

Desafio FAZGAME 2026

REGULAMENTO

1. DESAFIO FAZGAME 2026 3
1.1 Apresentação 3
1.2 Organização do Desafio 3
1.2.1 Etapa ESCOLA 5
1.2.2 Etapa MUNICIPAL 6
1.2.3 Etapa NACIONAL 7
1.3 FazGame - empresa responsável pela execução do Desafio 8
2. OBJETIVOS GERAIS E COMPETÊNCIAS 9
2.1 Objetivos Gerais do Desafio 9
2.2 Competências 10
2.3 Metodologia 10
3. INSCRIÇÕES 11
3.1 Abertura das inscrições 11
3.2 Orientações para a inscrição 14
3.3 Como se inscrever 14
4. REALIZAÇÃO DO DESAFIO FAZGAME 2026 15
4.1 Cronograma de ações 15
4.2 Criação dos games narrativos 17
4.3 Acesso à plataforma de criação dos games narrativos 18
4.4 Uso da plataforma/editor de jogos para criação de games 19
4.5 Publicação dos games narrativos 19
5. REGRAS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DAS ETAPAS ESCOLA, MUNICIPAL e NACIONAL 20
5.1 Pontuação dos critérios de avaliação dos games narrativos publicados 21
5.2 Etapa ESCOLA - Regras e critérios de avaliação 21
5.3 Etapa MUNICIPAL - Regras e critérios de avaliação 27
5.4 Etapa NACIONAL - Regras e critérios de avaliação 32
5.5 Processo de Avaliação 39
5.5.1 Critérios de desempate 39
5.6 Engajamento ao final do Desafio 43
6. PREMIAÇÃO 45

7. RESPONSABILIDADES 47

7.1 Responsabilidades da FazGame 48

7.1.1 Suporte pedagógico e tecnológico 48

7.1.1.1 Publicação dos games 48

7.1.2 Segurança: LGPD 49

7.2 Responsabilidades Docentes 49

7.3 Responsabilidades Discentes 50

8. CASOS DE DESCLASSIFICAÇÃO 50

1. DESAFIO FAZGAME 2026

1.1 Apresentação

O Desafio FazGame 2026 ("Desafio") é uma iniciativa realizada pela FazGame, com o patrocínio das empresas SBM OffShore, Iconic, BTG Pactual, Sotreq, MRS Logística, Thales Brasil. O Desafio também é realizado pela Prefeitura do Município do Rio de Janeiro por meio da Lei do ISS-RJ e do Ministério da Cultura por meio da Lei Rouanet, e conta com o apoio do Instituto de Inteligência Artificial na Educação (IA.Edu), da Câmara Brasil-Israel e Comércio e Indústria do Rio de Janeiro, da Federação do Estado do Rio de Janeiro de Esportes Eletrônicos, do Media Lab da Universidade Federal Fluminense, do Laboratório de Responsabilidade Social e Sustentabilidade do Instituto de Economia da UFRJ e do Centro Universitário Fundação Santo André.

O Desafio FazGame 2026 é um projeto on-line e gratuito para que escolas, docentes e estudantes de 5º ao 9º ano de **escolas públicas brasileiras** se engajem na criação de games narrativos sobre temas diversos utilizando a plataforma FazGame para a melhoria da escrita com o auxílio da Inteligência Artificial. **As inscrições podem ser feitas entre 17/04/2026 e 29/05/2026.**

Para o público discente, o Desafio significa uma oportunidade de desenvolver os estudos e de traduzi-los em um game narrativo envolvente, que estimula o protagonismo criativo, otimiza a produção textual e amplia a exploração do universo digital.

Para o público docente, assume um caráter formativo, na medida em que oferece materiais e suporte de natureza pedagógica e tecnológica, contribuindo para reiterar o papel essencial desse público ao longo do processo educativo.

1.2 Organização do Desafio

O Desafio FazGame 2026 está dividido em três etapas denominadas: **ESCOLA**, **MUNICIPAL** e **NACIONAL**, que acontecerão no 1º e no 2º semestres de 2026. 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. Os critérios centrais de avaliação, como narração e criatividade, são mantidos, enquanto se

acrescentam elementos como estrutura não-linear e uso de recursos mais complexos do editor de jogos.

Cada etapa oferecerá prêmios a docentes e a estudantes responsáveis pela publicação dos melhores games na plataforma. Ao publicar o game, estudante e docente concorrem como dupla. Sendo assim, as premiações serão distribuídas da seguinte maneira: na Etapa ESCOLA, 9 (nove) docentes e estudantes premiados por escola (3 por categoria); na Etapa MUNICIPAL, a premiação é relacionada ao número estimado de estudantes participantes (tabela abaixo); e na Etapa NACIONAL 9 (nove) docentes e estudantes premiados (3 por categoria). Além disso, serão enviados kits de boas-vindas no início de cada etapa e kits de agradecimento ao final, contendo brindes para docentes e gestores na Etapa Escola, e para docentes, estudantes e gestores nas demais etapas.

Tabela 1 - Quantidade de premiados na Etapa MUNICIPAL

Município	**Estudantes participantes**	**Número de Premiados por categoria**	**Número Total de Premiados**
Rio de Janeiro - RJ	Mais de 2000	8	24
Duque de Caxias - RJ	501 a 2000	5	15
São Paulo - SP	Até 500	3	9
Osasco - SP	Até 500	3	9
Porto Real - RJ	Até 500	3	9
Mogi das Cruzes - SP	Até 500	3	9
Cubatão - SP	Até 500	3	9
Itaquaquecetuba - SP	Até 500	3	9
São Bernardo do Campo - SP	Até 500	3	9
Conselheiro Lafaiete - MG	Até 500	3	9

Nota 1: a participação no Desafio exige a realização obrigatória por parte dos estudantes dos testes de leitura e escrita disponibilizados na plataforma FazGame. Os testes iniciais constituem uma etapa diagnóstica da metodologia e são necessários para liberar o acesso às atividades de criação de games em cada categoria.

Nota 2: ao final da participação no Desafio ou no momento de eventual desclassificação, estudantes deverão realizar também os testes finais de leitura e escrita, pois a realização deste teste, inclusive por parte de estudantes desclassificados, tem como finalidade contribuir para a mensuração da evolução em leitura e escrita ao longo do projeto.

Todas as escolas, docentes e estudantes inscritos no Desafio continuam, com o suporte da Equipe FazGame, com acesso à plataforma e metodologia FazGame para aprendizagem da leitura, escrita e letramento digital ao longo de todo o ano letivo. É possível usar a plataforma com os diferentes materiais didáticos, envolvendo também outros possíveis projetos vinculados ao planejamento escolar.

Além da premiação destinada aos melhores games de cada Etapa, o Desafio também contará com prêmios adicionais ao final, como descrito no item 5.6 deste Regulamento. Esses prêmios reconhecerão o **engajamento** de docentes e gestores por meio da participação de estudantes nas atividades propostas ao longo do Desafio, além do envio de avaliações e realização dos testes inicial e final.

Serão concedidos **Kindles** e **Bolsas de Pós-Graduação** da Fundação Santo André (de acordo com o regulamento do Centro Universitário Fundação Santo André) para:

- **3 docentes** cujos estudantes apresentarem maior nível de engajamento;
- **3 gestores escolares** das escolas com maior engajamento geral.

