



## CARTA DE ACEITE

Temos a grata satisfação de comunicar que, após análise da Comissão Científica, o trabalho JOGOS E OS SABERES TRADICIONAIS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA: UMA ANÁLISE NA REVISTA AMAZÔNIA de autoria de Marcos Silva Albuquerque; Rute Carvalho Farias; Elivaldo Serrao custodio e Felipe Augusto de Mello Rezende, foi aceito como Pôster para apresentação no Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - JALEQUIM LEVEL 6, a realizar-se no período 18/06/2025 a 20/06/2025 em São Luís, MA. A Comissão Organizadora e Científica sentir-se-á honrada com sua presença.

Caso o autor deseje enviar uma versão final com correções para publicação nos anais do evento, pedimos que a envie para o e-mail: [jalequim6@gmail.com](mailto:jalequim6@gmail.com).

Documento assinado digitalmente



HAWBERTT ROCHA COSTA

Data: 19/01/2025 11:28:48-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Hawbertt Rocha Costa  
(Coordenador do evento)



## JOGOS E OS SABERES TRADICIONAIS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA: UMA ANÁLISE NA REVISTA AMAZÔNIA

Marcos S. Albuquerque<sup>1</sup> (IC)\*, Rute C. Farias<sup>1</sup> (IC), Elivaldo S. Custódio<sup>1</sup> (PQ), Felipe A. de M. Rezende<sup>1</sup> (PQ)

<sup>1</sup> - Universidade do Estado do Amapá (UEAP). E-mail: [msa@unifap.br](mailto:msa@unifap.br)

**Palavras-Chave:** Jogo, Saberes tradicionais, Ensino de Ciências e Matemática

### Introdução

Os jogos pedagógicos tem se caracterizado como uma das principais metodologias de ensino e aprendizagem, de acordo com Rezende e Soares (2022), para que os jogos contribuam efetivamente com o ensino de conceitos científicos de forma que tenham significado aos estudantes, precisa-se considerar ao propor jogos, a cultura dos sujeitos envolvidos (Brugère, 1998), que no contexto Amazônico pode-se dar mediante a inserção dos diversos saberes tradicionais inerentes às diferentes culturas, etnias e povos da região Norte (Ferreira et al., 2019). A pesquisa se caracteriza como qualitativa, dado o interesse dos autores em analisar em um periódico científico da região Norte (Revista Amazônia, período de 2005-2024) se existem artigos que se utilizam do lúdico para ensinar científicos de Ciências e/ou Matemática a partir dos saberes tradicionais, e como/se tais saberes potencializam o ensino de Ciências e/ou Matemática. Para seleção dos artigos utilizou-se como palavras-chave: jogo; lúdico; saberes tradicionais; etnomatemática e interculturalidade. Os artigos selecionados foram organizados em três categorias, sendo que uma abrangia os artigos que utilizavam jogos para o ensino de Ciências/Matemática; outra que contemplava os artigos que se utilizavam de saberes tradicionais; e a última categoria que contemplava artigos de jogos que incorporavam os saberes tradicionais para ensinar conceitos de Ciências/ Matemática.

### Resultados e Discussão

A partir da análise dos vinte volumes publicados pela Revista Amazônia desde a sua criação em 2005 até o ano de 2024, filtrou-se a partir dos descritores utilizados 15 artigos científicos, distribuídos nas três categorias de análise criadas (Quadro 1).

**Quadro 1** - Categorias de análise.

Periódico	Categorias	Número de artigos
Revista Amazônia (UFPA)	Jogos	3
	Saberes Tradicionais	11
	Jogos e Saberes Tradicionais	1

**Fonte:** Autores (2025).

Conforme observa-se no Quadro 1, a maioria dos artigos filtrados na busca abrangem a categoria denominada Saberes Tradicionais, e contemplam propostas de ensino cujos pesquisadores valorizaram os conhecimentos tradicionais de diferentes povos para ensinar conceitos científicos, visto que os saberes tradicionais tendem a promover significado ao conhecimento científico que muitas das vezes é levado para sala de aula de forma desconexa e acrítica. Dentre os três artigos pertencentes à categoria intitulada Jogos, constatou-se que um deles consiste em uma proposta de validação de jogos, enquanto os outros dois se limitam à utilização do jogo como instrumento de reforço, estratégia recorrente no campo do lúdico, contudo, conforme ressaltado por

Rezende e Soares (2022), esse tipo de jogo pouco contribui com os processos de ensino e aprendizagem, visto que a centralidade continua no professor, além da mecanicidade de tais jogos, que basicamente objetivam “sacar” ou reforçar os conhecimentos “depositados” mediante outras estratégias de ensino.

