

Catá
logo
UECE

Jo gos

Institucionais
PREVIEW

Hidelbrando dos Santos Soares
Reitor

Dárcio Ítalo Alves Teixeira
Vice-Reitor

Altemar da Costa Muniz
Chefe de Gabinete

Maria José Camelo Maciel
Pró-Reitora de Graduação

Ana Paula Ribeiro Rodrigues
Pró-Reitora de Pós-Graduação e Pesquisa

Maria Anezilany Gomes do Nascimento
Pró-Reitora de Extensão

Monica Duarte Cavaignac
Pró-Reitora de Políticas Estudantis

Fernando Antônio Alves dos Santos
Pró-Reitor de Administração

Helena de Lima Marinho Rodrigues Araujo
Pró-Reitora de Planejamento e Desenvolvimento Institucional

Ismayle de Sousa Santos
Coordenador da AGIN

Cora Franklina do Carmo Furtado
Assessora de Empreendedorismo da AGIN

Edilson Araujo Pires
Assessor de Propriedade Intelectual da AGIN

Mariana Chaves Antenor
Secretária Executiva da AGIN

Beatriz Ferreira Silva
Assistente Técnica em Propriedade Intelectual da AGIN

Evaniely Christine dos Santos de Maria Oliveira
Bolsista de Inovação da AGIN

Gerlane Lima Miranda
Bolsista de Propriedade Intelectual da AGIN

Sumário

O Mapeamento	5
Entretenimento	7
Educação	11
Saúde	40
Inclusão Social	44

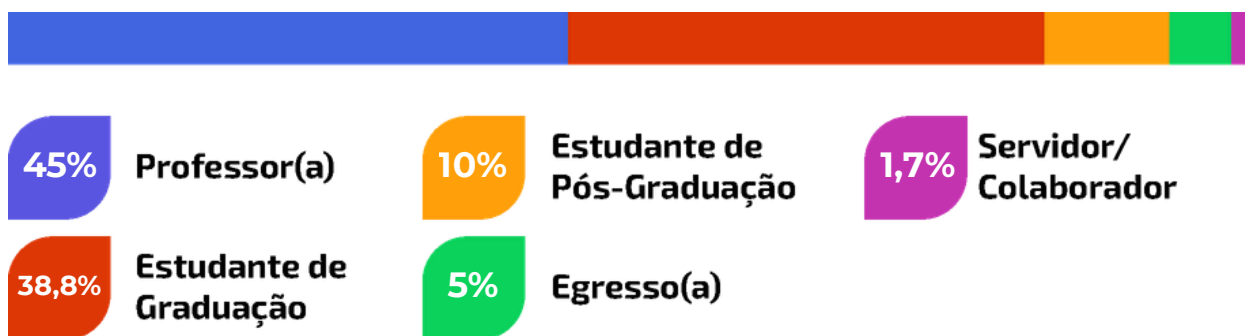
Sobre o Mapeamento

Nos últimos anos, os jogos vêm ganhando espaço como ferramentas relevantes para a educação, a comunicação e a inovação, ampliando seu papel para além do entretenimento. No contexto acadêmico, essa tendência se reflete no uso crescente de recursos lúdicos em atividades de ensino, pesquisa e extensão, contribuindo para a construção de experiências mais interativas, criativas e significativas.

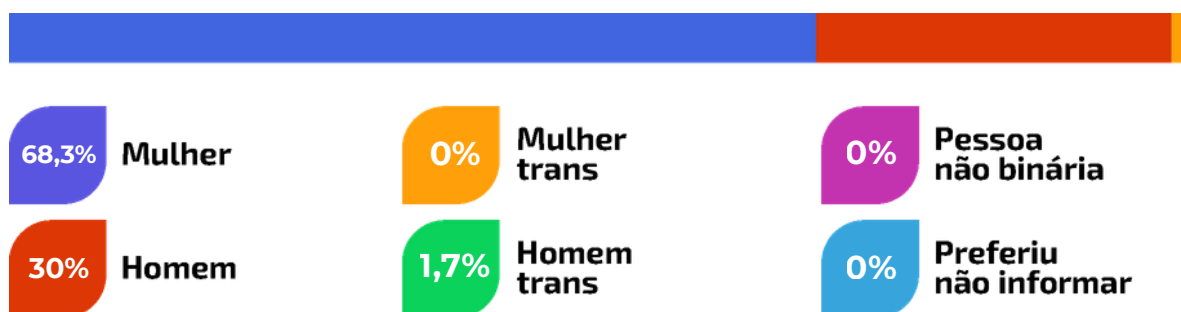
Na Universidade Estadual do Ceará (UECE), esse movimento se materializa na diversidade de iniciativas que utilizam jogos como instrumentos pedagógicos, científicos e sociais. No entanto, até então, não havia um levantamento sistematizado que permitisse compreender a dimensão, as características e o potencial dessa produção dentro da instituição.

Em 2026, a UECE, por meio de sua Agência de Inovação (Agin), em parceria com o Instituto Bojogá, realizou o primeiro mapeamento institucional de jogos da universidade, com o objetivo de dar visibilidade e compreender a produção existente no ambiente acadêmico.

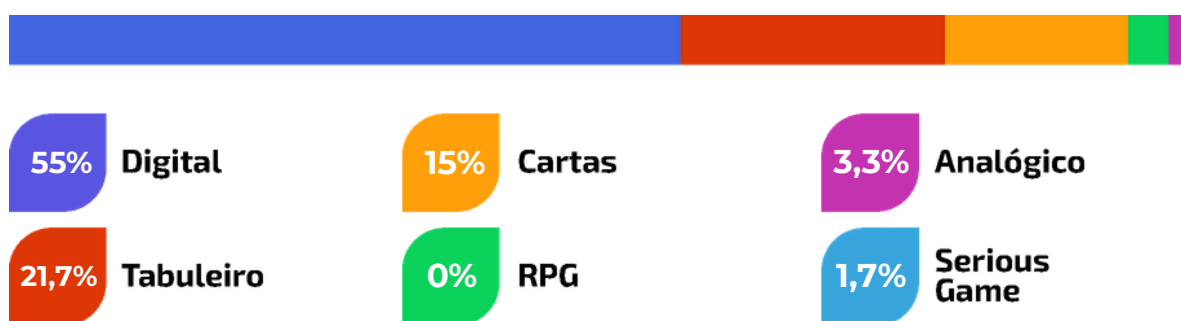
A iniciativa identificou mais de 60 jogos desenvolvidos no âmbito da universidade, revelando um ecossistema diverso, com participação predominante de estudantes de graduação e pós-graduação, além do envolvimento de docentes e outros colaboradores.



O perfil dos participantes evidencia diversidade de gênero, com a predominância feminina, e reforça o caráter inclusivo e multidisciplinar das iniciativas relacionadas ao desenvolvimento de jogos na UECE.



Em relação à produção, os dados apontam predominância de jogos digitais, seguidos por jogos de tabuleiro e outras modalidades, desenvolvidos em diferentes contextos acadêmicos, como disciplinas, projetos de pesquisa, extensão e trabalhos acadêmicos. As iniciativas também se destacam pela diversidade de áreas de aplicação, com forte presença na educação, além de contribuições em campos como saúde, cultura e inclusão social, evidenciando o potencial dos jogos como ferramentas de aprendizagem, experimentação e impacto.



A realização do mapeamento consolida uma visão estruturada dessa produção e posiciona a UECE como um ambiente ativo na integração entre educação, tecnologia e inovação.



Entretenimento

Grimhallow (2025)

Responsável: Caio Bastos Siqueira Soares

Protótipo inicial

Testado com usuários

Tabuleiro

Ativo

Grimhallow é um jogo de mesa tático cooperativo com progressão "roguelike" que combina combates estratégicos em grid hexagonal com decisões narrativas de navegação e resolução de eventos, inspirado em jogos como Slay the Spire, Inscryption, Inkshade e Darkest Dungeon. Cada partida é uma "run" por um conjunto de andares de masmorra, onde o grupo de aventureiros precisa enfrentar inimigos, escolher eventos aleatórios, administrar recursos e evoluir suas habilidades e opções de combate.

O progresso do grupo se dá por meio de:

- Escolhas de habilidades e prêmios após cada andar, que alteram ou expandem capacidades;
- Gerenciamento de recursos, incluindo ouro coletivo, itens consumíveis e relíquias de efeito permanente;
- Eventos narrativos inspirados por escolhas, riscos e recompensas imprevisíveis.

Cada personagem possui uma identidade única e cumpre um papel específico dentro do grupo. Por exemplo, o Cavaleiro é o "tank", absorvendo dano e protegendo aliados; o Ladrão é um personagem ágil e agressivo, que valoriza o posicionamento; a Bruxa é uma unidade de utilidade poderosa que pode curar e também causar grande quantidade de dano. O jogo conta com um total de 10 personagens diferentes, dentre os quais os jogadores poderão escolher para compor seu grupo.

O jogo é um projeto independente que nasceu com a proposta de reproduzir a atmosfera das campanhas de RPG, mesclando suas mecânicas com a estrutura dos jogos de tabuleiro. Grimhallow pode ser jogado como uma campanha curta de RPG seria jogada, distribuído em até três sessões, ou em formato rápido, onde uma partida pode ser completa em uma tarde.

