="#">52</a>
Guerras culturais	<a href="#">142</a>	The Game Awards	<a href="#">149</a>
Habilidades Socioemocionais	<a href="#">241</a>	<i>The Last of Us</i>	<a href="#">219</a>
História	<a href="#">59</a> , <a href="#">159</a>	Tradução	<a href="#">195</a>
História Infantil	<a href="#">286</a>	Valores	<a href="#">31</a>
Identidade docente	<a href="#">15</a>	Vínculos	<a href="#">159</a>
Imaginário	<a href="#">159</a>	Violência contra mulheres	<a href="#">136</a>
Inteligência Emocional	<a href="#">241</a>		