O artigo que aborda os saberes tradicionais a partir do lúdico foi utilizado por um professor de Matemática mediante a contação de histórias por parte dos próprios estudantes. A história contada pelos estudantes trazia à tona saberes tradicionais vivenciados em algum momento de suas vidas, que era utilizado pelo professor como um ponto de partida para discutir conceitos de Matemática. Um dos estudantes relatou que um membro de sua família subia em uma árvore de açaí para colher os frutos e alimentá-los, a partir da história o professor realizou uma atividade em um açaizal onde as crianças o percorriam para encontrar a árvore mais alta, que viabilizou trabalhar conceitos relacionados a métrica, cujos estudantes relacionavam seus conhecimentos prévios para indicar a árvore mais alta utilizando a fita métrica e sua percepção. Em seguida uma pessoa da comunidade colheu o açaí e os estudantes foram orientados a escolher a de maior massa, viabilizando discussão de conceitos de Ciências como massa e volume. Portanto, constatou-se que a partir de uma atividade lúdica de contação de histórias o professor conseguiu que os estudantes participassem da aula trazendo seus conhecimentos prévios e relacionando-os com os conceitos científicos de Matemática e Ciências, o que favoreceu uma aprendizagem colaborativa e lúdica, que por sua vez valoriza os saberes tradicionais compartilhados pelos pais e ancestrais.

### Conclusões

Embora o lúdico se coloque como uma das principais metodologias/recursos didáticos do século XXI, observa-se campos de pesquisa dentro do lúdico basicamente inexplorados, como é o caso dos saberes tradicionais. Neste sentido, ainda que o trabalho contemple um recorte de uma única revista da região Norte, ele traz dados que nos convidam a pensar como podemos dar visibilidade aos saberes tradicionais do povo Amazônico e significado ao conhecimento científico mediante os jogos, visto a aceitação dos estudantes por essa metodologia.

BROUGÈRE, G. A criança e a cultura lúdica. *Revista da Faculdade de Educação*, v. 24, n. 2, p. 103-116, 1998.

FERREIRA, L. D. C. et al. A obtenção artesanal do Tucupi: Saberes Populares e o Ensino de Química. *Revista Debates em Ensino de Química*, v. 5, n. 1, p. 139-150, 2019.

REZENDE, F. A. M.; SOARES, M. H. F. B. Análise de elementos corruptivos dos jogos educativos publicados na QNEsc (2012-2021) na perspectiva de Caillouis. *Química Nova na Escola*, v. 20, p. 439-451, 2022.



## Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - JALEQUIM LEVEL 6

FAÇA SUA INSCRIÇÃO (/JALEQUIM6#REGISTRATION)



De 18 a 20 de junho

Todos os dias das 13h00 às 20h30



São Luís, MA

UFMA

### Sobre o Evento

O Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - **JALEQUIM LEVEL 6** é um evento que fomenta a integração entre pesquisadores, docentes, discentes e profissionais da educação básica, proporcionando um espaço de troca de conhecimentos e experiências sobre o uso de jogos e atividades lúdicas no Ensino de Ciências (Química, Física e Biologia).

Promovido na Universidade Federal do Maranhão-UFMA, na cidade de São Luís-MA, em parceria com o Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática-PPECEM, este evento tem como maior objetivo proporcionar aos profissionais do ensino de ciências e em formação o contato com questões teóricas e metodológicas a respeito da Ludicidade no Ensino de Ciências, conhecimento sobre o desenvolvimento de jogos analógicos e digitais no Ensino de Química, Física e Biologia e estratégias de utilização em sala de aula.

Para tal, tem como objetivos específicos: 1. Promover a discussão de corpus teórico do jogo e das atividades lúdicas; 2. Apresentar/Divulgar estratégias didáticas acerca dos jogos por meio de minicursos com especialistas de várias regiões do país; 3. Viabilizar a troca de experiências e publicação das pesquisas realizadas por estudantes de graduação, pós-graduação e professores do Estado do Maranhão e de outros

estados do país, nas apresentações de trabalho, que irão compor os Anais do evento com ISBN; e, 4. Fomentar a troca de informações, discussões e colaborações entre os participantes através de momentos de discussão.

A programação diversificada, que inclui palestras, minicursos, apresentações de trabalhos, mesas-redondas, mostra de jogos, atividades lúdicas e lançamento de livros, é elaborada para atender às necessidades de formação inicial e continuada de professores. O evento representa uma contribuição significativa para a divulgação e popularização da ciência no país, sendo esta a primeira vez que é realizado na região Nordeste, com o Maranhão como estado anfitrião.