Grimhallow

"O MUNDO ESTÁ ACABANDO. ENTRE NA MASMORRA E CONFRONTE O ABISMO."

GRIMHALLOW É UM JOGO COOPERATIVO QUE COMBINA ELEMENTOS DE BOARDGAMES COM OS CENÁRIOS E ARQUÉTIPOS DOS RPG'S CLÁSSICOS. INSPIRADO EM JOGOS COMO SLAY THE SPIRE, DARKEST DUNGEON E INKSHADE, GRIMHALLOW DESAFIA GRUPOS DE JOGADORES A ATRAVESAR MASMORRAS EM CONSTANTE MUDANÇA, ENFRENTANDO INIMIGOS, ESCOLHER EVENTOS ALEATÓRIOS, ADMINISTRAR RECURSOS E EVOLUIR SUAS HABILIDADES E OPÇÕES DE COMBATE. O JOGO É UM PROJETO INDEPENDENTE QUE NASCEU COM A PROPOSTA DE REPRODUZIR A ATMOSFERA DAS CAMPANHAS DE RPG, MESCLANDO SUAS MECÂNICAS COM A ESTRUTURA DOS JOGOS DE TABULEIRO. GRIMHALLOW PODE SER JOGADO COMO UMA CAMPANHA CURTA DE RPG SERIA JOGADA, DISTRIBUÍDO EM ATÉ TRÊS SESSÕES, OU EM FORMATO RÁPIDO, ONDE UMA PARTIDA PODE SER COMPLETA EM UMA TARDE.



Hylomorph (2025)

Responsável: Tales Santiago de Lima Silva

MPV validado

Digital

Web

Testado com usuários

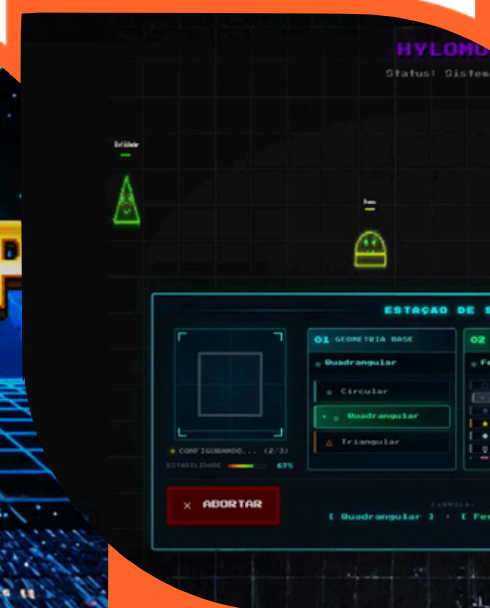
Ativo

HYLOMORPH é um simulador de vida artificial que coloca o jogador no papel de um Arquiteto, responsável por criar, observar e manipular criaturas chamadas Golems. Misturando ciência, filosofia e simulação, o jogo funciona como um laboratório experimental onde a vida surge a partir da combinação entre forma geométrica, matéria química e energia física.

Inspirado no conceito filosófico de hylomorfismo, de Aristóteles, o jogo transforma teoria em mecânica de gameplay. Cada Golem é criado a partir da união de diferentes formas, elementos químicos e tipos de energia, gerando criaturas únicas com comportamentos próprios. A matemática influencia diretamente os atributos dos personagens, tornando a experiência dinâmica e estratégica.

Os Golems possuem comportamentos autônomos, podendo interagir, reagir ao ambiente e desenvolver características herdadas geneticamente. O jogador pode alimentá-los, modificá-los, realizar experimentos e acompanhar a evolução de cada criatura ao longo da simulação.

Além da proposta sandbox, HYLOMORPH também possui um forte aspecto educacional, explorando conceitos de matemática, física, química, biologia e filosofia da mente. O jogo convida o jogador a refletir sobre consciência, evolução e o verdadeiro significado da vida dentro de um universo digital vivo e interativo.



Entretenimento

Bob, o espião (2026)

Responsável: Denis Matias Galdino

Protótipo funcional

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

Bob, o Espião é um jogo de furtividade em 2D desenvolvido em Java, no qual o jogador assume o papel de Bob, um habilidoso agente secreto encarregado de uma missão arriscada: recuperar diamantes escondidos dentro do esconderijo de uma perigosa quadrilha de ladrões.

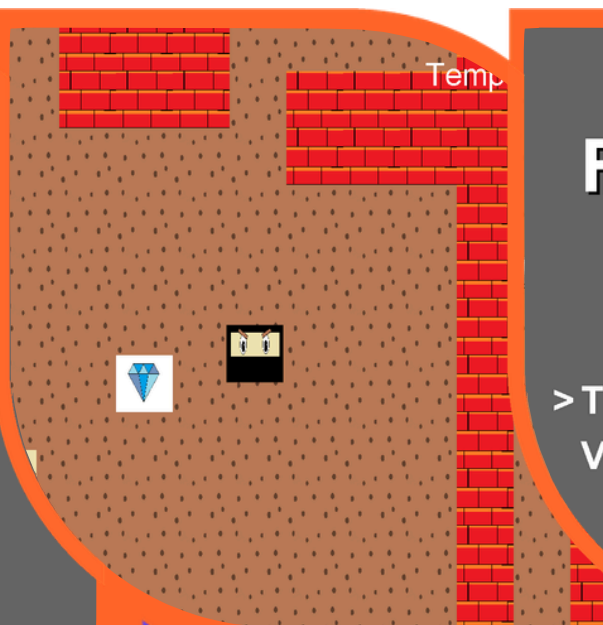
Com uma proposta envolvente e desafiadora, o jogo exige estratégia, atenção e discrição para atravessar labirintos sem ser detectado pelos inimigos. Cada movimento deve ser calculado cuidadosamente, já que o principal objetivo é completar a missão de forma furtiva, evitando ser apanhado durante a infiltração.

A experiência combina elementos clássicos de jogos de stealth com exploração em cenários 2D, proporcionando momentos de tensão e raciocínio estratégico ao jogador. Para conhecer mais detalhes do projeto, incluindo vídeos demonstrativos e gameplay, basta pesquisar no YouTube por "Estrela Solitária Projeto", canal onde o desenvolvedor compartilha seus projetos e conteúdos relacionados ao jogo.

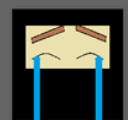
Bob, o espião



> JOGAR
SAIR



Fim de Jogo



> Tentar novamente
Voltar para a tela de es



Educação

Super Álgebra Bros (2025)

Responsável: Rodrigo Estevan Saunders de Figueiredo

Protótipo funcional

Tabuleiro

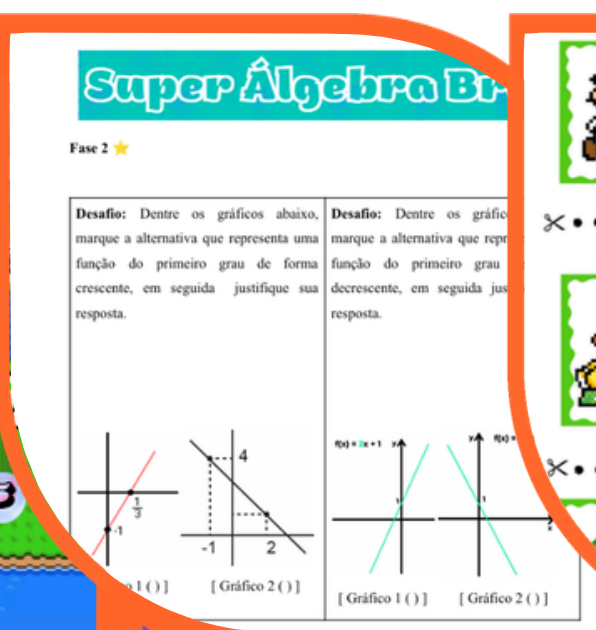
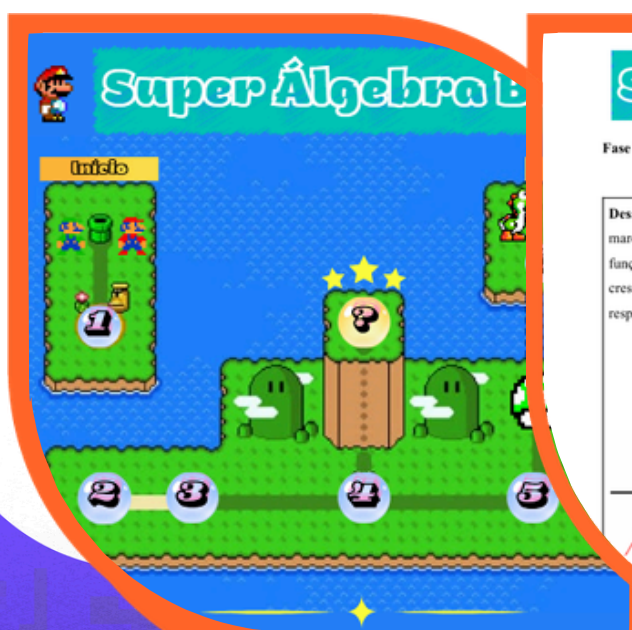
Testado com usuários

O jogo é um tabuleiro educativo composto por diferentes desafios matemáticos distribuídos ao longo das fases, proporcionando uma experiência dinâmica, interativa e divertida. Inspirado no universo do clássico Super Mario Bros., cada equipe recebe personagens temáticos que tornam a atividade mais envolvente e próxima da realidade dos estudantes.

