



Especificar uma única Linha Temática (SIGLA)
(AAALSA, ArHCEC, DALEC, EFJ, JALA, JATeAp, JALSTEAM, LEE, LGI,
PEVJDP, REP, RJA, RJD, InTerLEC)

NORMAS PARA A SUBMISSÃO DE ARTIGO

Os trabalhos submetidos na forma de TRABALHO COMPLETO serão apresentados em formato oral, obedecendo às seguintes normas:

1. O texto deve ser produzido utilizando-se o modelo disponibilizado na plataforma do evento, seguindo rigorosamente a formatação indicada e tendo extensão de no mínimo OITO PÁGINAS até no máximo, DOZE PÁGINAS. Nesta primeira etapa, é necessário enviar um arquivo sem a identificação dos autores e outro com a identificação dos autores;
2. O texto deve ser submetido exclusivamente em formato WORD pela plataforma do evento até a data limite de envio;
3. Após o envio, o trabalho será avaliado e há três resultados possíveis: **reprovado**, **aceito condicionado a correções** e **aceito**; os **reprovados** não poderão ser submetidos novamente a esta edição do evento;
4. Os trabalhos **aceitos** ou **aceitos condicionados a correções** deverão proceder da seguinte forma:
 - **Aceito** (sem ressalvas): caso o trabalho tenha sido aceito sem ressalvas, porém, há sugestões de mudanças ou os autores desejam corrigir algo, devem enviar o arquivo modificado para e-mail jalequim6@gmail.com
 - **Aceito condicionado a correções**: elaborar uma nova versão, incorporando as alterações solicitadas pelos revisores. O arquivo deve ser salvo em formato WORD e enviado pelo próprio site na opção correspondente.



Especificar uma única Linha Temática (SIGLA)
(AAALSA, ArHCEC, DALEC, EFJ, JALA, JATeAp, JALSTEAM, LEE, LGI,
PEVJDP, REP, RJA, RJD, InTerLEC)

NORMAS PARA A SUBMISSÃO DE RESUMO SIMPLES

Os trabalhos submetidos na forma de resumo simples serão expostos em **banners** e apresentados oralmente, obedecendo às seguintes normas:

1. O resumo deve ser produzido utilizando-se o modelo disponibilizado em anexo, seguindo rigorosamente a formatação indicada e tendo extensão de, no máximo, uma página. Nesta primeira etapa, é necessário enviar um arquivo sem a identificação dos autores e outro com a identificação dos autores;
2. O resumo deve ser submetido exclusivamente em formato WORD pela plataforma do evento até a data limite de envio;
3. Após o envio, o resumo será avaliado e há três resultados possíveis: **reprovado**, **aceito condicionado a correções** e **aceito**; os trabalhos reprovados não poderão ser submetidos novamente a esta edição do evento;
4. Os trabalhos **aceitos** ou **aceitos condicionados a correções** deverão proceder da seguinte forma:
 - **Aceito** (sem ressalvas): caso o trabalho tenha sido aceito sem ressalvas, porém, há sugestões de mudanças ou os autores desejam corrigir algo, devem enviar o arquivo modificado para e-mail jalequim6@gmail.com
 - **Aceito condicionado a correções**: elaborar uma nova versão, incorporando as alterações solicitadas pelos revisores. O arquivo deve ser salvo em formato WORD e enviado pelo próprio site na opção correspondente.



NORMAS PARA A SUBMISSÃO DE JOGO

Os jogos submetidos na forma de resumo simples serão apresentados ORALMENTE NA FORMA DE PÔSTER, obedecendo às seguintes normas:

1. O resumo deve ser produzido utilizando-se o modelo disponibilizado em anexo, seguindo rigorosamente a formatação indicada e tendo extensão de, no máximo, uma página. Nesta primeira etapa, é necessário enviar um arquivo sem a identificação dos autores e outro com a identificação dos autores;
2. O resumo deve ser submetido exclusivamente em formato WORD pela plataforma do evento até a data limite de envio;
3. Após o envio, o resumo será avaliado e há três resultados possíveis: **reprovado**, **aceito condicionado a correções** e **aceito**; os trabalhos reprovados não poderão ser submetidos novamente a esta edição do evento;
4. Os trabalhos **aceitos** ou **aceitos condicionados a correções** deverão proceder da seguinte forma:
 - **Aceito** (sem ressalvas): caso o trabalho tenha sido aceito sem ressalvas, porém, há sugestões de mudanças ou os autores desejam corrigir algo, devem enviar o arquivo modificado para e-mail jalequim6@gmail.com
 - **Aceito condicionado a correções**: elaborar uma nova versão, incorporando as alterações solicitadas pelos revisores. O arquivo deve ser salvo em formato WORD e enviado pelo próprio site na opção correspondente.
5. Junto ao pôster no dia da apresentação poderá ser levado também o jogo físico ou digital a critério dos autores. Poderá ser disponibilizado mesinhas para a exposição dos jogos de acordo com a disponibilidade do local. Não será realizada nenhuma impressão ou confecção de material para os participantes.
6. Para a mostra de jogos não será necessário ter resultados de pesquisa, essa Mostra é para apresentação de jogos desenvolvidos por estudantes e professores que servirão de inspiração para outras aplicações e futuras adaptações.



Especificar uma única Linha Temática (SIGLA)
(AAALSA, ArHCEC, DALEC, EFJ, JALA, JATeAp, JALSTEAM, LEE, LGI,
PEVJDP, REP, RJA, RJD, InTerLEC)

Todos os trabalhos devem incluir as iniciais da área temática no retângulo superior esquerdo do template. Abaixo, você pode consultar as áreas temáticas e suas respectivas características.

ÁREAS 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 (ArHQCHEC):** 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



Especificar uma única Linha Temática (SIGLA)
(AAALSA, ArHCEC, DALEC, EFJ, JALA, JATeAp, JALSTEAM, LEE, LGI,
PEVJDP, REP, RJA, RJD, InTerLEC)

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.