



CERTIFICADO

Certificamos que o trabalho intitulado **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, FELIPE AUGUSTO DE MELLO REZENDE, foi submetido e apresentado no **Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - JALEQUIM LEVEL 6**, realizado no período de 18/06/2025 à 20/06/2025, na cidade de São Luís-MA.

Hawbert Rocha Costa
(Coordenador Geral do evento)

REALIZAÇÃO



APOIO



SÃO LUÍS - MA
18 A 20 DE JUNHO

2025



JALEQUIM

LEVEL 6

Org. Hawbertt Rocha Costa

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



Realização



Apoio





Organizador

Hawbertt Rocha Costa

Colaboradores

Carlos Henrique Silva dos Anjos

Jonathan Nascimento Moura

Keisyglan Whellyton Pereira da Silva

Marta Regina de Castro Belfort

Tatiane Patrício Dantas da Silva

Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - Jalequim Level 6 (6.: 2025:São Luís,MA)

Anais do Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia/Organizado por Hawbertt Rocha Costa .-São Luís: Programa de Pós - Graduação em Ensino de Ciências e Matemática, 2025.

1729 p.

E -book (pdf)

ISBN 978-6501-668-444

1. Jogos (atividades lúdicas) - Ciências Naturais 2. Química - atividades Lúdicas 3. Física - atividades Lúdicas 4. Biologia - atividades lúdicas I.Costa, Hawbertt Rocha II. Título. III. Anais do VI Jalequim level.

CDU 37.091.39:502

Todas as informações, opiniões, dados, referências, citações e posicionamentos expressos nos textos científicos publicados são de inteira responsabilidade dos seus respectivos autores, cabendo-lhes os elogios, as críticas e as possíveis consequências legais e jurídicas.

ISBN: 978-65-01-66844-4





UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA

Prof. Dr. Hawbertt Rocha Costa

Coordenador Geral do JALEQUIM LEVEL 6

Comissão Científica do JALEQUIM LEVEL 6

Dr. Adriano José de Oliveira - Universidade Estadual de Goiás (UEG)

Me. Alan Carlos Rocha Pacheco – Secretaria de Educação do Estado do Maranhão (SEDUC-MA).

Me. Ana Luiza do Prado Lima – Universidade Federal de Goiás (UFG)

Me. Ana Paula Fernandes Nóbrega da Silva – Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF).

Dr. Anderson de Oliveira Costa – Instituto Estadual de Educação, Ciência e Tecnologia do Maranhão (IEMA).

Me. André Felipe Moreira Reis - Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Dr. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Dr. Bruno Silva Leite – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).

Dr. Carlos Erick Brito de Sousa – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Dr. Carlos Magno Rocha Ribeiro – Universidade Federal Fluminense (UFF).

Me. Cintia Aliny Silva de Souza – Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Dr. Cleberson Souza da Silva – Universidade Federal do Piauí (UFPI).

Dra. Denise Leal de Castro – Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ).

Me. Dogival Alves Cavalcante Júnior - Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Me. Esteves Fernandes de Oliveira - Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Dr. Eduardo Luiz Dias Cavalcanti – Universidade de Brasília (UnB).

Dr. Everton Bedin – Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Dr. Felipe Augusto de Mello Rezende – Universidade Federal do Acre (UFAC)

Me. Gabriel Felipe Serra de Sousa - Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Dr. Gahelyka Aghta Pantano Souza – Universidade Federal do Acre (UFAC).

Me. Genildo Viana do Nascimento – Universidade Estadual do Maranhão (UEMA).

Me. Giovanna Moreno Parizotto - Universidade Federal de Goiás (UFG)

Dr. Hawbertt Rocha Costa – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Dr. Hélio da Silva Messeder Neto – Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Me. Janaina Zanon Roberto Stellfeld – Universidade Federal do Paraná (UFPR).



- Dra. Jeane Cristina Gomes Rotta – Universidade de Brasília (UnB).
- Me. Jocimario Alves Pereira - Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).
- Me. Jordânia Araújo de Meneses Ribeiro – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).
- Me. Joseane da Conceição Soares da Silva – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).
- Dr. José Euzebio Simões Neto – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).
- Dra. Josilãna Silva Nogueira – Universidade Federal do Tocantins (UFT).
- Me. Kleber Francisco da Silva – Universidade Federal de Goiás (UFG).
- Me. Leandro José Barbosa – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).
- Me. Lohrene de Lima da Silva Navegantes – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).
- Me. Lucas Ferreira Costa – Universidade Federal de Alagoas (UFAL – campus Arapiraca).
- Dr. Lucas Peres Guimarães – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio de Janeiro, Campus Pinheiral (IFRJ).
- Me. Luciandro Tassio Ribeiro de Souza - Universidade Federal do Oeste do Pará (UFOPA)
- Dra. Luciana de Almeida Mariano – [Instituição não identificada].
- Me. Luciana Silva Cavalcante – Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEEDF).
- Me. Marcos Felipe Vital da Silva – Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz).
- Dra. Maria Aparecida Leite – [Instituição a confirmar].
- Dra. Maria Rosane Marques Barros – Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEEDF).
- Dra. Mariana Guelero do Valle – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).
- Me. Mateus de Lima Correia – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).
- Dra. Nyuara Araújo da Silva Mesquita – Universidade Federal de Goiás (UFG).
- Me. Paula Maria de Almeida Santos – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).
- Me. Premma Hary Mendes Silva – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).
- Me. Renata Araujo Lemos – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).
- Me. Renata Joaquina de Oliveira Barboza – Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE).



Dr. Ricardo Lima Guimarães – Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

Me. Ronaldo dos Santos Leonel – Universidade Federal do Paraná (UFPR).

Dra. Shirani Kaori Haraguchi – Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS).

Me. Tatiana Seixas Machado Carpenter – Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ).

Me. Thamires Silva Soares – Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Dr. Thiago Cardoso de Deus – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Goiás (IFG), Campus Uruaçu.

Me. Victor Gabriell Preto de Araújo Tereza – Universidade Estadual de Goiás (UEG)



SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	20
EXPLORANDO PARÂMETROS LÚDICOS NA PLATAFORMA ACTIONBOUND: POTENCIAL PARA ELABORAÇÃO DA ATIVIDADE LÚDICA CAÇA AO TESOURO	23
GAMIFICAÇÃO VIRTUAL NO ENSINO DE BIOLOGIA: O USO DO MINECRAFT NO ENSINO INCLUSIVO DE NEURODIVERGENTES	40
GAMIFICAÇÃO: UMA ABORDAGEM INTERATIVA NA PLATAFORMA WORDWALL PARA FACILITAR O ENSINO DE BIOLOGIA NO ENSINO MÉDIO.....	53
METODOLOGIAS ATIVAS E O USO DA REALIDADE AUMENTADA: UM LEVANTAMENTO DE APLICATIVOS E A RELEVÂNCIA DESTES NA APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS.....	63
MINECRAFT: UMA NOVA PERSPECTIVA EDUCACIONAL BASEADA EM GAMES PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS E QUÍMICA	76
O WORDWALL COMO POSSIBILIDADE DE GAMIFICAÇÃO VIRTUAL PARA O ENSINO INCLUSIVO DE BIOLOGIA	92
REALIDADE AUMENTADA NO ENSINO DE CIÊNCIAS: DAS VIBRAÇÕES MOLECULARES AO EFEITO ESTUFA.....	104
REALIDADE AUMENTADA NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE MODELOS ATÔMICOS.....	113
A ESTÉTICA DO AUTORRETRATO: PABLO PICASSO E A MODELAGEM NA EDUCAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	130
A UTILIZAÇÃO DE HQ NO ENSINO DE QUÍMICA: DESENVOLVENDO METODOLOGIAS PARA A FORMAÇÃO DE PROFESSORES.....	142
ALÉM DO ESCURINHO DO CINEMA: CONTRIBUIÇÕES PARA PENSAR O CINEMA NO ENSINO DE QUÍMICA NA PERSPECTIVA DA PEDAGOGIA HISTÓRICO-CRÍTICA.....	154
EXPERIMENTOS HISTÓRICOS: UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR PARA PRODUÇÃO DE HQS NO ENSINO DO MÉTODO CIENTÍFICO	171
IDENTIFICAÇÃO DE CARACTERÍSTICAS LÚDICAS NA PEÇA DE TEATRO “O GUARDIÃO DOS CRISTAIS”.....	184
O TRIO BÁSICO: A ELABORAÇÃO E UMA PROPOSTA PARA APLICAÇÃO DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS NO ENSINO DE FUNÇÕES INORGÂNICAS	194
A LUDICIDADE NO MUSEU DA VIDA: UMA ANÁLISE DAS EXPOSIÇÕES PARA A COMUNICAÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO PARA O PÚBLICO INFANTIL	207



A PRODUÇÃO DE PALAVRAS-CRUZADAS COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O DESENVOLVIMENTO DO DOMÍNIO COGNITIVO À LUZ DA TAXONOMIA DE BLOOM.....	220
A ROBÓTICA EDUCACIONAL E O ENSINO LÚDICO: UMA ESTRATÉGIA PARA RESOLVER PROBLEMAS REAIS EM SALA DE AULA	231
A UTILIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL NAS AULAS DE CIÊNCIAS DA NATUREZA: PERSPECTIVA DOS PROFESSORES	248
ABORDAGENS SOBRE O CERRADO EM JOGO DIGITAL EDUCATIVO: POTENCIALIDADES PARA A EDUCAÇÃO AMBIENTAL.....	264
ANÁLISE DA PRODUÇÃO ACADÊMICA SOBRE JOGOS E MOTIVAÇÃO NOS ANAIS DOS EVENTOS ENEBIO	280
CONHECENDO O CERRADO POR MEIO DAS SAÍDAS DE CAMPO	293
ENERGIA NO PAÍS DAS MARAVILHAS: OFICINA TEMÁTICA DEDICADA A APRENDIZAGEM DE QUÍMICA QUÂNTICA NO ENSINO SUPERIOR.....	305
ESCAPE ROOM – THE ONLY CHANCE: A GAMIFICAÇÃO COMO CAMINHO PARA O ENSINO DA QUÍMICA FORENSE	317
JOGOS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UMA ANÁLISE DAS PROPOSTAS VOLTADAS AO ENSINO FUNDAMENTAL II PUBLICADAS NOS ANAIS DO JALEQUIM DE 2014-2023.....	332
LUDICIDADE E ENSINO DE QUÍMICA: PERCEPÇÕES E PRÁTICAS DOS FUTUROS PROFESSORES DO IFG	345
METODOLOGIA LÚDICA NO ENSINO DE QUÍMICA: A APLICAÇÃO DO JOGO QUIMICARD PARA ALUNOS COM TRANSTORNO DO ESPECTRO AUTISTA	358
O HIPERFOCO NO ENSINO DE CIÊNCIAS: O USO DE FILMES COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA ESTUDANTES COM TEA.	369
O PROFESSOR COMO CRIADOR DE MUNDO: CONSTRUINDO UMA AVENTURA DE RPG SOBRE AGROTÓXICOS.....	381
PLANEJAMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DE UM CLUBE DE CIÊNCIAS: DESAFIOS E POTENCIALIDADES	394
BINGO QUÍMICO COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO DE CIÊNCIAS PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA	410
CANVAS LÚDICO: UMA FERRAMENTA DE PLANEJAMENTO DE ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS.....	425
O COLETIVO DE PENSAMENTO SOBRE JOGOS NO ENSINO DE BIOLOGIA ..	438
O JOGO E A BRINCADEIRA ENQUANTO ARTE E POLÍTICA: CONTRIBUIÇÕES MARXISTAS A PARTIR DE VIGOTSKI E LUKÁCS	450
Abordagem de jogos no Ensino de Química: uma revisão bibliográfica em trabalhos do ENEQ no período de 2020 a 2024	461



ANÁLISE DA PRESENÇA DE ATRIBUTOS EDUCATIVOS JOGOS DIGITAIS PARA O ENSINO DE QUÍMICA	473
CONCEPÇÕES DE LICENCIANDOS EM QUÍMICA DA UFNT SOBRE O LÚDICO	486
EXPLORANDO A GENÉTICA COM IMPRESSÃO 3D: UMA METODOLOGIA LÚDICA.....	495
GAMIFICAÇÃO APLICADA AO ENSINO DE BIOLOGIA NO CONTEXTO DO ENSINO MÉDIO	508
INOVANDO O CONTEXTO ESCOLAR COM ESCAPE ROOM PEDAGÓGICO: DESENVOLVENDO AUTOEFICÁCIA E CONHECIMENTO SOBRE OS ODS	520
INTRODUZINDO UM DEBATE CRÍTICO SOBRE MECÂNICAS DE JOGOS PARA ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE QUÍMICA	536
MOTIVAÇÃO E JOGOS PARA O ENSINO DE QUÍMICA: UM LEVANTAMENTO BIBLIOGRÁFICO NOS ANAIS DO ENPEC, ENEQ E JALEQUIM	551
TRABALHO-JOGO EM FRENET: CONTRIBUIÇÕES NA COMPREENSÃO DE PROBLEMAS SOCIOAMBIENTAIS	566
POTENCIALIDADES DO USO DE JOGOS DE TABULEIRO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO MÉDIO.....	578
SENTIDOS SOBRE O LÚDICO NO DISCURSO DE UMA LICENCIANDA EM QUÍMICA DA UFNT.....	594
A METACOGNIÇÃO NA PRÁTICA: ANÁLISE DE APRENDIZAGEM EM UMA OFICINA PEDAGÓGICA SOBRE EMOÇÕES.....	604
AVALIAÇÃO DE UM JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS (RPG) PARA O ENSINO DE CONCEITOS BÁSICOS DE VOLUMETRIA ÁCIDO-BASE NO ENSINO MÉDIO.....	620
ENTRE O LÚDICO E O PEDAGÓGICO: UMA ANÁLISE CRÍTICA DO JOGO “MISTURA EXPLOSIVA” NO ENSINO DE QUÍMICA	636
“EU TENTEIII”... “SOCORRO, DEUS”... O QUE “RECADINHOS” EM PROVAS DE FÍSICA INDICAM SOBRE A AVALIAÇÃO QUALITATIVA.....	649
JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DE MATEMÁTICA: UMA REVISÃO NA COMUNIDADE ACADÊMICA FEDERADA - CAFé.....	664
O USO DO JOGO ELEMENTAR COMO INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO PARA O CONTEÚDO DE CLASSIFICAÇÃO PERIÓDICA DOS ELEMENTOS.....	675
O JOGO COMO FERRAMENTA DE AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA NO ENSINO DE CIÊNCIAS: UMA PROPOSTA PARA A REALIDADE DA ESCOLA PÚBLICA.....	690
UM JOGO DE DADOS APLICADO EM UMA ATIVIDADE AVALIATIVA DE QUÍMICA NOS ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO.....	702