Ao avançarem pelo tabuleiro, os participantes precisam resolver questões e desafios matemáticos que estimulam o raciocínio lógico, a resolução de problemas e o trabalho em equipe. A proposta utiliza elementos lúdicos e competitivos para transformar o aprendizado da Matemática em uma experiência mais leve, motivadora e participativa.

A prática laboratorial, desenvolvida no curso de Licenciatura em Matemática, tem como objetivo incentivar a cooperação entre os alunos na investigação matemática presente em problemas envolvendo equações do 1º grau e suas representações no plano cartesiano. Por meio de personagens e de um tabuleiro temático, os estudantes são estimulados a participar ativamente e explorar uma forma diferenciada, acessível e significativa de aprendizagem matemática.

Além de fortalecer habilidades matemáticas, o jogo promove interação social, cooperação e engajamento, mostrando que aprender Matemática pode ser uma experiência divertida e enriquecedora.



Entrando na História: interagindo e escrevendo com personagens (2022)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

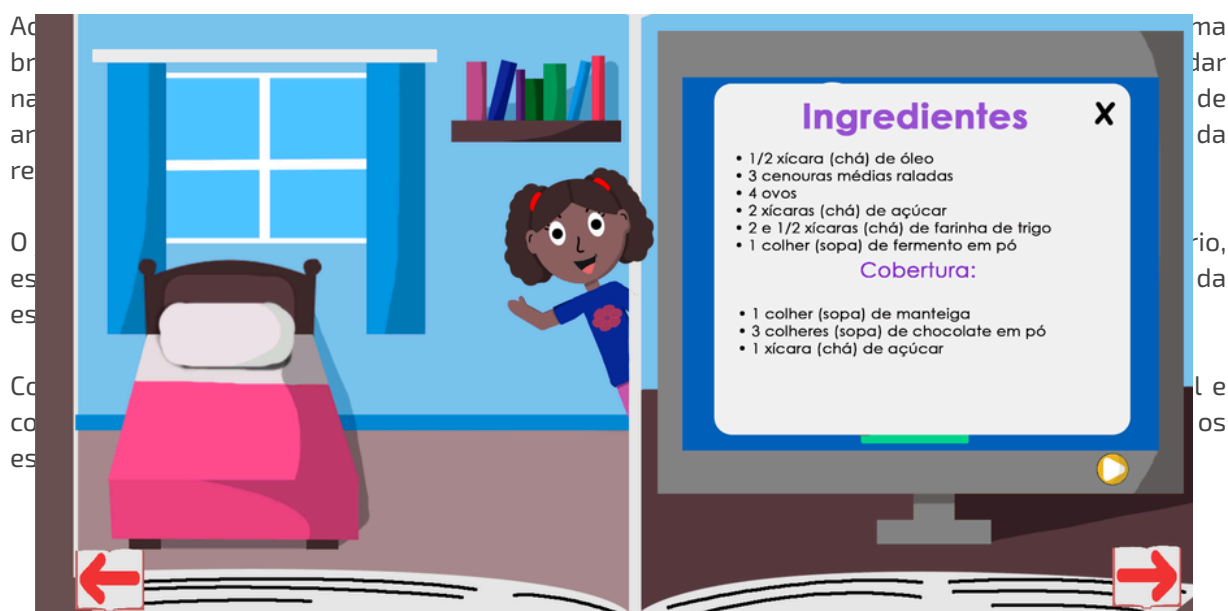
Produto finalizado

Digital

Pc

Ativo

O livro interativo Entrando na História: Interagindo e Escrevendo com Personagens, desenvolvido para Windows, Linux e Android, é um jogo educativo voltado para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental, com foco no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita de forma lúdica e participativa.



Nome do aluno:

Escolha seu personagem:



ada

Pedro

Lista de Ingredientes:

Digite aqui...

Digite aqui...

Digite aqui...

Digite aqui...

Digite aqui...

Digite aqui...

Digite aqui...

Digite aqui...

Escreva na ordem que aparece na receita!

Aluno King (2023)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Produto finalizado

Digital

Pc

Ativo

O recurso educacional digital "Aluno King", desenvolvido para as plataformas Windows, Linux e Android, apresenta um jogo interativo e educativo voltado ao estímulo da leitura, da consciência fonológica e da formação das palavras de maneira lúdica e dinâmica. No jogo, os participantes são recebidos por Renato, um estudante do 1º ano, que convida os jogadores para uma missão divertida: tornar-se um verdadeiro "Aluno King" e conquistar a tão desejada coroa.

A dinâmica do jogo é baseada na leitura do trava-língua "O Pintor Português", incentivando os estudantes a praticarem repetidamente a leitura, desenvolvendo habilidades de pronúncia, interpretação e reconhecimento silábico. Ao longo da experiência, os jogadores deverão completar corretamente as sílabas ausentes das palavras retiradas do trava-língua, avançando pelos quatro níveis do jogo.

A cada fase concluída, uma nova letra é desbloqueada até a formação da palavra "KING", simbolizando a conquista final do jogador. Com uma proposta envolvente e educativa, "Aluno King" promove a aprendizagem de forma interativa, estimulando a atenção, a memória, a leitura e o raciocínio linguístico dos estudantes.



Onde está?: Uma aventura em Língua Portuguesa (2026)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Produto finalizado

Digital

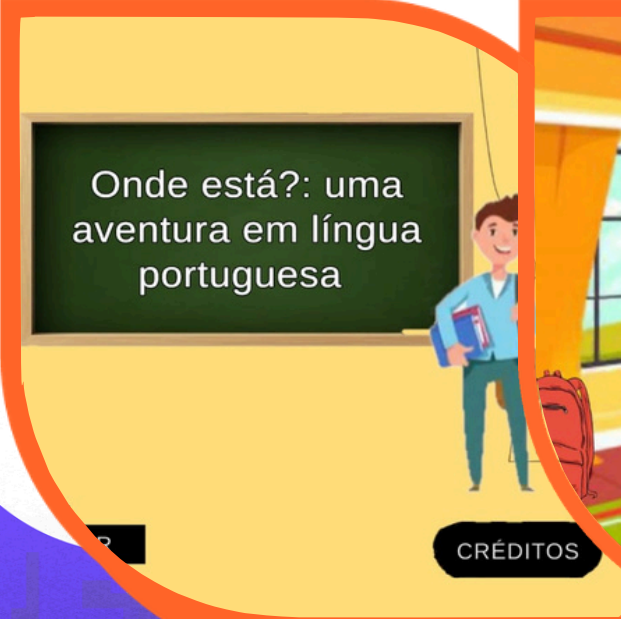
Pc

Ativo

"Onde está?: uma aventura em língua portuguesa" é um jogo educativo desenvolvido para Windows e Android que busca tornar o aprendizado da língua portuguesa mais acessível, interativo e divertido para estudantes nativos de outras línguas. A proposta utiliza elementos lúdicos para auxiliar no desenvolvimento de habilidades linguísticas fundamentais, como leitura, escrita, audição e compreensão oral.

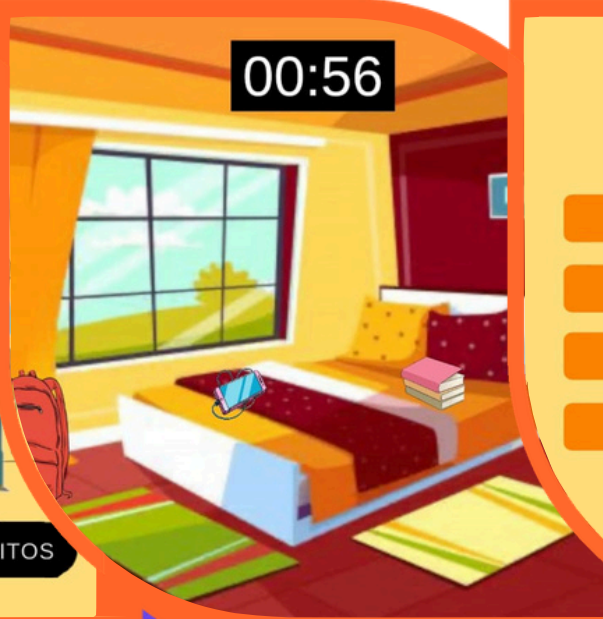
O jogo tem como foco principal o ensino das preposições de lugar — como "em", "no", "na", "sobre" e "debaixo de" — além da ampliação do vocabulário relacionado aos materiais escolares e aos espaços do cotidiano. Para isso, os jogadores exploram diferentes cenários, como quarto, biblioteca e sala de aula, realizando tarefas que exigem o uso correto das preposições em contextos práticos e interativos.