## Palestrantes

Dr. Hawbertt Rocha Costa

Dra. Carolina Pereira Aranha

Dr. Marcelo da Silva Hounsell

Me. Marcos Felipe Vital da Silva

Dr. João Roberto Ratis Tenório da  
Silva

Esp. Anderson de Oliveira Costa

Dr. Bruno Silva Leite

Dra. Maria das Graças Cleophas  
Porto

Esp. Thiago Gomes Alves

Esp. Kassio Romulo Lima Sousa

Me. Genildo Viana do Nascimento  
(UFMA)

Esp. Jordânia Araújo de Meneses  
Ribeiro

Dr. Márton Herbert Flora Barbosa  
Soares

Dr. Eduardo Luiz Dias Cavalcanti

Dr. Felipe Augusto de Mello Rezende

Dr. André Flávio Gonçalves Silva

Dra. Maria Rosane Marques Barros

Me. Michelly Morato de Sousa Fama

Me. Ana Paula Fernandes Nobrega da  
Silva

Dr. Cleberson Souza da Silva

Me. Carolina Santos Bonfim

Dra. Camila Silveira da Silva

## Programação

18/JUN 19/JUN 20/JUN

14H00

Credenciamento  
Credenciamento

+

16H00 - Esp. Anderson De Oliveira Costa

Minicurso 2  
Minicurso

+

16H00 - Dr. João Roberto Ratis Tenório Da Silva

Minicurso 3  
Minicurso

+

16H00 - Me. Marcos Felipe Vital Da Silva

+

Minicurso 4  
Minicurso

16H00 - Dr. Bruno Silva Leite  
minicurso 5  
Minicurso

16H00 - Esp.Jordânia Araújo De Meneses Ribeiro, Me. Genildo Viana Do Nascimento (UFMA)  
Minicurso 6  
Minicurso

16H00 - Dr. Felipe Augusto De Mello Rezende  
Minicurso 7  
Minicurso

16H00 - Dr. Cleberson Souza Da Silva, Me.Carolina Santos Bonfim  
Minicurso 8  
Minicurso

16H00 - Dra. Maria Rosane Marques Barros, Me. Ana Paula Fernandes Nobrega Da Silva, Me.Michelly Morato De Sousa Fama  
Minicurso 9  
Minicurso

16H00 - Dr. André Flávio Gonçalves Silva  
minicurso 10  
Minicurso

16H00 - Dr. Eduardo Luiz Dias Cavalcanti  
minicurso 11  
Minicurso

18H30 - Dr. Hawbertt Rocha Costa, Dra. Carolina Pereira Aranha  
mesa de abertura  
Abertura

19H00 - Dr. Marcelo Da Silva Hounsell  
Palestra de Abertura  
Palestra

## Inscrição

PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

R\$ 100,00

- 0 +

ALUNO DE GRADUAÇÃO

R\$ 70,00

- 0 +

ESTUDANTE DE PÓS-GRADUAÇÃO

R\$ 90,00

- 0 +

PROFESSOR DO ENSINO SUPERIOR

R\$ 140,00

- 0 +

### Cupom / Código de acesso

Informe o código para acessar o lote promocional

Cupom / Código de acesso

Validar

**Inscrição em atividade**Caso já tenha feito sua inscrição no evento e deseja se inscrever apenas em alguma atividade, clique [aqui](#)**Valor: R\$ 0,00**

Comprador (Nome Completo)\*

E-mail\*

**Continuar**(\*) Já se inscreveu? Clique aqui para solicitar 2ª via do comprovante de inscrição ou boleto (</jalequim6/comprovante>)**Local**

UFMA, 65080-805, Avenida dos Portugueses, Vila Bacanga, São Luís, Maranhão

📍 Ver no mapa ([https://www.google.com/maps/search/UFMA,Avenida dos Portugueses,São Luís/@-2.5551116,-44.3103255](https://www.google.com/maps/search/UFMA,Avenida%20dos%20Portugueses,S%C3%A3o%20Lu%C3%ADs/@-2.5551116,-44.3103255))

[https://www.stay22.com/?tm\\_medium=doity&utm\\_source=poweredbv](https://www.stay22.com/?tm_medium=doity&utm_source=poweredbv)

Stay22

**Organizador****Hawbertt Rocha Costa**[ENTRE EM CONTATO \(/JALEQUIM6/CONTATO#CONTATO\)](/JALEQUIM6/CONTATO#CONTATO)



([https://doity.com.br/?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

A plataforma mais completa  
para o seu evento.

Crie seu Evento Agora Mesmo ([https://doity.com.br/admin/eventos/add?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo](https://doity.com.br/admin/eventos/add?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo)).