  Nota: os prêmios serão concedidos para no máximo 1 (um) gestor por escola. Caso haja mais de um gestor cadastrado para a mesma escola, a mesma deverá indicar qual gestor será premiado.

1.2.1 Etapa ESCOLA

Tem como objetivo envolver diferentes docentes e estudantes de cada escola em uma competição online e gratuita para que criem games sobre o tema proposto pela

FazGame, de acordo com cada categoria: **5° ano - Vida na água; 6°-7° anos - Erradicação da pobreza; 8°-9° anos - Educação de qualidade**.

Os 3 (três) melhores games de cada escola são premiados na respectiva categoria (5° ano, 6°-7° anos ou 8°-9° anos) e os autores são classificados para a etapa seguinte, totalizando 9 (nove) estudantes e docentes por escola.

Nota 1: para terem os jogos avaliados nesta etapa, a escola precisa inscrever pelo menos 10 estudantes numa mesma categoria (5° ano, 6°-7° anos ou 8°-9° anos), com um ou mais docentes, não sendo obrigatório inscrever turmas em todas as categorias.

Nota 2: conforme explicitado no item 5, para liberar a participação nesta etapa, estudantes devem realizar os testes iniciais de leitura e escrita. Além disso, esta etapa inclui uma atividade Esquenta (opcional) para familiarização com a plataforma FazGame, propondo o primeiro contato com a criação de um game por meio de uma atividade de continuação de uma história inicial proposta pela FazGame.

1.2.2 Etapa MUNICIPAL

Tem como objetivo envolver docentes e estudantes de cada escola classificados na etapa anterior em uma segunda competição online e gratuita no município, para que criem games sobre um tema proposto para o respectivo município. A premiação é relacionada ao número estimado de estudantes participantes (Tabela 1 do item 1.2)

Nota 1: o número de estudantes classificados por município para a Etapa NACIONAL foi definido considerando a estimativa de inscrições previstas em cada localidade, podendo variar de acordo com a adesão registrada dentro do prazo estabelecido. No mínimo, serão classificados 3 representantes de cada categoria do município, desde que os games atendam aos critérios de avaliação.

Nota 2: a relação de municípios pode sofrer alterações desde que não tenham iniciado a etapa Escola.

Nota 3: os temas da Etapa MUNICIPAL específicos para cada município são definidos conforme a Tabela a seguir.

Tabela 2 - Temas abordados por cada município na Etapa Municipal

Municípios	Temas da Etapa Municipal
- Duque de Caxias; - Rio de Janeiro.	- **5º ano**: Inclusão Digital para Pessoas com Deficiência (PCDs); - **6º e 7º anos**: Redes sociais e perigos à saúde mental de crianças e adolescentes; - **8º e 9º anos**: Cyberbullying e segurança digital dos adolescentes.
- Mogi das Cruzes; - Porto Real; - São Paulo.	- **5º ano**: Planejamento governamental e cuidados das pessoas com o espaço público; - **6º e 7º anos**: Mudanças climáticas: o debate entre ciência e anticiência; - **8º e 9º anos**: Diálogos entre saberes indígenas e a construção de comunidades sustentáveis.

Nota: a distribuição dos temas por município se deu conforme critérios pedagógicos e organizacionais da FazGame, e considerando os municípios classificados para a Etapa Municipal divulgados durante a live de premiação da Etapa Escola realizada no dia 04/08.

1.2.3 Etapa NACIONAL

Tem como objetivo envolver docentes e estudantes de cada município, classificados na etapa anterior, na última etapa da competição online e gratuita, de abrangência nacional, para que criem games sobre o seguinte tema: **Eficiência energética**. Nessa última etapa, os 3 (três) melhores games de cada categoria (5° ano, 6°-7° anos e 8°-9° anos) serão premiados.

A seguir, apresenta-se um retrato dos marcos mais importantes da iniciativa, divididos por semestre.

Etapa ESCOLA - 1º Semestre

1. Lançamento do Desafio.
2. Inscrições.
3. Realização do teste inicial de leitura e escrita.
4. Realização da atividade Esquenta (opcional).

5. Abertura da Etapa ESCOLA.
6. Criação e publicação do game na Etapa ESCOLA.
7. Mentorias on-line, Live tecnológico-pedagógica e Suporte via Grupo no WhatsApp.
8. Avaliação e curadoria dos 9 (nove) melhores games por escola da Etapa ESCOLA.
9. Premiação dos 9 (nove) melhores games por escola e classificação para próxima etapa.
10. Realização do teste final de leitura e escrita e avaliação pelos desclassificados.

Etapa MUNICIPAL - 2º Semestre

11. Abertura da Etapa MUNICIPAL e confirmação de participação dos classificados.
12. Criação e publicação do game na Etapa MUNICIPAL.
13. Mentorias on-line, Live tecnológico-pedagógica e Suporte via Grupo no WhatsApp.
14. Avaliação e curadoria dos melhores games por município da Etapa MUNICIPAL.
15. Premiação dos melhores games por município e classificação para próxima etapa.
16. Realização do teste final de leitura e escrita e avaliação pelos desclassificados.

Etapa NACIONAL - 2º Semestre

17. Abertura da Etapa NACIONAL e confirmação de participação dos classificados.
18. Criação e publicação do game na Etapa NACIONAL.
19. Mentorias on-line, Live tecnológico-pedagógica e Suporte via Grupo no WhatsApp.
20. Realização do teste final de leitura e escrita.
21. Questionário de Avaliação do Desafio.
22. Avaliação e curadoria dos 9 (nove) melhores games da Etapa NACIONAL.
23. Premiação dos 9 (nove) melhores games da Etapa NACIONAL.
24. Evento presencial de premiação.

1.3 FazGame - empresa responsável pelo Desafio

A FazGame é uma EdTech, ou seja, uma organização que se empenha em criar conexões entre educação e tecnologia por meio de uma metodologia pedagógica com foco na aprendizagem, no incentivo à leitura e na melhoria da escrita com o auxílio da Inteligência Artificial. A metodologia coloca o estudante como protagonista do processo

de aprendizagem de leitura e escrita e, para tanto, estimula a autonomia, a criatividade e o raciocínio lógico.

A FazGame (https://www.fazgame.com.br) possui uma plataforma que ensina estudantes a criarem jogos digitais como ferramenta de contextualização de conhecimentos, permitindo a criação, o compartilhamento e a publicação de jogos em formato de novela visual. Chamados também de games narrativos, eles permitem a estudantes construir não só os elementos do próprio game, mas a narrativa que o envolve. O resultado é um game 100% autoral, pronto para ser compartilhado e jogado dentro da plataforma.

Todos os games são criados em ambiente digital adepto à Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD e seguem a política de privacidade da FazGame (www.fazgame.com.br/lgpd).

2. OBJETIVOS GERAIS E COMPETÊNCIAS

2.1 Objetivos Gerais do Desafio

Os objetivos gerais do Desafio estão ligados às contribuições que esta ação pretende trazer à educação:

- possibilitar a melhoria da aprendizagem da leitura e da escrita através da metodologia FazGame, de intervenções e de relatórios em tempo real com dados gerados por inteligência artificial;
- desenvolver a consciência da importância de temas diversos, fazendo com que esses temas sejam discutidos entre docentes e estudantes e estejam presentes em games narrativos criativos, no estilo de novela visual;
- favorecer a utilização de tecnologia para desenvolvimento da expressão escrita no contexto de produção de conhecimento;
- oportunizar a experiência prática dos participantes utilizando princípios do pensamento computacional;
- descobrir talentos, favorecendo o protagonismo juvenil.