Com uma interface intuitiva, visual atrativo e mecânicas simples de navegação, o jogo proporciona uma experiência de aprendizagem mais leve e menos intimidadora para estudantes estrangeiros em processo de adaptação ao idioma português. Ao unir entretenimento e objetivos pedagógicos, o recurso se apresenta como uma ferramenta inovadora para apoiar a inclusão linguística e o sucesso acadêmico desses estudantes em seus contextos educacionais.



Onde está?: uma aventura em língua portuguesa

CRÉDITOS



00:56

A mochila está em cima da cama

A mochila está atrás da janela

A mochila está na cadeira

A mochila está embaixo da cama

Leitura de Textos Verbovisuais: desvendando o mistério da galeria de arte (2024)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Produto finalizado

Digital

Pc

Ativo

Leitura de Textos Verbovisuais: Desvendando o Mistério da Galeria de Arte, desenvolvido para Windows, Linux e Android, é um jogo educativo de investigação voltado para estudantes do Ensino Médio, com foco no desenvolvimento do letramento verbovisual crítico e das estratégias de leitura.

Na narrativa, o jogador assume o papel de ajudante de um detetive responsável por solucionar o misterioso desaparecimento das obras de uma galeria de arte. Para recuperar os quadros desaparecidos, os participantes precisam enfrentar desafios baseados na leitura e interpretação de textos multimodais, combinando linguagem verbal e visual para construir sentidos e resolver os enigmas apresentados.

À medida que os desafios são solucionados, as obras retornam à galeria e os jogadores acumulam moedas e pontuações, tornando a experiência mais dinâmica e motivadora. Ao final da jornada, a galeria é restaurada com todos os quadros recuperados, acompanhada do desempenho alcançado pelo estudante.

Com uma proposta interativa e investigativa, o jogo estimula a interpretação crítica, o raciocínio e a leitura de diferentes linguagens, contribuindo para tornar o processo de aprendizagem mais envolvente, significativo e conectado às práticas contemporâneas de leitura e comunicação.



Dominando a Aquarela (2017)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Ativo

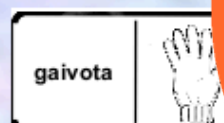
O jogo Dominando a Aquarela, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo interativo inspirado na música Aquarela, de Toquinho. A proposta utiliza elementos lúdicos e atividades colaborativas para estimular a leitura, interpretação, associação de palavras e expressão corporal de forma divertida e dinâmica.

Inicialmente, os estudantes assistem ao vídeo da música e, em seguida, participam de um jogo de dominó no qual precisam associar imagens aos seus respectivos nomes, desenvolvendo habilidades de reconhecimento visual, leitura e ampliação do vocabulário.

Na etapa seguinte, o jogo propõe uma dinâmica de mímica em que o participante lê três palavras e escolhe uma delas para representar corporalmente, enquanto os colegas tentam adivinhar qual foi a palavra escolhida. Essa atividade incentiva a comunicação, a criatividade, a interação social e a expressão oral e corporal entre os participantes.

Com uma abordagem leve e participativa, Dominando a Aquarela transforma o aprendizado em uma experiência mais envolvente, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes por meio da música, da linguagem e da ludicidade.

Dominando a aquarela



Dominando o Mundo Mágico (2023)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

O jogo Dominando o Mundo Mágico, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo inspirado nos clássicos contos de fadas, criado para estimular a leitura, a interpretação textual e a associação de informações de forma lúdica e interativa.

Durante a atividade, os estudantes respondem a perguntas relacionadas a diferentes histórias clássicas, desenvolvendo compreensão leitora, memória e raciocínio lógico. Em seguida, participam de um jogo de dominó no qual precisam relacionar corretamente personagens, acontecimentos e elementos presentes nos contos trabalhados.

Com uma proposta dinâmica e divertida, o jogo aproxima os estudantes da literatura infantil clássica, tornando o processo de aprendizagem mais participativo e envolvente. Além de fortalecer habilidades cognitivas e interpretativas, a atividade incentiva a interação, a cooperação e o interesse pela leitura.

A bruxa deu uma maçã envenenada para qual princesa?



Tente
outra
peça...

Quem a bruxa envenenou?

A Branca de Neve.

Cinderela perdeu...



PARABÉNS



O que acontece quando Pinóquio mente?

para a vovó.

Chapeuzinho levou a cesta...



Pato Pateta (2018)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Ativo

O jogo Pato Pateta, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo interativo que utiliza música e atividades lúdicas para estimular habilidades de leitura, atenção e compreensão textual.

Na dinâmica do jogo, os estudantes devem primeiro ouvir a música Pato Pateta e, em seguida, completar os espaços em branco presentes na letra da canção, selecionando corretamente as palavras correspondentes. A atividade trabalha o reconhecimento de palavras, a associação entre som e escrita e a interpretação auditiva de forma divertida e participativa.

Com uma proposta simples e envolvente, o jogo favorece o desenvolvimento da alfabetização e da percepção linguística, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico, musical e acessível para os alunos.

PATO PATEIA



O pato pateta

1 o caneco

Surrou a 2

Bateu no marreco

3 do poleiro

No pé do 4

5 um coice

Criou um galo

Lá vem
Pata a
Lá vem
Para v

galinh

caval



Preste m
Atençã

TENT
NOVAME

No passo da Dança (2016)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Ativo

O jogo No Passo da Dança, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo interativo que utiliza a brincadeira tradicional da dança das cadeiras para estimular a compreensão de sequências, leitura e organização lógica das informações.

Inicialmente, as crianças assistem a um vídeo mostrando a dinâmica da brincadeira. Em seguida, os participantes recebem instruções embaralhadas sobre como realizar a atividade e precisam organizá-las na ordem correta, desenvolvendo habilidades de interpretação, raciocínio lógico e compreensão textual.

Com uma proposta lúdica e participativa, o jogo transforma uma brincadeira conhecida pelas crianças em uma ferramenta pedagógica divertida, favorecendo o aprendizado de maneira dinâmica, leve e envolvente.

Colocam-se cadeiras em círculo.

Cada participante senta-se.

O dirigente da brincadeira solta a música.

Todos levantam e andam ao redor das cadeiras.

O dirigente retira uma cadeira.

Quando para a música, todos procuram sentar.

Quem ficar sem lugar sairá da brincadeira.

Assim, as cadeiras vão sendo retiradas e o grupo vai diminuindo.

O vencedor aquele que conseguir sentar na cadeira na última disputa.

VOCÊ DANÇOU!



VOLTA

Títulos (2021)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

O jogo Títulos, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo interativo voltado para o estímulo da leitura, interpretação visual e reconhecimento textual. Na atividade, os estudantes devem observar as capas dos livros apresentadas na tela e associá-las corretamente aos seus respectivos títulos.

Para avançar no jogo, o participante precisa clicar no texto correspondente ao título de cada obra, exercitando atenção, percepção visual, leitura e associação entre imagem e linguagem escrita.

Com uma proposta simples e dinâmica, o jogo contribui para o incentivo à leitura e para o desenvolvimento das habilidades de identificação e interpretação textual, tornando o aprendizado mais divertido e participativo.



Desembaralhando o texto (2016)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Ativo

O jogo Desembaralhando o Texto, desenvolvido em PowerPoint, promove uma experiência de leitura interativa e dinâmica por meio da reorganização de palavras e versos de um livro. Em cada página, o estudante encontra versos com as palavras embaralhadas e precisa identificar quais estão organizados corretamente.

A proposta estimula habilidades de leitura, interpretação textual, atenção e construção de sentido, incentivando os alunos a refletirem sobre a ordem das palavras e a estrutura das frases durante a atividade.

Com uma abordagem lúdica e educativa, o jogo torna o processo de leitura mais envolvente e participativo, contribuindo para o desenvolvimento da compreensão textual e do raciocínio linguístico de forma divertida e acessível.



Qual é o instrumento? (2021)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Ativo

O jogo Qual é o Instrumento?, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo interativo que estimula a leitura, interpretação e raciocínio lógico por meio de desafios envolvendo instrumentos musicais.

Na atividade, o aluno acompanha a história narrada pela personagem Ana e precisa descobrir quais instrumentos são tocados por Ana, Amanda, Mateus, Pedro e João. Para solucionar cada desafio, o jogador recebe cinco dicas que ajudam na identificação correta do instrumento correspondente.

A proposta incentiva a atenção, a compreensão textual e a capacidade de associação de informações, tornando o aprendizado mais divertido e participativo. Além disso, o jogo desperta o interesse pelo universo musical enquanto desenvolve habilidades de leitura e interpretação de forma lúdica e dinâmica.

QUAL É
INSTRUMENTO?



PARABÉNS!
VOCÊ ACERTOU.



Vamos descobrir qual
cada criança escolheu.



Jogo da Pescaria (2018)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Ativo

O Jogo da Pescaria, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo interativo que utiliza música e atividades de organização textual para estimular habilidades de leitura, interpretação e percepção linguística.