## SOBRE A DOITY

---

Como funciona ([https://doity.com.br/?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Doity Play ([https://doity.com.br/doity-play-ambiente-virtual-para-eventos-online?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/doity-play-ambiente-virtual-para-eventos-online?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Todos os Eventos ([https://doity.com.br/eventos?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/eventos?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Criar Evento ([https://doity.com.br/cadastro?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/cadastro?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Área do Organizador ([https://doity.com.br/admin?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/admin?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Blog (<http://blog.doity.com.br>)

## EVENTOS EM

---

Maranhão ([https://doity.com.br/eventos/maranhao?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/eventos/maranhao?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

São Paulo ([https://doity.com.br/eventos/sao-paulo?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/eventos/sao-paulo?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Rio de Janeiro ([https://doity.com.br/eventos/rio-de-janeiro?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/eventos/rio-de-janeiro?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Minas Gerais ([https://doity.com.br/eventos/minas-gerais?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/eventos/minas-gerais?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Ceará ([https://doity.com.br/eventos/ceara?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/eventos/ceara?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Rio Grande do Sul ([https://doity.com.br/eventos/rio-grande-do-sul?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/eventos/rio-grande-do-sul?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Paraná ([https://doity.com.br/eventos/parana?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/eventos/parana?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

Alagoas ([https://doity.com.br/eventos/alagoas?utm\\_source=hotsite\\_paid&utm\\_medium=logo&utm\\_campaign=do-event-paid-logo\\_421](https://doity.com.br/eventos/alagoas?utm_source=hotsite_paid&utm_medium=logo&utm_campaign=do-event-paid-logo_421))

## ÁREA DO PARTICIPANTE

---

Central de Ajuda (<https://ajuda.doity.com.br/pt-br/>)

Denunciar este evento

Contato (<https://doity.com.br/jalequim6/contato#contato>)

RUA JOSÉ PONTES DE MAGALHÃES, 70 JATIÚCA, MACEIÓ - AL EMPRESARIAL JTR, ED. ÍTALIA, SALA 702

Veja no Mapa (<https://www.google.com.br/maps/place/Rua+Jos%C3%A9+Pontes+de+Magalh%C3%A3es,+70+-+Jati%C3%BAca,+Macei%C3%B3+-+AL/@>)

Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia -  
JALEQUIM LEVEL 6  
Organizador: Hawbertt Rocha Costa  
Local: São Luís - MA  
Data do Evento: 18/06/2025

**RECIBO DE PAGAMENTO****DADOS DO COMPRADOR****NOME:** Marcos Silva Albuquerque**EMAIL:** msa@unifap.br**CPF:** 871.062.052-49**CÓDIGO:** 20327784**DATA DA COMPRA:** 29/03/2025**PAGAMENTO:** Cartão de Crédito**INSCRIÇÃO NO EVENTO / Nº:** 88877890**TIPO/LOTE:** Aluno de Graduação**PARTICIPANTE:** Marcos Silva Albuquerque**VALOR**

R\$ 70,00

**INSCRIÇÃO NA ATIVIDADE / Nº:** 88877891

Minicurso 7

**PARTICIPANTE:** Marcos Silva Albuquerque**VALOR**

R\$ 0,00

**TOTAL**

R\$ 70,00

RECIBO GERADO EM 18/05/2025 - 17:41

The logo for 'doity' features the word in a lowercase, sans-serif font. The letters 'do' are in black, 'i' is in red, and 'ty' are in black.

# Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - JALEQUIM LEVEL 6

📅 18/jun de 2025 às 13:00 a 20/jun de 2025 às 20:30

📍 UFMA, Avenida dos Portugueses - Vila Bacanga - São Luís

Nº DE INSCRIÇÃO <b>88877890</b>	NOME <b>Marcos Silva Albuquerque</b>	
E-MAIL <b>msa@unifap.br</b>	TIPO <b>Aluno De Graduação</b>	



**MINICURSO**

18/06/2025 das 16:00 às 18:00

Minicurso 7

Local: Sala De Aula

Nº DE INSCRIÇÃO  
88877891



OBS: Não esqueça de levar esse comprovante no dia do evento.