2.2. Competências

Para que os objetivos do Desafio se concretizem, é necessário que sejam traduzidos em competências a serem desenvolvidas pelos estudantes. As competências descrevem os caminhos pelos quais a aprendizagem se processa e os propósitos a que se direciona, além de estar em estreito alinhamento às seguintes Competências Gerais da BNCC – Base Nacional Comum Curricular.

- Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular e defender ideias que perpassem os temas propostos no Desafio.
- Utilizar conhecimentos para entender e explicar a realidade.
- Recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a reflexão, a análise crítica e a criatividade, para formular e resolver problemas e criar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
- Utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica e ética nas práticas escolares para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
- Agir com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

2.3 Metodologia

A metodologia FazGame consiste em um processo que vai da leitura à escrita. A partir de um Guia Pedagógico proposto pela FazGame sobre determinado tema ou a partir do próprio material didático utilizado por docentes, estudantes leem um texto informativo, discutem tal texto, conversam sobre o tema e são convidados a problematizar questões relativas a ele. Depois disso, começam a fazer um roteiro, de modo que o texto informativo e as informações reunidas sobre ele possam ser transformados em uma narrativa na plataforma FazGame. Ao criar o game narrativo na plataforma, estudantes inserem personagens, cenários, objetos, diálogos e demais funcionalidades disponíveis na FazGame. É justamente este o momento em que exercitam a escrita e podem interagir

com a IA da FazGame, que, no lugar de apontar erros e dar a resposta, faz intervenções pedagógicas, a fim de possibilitar que estudantes reflitam sobre os erros cometidos e, assim, tentem corrigi-los.



Metodologia FazGame: Caminho da Leitura à Escrita em 7 etapas

3. INSCRIÇÕES

3.1 Abertura das inscrições

As escolas participantes de cada município indicado pelos patrocinadores receberão kits de boas-vindas contendo o convite para inscrição. Docentes realizarão o próprio cadastro na plataforma FazGame, acessando o QR Code presente no convite ou através do link www.fazgame.com.br/desafio-fazgame/primeiro-acesso/. Depois disso, podem inscrever turmas/estudantes de sua preferência dando busca pelos dados da escola no sistema.

Nota: para ter os jogos avaliados na primeira etapa, a **escola** precisa inscrever **pelo menos 10 estudantes numa mesma categoria** (5° ano, 6°-7° anos e 8°-9° anos), com um ou mais docentes, não sendo obrigatório inscrever turmas/estudantes em todas as categorias.

De forma resumida, a inscrição será realizada pelo seguinte passo a passo:

1. Docentes acessam página de confirmação pelo QR Code ou pelo link;
2. Informam CPF para realizar o primeiro acesso (caso não esteja cadastrado, o docente deve entrar em contato com administrativo@fazgame.com.br informando **nome completo**, **CPF** e **nome da escola** para solicitar a pré-inscrição);

   Nota: é possível que um docente se inscreva para representar mais de uma escola.
3. Confirmam a participação na página até o prazo estipulado, preenchendo com possíveis dados pendentes;

   Nota: caso o docente deseje participar representando mais de uma escola e alguma delas não aparecer no campo de cadastro, será necessário informar o diretor/equipe FazGame para fazer a vinculação dos dados no sistema.
4. Caso a confirmação da inscrição ocorra dentro do prazo e do limite de vagas de docentes (500 vagas), o docente seleciona os estudantes indicados para participação até o prazo estipulado, respeitando o mínimo de vagas para a escola;
   a. A substituição/remoção de estudantes indicados pode ser feita até a data **29/05/2026** no próprio site, na opção “Selecionar estudantes / Editar Seleção”
5. Caso a indicação dos estudantes ocorra dentro do prazo, será disponibilizada na página “Gerenciar Estudantes” a lista de logins para acesso dos estudantes.

Nota: após a inscrição na Etapa ESCOLA, docentes deverão confirmar a própria participação e a de seus estudantes nas demais etapas (Municipal e Nacional) caso sejam classificados.

As inscrições estarão abertas das 10h do dia 23 de março de 2026 até às 23h59 do dia 29 de maio de 2026.

As inscrições no Desafio são gratuitas e limitadas a 500 docentes. Cada município tem um limite de vagas próprio, conforme descrito na Tabela a seguir, podendo ser ampliado pela equipe FazGame de acordo com a demanda.

Tabela 3 - Vagas de docentes prevista para cada município

Município	Quantidade de docentes
Rio de Janeiro - RJ	150
Duque de Caxias - RJ	50
São Paulo - SP	50
Osasco - SP	12
Porto Real - RJ	12
Mogi das Cruzes - SP	12
Cubatão - SP	7
Itaquaquecetuba - SP	7
São Bernardo do Campo - SP	7
Conselheiro Lafaiete - MG	7

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

Docentes poderão inscrever estudantes de diferentes escolas 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.

Caso haja desistência de algum estudante, o docente pode remover/substituir a participação do estudante na opção “Selecionar estudantes / Editar seleção”. Caso o novo estudante não esteja listado na página, a inscrição deverá ser requerida pelo e-mail administrativo@fazgame.com.br, informando nome completo, nome da escola, código da turma, ano escolar e nome do estudante não encontrado.

Para atendimento personalizado na solução de eventuais problemas de natureza tecnológica, dúvidas e orientações em geral, enviar e-mail para: suporte@fazgame.com.br.

3.2 Orientações para as inscrições

Perfil elegível de docentes participantes:

- ser docente, no ano de 2026, de qualquer ano escolar aceito no Desafio (5º ao 9º ano);
- ser docente de escola da rede pública municipal/estadual;
- ser docente de qualquer área do conhecimento.

Perfil elegível de estudantes participantes:

- ser estudante, no ano de 2026, de qualquer ano escolar aceito no Desafio (5º ao 9º ano);
- estar matriculado em escola da rede pública municipal/estadual.

Nota: o projeto é direcionado às turmas do ensino regular, na faixa etária correspondente a cada ano escolar, considerando os objetivos pedagógicos, a metodologia proposta e a organização curricular específica prevista em sua estrutura. Dessa forma, **as turmas da Educação de Jovens e Adultos** não se enquadram no público-alvo desta edição.

Critérios de inscrição:

- docentes e estudantes terem o perfil elegível;
- a escola deve possuir espaço interno com infraestrutura para conexão à internet ou utilizar espaços externos com infraestrutura adequada à criação de games e à participação no desafio;
- as vagas são confirmadas por ordem de inscrição.

3.3 Como se inscrever

Para realizar a inscrição, o docente deve acessar a página de inscrição, pelo QR Code disponibilizado no convite enviado para a escola ou através do link www.fazgame.com.br/desafio-fazgame/primeiro-acesso/, e preencher todos os campos de coleta de dados pessoais e incluir **documento de identificação devidamente escaneados ou em foto com boa resolução**. Além disso, para formalizar a participação, o docente deve aceitar estar de acordo com o presente Regulamento e com os **termos de autorização de imagem e som**. Uma vez confirmada a inscrição do docente dentro do

prazo e do número de vagas previsto, ele mesmo deverá pesquisar na plataforma a(s) escola(s) e selecionar estudante(s) para participar, de modo a submeter tais inscrições. As inscrições de estudantes serão confirmadas de acordo com o prazo limite e o número de vagas por município.