A partir da canção "Fico Assim Sem Você", de Cacá Moraes e Abdullah, interpretada por Adriana Calcanhoto, os estudantes devem ouvir atentamente a música para realizar diferentes desafios relacionados à estrutura do texto musical. Inicialmente, o jogador precisa organizar corretamente os versos de cada estrofe. Em seguida, deve desembaralhar as estrofes para reconstruir a sequência correta em que aparecem na canção.

A proposta trabalha memória auditiva, compreensão textual, atenção e raciocínio lógico de forma lúdica e dinâmica, tornando o processo de aprendizagem mais envolvente e participativo. Além disso, o jogo incentiva o contato com a música e com a linguagem poética, contribuindo para o desenvolvimento das habilidades de leitura e interpretação dos estudantes.



Quem sou eu (2017)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

O jogo Quem Sou Eu?, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo interativo que estimula a interpretação, a atenção e a associação entre linguagem verbal e visual de forma lúdica e dinâmica.

Na atividade, os estudantes assistem inicialmente a vídeos introdutórios e escolhem o nível de dificuldade do jogo. Em seguida, ao clicar nas cartas disponíveis, têm acesso às falas dos personagens e precisam identificar corretamente qual imagem corresponde à descrição apresentada.

A proposta favorece o desenvolvimento da leitura, da compreensão textual e da percepção visual, incentivando os alunos a relacionarem características, falas e personagens de maneira interativa. Com uma dinâmica divertida e acessível, o jogo transforma o aprendizado em uma experiência mais envolvente e participativa.



Sabe Quem Sou? (2025)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Ativo

O jogo Sabe Quem Sou?, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo interativo que utiliza poemas e desafios de interpretação para estimular a leitura, a imaginação e o raciocínio dos estudantes.

Na dinâmica do jogo, os participantes leem poemas que descrevem diferentes animais sem revelar diretamente suas identidades. A partir das pistas presentes nos textos, o aluno deve interpretar as características descritas e selecionar a imagem correspondente ao animal correto.

A proposta trabalha compreensão textual, atenção aos detalhes e associação entre linguagem verbal e visual, tornando o processo de aprendizagem mais divertido e envolvente. Com uma abordagem lúdica e criativa, o jogo incentiva a leitura e amplia o repertório dos estudantes de maneira interativa e participativa.



SABE QUEM SOU?



PARABÉNS, VOCÊ CONCLUIU



SAIR

SABE QUEM SOU?



SAIR

Uma Pedra no Meio do Caminho (2024)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

O jogo Uma Pedra no Meio do Caminho, desenvolvido em PowerPoint, é um recurso educativo interativo baseado nos poemas "No Meio do Caminho", de Carlos Drummond de Andrade, e "O Bicho", de Manuel Bandeira. A proposta utiliza uma trilha com obstáculos para estimular a leitura, interpretação textual e compreensão poética de forma lúdica e dinâmica.

Durante a atividade, os estudantes percorrem um caminho repleto de "pedras" e desafios que só podem ser superados ao responder corretamente perguntas relacionadas aos poemas trabalhados. As questões incentivam a análise dos textos, a identificação de sentidos e a reflexão sobre os temas abordados nas obras.

Com uma abordagem divertida e participativa, o jogo transforma o estudo da literatura em uma experiência mais envolvente, favorecendo o desenvolvimento da interpretação textual, do raciocínio crítico e do interesse pela leitura poética.

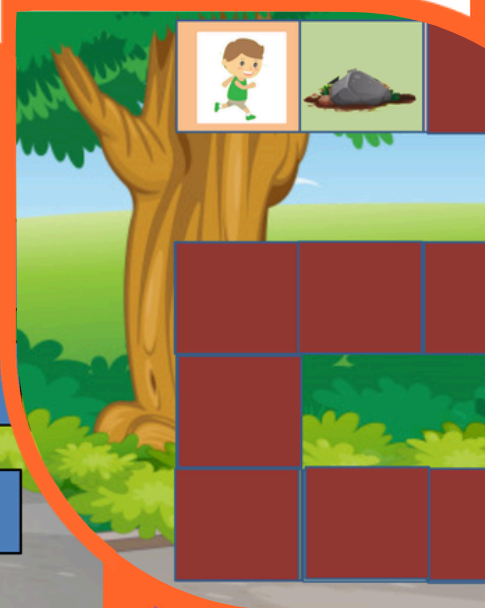


O que significa a pedra no meio do caminho?

1. Um obstáculo.

2. Um diamante.

3. Uma solução.



Olimpíadas Digitais - Ensino Médio (2021)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

Neste jogo, desenvolvido em PowerPoint, o participante assume o papel de um atleta que precisa competir e vencer as provas das Olimpíadas Digitais. Cada desafio representa uma atividade de leitura e compreensão de textos presentes nos ambientes digitais, estimulando habilidades relacionadas à interpretação, análise de informações e letramento digital.

Ao concluir cada prova, o jogador é recompensado com medalhas de bronze, prata ou ouro, de acordo com seu desempenho. À medida que avança na competição, o estudante percorre uma jornada de superação e aprendizagem até conquistar o troféu final, símbolo de sua vitória nos desafios propostos.

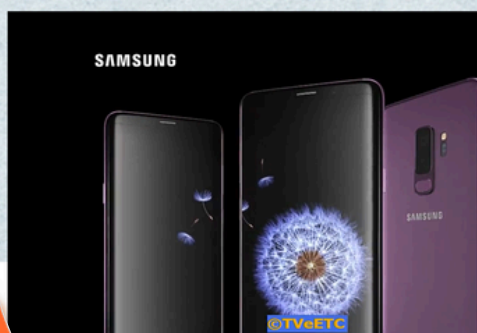
Com uma proposta lúdica e motivadora, o jogo transforma o aprendizado da leitura em ambientes digitais em uma experiência dinâmica e envolvente, incentivando a participação, o raciocínio e o desenvolvimento das competências de leitura no contexto tecnológico contemporâneo.

Escolha uma das alternativas abaixo:

Tutorial

Anúncio publicitário

História em quadrinhos



<https://www.youtube.com/watch?v=E0SXrhQ123c> Acesso em 15/05/2019

QUE PENA! VOCÊ ERROU
TENTE NOVAMENTE.

Voltar

Xote Ecológico (2019)

Responsável: Regina Cláudia Pinheiro

Protótipo funcional

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

O jogo, desenvolvido em PowerPoint, aborda o tema da Preservação Ambiental de forma educativa e interativa, sendo voltado especialmente para o público da Educação de Jovens e Adultos (EJA). A proposta une alfabetização, letramento e conscientização ambiental em uma experiência lúdica e acessível.

Durante a atividade, os jogadores avançam por diferentes fases organizadas em níveis crescentes de dificuldade, trabalhando habilidades como reconhecimento de letras, sílabas, palavras e interpretação de textos. As etapas foram planejadas para acompanhar os diferentes níveis de aprendizagem dos participantes, tornando o processo mais inclusivo e motivador.

Além de contribuir para o desenvolvimento das competências de leitura e escrita, o jogo também promove reflexões sobre os problemas ambientais presentes no cotidiano, incentivando a conscientização, a responsabilidade social e a importância da preservação do meio ambiente.

Com uma abordagem dinâmica e participativa, o recurso transforma o aprendizado em uma experiência significativa, conectando educação, cidadania e sustentabilidade.

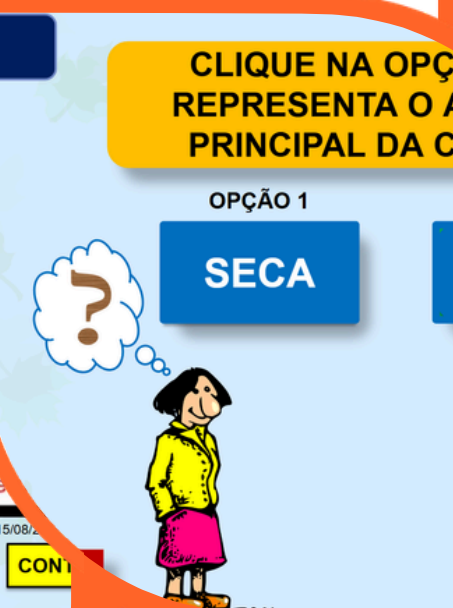


CLIQUE NO VÍDEO PARA REPR

*O Rei do Baião não está
entre nós, mas deixou
a sua mensagem
para a humanidade.*

Imagens disponíveis na inte

onível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NRsAvw6huFQ> Acesso em: 15/08/2



Um Passo de Cada Vez (2025)

Responsável: Patricia Gabriela Saraiva de Oliveira

Protótipo funcional

Tabuleiro

Testado com usuários

Ativo

A dinâmica do jogo inspira-se em elementos de RPG, com foco na construção coletiva de narrativas e na participação ativa dos jogadores. Os participantes são divididos em equipes, e cada grupo é responsável pela criação da história de um personagem fictício. Inicialmente, os integrantes constroem conjuntamente esse personagem, definindo características como nome, idade, aparência, interesses, rotina e objetivos de vida.

O tabuleiro é organizado como um percurso narrativo que se inicia no tempo presente e avança em direção à construção de um cenário futuro para o personagem. Ao longo do trajeto, os jogadores encontram diferentes tipos de casas, com comandos que podem alterar a dinâmica da partida, como avançar, retroceder, jogar novamente ou perder a vez. Há também espaços destinados à retirada de cartas, que funcionam como elementos impulsionadores da narrativa.