EXPLORANDO CIRCUITOS ELÉTRICOS COM LUDICIDADE: UMA ABORDAGEM STEAM COM EXPERIMENTAÇÃO PARA A RESOLUÇÃO DE DESAFIOS REAIS	719
STEAM: UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR QUE ENVOLVE ROBÓTICA EDUCACIONAL E O ENSINO DE QUÍMICA.	735
A CIÊNCIA POR TRÁS DAS CENAS: EXPLORANDO CONCEITOS CIENTÍFICOS EM ANIMES	749
A TRILHA DO MINÉRIO E A MALDIÇÃO DA SELVA: UMA ABORDAGEM EDUCACIONAL SOBRE MINERAÇÃO ILEGAL E QUÍMICA INORGÂNICA.	763
A UTILIZAÇÃO DO JOGO PARA UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA COM ESTUDANTES COM TEA NO 6º ANO	778
ADAPTAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO CONCEPT® PARA O ENSINO DE QUÍMICA, SOB A LUZ DA PSICOLOGIA HISTÓRICO- CULTURAL	792
ALGAS: ORGANISMOS-MODELO PARA COMPREENDER CONCEITOS DE SEXO NA NATUREZA	808
ANÁLISE DOS MODOS DE PENSAR SOBRE VIDA, MORTE, ENERGIA E SUBSTÂNCIA EM UM PROCESSO DE JOGO IMERSIVO COM GAMERS	824
DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO EDUCACIONAL ACERCA DA BIODIVERSIDADE – “RIO PARAÍBA: SOBREVIVA!”	839
ESCAPE ROOM VIRTUAL: UMA FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA.....	855
ESTUDO DE CASO SOBRE A ANÁLISE DE DESENHOS NO ENSINO DE BIOMAS BRASILEIROS A PARTIR DA TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL.	870
INTEGRAÇÃO DE JOGOS E TEORIAS DE APRENDIZAGEM: PROMOVENDO UMA EDUCAÇÃO INCLUSIVA E SUSTENTÁVEL	885
INTRODUÇÃO AO JOGO EDUCATIVO DE TCG: “ELEMENTOS DA VIDA”	900
ZONAS DOS PERFIS CONCEITUAIS DE VIDA E MORTE NO JOGO POKÉMON: ANÁLISE DO DIREITOS ANIMAIS NA VISÃO DOS GAMERS	913
A DECOLONIALIDADE EM JOGOS DIGITAIS: UM OLHAR A PARTIR DO ACERVO DO MUSEU GAME CIÊNCIA À LUZ DA EDUCAÇÃO MATEMÁTICA CRÍTICA	926
A VISITA DE CAMPO COMO UM MOMENTO LÚDICO: UMA EXPERIÊNCIA EDUCATIVA NA TRILHA ECOLÓGICA DO TUCANO	941
Divulgação Científica a partir do Game Day como atividade interativa no Museu Game Ciência	955
EDUCAÇÃO AMBIENTAL EM ESPAÇOS NÃO FORMAIS: DIÁLOGO SOBRE A COP 30 POR MEIO DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E JOGO LÚDICO	969
ESCAPE ROOM PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE QUÍMICA VERDE: ESTUDO DE CASO EM UM ESPAÇO NÃO FORMAL DE EDUCAÇÃO	981



TRILHA “MENINAS NA CIÊNCIA”: UM JOGO LÚDICO PARA A EDUCAÇÃO CIENTÍFICA NÃO FORMAL.....	994
UM CHAMADO À VIDA COM “REX RONAN”	1004
LUDEQUISTÃO E CRIME OLÍMPICO: UM RPG COM INVESTIGAÇÃO FORENSE PARA DISCUSSÃO DE CONCEITOS QUÍMICOS	1017
MUSEU SENSORIAL COMO ATIVIDADE LUDICA: ANÁLISE DE REPRESENTAÇÕES IMAGÉTICAS ELABORADAS POR ESTUDANTES	1029
SOLUÇÕES ELETROLÍTICAS: DIÁLOGO ENTRE A EXPERIMENTAÇÃO E JOGO EM ENSINO DE QUÍMICA INVESTIGATIVO	1044
USO DE TEXTO DE DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA SOBRE EINSTEIN, LUZ E NOBEL DE FÍSICA DE 1921 COMO FORMA LÚDICA	1055
ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA - RSL	1066
CIÊNCIA NO FEMININO: EXPLORANDO O LEGADO DE MULHERES CIENTISTAS ATRAVÉS DO LÚDICO	1081
CIÊNCIA NO FEMININO: PERCEPÇÃO DE ESTUDANTES ACERCA DE OFICINAS PEDAGÓGICAS	1096
ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DE LITERATURA - RSL	1111
USO DE RECURSOS EXPERIMENTAIS ACESSÍVEIS PARA A CONSOLIDAÇÃO E INTRODUÇÃO DE CONCEITOS QUÍMICOS NO ENSINO DE ÁCIDO E BASES	1126
ANÁLISE DE ARTIGOS CIENTÍFICOS E PROPOSIÇÃO DE UM JOGO EDUCATIVO A PARTIR DOS ATRIBUTOS E DA TAXONOMIA DOS JOGOS.....	1135
CAMINHO DOS ORIXÁS: UMA ESTRATÉGIA LÚDICA PARA O ENSINO DE ELEMENTOS QUÍMICOS E ANCESTRALIDADE.	1151
ECOSSISTEMAS URBANOS: UM JOGO DE TABULEIRO PARA DISCUTIR INJUSTIÇA AMBIENTAL A PARTIR DA REALIDADE DO TRANSPORTE PÚBLICO	1160
ENSINO DE MODELOS ATÔMICOS COM JOGO DA MEMÓRIA: UMA EXPERIÊNCIA EM UMA TURMA DO ENSINO MÉDIO NO MUNICÍPIO MARABÁ-PA	1174
ESCAPE ROOM DIGITAL SOBRE QUÍMICA: VALIDAÇÃO DE UM JOGO DIDÁTICO POR ESPECIALISTA	1188
ESCAPE ROOM PEDAGÓGICO COMO ESTRATÉGIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DA QUÍMICA VERDE.....	1200
ESTRATÉGIAS IMERSIVAS NO ENSINO: UM GUIA PARA A IMPLEMENTAÇÃO DE ESCAPE ROOMS EDUCACIONAIS NO ENSINO BÁSICO	1216