Todo suporte à inscrição será dado pela equipe da FazGame por meio do e-mail administrativo@fazgame.com.br e/ou WhatsApp.

Nota: os **termos de autorização de imagem e som** dos estudantes selecionados serão solicitados, quando houver necessidade, durante o Desafio.

4. Realização do Desafio FazGame 2026

O Desafio FazGame 2026 é realizado ao longo de 09 meses, de março a dezembro de 2026. A iniciativa prevê a participação de especialistas pedagógicos da FazGame como mentores para docentes participantes e palestrantes convidados para os encontros on-line previstos neste Regulamento.

O projeto não prevê atividades presenciais além da premiação final e segue um cronograma de ações definido, podendo sofrer alterações ao longo do caminho. No entanto, a organização se dispõe a avisar sobre possíveis alterações com antecedência, de forma que não comprometa as tarefas a serem realizadas.

4.1 Cronograma de ações

Este item apresenta as etapas de realização do Desafio, bem como respectivas datas importantes.

ETAPA ESCOLA	DATAS
Pré-inscrição das escolas	09/03 a 14/05
Período de inscrição de docentes e estudantes	23/03 a 29/05
Realização obrigatória dos testes iniciais	até 10/07
Atividade Esquenta - opcional	até 30/06
Lançamento do Desafio	16/04

Live de Abertura da Etapa	19/05
Criação e publicação do game	19/05 a 14/07
Mentorias on-line	19/05 a 14/07
Live Tecnológico-pedagógica	02/06
Data limite da publicação do game	14/07
Avaliação dos games	15/07 a 27/07
Live de Premiação da Etapa	04/08
Testes finais e Questionário de Avaliação de estudantes desclassificados. Questionário de Avaliação de docentes desclassificados na etapa.	04/08 a 08/09

ETAPA MUNICIPAL	**DATAS**
Confirmação das classificações/inscrições	04/08
Live de Abertura da Etapa MUNICIPAL	06/08
Criação e publicação do game	06/08 a 09/09
Mentorias on-line	06/08 a 09/09
Live Tecnológico-pedagógica	18/08
Data limite da publicação do game	09/09
Avaliação dos games	10/09 a 14/09
Live de Premiação Etapa MUNICIPAL	16/09
Testes finais e Questionário de Avaliação de estudantes desclassificados. Questionário de Avaliação de docentes desclassificados na etapa.	17/09 a 30/10

ETAPA NACIONAL	**DATAS**
Confirmação das classificações/inscrições	16/09
Live de Abertura da Etapa NACIONAL	22/09

Criação do game	22/09 a 23/10
Mentorias on-line	23/09 a 23/10
Live Tecnológico-pedagógica	06/10
Data limite da publicação do game	23/10
Avaliação dos games	26/10 a 30/10
Live de Premiação Etapa NACIONAL	04/11
Testes finais e Questionário de Avaliação de estudantes participantes. Questionário de Avaliação de docentes participantes na etapa.	23/10 a 30/10
Evento presencial de premiação	19/11

4.2 Criação dos games narrativos

A criação dos games no Desafio deve ser orientada pelos Guias Pedagógicos relativos ao respectivo tema proposto para cada etapa e suas respectivas categorias. Para serem avaliados e para que a IA possa ser utilizada apropriadamente, os jogos devem ser escritos em português brasileiro. Estrangeirismos são permitidos na linguagem.

Nota: os games que estiverem fora do tema previsto para a categoria dos respectivos autores serão desclassificados.

Outros critérios de desclassificação:

- os games narrativos ou materiais criados pelos participantes como logotipo, conta em redes sociais, plano de fundo para webcam, confecção de camisetas, boné e adereço não podem conter imagens, textos ou qualquer tipo de informação com apelo erótico, sexual, discriminatório, violento ou que façam referência a qualquer tipo de droga lícita ou ilícita;
- o uso comprovado, no jogo, de recursos de imagem e audiovisual protegidos pela lei dos direitos autorais;
- não é permitido promover a marca de qualquer empresa, em qualquer um dos materiais produzidos. Essa prática desclassifica estudantes do Desafio.

Nota: deve-se ter atenção para o uso público de materiais de comunicação criados

por estudantes participantes, tais como: logotipo, conta em redes sociais, planos de fundo para webcam, confecção de camisetas, bonés e adereços.

Informações importantes:

Ressalta-se que os Guias deixam margem para que estudantes tenham autonomia no processo de criação dos games.

Encontros de produção entre docente e estudante (presenciais ou virtuais) devem ser definidos pelo próprio docente, de acordo com as possibilidades e condições da escola, na quantidade e frequência entendidas como adequadas para o desenvolvimento do game e atentando-se à data limite de publicação do game em cada etapa.

Nota: é recomendável que todas as ações para a criação do game narrativo tenham acompanhamento docente.

4.3 Acesso à plataforma de criação dos games narrativos

O game deve ser criado e publicado dentro da plataforma FazGame, por meio de login e senha fornecidos pela FazGame às pessoas participantes após a confirmação da inscrição.

Docentes devem realizar o próprio cadastro de login e senha na página do Desafio FazGame 2026 através do link: www.fazgame.com.br/desafio-fazgame/primeiro-acesso/. Uma vez confirmada a inscrição, será possível que docentes inscrevam estudantes. Apenas estudantes selecionados pelo docente terão acesso às páginas e às atividades do Desafio. Docentes terão acesso aos logins de estudantes inscritos na página do Desafio.

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.

Para cada etapa (Escola, Municipal e Nacional), será disponibilizada uma tarefa na página de acompanhamento do Desafio (www.fazgame.com.br/desafio-fazgame/dashboard) a ser realizada por estudantes. Na página da atividade, o estudante deverá seguir as orientações e clicar no botão "Realizar Atividade" para iniciar a criação do game. Caso a página da atividade seja acessada pelo computador, o estudante será redirecionado para o editor de jogos disponível no site. Caso a página seja acessada pelo celular/tablet, o estudante será redirecionado para o aplicativo FazGame contendo o editor de jogos. Em

ambos os casos, é criado um novo jogo vinculado à atividade como ponto de partida. Após essa ação, nos próximos acessos à página da atividade, será exibido o botão “Continuar Atividade”, redirecionando o estudante para o respectivo jogo criado no primeiro acesso à página da atividade.

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

4.4 Uso da plataforma/editor de jogos para criação de games

É no editor de jogos da plataforma FazGame que os games são criados. Nele, diversas funcionalidades podem ser utilizadas, tais como seleção ou inserção de cenários e objetos, seleção de personagens e criação de diálogos.

Os games podem ter uma configuração lógica menos ou mais complexa, utilizando funções como de trocas de cena, perguntas e conexões de ações como formas de inserir caminhos alternativos ou não-lineares (lógica e/ou), oferecendo decisões e múltiplas formas de execução do game. Cada etapa de criação conta com funcionalidades específicas exigidas para o game, explicitadas a partir do item 5. Demais funcionalidades podem ser usadas, mas não deixe de usar as funcionalidades indicadas.