As cartas se dividem em dois tipos: cartas-desafio, responsáveis por apresentar situações iniciais ou marcos importantes na trajetória do personagem, e cartas-guia, que introduzem acontecimentos inesperados, obstáculos ou oportunidades capazes de modificar o rumo da história. Esses elementos tornam a experiência mais dinâmica, criativa e imprevisível, estimulando a imaginação e a tomada de decisões em grupo.

Durante a partida, os participantes se revezam no lançamento do dado e, a cada jogada, contribuem para a continuidade da narrativa construída coletivamente. Dessa forma, o jogo promove interação, criatividade, cooperação e desenvolvimento da comunicação, transformando a elaboração de histórias em uma experiência colaborativa e envolvente.



Cats and Bits (2025)

Responsável: Joabe Lima Rodrigues

Protótipo inicial

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

Cats and Bits é um jogo educativo desenvolvido com o objetivo de ensinar, de forma lúdica e interativa, os conceitos básicos de portas lógicas e circuitos digitais, fundamentais para a área de Organização e Arquitetura de Computadores. A proposta utiliza desafios simples e intuitivos para aproximar os jogadores do raciocínio lógico utilizado na computação.

Ao longo de 5 fases, os jogadores precisam resolver enigmas e desafios envolvendo combinações de circuitos lógicos, estimulando habilidades como resolução de problemas, pensamento computacional e interpretação de sistemas digitais. Cada fase foi projetada para reforçar gradualmente o aprendizado, permitindo que os conceitos sejam assimilados de maneira prática e dinâmica.

Com uma abordagem visual acessível e divertida, Cats and Bits transforma conteúdos técnicos da computação em uma experiência mais envolvente, tornando o aprendizado de lógica digital mais fácil, atrativo e interativo para estudantes e iniciantes na área tecnológica.



ViraVolta (2025)

Responsável: Evely Nascimento Pinheiro

Protótipo funcional

Cartas

Testado com usuários

Ativo

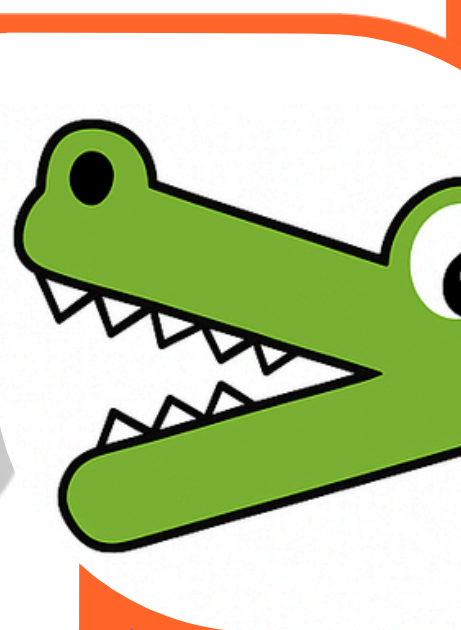
O ViraVolta é um jogo de cartas desenvolvido como recurso didático acessível para o ensino de Matemática nos anos iniciais, com foco na educação bilíngue de estudantes surdos e ouvintes. A proposta une ludicidade, inclusão e aprendizagem, utilizando elementos visuais e interativos para facilitar a compreensão de conceitos matemáticos básicos de maneira dinâmica e participativa.

O jogo é composto por cartas numeradas de 0 a 20, organizadas por cores para diferenciar números pares e ímpares, além de cartas contendo os símbolos matemáticos "maior que" ($>$), "menor que" ($<$) e "igual a" ($=$), acompanhados de suas representações em Libras. A dinâmica também conta com um dado de comandos, responsável por orientar os desafios e ações realizadas durante a partida.

Por meio das atividades propostas, os jogadores desenvolvem habilidades relacionadas à comparação numérica, raciocínio lógico, interpretação de símbolos matemáticos e percepção visual. A utilização da Libras como parte central da mecânica fortalece a acessibilidade e promove maior integração entre alunos surdos e ouvintes dentro do ambiente educacional.

Um dos destaques do jogo é o mascote "Jacaré José", criado para auxiliar na compreensão das relações de comparação entre números. De forma lúdica e intuitiva, o personagem representa visualmente a ideia de que o jacaré "abre a boca" para o número maior, facilitando a assimilação do conteúdo pelas crianças.

Além de estimular o aprendizado matemático, o ViraVolta contribui para práticas pedagógicas mais inclusivas, colaborativas e acessíveis, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais significativo e envolvente para diferentes públicos.



La marca de la reina (2024)

Responsável: Theresa Christine Filgueiras Russo Aragão

Produto finalizado

Cartas

Testado com usuários

“A Marca da Rainha” é um jogo didático de simulação desenvolvido para auxiliar o ensino e a aprendizagem dos mecanismos de transmissão da hemofilia, uma herança genética ligada ao cromossomo X, conteúdo presente no currículo de Biologia do Ensino Médio, conforme a BNCC. Elaborado para ser jogado em equipe, o jogo promove uma experiência investigativa, colaborativa e dinâmica em sala de aula.

A proposta possui caráter interdisciplinar, integrando conteúdos de Genética, Matemática (Estatística) e História ao contextualizar a presença da hemofilia na família real da Rainha Vitória. Durante a dinâmica, os participantes assumem funções como detetives, geneticistas e colaboradores, investigando a composição das famílias reais e realizando cálculos de probabilidades genéticas com base em referências científicas.

O professor atua como Mestre ou Mestra do jogo, conduzindo as pistas, acompanhando as investigações e validando as soluções apresentadas pelas equipes. A equipe vencedora é aquela que consegue solucionar corretamente o caso no menor tempo possível.

Com uma abordagem lúdica e educativa, “A Marca da Rainha” estimula o raciocínio lógico, o trabalho em equipe, a interpretação científica e a aprendizagem ativa dos conteúdos de Genética.

LA MARCA
DE
LA REINA



Portadora
da hemofilia



O Mago do Oeste (2025)

Responsável: José William Santos Silva

Produto finalizado

Digital

Pc

Testado com usuários

Em pausa

Neste jogo, o jogador assume o papel de um poderoso mago que precisa enfrentar outros feiticeiros em duelos mágicos para conquistar pergaminhos contendo conhecimentos antigos e secretos. Em um universo de fantasia repleto de desafios, estratégia e magia, cada batalha exige raciocínio lógico e domínio das habilidades aprendidas ao longo da jornada.

A proposta do jogo vai além do entretenimento, utilizando uma narrativa envolvente para ensinar conceitos básicos de programação de forma lúdica e interativa. Durante os duelos, os jogadores criam magias por meio da combinação de feitiços com trechos de código, fazendo com que a lógica da programação seja aplicada diretamente nas mecânicas do jogo.

Ao avançar na aventura, o jogador aprende fundamentos importantes da programação enquanto explora um mundo mágico, enfrenta adversários e desbloqueia novos conhecimentos. A experiência une fantasia, estratégia e educação, tornando o aprendizado mais acessível, dinâmico e divertido para iniciantes na área da computação.



Memórias Feministas (2024)

Responsável: Aline Cristina Damasceno Duarte

Produto finalizado

Cartas

Testado com usuários

Ativo

Diante de um cenário social e histórico marcado pela desigualdade e pela violência de gênero, torna-se essencial promover ações educativas que incentivem a reflexão crítica e a valorização da luta das mulheres por direitos e cidadania. Nesse contexto, Paulo Freire (2002, p. 15) destaca a criticidade como a capacidade de educadores e educandos refletirem sobre a realidade em que estão inseridos, possibilitando não apenas compreendê-la, mas também transformá-la.

Com base nessa perspectiva, o Programa de Residência Pedagógica de Sociologia da UECE desenvolveu, na EEM José Milton de Vasconcelos Dias, o jogo Memórias Feministas. Inspirado no tradicional jogo da memória, o projeto utiliza uma abordagem lúdica e educativa para apresentar aos estudantes do ensino médio a trajetória de mulheres que desempenharam papéis fundamentais na conquista de direitos e no fortalecimento da cidadania feminina ao longo da história.

O jogo é composto por 30 cartas, que contam a história de 15 mulheres de diferentes contextos históricos e sociais, promovendo conhecimento, conscientização e debates sobre igualdade de gênero dentro do ambiente escolar.



Respeito e Diversidade (2024)

Responsável: Marcos Carneiro Albuquerque

Produto finalizado

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

Respeito e Diversidade: Diferentes é um jogo educativo desenvolvido para estudantes do Ensino Médio, com foco na conscientização sobre respeito, empatia e valorização das diferenças. A proposta busca estimular reflexões críticas sobre preconceitos e comportamentos discriminatórios frequentemente normalizados pela sociedade, utilizando a narrativa e a interação como ferramentas de aprendizagem.

