

## PROGRAMA DA CONFERÊNCIA // 4 DE FEVEREIRO DE 2022

Os horários são apresentados no fuso horário de Lisboa (GMT+00:00)

Zoom link: <https://tinyurl.com/G4NConference>

### MANHÃ

**09:30** **Sessão de abertura**  
Reitoria . **Ana Veloso**, Direção do DeCA . **Margarida Almeida**, Coordenação do DigiMedia

**10:00** **O projeto Gamers4Nature**  
**Pedro Beça**, Investigador Responsável do projeto

**10:15** **Arranque da Sessão 1**  
**Milene Matos**, Associação BioLiving | Município de Lousada

**10:30** **Sessão 1** . Moderação: **Eduardo Ferreira** . Convidado: **Milene Matos**  
**Rita Rodrigues, Lúcia Pombo e Neto Teresa** . The EduPARK app as a motivating learning strategy for nature's conservation – focus group results  
**Flavia Mazzanti e Manuel Bonell (Immerea OG)**. (Post-)anthropocentric environments and ecological awareness in Sandbox Games  
**Jessica Reuter, Gisela Mello, Marta Ferreira Dias e Marlene Amorim** . Roadmap for escape room to promote environmental education and green skills  
**Isabel Silva e Filipa Saraiva**. The ECOCIDADANIA project: creating partnerships to enhance youth environmental awareness through gamification

**12:00** **Pausa para almoço**

### TARDE

**14:00** **Arranque da Sessão 2**  
**António Coelho**, FEUP

**14:15** **Sessão 2** . Moderação: **Gonçalo Gomes** . Convidado: **António Coelho**  
**Carla Marques, Carlos Barata, Isabel Abrantes, Elsa Gomes, Betina Lopes e Pedro M. Callapez** . # NA PISTA DAS ROCHAS METAMÓRFICAS – uma App ao serviço do ensino das Geociências!  
**Diogo Carvalho, João Sampaio, Joaquim Moreira e Sofia Ribeiro** . A web-based game to promote environmental awareness: BioFarm Game  
**Miguel Fangueirinho e Bárbara Cleto** . Why not ... a different life?  
**Pedro Evangelista, João Jacob e Ricardo Azevedo** . Adaptable Player-Game Interaction using Biomimetic Algorithms

**16:00** **Arranque da Sessão 3**  
**Isabel Silva**, Instituto Piaget - ISEIT/Viseu. Colabora com o GAF - Grupo Aprender em Festa em projetos de intervenção socioeducativa na comunidade

**16:15** **Sessão 3** . Moderação: **Mónica Aresta**. Convidado: **Isabel Silva**  
**Victor Andrade e Silva, Gabriela Mondini de Lima, Caio Tulio Olímpio Pereira da Costa e Nicolle Uyetaqui** . The usage of Monomyth in educational game development: Ybyram's way for SDG's teaching  
**Isadora Locatelli e Dulce Cruz** . The case of a serious game-based project affected by COVID-19 pandemic.  
**Alvaro Pistono, Arnaldo Santos e Ricardo Baptista** . Framework for development and evaluation of adaptable Serious Games in professional training  
**Cátia Silva, Nelson Zagalo e Mário Vairinhos** . Jogos Sérios de Realidade Aumentada como Método de Preservação do Património Cultural

**18:00** **Encerramento da conferência**