Dica: os vídeos tutoriais com o passo a passo, em linguagem simples, de uso de todas as funcionalidades e estruturas lógicas da plataforma FazGame se encontram disponíveis **aqui**.

4.5 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. Dentro do próprio editor de jogos há um botão intitulado “Publicar jogo” para realizar essa ação. 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.

Recomenda-se fortemente que a publicação dos games não seja deixada para os últimos dias ou horas que antecedem a data limite de cada Etapa. Em razão do elevado

volume de acessos simultâneos que pode ocorrer na reta final dos prazos, a Plataforma FazGame poderá apresentar, eventualmente, instabilidades temporárias, lentidão ou outras dificuldades técnicas que possam afetar a publicação dos games.

Os participantes deverão, portanto, organizar-se para realizar a publicação dos games com antecedência suficiente em relação à data limite estabelecida para cada Etapa, de modo a reduzir os riscos decorrentes de eventual instabilidade, lentidão ou sobrecarga da Plataforma.

A FazGame não será responsável pela impossibilidade de publicação de game decorrente de tentativa de publicação realizada nos últimos dias ou horas que antecedam a data limite da respectiva Etapa, especialmente quando a impossibilidade decorrer de elevado volume de acessos simultâneos, instabilidade, lentidão ou sobrecarga da Plataforma, não sendo, nessa hipótese, assegurada a prorrogação do prazo ou a inclusão do game na avaliação da respectiva Etapa.

Nota: apenas os games publicados dentro do prazo estipulado para a respectiva etapa serão considerados para avaliação. Games que não forem publicados ou que forem publicados após o prazo definido não serão considerados para avaliação.

5. Regras e critérios de avaliação das Etapas ESCOLA, MUNICIPAL e NACIONAL

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 definidos a seguir.

Esclarecimentos

O **teste inicial de leitura e de escrita** são **atividades obrigatórias** a serem realizadas na plataforma FazGame para que a primeira Etapa do Desafio (Etapa ESCOLA) seja liberada.

O teste varia conforme a categoria em que estudantes se inserem: 5° ano, 6°-7° anos e 8°-9° anos. Nas três categorias, o teste de leitura consiste em 20 perguntas de múltipla escolha sobre textos breves multissemióticos. Já o teste de escrita demanda uma tarefa discursiva por parte dos estudantes, em que terão que reproduzir o início do texto proposto

e continuar a narrativa a partir dali. Tanto o início proposto quanto a especificação da tarefa discursiva variam de acordo com as categorias, com os seguintes requisitos mínimos:

- 5° ano: mínimo de **2 parágrafos e 130 palavras**;
- 6°-7° anos: mínimo de **3 parágrafos e 230 palavras**;
- 8°-9° anos: mínimo de **4 parágrafos e 330 palavras**.

Ao fim do Desafio (Etapa NACIONAL) ou ao primeiro momento de eliminação da competição, estudantes deverão, **obrigatoriamente**, realizar o **teste final de leitura e de escrita** e o **questionário de avaliação do Desafio**, e docentes deverão realizar a **questionário de avaliação do Desafio**.

O teste final consiste em um teste equivalente ao inicial, de acordo com a categoria, de modo a contribuir para a mensuração do desempenho de estudantes em interpretação a partir da participação no Desafio. Já o formulário de satisfação consiste em perguntas que permitem aos estudantes analisar as atividades propostas, atribuir uma nota à experiência e compartilhar críticas, sugestões ou comentários, contribuindo para que a equipe FazGame aprimore continuamente o processo do Desafio.

Nota: a realização do teste final, inclusive por estudantes desclassificados, tem como finalidade permitir a avaliação do impacto educacional da metodologia FazGame e contribuir para a mensuração da evolução em leitura e escrita ao longo do projeto.

5.1 Pontuação dos critérios de avaliação dos games narrativos publicados

Sendo de natureza quanti-qualitativa, a pontuação dos critérios de avaliação é dada por um sistema de pontuação em escala de valores numéricos para permitir cálculos (aspecto quantitativo) e apresentando a explicação do significado de cada número (aspecto qualitativo).

A escala utiliza valores de 1 a 4 e de 1 a 10-11 para representar o quanto cada critério foi cumprido no game, podendo haver variações dependendo do item avaliado.

5.2 Etapa ESCOLA - Regras e critérios de avaliação

Para liberar a criação do game, é **obrigatório** realizar os testes iniciais de leitura e escrita disponibilizados na plataforma. Além dos testes, também é disponibilizada a atividade Esquenta (opcional) caso os participantes desejem se familiarizar com a criação

de games antes de iniciar a competição. Apesar de opcional, é recomendado que todos os estudantes realizem a atividade Esquenta para produzirem melhores games ao longo da competição, além de garantir pontos para o ranking de participação no Desafio (detalhado na seção 5.6), que possibilitam ao respectivo docente e gestor que concorram a prêmios extra ao final do Desafio.

Os games narrativos publicados serão avaliados a partir das categorias a que pertencem e dos respectivos critérios de avaliação: **Gamificação + Lógica + Criatividade** e **Texto + Tema.**

Nota: para terem os jogos avaliados numa categoria desta etapa, a escola precisa inscrever pelo menos 10 estudantes nessa categoria (5° ano, 6°-7° anos ou 8°-9° anos), com um ou mais docentes, não sendo obrigatório inscrever turmas/estudantes em todas as categorias.

CATEGORIA 1: Gamificação + Lógica + Criatividade

Essa categoria tem como objetivo avaliar não apenas a estrutura técnica da produção, mas principalmente a capacidade de organização do pensamento lógico, a coerência narrativa e o uso criativo dos recursos disponíveis.

Os valores avaliados vão de 1 a 4 para os itens que valorizam tanto a complexidade estrutural quanto a qualidade conceitual do projeto. Com exceção dos itens 5 e 6, que apresentam pontuação diferenciada (1 a 10).

A seguir são detalhados os critérios avaliados nesta categoria.

1. Quantidade de Cenas

Avalia a complexidade e a extensão da trajetória narrativa através do volume de cenas criadas.

- Mínimo de 2 cenas: 1 ponto
- Até 3 cenas: 2 pontos
- Entre 4 e 6 cenas: 3 pontos
- Mais de 6 cenas: 4 pontos

2. Quantidade de Personagens

Verifica a diversidade de figuras integradas à história.

- De 1 a 2 personagens: 1 ponto
- 3 personagens: 2 pontos
- Entre 4 e 6 personagens: 3 pontos
- Mais de 6 personagens: 4 pontos

3. Uso de Cenários Existentes Variados

Pontua a capacidade do autor em utilizar diferentes ambientes para enriquecer o contexto visual da obra por meio do catálogo de cenários disponibilizado na plataforma.

- Apenas o cenário padrão: 1 ponto
- Até 3 cenários variados: 2 pontos
- Entre 4 e 7 cenários variados: 3 pontos
- Mais de 7 cenários variados: 4 pontos

4. Uso de Objetos Existentes Variados

Mede o nível de detalhamento proporcionado pela variedade de elementos incluídos no cenário por meio do catálogo de objetos disponibilizado na plataforma.