IMPACTOS SOCIOAMBIENTAIS DO LIXO – RELAÇÕES CTS E O CONCEITO DE RISCO POR MEIO DO JOGO “MARCAS DA SOCIEDADE: TRILHA DOS RESÍDUOS”	1227
JOGO DE REALIDADE ALTERNATIVA: COMPREENDENDO AS IMPLICAÇÕES DAS QUEIMADAS NA AMAZÔNIA A PARTIR DE UM JOGO DIDÁTICO.....	1241
JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: DA CONSTRUÇÃO À APLICAÇÃO NA EDUCAÇÃO BÁSICA.....	1258
MOBILIZAÇÃO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONAIS NO CONTEXTO DE APLICAÇÃO DO JOGO QUIJENGA COM LICENCIANDOS EM QUÍMICA	1271
O USO DE ESCAPE ROOM PEDAGÓGICO COMO ESTRATÉGIA PARA UM ENSINO DE QUÍMICA AFROCENTRADO	1284
OS ATRIBUTOS DO JOGO COMO ELEMENTOS DIRECIONADORES NA ELABORAÇÃO DE UM JOGO PEDAGÓGICO PARA O ENSINO DE QUÍMICA ORGÂNICA.....	1300
PERÍCIA CRIMINAL COMO UM JOGO DIDÁTICO PARA DISCUSSÃO DE CONTEÚDOS DE PROPRIEDADES DA MATÉRIA: EM FOCO, A EMERGÊNCIA DE ALGUNS ATRIBUTOS DO JOGO).....	1316
PROPOSTA DE JOGO/EXPERIMENTO SOBRE ACÚSTICA - INTERFERÊNCIA DE ONDAS SONORAS	1330
QUÍMICA E POKÉMON: UMA SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE TABELA PERIÓDICA	1340
RECURSO DIDÁTICO LÚDICO: AVALIAÇÃO DE UM ESCAPE ROOM SOBRE SUSTENTABILIDADE	1354
Redução de Danos e Alfabetização Científica: O Jogo 'Trilha da Saúde: Drogas e Decisões' na EJA	1369
REFLEXÕES SOBRE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS COM ENFOQUE EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E SOCIEDADE PARA SALA DE AULA.....	1378
RODA A RODA - TABELA PERIÓDICA: ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO DE FUNÇÕES PSICOLÓGICAS SUPERIORES	1392
LUDICIDADE NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO E NAS EXPERIÊNCIAS DO PIBID E PRP DO CURSO DE LICENCIATURA EM CIÊNCIAS NATURAIS DA UNIFESSPA, AMAZÔNIA ORIENTAL	1404
O PIBID COMO ESPAÇO DE CONSTITUIÇÃO DO CONHECIMENTO PEDAGÓGICO DO CONTEÚDO (PCK): UM RELATO DE OFICINA FORMATIVA	1416
STOP MOTION E DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA: POTENCIALIDADES PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS.....	1426



A JORNADA ACADÊMICA: UM JOGO EDUCATIVO PARA A RECEPÇÃO E ACOLHIMENTO DOS CALOUROS DO CURSO DE LICENCIATURA EM QUÍMICA DA UFNT	1436
“AEDES COMBAT - MISSÃO ANTIARBOVÍRUS”: JOGO EDUCATIVO PARA A PREVENÇÃO E COMBATE DE ARBOVIROSES.....	1446
BATALHA ORGÂNICA: UM JOGO SOBRE COMPOSTOS AROMÁTICOS	1456
O BLACK SCIENCE E O APAGAMENTO DE CIENTISTAS NEGRAS(OS) NAS SUAS AULAS: VOLTE PARA O COMEÇO DO JOGO E REPENSE O ENSINO DE QUÍMICA	1472
O LÚDICO NO ENSINO DE BIOLOGIA: O ESTUDO DOS PROTOZOÁRIOS NUMA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO NA CIDADE DE POSSE/GO	1482
ADAPTAÇÃO DO KAHOOT PARA O ENSINO DE GENÉTICA: UMA ABORDAGEM GAMIFICADA EM ESCOLA PÚBLICA.....	1497
ANÁLISE DAS PERCEPÇÕES DE PROFESSORAS DA EDUCAÇÃO BÁSICA SOBRE JOGOS EDUCATIVOS DIGITAIS	1507
CAÇA ELEMENTOS: JOGO DIGITAL COMO PROPOSTA PARA O ENSINO DE QUÍMICA GERAL.....	1522
EMPREGO DO WORDWALL COMO FERRAMENTA AVALIATIVA EM UMA OFICINA TEMÁTICA DE ELEMENTOS DE QUÍMICA GERAL.....	1536
GAMIFICAÇÃO E TRAJETÓRIA HIPOTÉTICA DE APRENDIZAGEM NO ENSINO DE QUÍMICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.....	1548
INOVAÇÃO LÚDICA COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM: ESCAPE ROOM ASSOCIADO AOS OBJETIVOS DO DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL.....	1561
RESUMOS DOS PÔSTERES	1574
A CONSTRUÇÃO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS INTERATIVAS NO ENSINO DE QUÍMICA.....	1576
CONTRIBUIÇÕES PARA EDUCAÇÃO CIENTÍFICA POR MEIO DE HISTÓRIA EM QUADRINHOS.....	1577
DO LABORATÓRIO ÀS PÁGINAS: O USO DE HQS PARA POTENCIALIZAR A QUÍMICA NA EDUCAÇÃO	1578
INTEGRANDO MODELOS DE CÉLULAS E HISTÓRIA EM QUADRINHOS PARA POTENCIALIZAR O APRENDIZADO DE CITOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL.	1579
O CORDEL COMO PROPOSTA DIDÁTICA PARA O ENSINO DE TERMODINÂMICA	1580
O DNA E O OLHAR DE ROSALIND FRANKLIN: O (RE)CONHECIMENTO FEMININO NA CIÊNCIA CONTADA LUDICAMENTE A PARTIR DE QUADRINHOS	1581



UMA PERSPECTIVA ASTRONÔMICA: História em Quadrinhos para a aprendizagem da química dos astros	1582
DESCOMPLICANDO A MATEMÁTICA E A FÍSICA COM JOGOS: UMA EXPERIÊNCIA A PARTIR DE UMA ELETIVA MULTISSERIADA.....	1583
ESCAPE ROOM CELULAR: UM ENIGMA DA VIDA.....	1584
O JOGO 'CAMINHO DA QUÍMICA' COMO FERRAMENTA NO ENSINO DE QUÍMICA	1585
PROJETO CIENTISTAS DO FUTURO: DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA E CONSCIENTIZAÇÃO NO CONTEXTO FARMACÊUTICO.....	1586
O USO DE TECNOLOGIAS NO ENSINO DE QUÍMICA: UM OLHAR PARA OS JOGOS DIGITAIS	1587
LUDICIDADE E FORMAÇÃO AMBIENTAL DE ROFESSORES: UM LEVANTAMENTO DE PROPOSTAS NOS ANAIS DO JALEQUIM (2014-2023)...	1588
MECANISMO ANALÓGICO PARA QUÍMICA ORGÂNICA (MAO): UM BRINQUEDO EDUCATIVO PARA NOMENCLATURA.....	1589
O PAPEL DA COMPETIÇÃO E DA COLABORAÇÃO/COOPERAÇÃO NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE QUÍMICA/CIÊNCIAS: UMA ANÁLISE NA REVISTA RELuS	1590
QUÍMICA E JOGOS INCLUSIVOS: UM PANORAMA DAS PUBLICAÇÕES NOS ANAIS DO JALEQUIM	1591
ÁCIDOS E BASES: UM DESAFIO QUÍMICO.....	1592
DESAFIOS INTERATIVOS COM PhET (MONTE UM ÁTOMO):SIMULAÇÃO DIGITAL COMO FERRAMENTA LÚDICA E AVALIATIVA NO ENSINO DE ESTRUTURA ATÔMICA.....	1593
FON: A ELETRONEGATIVIDADE REVISADA POR MEIO DE CARTAS	1594
FUTEBOL E ENSINO DE CIÊNCIAS: UMA EXPERIÊNCIA COM ESTUDANTES EM UMA ESCOLA RIBEIRINHA DE MANAUS/AM NO ENSINO DE MATEMÁTICA E FÍSICA.....	1595
USO DE EMOJIS COMO FERRAMENTA LÚDICA PARA O ENSINO DE BIOLOGIA.	1596
UTILIZANDO OS CONHECIMENTOS TRADICIONAIS DO POVOADO LIVRAMENTO EM CARUTAPERA – MA NA ELABORAÇÃO DE UM JOGO DE ENIGMAS E APLICAÇÃO EM SALA DE AULA.	1597
WORDWALL COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA FORMAÇÃO ACADÊMICA DE GRADUANDOS	1598
ECODESAFIO: RPG PARA O ENSINO DA QUÍMICA VERDE E DO PRINCÍPIO DA EFICIÊNCIA ENERGÉTICA.....	1599
ELEMENTAL HORIZON: O RPG DA QUÍMICA VERDE E DOS SEUS	1600