No jogo, o jogador acompanha a trajetória de um náufrago que, durante sua jornada de volta para casa, é desafiado a repensar atitudes, falas e ideias preconceituosas presentes no cotidiano. Ao longo dessa experiência, ele conta com a orientação de um personagem mentor – um gênio – responsável por conduzir diálogos, reflexões e aprendizados importantes sobre diversidade, convivência e respeito ao próximo.

Com uma abordagem lúdica e educativa, o jogo promove debates sobre inclusão, tolerância e consciência social, incentivando os estudantes a desenvolverem uma visão mais crítica e humanizada das relações sociais. Além de proporcionar entretenimento, Diferentes atua como uma ferramenta pedagógica de sensibilização, fortalecendo valores fundamentais para a construção de uma sociedade mais justa, acolhedora e respeitosa.



CONTIN

Arenopoly (2025)

Responsável: Gerdeson Lucas Martins Oliveira

Produto finalizado

Tabuleiro

Testado com usuários

Ativo

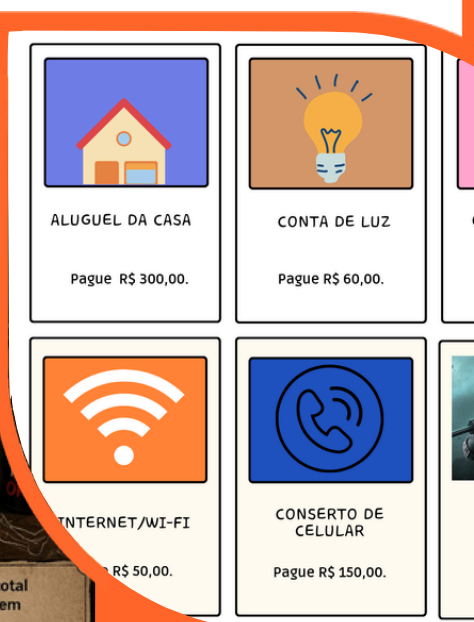
O jogo foi desenvolvido para atender à proposta metodológica do Projeto Escola Areninha (unidade Barra do Ceará), iniciativa vinculada ao Programa Aprender Mais, da Secretaria Municipal de Educação de Fortaleza. O objetivo da atividade é integrar os componentes curriculares de Matemática e Cidadania por meio de uma abordagem lúdica e interdisciplinar voltada à educação financeira.

A proposta busca estimular o aprendizado de conteúdos matemáticos, especialmente porcentagem, juros e descontos, ao mesmo tempo em que promove reflexões sobre planejamento financeiro, consumo consciente e uso responsável do dinheiro. Para isso, foi criado um jogo de tabuleiro produzido manualmente com materiais simples, contendo elementos visuais inspirados no universo juvenil, como memes e referências populares, tornando a experiência mais dinâmica e atrativa para os estudantes.

Além do tabuleiro, o jogo conta com dinheiro fictício e cartas de ação que apresentam desafios e situações financeiras capazes de beneficiar ou prejudicar os participantes durante a partida. Organizados em grupos de quatro a seis jogadores, os estudantes precisam administrar coletivamente um valor inicial de R\$ 1.500,00, tomando decisões estratégicas ao longo do percurso para terminar o jogo com a maior renda acumulada.

Durante as partidas, os participantes desenvolvem raciocínio lógico, resolução de problemas e habilidades matemáticas relacionadas a cálculos financeiros, além de competências sociais como cooperação, tomada de decisão e pensamento crítico. Algumas situações permitem que os jogadores resolvam desafios matemáticos ou recorram ao "agiota" do jogo, assumindo consequências financeiras fictícias que impactam o resultado final.

Dessa forma, o jogo se consolida como uma estratégia pedagógica interdisciplinar que aproxima os estudantes de situações do cotidiano, tornando o processo de aprendizagem mais participativo, significativo e conectado à realidade juvenil.



NatashIA (2025)

Responsável: Maria Izabel Cristina Do Nascimento Dupim

Protótipo Funcional

Digital

Chatbot

Ativo

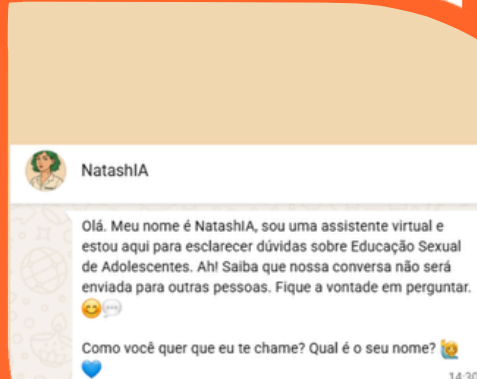
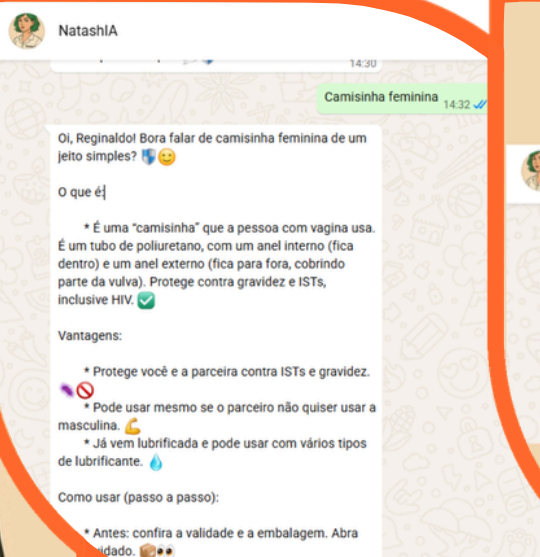
A NatashIA é uma ferramenta educativa voltada à promoção da saúde sexual de adolescentes, fundamentada em evidências científicas e estruturada em linguagem acessível e adequada ao público jovem.

A proposta surge do reconhecimento de que, apesar da ampla presença das tecnologias digitais no cotidiano dos adolescentes, ainda existem dificuldades no acesso a informações confiáveis e seguras sobre sexualidade.

A adolescência representa uma fase marcada por descobertas e transformações, e a ausência de orientações adequadas pode favorecer comportamentos de risco e aumentar a vulnerabilidade dos jovens. Nesse contexto, a NatashIA utiliza o WhatsApp como meio de comunicação, considerando sua ampla adesão entre adolescentes.

O chatbot funciona por meio de um banco de dados próprio, capaz de fornecer respostas contextualizadas, objetivas e tecnicamente assertivas às perguntas realizadas pelos usuários.

Validada por um painel de especialistas, a NatashIA foi considerada uma ferramenta educativa eficaz para a educação sexual de adolescentes, configurando-se como uma alternativa acessível, segura e inovadora para ampliar o acesso à informação qualificada e fortalecer estratégias de promoção, cuidado e prevenção em saúde sexual.



Bruce: As Escrituras de Mendel (2025)

Responsável: Tomaz Talison dos Santos Moreira

Protótipo inicial

Digital

Pc

Testado com usuários

Ativo

Bruce: A Missão das Escrituras Genéticas, você acompanha Bruce, um jovem alquimista curioso e determinado, em uma jornada épica contra o temível Grown, um cientista ambicioso que deseja dominar os segredos da genética para controlar o futuro da humanidade.

Em um jogo de plataforma no estilo clássico de Super Mario Bros., o jogador atravessa mundos vibrantes, repletos de desafios, criaturas misteriosas e enigmas científicos. Saltando entre plataformas, coletando pergaminhos antigos e enfrentando inimigos, Bruce precisa recuperar as lendárias Escrituras Genéticas antes que elas caiam nas mãos erradas.

Mas a aventura vai além da diversão: o jogo foi desenvolvido para ajudar o jogador a compreender os conceitos básicos de genética de forma simples e interativa. Durante as fases, você aprende o que são genes e alelos, entende a diferença entre características dominantes e recessivas, descobre o que significam genótipo e fenótipo e como funciona a hereditariedade.

Um dos grandes diferenciais do jogo é a forma dinâmica de ensinar o Quadrado de Punnett. Em determinados desafios, o jogador precisa montar corretamente o cruzamento genético para abrir portais, desbloquear poderes especiais ou derrotar chefes. Ao combinar alelos e prever probabilidades, o aprendizado acontece de maneira prática, visual e envolvente.

Cada erro é uma oportunidade de aprender, e cada acerto fortalece Bruce com novas habilidades. Ao dominar os conceitos genéticos, o jogador se torna mais preparado para enfrentar os planos de Grown, que utiliza experimentos arriscados para tentar manipular as leis da herança genética.

Com uma narrativa envolvente, personagens marcantes e uma proposta educativa inovadora, Bruce: A Missão das Escrituras Genéticas transforma o aprendizado em aventura. É a combinação perfeita entre entretenimento e conhecimento, mostrando que ciência também pode ser divertida, emocionante e cheia de descobertas.





