1. DESAFIO FAZGAME 2027

1.1 Apresentação

O Desafio FazGame 2027 ("Desafio") é uma iniciativa realizada pela FazGame e conta com o patrocínio e apoio de diferentes instituições comprometidas com a melhoria de Educação Pública

O Desafio é uma iniciativa on-line e gratuita para que instituições, docentes e estudantes de 5º ao 9º ano de escolas públicas e ONGs engajem-se na criação de games narrativos sobre temas diversos utilizando a plataforma FazGame para aprendizagem de leitura, letramento digital e escrita com o auxílio da Inteligência Artificial. A pré-inscrição é efetuada de novembro de 2026 a março de 2027 e a inscrição entre fevereiro e abril de 2027.

1.2 Organização do Desafio

O Desafio FazGame 2027 está dividido em duas etapas denominadas: **CLASSIFICATÓRIA e NACIONAL**, que acontecerão no 1º e no 2º semestres de 2027. Cada etapa se subdivide em três categorias de participantes: 5° ano, 6°-7° anos e 8°-9° anos.

As etapas possuem complexidade crescente, desenhadas pedagogicamente para um processo de aprendizagem contínuo ao longo da realização do projeto.

Na etapa **classificatória** serão premiados 9 jogos por região do país, além de uma premiação específica, caso o estado ou município inscrevam mais de 1000 estudantes que participem ativamente da etapa. Na etapa **nacional** serão premiados os 3 melhores games de cada categoria.

O Desafio também contará com prêmios adicionais ao seu final, pelo reconhecimento ao **engajamento** de docentes e gestores ao longo do Desafio e através do rastreamento do uso na plataforma pelos estudantes inscritos.

Pré-inscrição	11/2026 a 03/2027	Cadastro de professores interessados no Desafio. https://www.fazgame.com.br/desafio-2027#conheca
Inscrição	02 a 04/2027	Cadastro de turmas e estudantes por parte dos professores pré-inscritos.
Lançamento	04/2027	Evento presencial de lançamento do tema e apresentação das etapas, regras e premiação com transmissão via *YouTube*
Etapa Classificatória	05 a 08/2027	Apresentação da plataforma de desenvolvimento de games, testes iniciais de leitura, escrita e letramento digital, criação de jogos e premiação.

Etapa Nacional	09 a 10/2027	Criação de um novo game pelos autores dos melhores games da etapa classificatória e testes finais.
Premiação	11/2027	Evento presencial de premiação dos estudantes, professores e gestores vencedores.

1.2.1 Diretrizes do Desafio

a) Testes de Leitura, Escrita e Letramento Digital: estudantes devem obrigatoriamente realizar os testes iniciais na plataforma FazGame para liberar o acesso às atividades de criação do games. Ao final da participação ou em caso de desclassificação, os estudantes também devem realizar os testes finais.

b) Acesso Contínuo à Plataforma: instituições, docentes e estudantes mantêm o acesso à plataforma e metodologia FazGame ao longo de todo o ano letivo e com suporte da equipe FazGame. A plataforma pode ser utilizada com diferentes materiais didáticos e integrada a outros projetos do planejamento escolar.

c) Requisitos de Inscrição e Avaliação: para ter os jogos avaliados na etapa, a escola precisa ter, pelo menos, 10 games publicados em uma mesma categoria (5° ano, 6°-7° anos ou 8°-9° anos) e não é obrigatório inscrever turmas em todas as categorias.

d) Temas da Etapa Classificatória: ainda serão definidos. Alinham-se aos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Sustentável) da ONU.

2. INSCRIÇÃO

Após a pré-inscrição (11/2026 a 03/2027), efetuada no endereço eletrônico, https://www.fazgame.com.br/desafio-2027#conheca, a inscrição será aberta para **confirmação e envio dos dados das turmas e estudantes participantes** (02 a 04/2027).

Docentes poderão inscrever estudantes de diferentes instituições e anos escolares, porém cada estudante deverá criar 1 (um) game autoral em cada Etapa do Desafio, respeitando o tema definido e os requisitos de criação do game para a respectiva categoria dentro da Etapa. Gestores podem se inscrever como professores.

As inscrições no Desafio são gratuitas e limitadas a 600 docentes.

Eventuais auxílios para a inscrição podem ser obtidos através do seguinte endereço eletrônico: administrativo@fazgame.com.br.

3. CRIAÇÃO DOS GAMES NARRATIVOS

O game será criado e publicado dentro da plataforma FazGame, por meio de login e senha fornecidos pela FazGame aos participantes após a confirmação da inscrição.

Atenção: logins criados fora da página do Desafio não serão aceitos para realização das atividades e contagem de pontos, ou seja, não é preciso realizar o “login gratuito” no site da FazGame.

Nota: estudantes que utilizarem celular/tablet para criar games deverão baixar o aplicativo FazGame na loja de aplicativos do respectivo dispositivo.

3.1 Publicação dos games narrativos

Para a atividade da Etapa ser concluída, o estudante deve publicar o game criado após concluir os requisitos exigidos na Etapa. Cada estudante pode publicar diferentes versões do game ao longo do processo de criação, mas, para cada Etapa do Desafio, **apenas a última versão publicada (dentro do prazo limite da Etapa) será considerada para avaliação.** Para detalhes de como publicar um game, acesse os tutoriais disponíveis no canal da FazGame no Youtube: Tutoriais FazGame - Playlist.