DOZE PRINCÍPIOS	1600
QUÍMICA VERDE: APRENDENDO DE FORMA INCLUSIVA COM ESTUDANTES OUVINTES E UMA DISCENTE SURDA	1601
QUIZ VERDE: UM JOGO EDUCATIVO SOBRE QUÍMICA VERDE E OS OBJETIVOS DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL (ODS).....	1602
TINTAS ORGÂNICAS E DIVERSIDADE: UMA PROPOSTA.....	1603
INTERDISCIPLINAR PARA O ENSINO.	1603
CÍRCULO MÁGICO COMO ARENA COGNITIVA: UM MODELO PARA PENSAR A APRENDIZAGEM DE CONCEITOS CIENTÍFICOS	1604
GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE QUÍMICA: Escape Room como Ferramenta para o Ensino de Funções Nitrogenadas na Educação Básica	1605
METIL: UM JOGO DE CARTAS DIDÁTICO PARA O ENSINO DE FUNÇÕES ORGÂNICAS	1606
VISUALIZAÇÃO TRIDIMENSIONAL COMO ESTRATÉGIA LÚDICA PARA O ENSINO DE MODELOS ATÔMICOS: UMA ANÁLISE SOB A PERSPECTIVA DA TEORIA DE APRENDIZAGEM DE AUSUBEL.....	1607
ZOO: QUEM SOU EU? JOGO PARA O ENSINO DE ZOOLOGIA.	1608
CASA DOS GÊNIOS: UMA ABORDAGEM INOVADORA PARA O DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES COGNITIVAS ATRAVÉS DE JOGOS EM ESPAÇOS NÃO-FORMAIS.....	1609
“FUGA DAS CHAMAS”: JOGO EDUCATIVO MULTIDISCIPLINAR NA PREVENÇÃO DE QUEIMADURAS.	1610
O REINO DA VACINAÇÃO: UM <i>ESCAPE ROOM</i> PELA CIÊNCIA!.....	1611
“ESCAPE ROOM: ENIGMA DO PHOSPHORUS”: UM JOGO PARA O ENSINO DE BALANCEAMENTO QUÍMICO PARA EDUCAÇÃO BÁSICA	1612
CATEGORIZAÇÃO DO USO DE ESCAPE ROOM NO ENSINO DE QUÍMICA VISANDO UMA ABORDAGEM EXPERIMENTAL	1613
CONTRIBUIÇÕES DE UMA PROPOSTA LÚDICA PARA O ESTUDO	1614
DE CONCEITOS DE GEOCIÊNCIAS NO ENSINO MÉDIO	1614
JOGO COMO RECURSO PARA A RECEPÇÃO DE CALOUROS EM CIÊNCIAS BIOLÓGICAS.....	1616
”LUDEQUISTÃO E UM CRIME OLÍMPICO”: UM RPG COM INVESTIGAÇÃO FORENSE PARA DISCUSSÃO DE CONCEITO QUÍMICOS	1617
PROPOSTA DE MATERIAL LÚDICO INTERATIVO PARA ENSINO DE SEMELHANÇAS ATÔMICAS E LEIS DE DECAIMENTO RADIOATIVO	1618
TEATRO DE FANTOCHES E EXPERIMENTAÇÃO: LUDICIDADE E LETRAMENTOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	1619



JOGOS E OS SABERES TRADICIONAIS PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS E MATEMÁTICA: UMA ANÁLISE NA REVISTA AMAZÔNIA.....	1620
PROMOVENDO A EQUIDADE DE GÊNERO NA CIÊNCIA: JOGO TABULEIRO HUMANO COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO ENSINO FUNDAMENTAL	1621
A FUGA DE VALORAN – O ÚLTIMO EXPERIMENTO: UMA PROPOSTA LÚDICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA	1622
AS POTENCIALIDADES DO ESCAPE ROOM “MISTÉRIO NO LABORATÓRIO” COMO JOGO PEDAGÓGICO	1623
DARK ORGANIC STORIES: PROPOSTA DE UM JOGO DE MISTÉRIO PARA EXPLORAÇÃO DE CONCEITOS EM QUÍMICA ORGÂNICA	1624
DOMINORG: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE QUÍMICA ORGÂNICA.....	1625
ESCAPE ROOM – ESCAPE CINÉTICO: APRENDIZAGEM DINÂMICA POR MEIO DA GAMEFICAÇÃO.....	1626
ESCAPE ROOM E O ENSINO DE QUÍMICA: O ASSASSINATO DO LABORATÓRIO	1627
EXPRESS ORGÂNICO: PROPOSTA DE UM JOGO DE CARTAS PARA EXPLORAÇÃO DE CONCEITOS EM QUÍMICA ORGÂNICA	1628
HELP THE SCIENTIST: APLICAÇÃO DE UM JOGO PARA O ENSINO DE QUÍMICA BÁSICA.....	1629
IMERSÃO NUCLEAR: UMA PROPOSTA LÚDICA PARA O ENSINO DE RADIOATIVIDADE	1630
JOGO DE TABULEIRO COMO INTRODUÇÃO AO ENSINO DE CIÊNCIAS NO SEXTO ANO	1631
JOGO DO IMPOSTOR QUÍMICO: UMA PROPOSTA INTERATIVA E SOCIAL PARA O ENSINO DE QUÍMICA	1632
“QUENTE E FRIO”: UMA PROPOSTA DE JOGO PARA ENSINO DE TERMOQUÍMICA.....	1633
QUÍMICA BALANCEADA: DESAFIOS E ESTRATEGIAS PARA COMPREENDER AS REAÇÕES.	1634
QUIPERFIL: UMA TRANSIÇÃO DE CONHECIMENTO	1635
SELEÇÃO E AVENTURA.....	1636
TRIO & QUADRA CELULAR: UMA PROPOSTA DE JOGO DIDÁTICO PARA O ENSINO DE BIOLOGIA CELULAR	1637
UTILIZAÇÃO DE PRÁTICAS INTERATIVAS COMO COMPONENTE PARADIDÁTICO PARA ALUNOS DE ENSINO MÉDIO: REFORÇO DE CONTEÚDO A PARTIR DE UM JOGO-GINCANA	1638