Saúde

Diabetes e Ação (2024)

Responsável: Paulo Weslen Carneiro Gonçalves

MPV validado

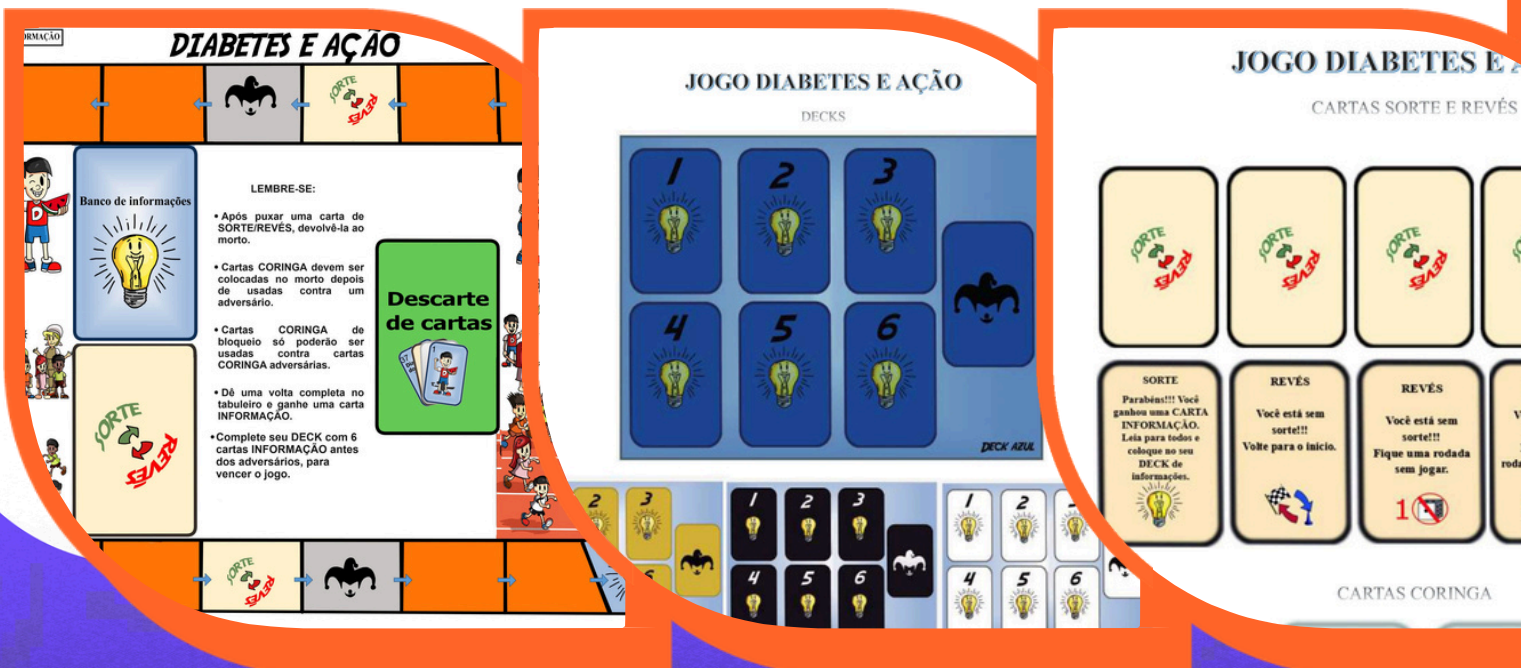
Tabuleiro

Ativo

Trata-se de um jogo de tabuleiro educativo sobre Diabetes Mellitus Tipo 1 (DM1), desenvolvido para promover informação, conscientização e inclusão no ambiente escolar de forma lúdica e interativa. Indicado para 2 a 6 jogadores, o jogo possui duração média de 20 a 30 minutos e é recomendado para maiores de 10 anos.

A composição do jogo inclui tabuleiro, manual de instruções, cartas-informação sobre DM1, cartas coringa, cartas sorte/revés, decks, pinos coloridos e dado. Durante a partida, os jogadores avançam pelo tabuleiro enfrentando desafios, utilizando estratégias e adquirindo conhecimentos relacionados ao Diabetes Tipo 1 por meio das cartas informativas.

O principal objetivo do jogo é levar informação sobre o DM1 aos diversos segmentos da comunidade escolar, contribuindo para a conscientização, empatia e construção de um ambiente mais acolhedor, seguro e preparado para receber alunos com Diabetes Mellitus Tipo 1. Além do entretenimento, o jogo estimula o aprendizado, a interação social e a compreensão sobre os cuidados e desafios enfrentados pelas pessoas com DM1.



Rede em Movimento (2025)

Responsável: Patrícia Gabriela Saraiva de Oliveira

Protótipo funcional

Cartas

Testado com usuários

Ativo

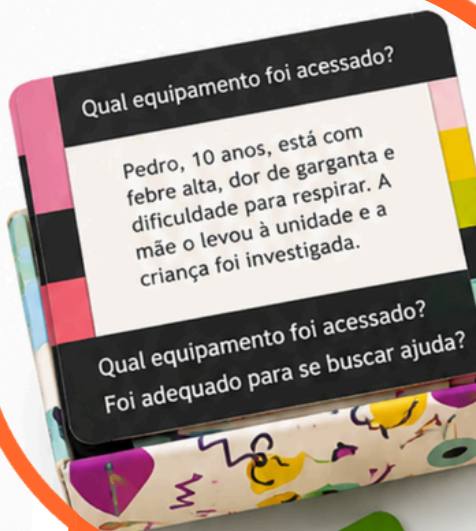
Consiste em um dispositivo lúdico estruturado em formato de jogo de cartas, desenvolvido para apresentar situações-problema relacionadas ao campo da saúde de maneira dinâmica e interativa. Organizados em equipes, os participantes são desafiados a analisar os casos propostos e deliberar, de forma coletiva, sobre o acionamento adequado de equipamentos e serviços que compõem a rede de atenção à saúde.

A dinâmica estimula o raciocínio crítico, a tomada de decisão e a resolução de problemas, promovendo a reflexão sobre práticas de cuidado e sobre a organização dos fluxos assistenciais. Por meio da discussão colaborativa, os participantes ampliam a compreensão acerca do funcionamento da rede de saúde, fortalecendo habilidades de comunicação, cooperação e análise situacional.

Além de favorecer a construção coletiva do conhecimento, o jogo contribui para uma aprendizagem mais participativa e significativa, aproximando teoria e prática em um contexto lúdico e formativo.



Baralho educativo:
Rota do cuidado.





Inclusão Social

Tabuleiro de gênero (Caminhos da igualdade) (2026)

Responsável: Victoria Ingrid Alves Maciel

Protótipo inicial

Tabuleiro

Testado com usuários

Ativo

O jogo de tabuleiro "Caminhos da Igualdade" foi desenvolvido por uma monitora da área de Cidadania como estratégia pedagógica voltada à discussão sobre relações de gênero, igualdade de direitos e enfrentamento de preconceitos no contexto escolar. A proposta foi construída a partir da perspectiva das metodologias ativas, nas quais os estudantes assumem um papel participativo no processo de aprendizagem, interagindo com conteúdos por meio de experiências lúdicas, reflexivas e colaborativas.

O material foi produzido manualmente com cartolina e canetas coloridas, organizando um percurso em formato de trilha que se inicia na casa "Início" e termina na casa "Fim". Ao longo do caminho, os participantes encontram diferentes tipos de casas representadas por símbolos e cores, que correspondem a comandos e desafios descritos na legenda do tabuleiro. Entre eles estão espaços de perguntas, curiosidades, avanço ou recuo de casas, além de situações que convidam os jogadores à participação em pequenas atividades ou reflexões.







As perguntas e curiosidades presentes no jogo abordam temas relacionados à história das conquistas de direitos das mulheres, dados estatísticos sobre desigualdade salarial entre homens e mulheres, além de informações sobre participação feminina na política, no trabalho e na sociedade. Essas informações funcionam como gatilhos para o debate e permitem que os estudantes entrem em contato com conhecimentos históricos e sociais frequentemente pouco discutidos no cotidiano escolar.

Durante a dinâmica, os participantes avançam pelo tabuleiro respondendo às perguntas, realizando desafios ou compartilhando opiniões sobre os temas propostos. O caráter lúdico da atividade contribui para tornar o ambiente de aprendizagem mais envolvente, favorecendo o interesse e a participação dos estudantes. Ao mesmo tempo, o jogo promove momentos de diálogo e reflexão coletiva sobre igualdade de gênero, respeito às diferenças e justiça social.

Dessa forma, o jogo configura-se como uma ferramenta educativa capaz de articular aprendizagem, ludicidade e formação cidadã, contribuindo para ampliar a consciência crítica dos estudantes acerca das desigualdades de gênero e incentivando atitudes mais respeitosas e igualitárias nas relações sociais.

CAMINHOS
DA IGUALDADE!

Legendas

-  PERGUNTAS
-  ANDE 2 CASAS
-  VOLTE 2 CASAS
-  CURIOSIDADES
-  FIQUE CONGELADO
-  PAROU, RIMOU!



BOJOGA
INSTITUTO DE INOVAÇÃO EM JOGOS

 **AGIN** AGÊNCIA DE
INOVAÇÃO
DA UECE



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DO CEARÁ

Contatos

📍 Av. Dr. Silas Munguba, 1700 | Itaperi, Fortaleza - CE, 60714-903

🌐 www.uece.br/agin ✉ agin@uece.br @ @agin.uece ☎ (85) 3101-9978