4. AVALIAÇÃO DAS ETAPAS CLASSIFICATÓRIA E NACIONAL

O Desafio FazGame é estruturado em rankings por categorias (5º ano, 6º-7º anos e 8º-9º anos) com base nos games publicados e avaliados, exigindo obrigatoriamente a realização de testes iniciais de leitura, escrita e letramento digital. O projeto demanda o preenchimento de questionários de avaliação e a realização de testes finais equivalentes por parte de todos os estudantes, incluindo os não classificados, ao término ou em caso de saída do Desafio.

Cada etapa formará um **Ranking de Criação de Jogos** por categoria (5° ano, 6°-7° anos e 8°-9° anos) considerando os jogos publicados e classificados em cada etapa. Os melhores jogos (posição mais acima do ranking) serão selecionados com base nas regras e critérios de avaliação de cada etapa.

4.1 Pontuação dos critérios de avaliação dos games narrativos publicados

Os games serão avaliados em duas categorias: Gamificação + Lógica + Criatividade e Tema + Texto. Na etapa nacional é esperada uma complexidade maior nos games.

Categoria 1: Gamificação + Lógica + Criatividade

a) Quantidade de Cenas
b) Quantidade de Personagens
c) Uso de Cenários Importados Variados
d) Uso de Objetos Importados Variados
e) Uso de Interações
f) Uso de pontuações
g) Lógica Geral
h) Criatividade
i) Lógica Não-Linear

Categoria 2: Tema + Texto

a) Limpeza Textual com a IA
b) Atendimento ao Tema
c) Ações de Fala
d) Narrativa e Escrita Elaborada

6. PREMIAÇÃO

Serão ofertados prêmios para estudantes e docentes nas duas Etapas do desafio: CLASSIFICATÓRIA (gift cards) e NACIONAL (notebooks, smartphone, kindles e bolsas de estudo de pós-graduação para professores). O Desafio também contará com prêmios adicionais ao seu final, pelo reconhecimento ao **engajamento** de docentes e gestores ao longo do Desafio e através do rastreamento do uso na plataforma pelos estudantes inscritos (kindles e bolsas de estudo de pós-graduação para professores).

Os premiados por etapa serão definidos com base no **Ranking de Criação de Jogos** da Etapa, formado a partir da avaliação dos games concorrentes na etapa e seleção dos melhores games considerando o quantitativo de premiados definido na tabela a seguir.

Esclarecimento em relação à participação no evento de premiação presencial

Para a participação no evento presencial, deverão ser assinadas a Autorização de Participação e a Autorização de Uso de Imagem e Som por docentes e estudantes maiores de idade, ou pelo responsável legal para estudantes menores de idade premiados na Etapa Nacional.

7. RESPONSABILIDADES

A FazGame oferece suporte pedagógico e tecnológico por meio de mentorias individuais e acesso a tutoriais e inclui vídeos passo a passo e atendimento personalizado por WhatsApp e e-mail mediante envio de detalhes, prints e vídeos do problema.

A empresa realiza o tratamento restrito de dados essenciais para o funcionamento do serviço e acesso à plataforma, em conformidade com a LGPD e boas práticas de segurança. Dúvidas sobre dados devem ser enviadas para administrativo@fazgame.com.br após a leitura dos Termos de Uso e da Política de Privacidade.

Cabe aos professores coletar e submeter dados no prazo, indicar um representante escolar, garantir infraestrutura local (dispositivos e internet), assegurar a autoria exclusiva dos estudantes (sem terceirização), manter disponibilidade durante a produção e publicar o game em conjunto com os alunos até a data limite.

Os estudantes devem manter interesse e compromisso com o cronograma, perseverar até a publicação final, comunicar dificuldades à equipe (com auxílio do professor, em mentorias ou por e-mail) e publicar o jogo com a autorização docente.

8. CASOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

a) Conteúdos e Materiais Proibidos: Uso de jogos ou materiais de comunicação (logotipos, redes sociais, camisetas, etc.) com apelo erótico, sexual, discriminatório, violento, alusivos a drogas ou que promovam marcas de empresas.
b) Direitos Autorais e Regras Técnicas do Jogo: Violação de direitos autorais em imagens, cenários ou arquivos audiovisuais; jogos sem transição clara entre cenas,

sem o recurso de "Fim de Jogo", ou com perguntas sem lógica; fuga do tema da categoria da Etapa; e uso de palavrões ou excesso de abreviações de internet na narrativa.

c) Impacto e Exceções: A desclassificação afeta apenas o estudante envolvido, permitindo que os demais alunos do professor continuem normalmente na competição. Casos extraordinários são avaliados individualmente e de forma transparente pela Equipe FazGame.

9. REQUISITOS TÉCNICOS INDICADOS

Para a participação no Desafio sugere-se que as escolas tenham, ao menos, um link internet de banda larga e seis computadores ou dispositivos móveis para uso pedagógico.

Seguem os requisitos técnicos recomendados para os equipamentos:

COMPUTADORES

- Acesso à internet (banda de 2Mb para cada computador)
- Sistema operacional: Windows Vista (ou posterior) ou Mac OS X 10.6 (ou posterior) ou Linux
- Navegador (Chrome, Firefox, Safari entre outros atualizados) – funciona melhor em navegadores 64bits
- Processador: 2.0 GHz
- Memória: 2 GB RAM
- Placa de vídeo: 128 MB, DirectX9, fabricada de 2010 em diante
- Disco rígido: 150 MB livres

DISPOSITIVOS ANDROID

a) Tablet:

- Android 7
- Ram 2 Gb
- Quad Core

b) Celular (recomendado) :

- Android 7 / iOS 12
- Ram 2 Gb