VELOCIDADE DA REAÇÃO E O ENSINO DE QUÍMICA: CINETQUI	1639
WAR QUÍMICO DAS MESORREGIÕES PARAENSES: UM JOGO INTERDISCIPLINAR PARA O ENSINO MÉDIO.....	1640
ÁCIDOS E BASES: JOGANDO COM O CONCEITO DE ARRHENIUS.....	1641
BRINCANDO DE SER CIENTISTA: A PROPOSIÇÃO DE UM CAFÉ COM CIÊNCIA	1642
ELETROQUÍMICA EM JOGO: UMA REVISÃO DINÂMICA PARA O ENSINO DA QUÍMICA.	1643
FÍSICA NO TABULEIRO: O XADREZ COMO LABORATÓRIO.	1644
PERÍCIA EM SALA DE AULA - UMA ANÁLISE FORENSE NO ENSINO DE QUÍMICA	1645
QUÍMICA E VÔLEI: UMA FORMA CRIATIVA NO ENSINO DA TABELA PERIÓDICA.	1646
RELATO DE EXPERIÊNCIAQUÍMICA NO MUNDO GEEK.....	1647
A ELABORAÇÃO DE JOGOS SOBRE O CERRADO: UMA PROPOSTA NOS ANOS FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	1648
EDUCAÇÃO SANITÁRIA ATRAVÉS DO LÚDICO: UMA EXPERIÊNCIA COM CRIANÇAS DA COMUNIDADE QUILOMBOLA SANTA ROSA DOS PRETOS – MA	1649
IMPLICAÇÕES DO JOGO DE CÉLULAS DO SISTEMA NERVOSO À FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES.....	1650
ROLETA DAS TRANSFORMAÇÕES DA MATÉRIA: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS.....	1651
RPG EM MESA: UMA ESTRATÉGIA INTERATIVA PARA O ENSINO DA QUÍMICA.	1652
SUPERFÍCIE “UMA AVENTURA DE RECOLONIZAÇÃO DA TERRA”: UM RPG DIDÁTICO SOBRE PROPRIEDADES FÍSICAS BASEADO NA BNCC	1653
VERDADE OU DESAFIO QUÍMICO: UMA ATIVIDADE LÚDICA PARA O ENSINO DE TABELA PERIÓDICA E LIGAÇÕES QUÍMICAS NO ENSINO MÉDIO	1654
APLICAÇÃO DO JOGO PLAGUE INC. A PARTIR DA	1655
APRENDIZAGEM TECNOLÓGICA ATIVA	1655
ESCAPE ROOM DIGITAL: UMA ABORDAGEM INOVADORA PARA O ENSINO DE ALCANOS E COMPOSTOS AROMÁTICOS	1656
LABORATÓRIO DO PROFESSOR BIOQUÍMICO: UM ESCAPE ROOM ENVOLVENDO CONCEITOS DE CARBOIDRATOS E PROTEÍNAS	1657
ODS QUEST.....	1658
RESUMOS DA MOSTRA DE JOGOS	1659



CHEMICAL DUNGEON	1660
EXPLORANDO AS FERRAMENTAS EDUCACIONAIS DO MINECRAFT BEDROCK: POSSIBILIDADES DE APLICAÇÃO PARA O ENSINO DE QUÍMICA.	1661
TRILHA NOTURNA: REIMAGINANDO UM RPG PARA UMA NARRATIVA INTERATIVA EM SALA DE AULA	1662
AFRICANAMENTE: UMA VIAGEM NO TEMPO E NO ESPAÇO, UMA PROPOSTA INTERDISCIPLINAR SOBRE OS SABERES NEGROS	1663
QUÍMICARG: EM BUSCA DE WELTON MEYER.....	1664
ADAPTAÇÃO DO JOGO COMERCIAL QUARTO® COMO INSTRUMENTO AVALIATIVO EM QUÍMICA ORGÂNICA.....	1665
ÁGUA E CONTAMINANTES QUÍMICOS E BIOLÓGICOS.....	1666
ALQUIMIA TCG	1667
ALQUIMIA TCG: DESAFIO DA REATIVIDADE	1668
“DESAFIO DA ONC”: UM JEITO LÚDICO DE ENSINAR O CONTEÚDO DAS PROVAS	1669
GUARDIÕES DOS MARES.....	1670
ILHA RENASCENTE: um chamado da Natureza	1671
JOGO DA VELHA DO NOX.....	1672
FEMINOFÍSICAS	1673
<i>MUNCHQUÍMICO</i> : UM JOGO EDUCATIVO PARA O ENSINO DE.....	1674
QUÍMICA	1674
QUIMCARTAS: EXPLORANDO O CONCEITO DE LIGAÇÕES QUÍMICAS	1675
QUÍMICA EM AÇÃO: FUNÇÕES INORGÂNICAS.....	1676
TABULEIRO MALUCO: UMA FERRAMENTA PARA AUXILIAR NO ENSINO DE FUNÇÕES INORGÂNICAS.....	1677
TRILHANDO A ENERGIA LIMPA	1678
UMA JORNADA (AL)QUÍMICA	1679
VARIAS IMÁGENES Y UNA PALABRA.....	1680
COLHENDO E APRENDENDO: DA COLHEITA À QUÍMICA	1681
SUBMERGE: DESAFIO CONTRA A IMPERCEPÇÃO OCEÂNICA.....	1682
DESAFIO CELULAR: APRENDENDO BIOLOGIA DE FORMA LÚDICA	1683
OS MISTÉRIO QUÍMICOS DA FEIRA DE CARUARU: UM JOGO DE RPG PARA O ENSINO DE QUÍMICA	1684
PÓS-RANGUINHO: UM JOGO PARA O ENSINO DE BIOQUÍMICA	1685
RESGATE NO SHOPPING: UM RPG PARA O ENSINO DE TERMODINÂMICA.	1686



TUTIYA	1687
“FUGA DAS CHAMAS”: JOGANDO PARA NÃO SE QUEIMAR!	1688
A GRANDE MIGRAÇÃO DOS GNUS: UM JOGO DIDÁTICO INCLUSIVO PARA ESTUDANTES COM DEFICIÊNCIA VISUAL	1689
ACERTE O PEDAL: UM JOGO EDUCATIVO DIGITAL PARA ABORDAR CONCEITOS DE CINEMÁTICA EM AULAS DE FÍSICA	1690
BOTANICARTAS: ENTRE SABORES E CURAS	1691
CIENTIFICANDO: UM JOGO PARA ENSINO DE MODELOS ATÔMICOS E HISTÓRIA DA QUÍMICA	1692
EQUIBALANCE: UM JOGO PARA ENSINO DE EQUILÍBRIO E VELOCIDADE DE REAÇÃO	1693
ETNOFLORA	1694
EXPANSÃO MOLECULAR: DOMINANDO FUNÇÕES ORGÂNICAS.	1695
FOTOSIN: AS FASES DA FOTOSSÍNTESE E SUAS TRANSFORMAÇÕES.....	1696
JOGO DAS APOSTAS: PROPOSTA DE UM JOGO DIDÁTICO PARA REVISÃO DE CONTEÚDOS DE QUÍMICA NO ENSINO MÉDIO	1697
JOGO DE CÉLULAS DO SISTEMA NERVOSO	1698
JORNADA ESTELAR	1699
MARCAS DA SOCIEDADE: TRILHA DOS RESÍDUOS	1700
MOLÉCULAS EM AÇÃO: DESVENDANDO A GEOMETRIA MOLECULAR DE FORMA LÚDICA	1701
MUNDO ENERGÉTICO	1702
NOMENLINK: DESVENDANDO FÓRMULAS QUÍMICAS	1703
O CERRADO É NOSSO!	1704
PEGADA ECOLÓGICA EM AÇÃO: UM JOGO INVESTIGATIVO PARA REFLEXÃO SOBRE SUSTENTABILIDADE AMBIENTAL	1705
QUÍMICA EM CARTAS: O DUELO DOS ELEMENTOS EM UM JOGO INSPIRADO EM POKÉMON	1706
ROLA OU NÃO ROLA LIGAÇÃO?	1707
SANGUE DA FLORESTA: O DOMÍNIO DE LESHY	1708
SE LIGA: JOGO DE TABULEIRO MODERNO SOBRE CONSUMO DE ENERGIA ELÉTRICA	1709
TRILHA DA CHOCOMENTA: UM JOGO DE TABULEIRO	1711
COLABORATIVO PARA O ENSINO DE CIÊNCIAS	1711
WAR GEOQUÍMICO: UM JOGO INTERDISCIPLINAR PARA O ENSINO DE GEOQUÍMICA NO CONTEXTO BRASILEIRO	1712