- Sem objetos: 1 ponto
- Até 3 objetos variados: 2 pontos
- Entre 4 e 7 objetos variados: 3 pontos
- Mais de 7 objetos variados: 4 pontos

5. Lógica Geral

Verifica a consistência da estrutura início-meio-fim, a presença de conflitos trabalhados e a coerência da trama do começo ao fim.

São avaliados os critérios:

i. estrutura início-meio-fim distribuída em cenas
ii. 1 ou 2 personagens com relevância na história/trajetória definida
iii. pelo menos um conflito com apresentação da resolução do conflito

iv. pelo menos 1 final

v. lógica coerente do começo ao fim

vi. mínimo 2 cenas

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios: 1 ponto
- Atendeu pelo menos 4 critérios: 5 pontos
- Atendeu todos os critérios: 8 pontos
- Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos

Nota: o game será desclassificado caso apresente cenas sem um fim explícito ou sem transição para cenas seguintes.

6. Criatividade

Avalia a harmonia visual dos elementos e a capacidade da narrativa de despertar curiosidade e engajamento no jogador.

São avaliados os seguintes critérios:

i. objetos e cenários coerentes/proporcionais à narrativa;

ii. uso de diferentes personagens interessantes e coerentes/proporcionais à narrativa;

iii. provoque curiosidade/interesse no jogador.

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios: 1 ponto
- Atendeu pelo menos 2 critérios: 5 pontos
- Atendeu todos os critérios: 8 pontos
- Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos

Dica: olhar os personagens, objetos e cenários disponíveis para incluir opções variadas e enriquecer a apresentação de elementos coerentes com a narrativa, contextualizando ao máximo a história. Utilizar a opção de redimensionar objeto para ajustá-lo ao tamanho desejado e garantir proporcionalidade com o cenário.

CATEGORIA 2: Texto + Tema

Categoria que avalia a qualidade da produção escrita, considerando critérios de correção linguística (limpeza textual com a IA), aderência ao tema proposto e nível de elaboração da escrita.

Os valores avaliados vão de 1 a 10 pontos. Com exceção do item 3, que apresenta pontuação diferenciada (1 a 11). A seguir são detalhados os critérios avaliados nesta categoria.

1. Limpeza textual com a IA

Analisa o rigor da revisão para garantir um texto fluido, livre de marcas evidentes de erro ou inadequações linguísticas.

São avaliados os seguintes critérios:

i. ausência de erros de concordância verbal e nominal;

ii. dos erros de pontuação identificados, no máximo 20% não foram corrigidos ao publicar o game.

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios de revisão e apresenta problemas evidentes, ou jogo não possui ações de fala: 1 ponto
- Atendeu 1 dos critérios: 5 pontos
- Atendeu a todos os critérios: 10 pontos

Dica: ao longo da criação do jogo, reservar um tempo para corrigir possíveis erros apontados pela IA da FazGame no centralizador de correções.

2. Atendimento ao Tema

Avalia a aderência e profundidade da abordagem em relação ao tema proposto para o desafio.

- Tangenciamento (afasta-se do tema central): 1 ponto
- Abordagem superficial: 5 pontos
- Desenvolvimento dentro do tema proposto: 8 pontos
- Vai além do esperado, ampliando reflexões ou conexões: 10 pontos

Nota: o game será desclassificado caso o tema não seja o referente à categoria a que pertence o estudante autor do game.

3. Ações de Fala

Analisa a aplicação de recursos disponíveis na plataforma, como diálogos, pensamentos e perguntas para conduzir a narrativa e a decisão do jogador.

- Sem textos: 1 ponto
- Uso de recursos distintos: 2 pontos para cada tipo utilizado (até 4 tipos – Mensagem Geral, Pensamento, Diálogo, Fim de Jogo). Máximo 8 pontos
- Uso de Pergunta: 3 pontos (cumulativo com o item acima)

Nota: o game será desclassificado caso não seja usado o recurso de Fim de Jogo ou caso o recurso de Pergunta contenha respostas sem continuidade lógica.

4. Narrativa e Escrita Elaborada

Examina o domínio do vocabulário, a coesão textual e o uso de termos variados e pertinentes ao tema proposto

São avaliados os seguintes critérios:

i. domínio da escrita e palavras complexas;
ii. uso variado de palavras relacionadas ao tema;
iii. narrativa coesa do início ao fim.

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios: 1 ponto
- Atendeu pelo menos 2 critérios: 5 pontos
- Atendeu todos os critérios: 8 pontos
- Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos

Nota: o game será desclassificado caso sejam utilizados palavrões ou a narrativa seja em sua maioria escrita com abreviações típicas da Internet.

Dica: algumas maneiras de utilizar os recursos disponíveis são:

- Mensagem geral: usada para caracterizar o narrador da história, definir marcações de tempo (ex: “Na manhã seguinte,...”) e lugar (ex: “Chegando à escola,...”);
- Pensamento: usado para caracterizar quando a personagem reflete sobre algo (ex: “Será que eu fiz a coisa certa?”);
- Diálogo: usado para representar uma conversa entre as personagens;
- Pergunta: usada para atribuir uma decisão ao jogador, podendo alterar o rumo da história dependendo da resposta escolhida (ex: “Vamos por qual caminho?”, “Pela escada!” / “Pelo elevador!”);
- Fim de jogo: usado para determinar um final para a história, geralmente com um desfecho sobre o que foi vivenciado pelas personagens (ex: “No fim, todos sabiam que tinham feito a coisa certa ao ajudar o amigo e voltaram para casa felizes!”).

5.3 Etapa MUNICIPAL - Regras e critérios de avaliação

Devido ao aumento de complexidade do game proposto para esta etapa, alguns critérios de avaliação são modificados e são adicionados novos critérios. Na categoria 1, os itens 3 (Uso de Cenários) e 4 (Uso de Objetos) passam a verificar o uso de cenários e objetos **importados**; é incluído um novo item de **Uso de Interações**, e os itens 6 (Lógica Geral) e 7 (Criatividade) apresentam inclusão de critérios avaliados. Na categoria 2, os itens 1 (Limpeza textual com a IA) e 4 (Narrativa e Escrita Elaborada) apresentam modificações na lista de critérios avaliados.

Todas as novidades estão destacadas em negrito no texto.

CATEGORIA 1: Gamificação + Lógica + Criatividade

Avalia não apenas a estrutura técnica da produção, mas principalmente a capacidade de organização do pensamento lógico, a coerência narrativa e o uso criativo dos recursos disponíveis.

Os valores avaliados vão de 1 a 4 para os itens que valorizam tanto a complexidade estrutural quanto a qualidade conceitual do projeto. Com exceção do item 5, com valores de 1 a 6, e dos itens 6 e 7, com valores de 1 a 10.

A seguir são detalhados os critérios avaliados nesta categoria.

1. Quantidade de Cenas

Avalia a complexidade e a extensão da trajetória narrativa através do volume de cenas criadas.

- Mínimo de 2 cenas: 1 ponto
- Até 3 cenas: 2 pontos
- Entre 4 e 6 cenas: 3 pontos
- Mais de 6 cenas: 4 pontos

2. Quantidade de Personagens

Verifica a diversidade de figuras integradas à história.

- De 1 a 2 personagens: 1 ponto
- 3 personagens: 2 pontos
- Entre 4 e 6 personagens: 3 pontos
- Mais de 6 personagens: 4 pontos

3. Uso de Cenários Importados Variados

Pontua a capacidade do autor em utilizar diferentes ambientes para enriquecer o contexto visual da obra por meio da importação de imagens como cenários no game.