---

Assinatura do Participante

Comprovante de inscrição gerado em: 18/05/2025 às 17:38

doity

# Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - JALEQUIM LEVEL 6

📅 18/jun de 2025 às 13:00 a 20/jun de 2025 às 20:30

📍 UFMA, Avenida dos Portugueses - Vila Bacanga - São Luís

Nº DE INSCRIÇÃO <b>88877890</b>	NOME <b>Marcos Silva Albuquerque</b>	
E-MAIL <b>msa@unifap.br</b>	TIPO <b>Aluno De Graduação</b>	



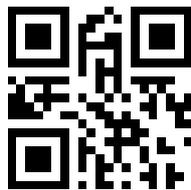
**MINICURSO**

18/06/2025 das 16:00 às 18:00

Minicurso 7

Local: Sala De Aula

Nº DE INSCRIÇÃO  
88877891



OBS: Não esqueça de levar esse comprovante no dia do evento.

---

Assinatura do Participante

Comprovante de inscrição gerado em: 18/05/2025 às 17:39

doity

## Próximos

**Título**

JOGOS E OS SABERES TRADICIONAIS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA: UMA ANÁLISE NA REVISTA AMAZÔNIA

**Autores**

Marcos Silva Albuquerque, Rute Carvalho Farias, Elivaldo Serrao custodio, Felipe Augusto de Mello Rezende

**Evento**

Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - JALEQUIM LEVEL 6

<b>Área Temática</b> Ludicidade, Gênero e Interseccionalidade (LGI)	<b>Modalidade</b> Pôster	<b>Parecer</b> Aceito
--	-----------------------------	--------------------------

# Termos de Uso

## Termos de Uso DO ORGANIZADOR E DO CONSUMIDOR E/OU PARTICIPANTE

### Termos do contrato de uso da Doity

#### 1. Informações gerais.

1.1. Os presentes Termos de Uso regulamentam os serviços oferecidos nas plataformas **Doity** e **Doity Play**, os quais consistem em oferecer uma ferramenta tecnológica de comunicação para que Organizadores possam criar, organizar, gerir e divulgar seus próprios eventos.

1.2. Para os fins deste termo de uso, os Consumidores são todas as pessoas físicas ou jurídicas interessadas em conhecer ou comprar as inscrições de eventos divulgados na plataforma da **Doity**.

1.3. Para os fins deste termo de uso, os Participantes são todas as pessoas físicas ou jurídicas interessadas em conhecer ou participar dos eventos divulgados na plataforma da **Doity**.

1.4. Para os fins deste termo de uso, os Interessados são todas as pessoas físicas ou jurídicas que têm interesse em conhecer ou participar dos eventos divulgados na plataforma da **Doity** ou de serem organizadores diretos de algum evento.

1.5. Os eventos criados e divulgados através da plataforma **Doity** são de responsabilidade única e exclusiva de seus Organizadores. A **Doity** não cria, co-organiza ou detém a propriedade de quaisquer dos eventos hospedados em sua plataforma.

1.6. Para a conveniência dos Organizadores, Consumidores e Participantes, a **Doity** oferece, através de integração com plataformas de terceiros, como o Mercado Pago e o Asaas, a operação de venda de ingressos para inscrição em eventos hospedados em nossa plataforma (para mais informações ler em detalhes estes Termos de Uso). Nesta atividade, não obstante, a **Doity** apenas atua como intermediária, não tendo qualquer ingerência sobre as condições de venda, realização, mudança de programação e cancelamento dos eventos.

1.7. A **Doity Play** é uma ferramenta que oferece um espaço virtual para transmissão e gravação de eventos inteiramente online, sendo de inteira responsabilidade do Organizador as questões legais a respeito do seu correto uso, assim como da gravação e da reprodução das imagens dos envolvidos no evento. Aplicam-se à **Doity Play** todas as regras trazidas nestes Termos de Uso, quando cabíveis, em especial as regras específicas trazidas na cláusula 21 destes termos.

1.8. A **Doity** se reserva o direito de fazer modificações, aprimoramentos e atualizações nas funcionalidades de suas plataformas, incluindo mudanças e melhorias de layout, sempre atuando no interesse de oferecer um melhor serviço e se comprometendo a preservar ao máximo suas funcionalidades necessárias e não causar quaisquer prejuízos aos seus Consumidores, Participantes, Interessados ou Organizadores.

1.9. A **Doity** emprega seus esforços para a disponibilidade contínua e permanente de suas plataformas; poderá ocorrer, excepcionalmente, alguma indisponibilidade temporária decorrente de manutenção necessária ou motivada por força maior, como desastres da natureza, falhas ou colapsos nos sistemas centrais de comunicação e acesso à internet, ou fatos de terceiro que fogem à sua responsabilidade.

1.9.1. Em havendo indisponibilidade do serviço, a **Doity** se compromete em atuar em todas as medidas que estiverem dentro de seu alcance, dentro das limitações técnicas de seus serviços próprios ou de terceiros, para a finalidade de restabelecer o acesso o mais breve possível.