JOGO DAS PISTAS: HISTÓRICO E FUNCIONAMENTO DA CIRCULAÇÃO SANGUÍNEA.....	1713
O JOGO DAS TRÊS PISTAS NO CURSO DE LICENCIATURA EM QUÍMICA	1714
O JOGO EDUCATIVO DE QUÍMICA NA MODALIDADE CEEJA.	1715
WHEN I CHEM: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA O ENSINO DE QUÍMICA ...	1716
A BATALHA DO CONHECIMENTO.....	1717
A QUARENTENA: UM RELATO DE SALA DE AULA COM JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS.....	1718
ANHANGÁ: O PROTETOR DA FLORESTA.....	1719
CORRIDA DO CONHECIMENTO.	1720
HEATWAVE: O PODER ABSOLUTO DA TERMODINÂMICA.....	1721
KEYTINY: DESBLOQUEANDO O MUNDO DA FÍSICA E COMPUTAÇÃO.	1722
LAB 404: PERIGO IMEDIATO.....	1723
MIND BENDER.....	1724
MEMORY HIERARCHY: SIMULAÇÃO INTERATIVA DA HIERARQUIA DE MEMÓRIA E PRINCÍPIOS DA TERMODINÂMICA.	1725
OPERAÇÃO <i>HARDWARE</i> : O DUELO FINAL	1726
POLO SUL: COMPREENDENDO OS FENOMENOS DA FÍSICA.....	1727
TERMOTECH: DESAFIO DE CALOR E SISTEMAS.....	1728
THE ALGORITHMIC NEXUS	1729



APRESENTAÇÃO

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.

Promovido pela **Universidade Federal do Maranhão (UFMA)**, representada pelo **Núcleo de Estudos e Pesquisa em Ensino de Ciências – NEPEC (CNPq)**, em parceria com o **Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPECEM/UFMA)**, o evento contou ainda com o **apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)**, por meio do **Programa de Apoio a Eventos no País para a Educação Básica (PAEPEB) – Edital nº 14/2024**, processo nº **88881.990980/2024-01**.

O JALEQUIM LEVEL 6 tem como principal objetivo oportunizar aos profissionais da área e em formação o contato com questões teóricas e metodológicas relacionadas à ludicidade no ensino de Ciências, bem como promover a discussão sobre o desenvolvimento e aplicação de jogos analógicos e digitais no ensino de Química, Física e Biologia, além de estratégias de utilização em sala de aula.

A programação diversificada incluiu palestras, minicursos, apresentações de trabalhos, mesas-redondas, mostra de jogos, atividades lúdicas e lançamento de livros, atendendo às necessidades de formação inicial e continuada de professores. Esta edição marcou um momento histórico, sendo a **primeira vez que o evento foi realizado na região Nordeste**, com o Maranhão como estado anfitrião.

Para organizar a diversidade de pesquisas e experiências apresentadas, os trabalhos submetidos foram distribuídos em linhas temáticas, identificadas por siglas no cabeçalho de cada artigo. Essas linhas foram definidas de forma a contemplar diferentes dimensões da ludicidade e sua aplicação no ensino de Ciências.

Linhas Temáticas

1. **Aplicativos para apoiar o uso de Atividades Lúdicas em Sala de Aula (AAALSA)**: Explora a criação e utilização de aplicativos digitais para integrar



atividades lúdicas no ensino de ciências, promovendo uma aprendizagem mais interativa e envolvente.

2. **Arte, História em Quadrinhos e Contação de História no Ensino de Ciências (ArHQHEC):** Aborda o uso de diferentes formas artísticas, como histórias em quadrinhos e contação de histórias, para facilitar a compreensão de conceitos científicos e tornar o ensino mais atrativo.
3. **Diversificação das Atividades Lúdicas no Ensino de Ciências (DALEC):** Discute estratégias e práticas para diversificar as atividades lúdicas utilizadas no ensino de ciências, visando atender diferentes estilos de aprendizagem e engajar mais efetivamente os estudantes.
4. **Epistemologia e Filosofia do Jogo (EFJ):** Investiga as bases epistemológicas e filosóficas dos jogos e atividades lúdicas, analisando seu papel e impacto na educação científica.
5. **Inovações e Tendências Relacionadas ao Lúdico na Educação Científica (InTerLEC):** Explora novas tendências e inovações na aplicação de metodologias lúdicas no ensino de ciências, destacando práticas emergentes e futuras direções.
6. **Jogo e/ou Atividades Lúdicas e Avaliação (JALA):** Analisa a integração de jogos e atividades lúdicas nos processos de avaliação educacional, considerando como essas metodologias podem influenciar e melhorar a avaliação de aprendizagem.
7. **Jogo, Atividade Lúdica e Teoria de Aprendizagem (JATeAp):** Examina a relação entre jogos, atividades lúdicas e diferentes teorias de aprendizagem, investigando como essas práticas podem ser usadas para reforçar conceitos educacionais.
8. **Jogos e Atividades Lúdicas como Aporte para a Metodologia STEAM – Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática (JALSTEAM):** Foca na integração de jogos e atividades lúdicas dentro da abordagem STEAM, promovendo uma educação interdisciplinar e prática.
9. **Ludicidade e Experimentação (LEE):** Discute a combinação de práticas lúdicas com atividades experimentais no ensino de ciências, proporcionando aos alunos uma experiência de aprendizagem prática e divertida.