- Sem cenários importados: 1 ponto
- Até 3 cenários importados variados: 2 pontos
- Entre 4 e 7 cenários importados variados: 3 pontos
- Mais de 7 cenários importados variados: 4 pontos

Nota: o game será desclassificado caso apresente recursos de imagem protegidos pela lei dos direitos autorais.

4. Uso de Objetos Importados Variados

Mede o nível de detalhamento proporcionado pela variedade de elementos incluídos no cenário por meio da importação de imagens como objetos no game.

- Sem objetos importados: 1 ponto
- Até 3 objetos importados variados: 2 pontos

- Entre 4 e 7 objetos importados variados: 3 pontos
- Mais de 7 objetos importados variados: 4 pontos

Nota: o game será desclassificado caso apresente recursos de imagem protegidos pela lei dos direitos autorais.

5. Uso de Interações

Avalia a presença de interações no game, considerando ações de seleção de personagens e de objetos que permitam ao jogador interagir com a cena e avançar na narrativa.

- Sem interações: 1 ponto
- Selecionar personagem/objeto: 3 pontos para cada tipo de interação usado (personagem e objeto). Máximo 6 pontos

6. Lógica Geral

Verifica a consistência da estrutura início-meio-fim, a presença de conflitos resolvidos e a coerência da trama do começo ao fim.

São avaliados os seguintes critérios:

i. estrutura início-meio-fim distribuída em mais de uma cena por parte;
ii. pelo menos um conflito com apresentação da resolução do conflito;
iii. pelo menos 1 final;
iv. lógica coerente do começo ao fim
v. 2 ou 3 personagens com relevância na história/trajetória definida;
vi. ter interação clicável (personagem/objeto) com coerência e importação de cenário/objeto coerentes com a narrativa;
vii. perguntas não podem ser em formato de quiz/"veja o que você aprendeu", mas sim integradas à narrativa;
viii. mínimo 2 cenas por cada parte da narrativa.

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios: 1 ponto
- Atendeu pelo menos 5 critérios: 5 pontos

- Atendeu todos os critérios: 8 pontos
- Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos

Nota: o game será desclassificado caso apresente cenas sem um fim explícito ou sem transição para cenas seguintes.

7. Criatividade

Avalia a harmonia visual dos elementos e a capacidade da narrativa de despertar curiosidade e engajamento no jogador.

São avaliados os seguintes critérios:

i. objetos e cenários importados coerentes/proporcionais para a narrativa;
ii. uso de diferentes personagens interessantes e coerentes/proporcionais com a narrativa;
iii. curiosidade/interesse provocado no jogador;
iv. uso de objetos e de cenários importados, usados de forma inusitada e interessante;
v. uso de perguntas de forma interessante e integrada à narrativa.

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios: 1 ponto
- Atendeu pelo menos 3 critérios: 5 pontos
- Atendeu todos os critérios: 8 pontos
- Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos

CATEGORIA 2: Texto + Tema

Categoria que avalia a qualidade da produção escrita, considerando critérios de correção linguística, aderência ao tema proposto e nível de elaboração da escrita.

Os valores avaliados vão de 1 a 10 pontos. Com exceção do item 3, que apresenta pontuação diferenciada (1 a 11). A seguir são detalhados os critérios avaliados nesta categoria.

1. **Limpeza textual com a IA**

Analisa o rigor da revisão para garantir um texto fluido, livre de marcas evidentes de erro ou inadequações linguísticas.

São avaliados os seguintes critérios:

i. não são encontrados erros de concordância verbal e nominal;

ii. **dos erros de ortografia, pontuação e letra maiúscula identificados, no máximo 20% não foram corrigidos ao publicar o game.**

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios de revisão e apresenta problemas evidentes, ou jogo não possui ações de fala: 1 ponto
- Atendeu 1 dos critérios: 5 pontos
- Atendeu a todos os critérios: 10 pontos

Dica: ao longo da criação do game, reservar um tempo para corrigir possíveis erros apontados pela IA da FazGame no centralizador de correções.

2. Atendimento ao Tema

Avalia a aderência e profundidade da abordagem em relação ao tema proposto para o desafio.

- Tangenciamento (afasta-se do tema central): 1 ponto
- Abordagem superficial: 5 pontos
- Desenvolvimento dentro do tema proposto: 8 pontos
- Vai além do esperado, ampliando reflexões ou conexões: 10 pontos

Nota: o game será desclassificado caso o tema não seja o referente à categoria a que pertence o estudante autor do game.

3. Ações de Fala

Analisa a aplicação de recursos disponíveis na plataforma, como diálogos, pensamentos e perguntas para conduzir a narrativa e a decisão do jogador.

- Sem textos: 1 ponto
- Uso de recursos distintos: 2 pontos para cada tipo utilizado (até 4 tipos – Mensagem Geral, Pensamento, Diálogo, Fim de Jogo). Máximo 8 pontos
- Uso de pergunta: 3 pontos (cumulativo com o item acima)

Nota: o game será desclassificado caso não seja usado o recurso de Fim de Jogo ou caso o recurso de Pergunta contenha respostas sem continuidade lógica.

4. Narrativa e Escrita Elaborada

Examina o domínio do vocabulário, a coesão textual e o uso de termos variados e pertinentes ao tema proposto.

São avaliados os seguintes critérios:

i. domínio da escrita e palavras complexas;
ii. uso variado de palavras relacionadas ao tema;
iii. narrativa coesa do início ao fim;
iv. frases com estrutura bem formulada;
v. tema diluído na narrativa através dos diálogos das personagens.

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios: 1 ponto
- Atendeu pelo menos 3 critérios: 5 pontos
- Atendeu todos os critérios: 8 pontos
- Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos

Nota: o game será desclassificado caso sejam utilizados palavrões ou a narrativa seja em sua maioria escrita com abreviações típicas da Internet.

Esclarecimento sobre a próxima etapa

A classificação de estudantes para a etapa **NACIONAL** será limitada ao número de vagas do município a que pertencem.

5.4 Etapa NACIONAL - Regras e critérios de avaliação

Esta é a última etapa do Desafio. Devido ao aumento de complexidade do game proposto para esta etapa, alguns critérios de avaliação são modificados e são adicionados novos critérios. Na categoria 1, são incluídos dois novos itens (**Uso de Pontuação** e **Lógica Não-Linear**) e os itens 7 (Lógica Geral) e 8 (Criatividade) apresentam inclusão de critérios avaliados. Na categoria 2, os itens 1 (Limpeza textual com a IA) e 4 (Narrativa e Escrita Elaborada) apresentam modificações na lista de critérios avaliados.

Todas as novidades estão destacadas em negrito no texto.

CATEGORIA 1: Gamificação + Lógica + Criatividade

Avalia não apenas a estrutura técnica da produção, mas principalmente a capacidade de organização do pensamento lógico, a coerência narrativa e o uso criativo dos recursos disponíveis.

Os valores avaliados vão de 1 a 4 para os itens que valorizam tanto a complexidade estrutural quanto a qualidade conceitual do projeto. Com exceção do critério 5, com valores de 1 a 6, do critério 6, com valores 1 ou 3, e dos critérios 7, 8 e 9, com valores de 1 a 10.