10. **Ludicidade, Gênero e Interseccionalidade (LGI):** Aborda as questões de gênero e interseccionalidade dentro do contexto de atividades lúdicas no ensino de ciências, promovendo uma educação mais inclusiva e equitativa.
11. **Proposta de Elaboração e Validação de Jogos Didáticos ou Pedagógicos (PEVJDP):** Envolve a criação e validação de jogos didáticos e pedagógicos, considerando seu potencial para melhorar o ensino e a aprendizagem em ciências.
12. **Relato de Sala de Aula – Experiências do PIBID/Residência Pedagógica (REPRP):** Apresenta relatos de experiências de sala de aula realizadas por participantes do PIBID e da Residência Pedagógica, destacando práticas e resultados no uso de atividades lúdicas.
13. **Relato de Sala de Aula – Jogos Analógicos (RJA):** Compartilha experiências e práticas de uso de jogos analógicos em sala de aula, discutindo sua eficácia e impacto no ensino de ciências.
14. **Relato de Sala de Aula – Jogos Educativos Digitais (RJD):** Apresenta relatos de uso de jogos educativos digitais em sala de aula, explorando seu potencial para engajar e ensinar conceitos científicos de maneira interativa.
15. **Jogos em Espaços Não-Formais (JENF):** Discute a aplicação de jogos em ambientes não-formais de educação, como museus e centros de ciência, ampliando as possibilidades de ensino e aprendizagem fora da sala de aula tradicional.

Agradecimentos

A comissão organizadora e editorial agradece, de forma especial, aos alunos e alunas do Laboratório de Pesquisa em Ensino Digital para Ciência – PEDIC, que colaboraram no processo de edição destes Anais, contribuindo a formatação dos trabalhos. Este esforço coletivo reflete não apenas a qualidade científica do JALEQUIM, mas também o compromisso do evento com a formação acadêmica e profissional de novos pesquisadores e educadores.

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

Marcos S. Albuquerque¹ (IC)*, Rute C. Farias¹ (IC), Elivaldo S. Custódio¹ (PQ), Felipe A. de M. Rezende¹ (PQ)
 1 - Universidade do Estado do Amapá (UEAP). E-mail: 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 (UEAP)	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 açailal 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 Caillois. Química Nova na Escola, v. 20, p. 439-451, 2022.



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.

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)



Marquinhos Black Albuquerque <msa@unifap.br>

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

2 mensagens

Hawbertt Rocha Costa | Doity <contato@doity.com.br>
Responder a: Hawbertt Rocha Costa | Doity <hawbert@gmail.com>
Para: msa@unifap.br

28 de junho de 2025 às 13:18

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

18
JUN

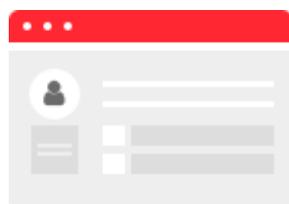
Olá, Prof Marcos Silva Albuquerque (Marquinhos)!

Você solicitou o seu certificado de autor do evento **Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - JALEQUIM LEVEL 6**

Seguem os certificados em anexo:

Para mais informações, entre em contato com a organização do evento através do link:

<https://doity.com.br/jalequim6/contato>



ENTRE NA SUA CONTA

Acesse sua conta Doity para acompanhar suas inscrições, ter acesso ao histórico de compras e certificados de participação neste e em outros eventos.

[COMO FUNCIONA](#)[QUANTO CUSTA](#)[EVENTOS](#)[AJUDA](#)

doity.com.br



 **certificado-artigo-1530538-RwT0F.pdf**
144K

Hawbertt Rocha Costa | Doity <contato@doity.com.br>
Responder a: Hawbertt Rocha Costa | Doity <hawbert@gmail.com>
Para: msa@unifap.br

29 de junho de 2025 às 01:05

[Texto das mensagens anteriores oculto]

 **certificado-artigo-1530538-8wTjn.pdf**
144K

Publicação dos Anais do JALEQUIM LEVEL 6

1 mensagem

Hawbertt Rocha Costa | Doity <contato@doity.com.br>
Responder a: Hawbertt Rocha Costa | Doity <hawbert@gmail.com>
Para: msa@unifap.br

9 de setembro de 2025 às 20:32

**Olá, Prof Marcos Silva Albuquerque (Marquinhos)!**

Prezadas(os) autoras(es),

É com satisfação que comunicamos a publicação dos **Anais do Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia – JALEQUIM LEVEL 6**.

O evento, realizado pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA), em parceria com o Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPECEM/UFMA) e com apoio da CAPES pelo **Programa de Apoio a Eventos no País para a Educação Básica (PAEPEB), Edital nº 14/2024, processo nº 88881.990980/2024-01**, contou com a valiosa contribuição de pesquisadoras(es), professoras(es) e estudantes de diversas instituições do Brasil.

Seu trabalho faz parte deste importante registro acadêmico e já está disponível para consulta no link abaixo:

https://drive.google.com/file/d/1hPGNKg_SzJ1IDCh3GJLWgj0OTotXD1sf/view?usp=sharing

Agradecemos pela participação e pela confiança em compartilhar suas pesquisas e experiências no JALEQUIM LEVEL 6. A sua contribuição fortalece o campo do Ensino de Ciências e enriquece as discussões sobre ludicidade, jogos e práticas pedagógicas inovadoras.

Atenciosamente,
Comissão Organizadora e Editorial
JALEQUIM LEVEL 6 – UFMA



Você recebeu essa mensagem porque está inscrito no evento **Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia - JALEQUIM LEVEL 6**.



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

FAÇA SUA INSCRIÇÃO ([/JALEQUIM6#REGISTRATION](#))



([/jalequim6/certificados#certificados](#))
Certificados

Clique aqui para baixar
([/jalequim6/certificados#certificados](#))



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

Esp. Thiago Gomes Alves

Esp. Kassio Romulo Lima Sousa

Me. Genildo Viana do Nascimento
(UFMA)

Me. Jordânia Araújo de Meneses Ribeiro

Dr. Márlon 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. Ana Paula Fernandes Nobrega da
Silva

16H00 - Dr. Felipe Augusto De Mello Rezende, Dr. Thiago Cardoso De Deus +

Minicurso 7: Jogos de imersão no ensino de Química: caminhos para elaboração de jogos pedagógicos

Minicurso

16H00 - Dra. Carolina Santos Bonfim +

Minicurso 8: Lúdico e Inclusão dá match? Perspectivas e desafios para a Educação em Ciências

Minicurso

16H00 - Dra. Maria Rosane Marques Barros, Me. Ana Paula Fernandes Nobrega Da Silva +

Minicurso 9: Proposta ludo tecnológica sobre os Biomas Brasileiros e Análise Ambiental Crítica

Minicurso

16H00 - Dr. André Flávio Gonçalves Silva +

Minicurso 10: Folhetos de cordel e a ludicidade no ensino de Física

Minicurso

16H00 - Dr. Eduardo Luiz Dias Cavalcanti +

Minicurso 11: A utilização do RPG para problematização dos conteúdos de ciências

Minicurso

18H30 - Dr. Hawbertt Rocha Costa +

mesa de abertura

Abertura

19H00 - Dr. Marcelo Da Silva Hounsell +

Palestra de Abertura: Ludicidade Inclusiva: A Contribuição dos Jogos Digitais na Educação Especial

Palestra

Inscrições Encerradas!

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))

Procurando área

https://www.stay22.com/?utm_medium=doity&utm_source=noweredbv

Stay22

Organizador

Hawbertt Rocha Costa

ENTRE EM CONTATO (/JALEQUIM6/CONTATO#CONTATO)



Agora Mesmo (https://doity.com.br/admin/eventos/add?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.

SOBRE A DOITY

Como funciona (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-sao-paulo-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)

Criar Evento (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)

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)

São Paulo (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)

Minas Gerais (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)

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)

Paraná (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)

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

ÁREA DO PARTICIPANTE

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

Denunciar este evento

Contato

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

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>)