A seguir são detalhados os critérios avaliados nesta categoria.

1. Quantidade de Cenas

Avalia a complexidade e a extensão da trajetória narrativa através do volume de cenas criadas.

- Mínimo de 2 cenas: 1 ponto
- Até 3 cenas: 2 pontos
- Entre 4 e 6 cenas: 3 pontos
- Mais de 6 cenas: 4 pontos

2. Quantidade de Personagens

Verifica a diversidade de figuras integradas à história.

- De 1 a 2 personagens: 1 ponto
- 3 personagens: 2 pontos
- Entre 4 e 6 personagens: 3 pontos
- Mais de 6 personagens: 4 pontos

3. Uso de Cenários Importados Variados

Pontua a capacidade do autor em utilizar diferentes ambientes para enriquecer o contexto visual da obra por meio da importação de imagens como cenários no game.

- Sem cenários importados: 1 ponto
- Até 3 cenários importados variados: 2 pontos
- Entre 4 e 7 cenários importados variados: 3 pontos

- Mais de 7 cenários importados variados: 4 pontos

Nota: o game será desclassificado caso apresente recursos de imagem protegidos pela lei dos direitos autorais.

4. Uso de Objetos Importados Variados

Avalia o nível de detalhamento proporcionado pela variedade de elementos incluídos no cenário por meio da importação de imagens como objetos no game.

- Sem objetos importados: 1 ponto
- Até 3 objetos importados variados: 2 pontos
- Entre 4 e 7 objetos importados variados: 3 pontos
- Mais de 7 objetos importados variados: 4 pontos

Nota: o game será desclassificado caso apresente recursos de imagem protegidos pela lei dos direitos autorais.

5. Uso de Interações

Avalia a presença de interações no game, considerando ações de seleção de personagens e de objetos que permitam ao jogador interagir com a cena e avançar na narrativa.

- Sem interações: 1 ponto
- Selecionar personagem/objeto: 3 pontos para cada tipo de interação usada (personagem e objeto). Máximo 6 pontos

6. Uso de Pontuações

Avalia o uso do recurso de pontuação, recebida no cumprimento de determinadas ações ou respostas ao jogar o game.

- Sem pontuações: 1 ponto
- Uso de pontuação: 3 pontos

7. Lógica Geral

Verifica a consistência da estrutura início-meio-fim, a presença de conflitos resolvidos e a coerência da trama do começo ao fim.

São avaliados os seguintes critérios:

i. estrutura início-meio-fim distribuída em mais de uma cena por parte;

ii. lógica coerente do começo ao fim;

iii. pelo menos um conflito, **com pelo menos 2 resoluções;**

iv. pelo menos 2 finais;

v. perguntas não podem ser em formato de quiz/"veja o que você aprendeu", mas sim integradas à narrativa;

vi. ter interação clicável (personagem/objeto) com coerência e importação de cenário/objeto coerentes com a narrativa;

vii. 3 ou 4 personagens com relevância na história/trajetória definida;

viii. mínimo de 3 cenas por cada parte da narrativa;

ix. a "explicação" sobre o tema/o desenvolvimento do tema tem que estar diluída na narrativa, usando as funcionalidades da FazGame, e não vir como uma explicação direta.

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios - 1 ponto
- Atendeu pelo menos 6 critérios - 5 pontos
- Atendeu todos os critérios - 8 pontos
- Atendeu acima do plenamente esperado - 10 pontos

Nota: o game será desclassificado caso apresente cenas sem um fim explícito ou sem transição para cenas seguintes.

8. Criatividade

Avalia a harmonia visual dos elementos e a capacidade da narrativa de despertar curiosidade e engajamento no jogador.

São avaliados os seguintes critérios:

i. objetos e cenários importados coerentes/proporcionais para a narrativa;

ii. uso de diferentes personagens interessantes e coerentes/proporcionais com a narrativa;
iii. curiosidade/interesse provocado no jogador;
iv. uso de objetos e de cenários importados, usados de forma inusitada e interessante;
v. uso de perguntas de forma interessante e integrada à narrativa;
vi. uso de objetos associados à ação de ganhar/usar objeto de forma coerente e interessante;
vii. cenários/personagens autorais, coerentes (desenhos, por exemplo);
viii. uso interessante/coerente das pontuações.

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios: 1 ponto
- Atendeu pelo menos 5 critérios: 5 pontos
- Atendeu todos os critérios: 8 pontos
- Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos

9. Lógica Não-Linear

Avalia se o jogador pode seguir diferentes caminhos e tomar decisões que alteram o desenvolvimento da história ou das ações. O game não acontece sempre na mesma ordem, permitindo múltiplas experiências e finais.

- Sem caminhos alternativos: 1 ponto
- Caminhos alternativos incompletos, não totalmente desenvolvidos e coerentes: 5 pontos
- Caminhos alternativos completos, desenvolvidos e coerentes, não só com “fim de jogo” (as possibilidades de caminhos criam uma nova jogabilidade): 8 pontos
- Caminhos alternativos criam jogabilidade acima do plenamente esperado: 10 pontos.

CATEGORIA 2: Texto + Tema

Categoria que avalia a qualidade da produção escrita, considerando critérios de correção linguística, aderência ao tema proposto e nível de elaboração da escrita.

Os valores avaliados vão de 1 a 10 pontos. Com exceção do item 3, que apresenta pontuação diferenciada (1 a 11). A seguir são detalhados os critérios avaliados nesta categoria.

1. Limpeza textual com a IA

Analisa o rigor da revisão para garantir um texto fluido, livre de marcas evidentes de erro ou inadequações linguísticas.

São avaliados os seguintes critérios:

i. não são encontrados erros de concordância verbal e nominal;

ii. dos erros de ortografia, pontuação e letra maiúscula identificados, **no máximo 10%** não foram corrigidos ao publicar o game

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios de revisão e apresenta problemas evidentes, ou jogo não possui ações de fala: 1 ponto
- Atendeu 1 dos critérios: 5 pontos
- Atendeu a todos os critérios: 10 pontos

Dica: ao longo da criação do game, reservar um tempo para corrigir possíveis erros apontados pela IA da FazGame no centralizador de correções.

2. Atendimento ao Tema

Avalia a aderência e profundidade da abordagem em relação ao tema proposto para o desafio.

- Tangenciamento (afasta-se do tema central): 1 ponto
- Abordagem superficial: 5 pontos
- Desenvolvimento dentro do tema proposto: 8 pontos
- Vai além do esperado, ampliando reflexões ou conexões: 10 pontos

Nota: o game será desclassificado caso o tema não seja o referente à categoria a que pertence o estudante autor do game.

3. Ações de Fala

Analisa a aplicação de recursos disponíveis na plataforma, como diálogos, pensamentos e perguntas para conduzir a narrativa e a decisão do jogador.

- Sem textos: 1 ponto
- Uso de recursos distintos: 2 pontos para cada tipo utilizado (até 4 tipos – Mensagem Geral, Pensamento, Diálogo, Fim de Jogo). Máximo 8 pontos
- Inclusão de pergunta: 3 pontos (cumulativo com o item acima)

Nota: o game será desclassificado caso não seja usado o recurso de Fim de Jogo ou caso o recurso de Pergunta contenha respostas sem continuidade lógica.

4. Narrativa e Escrita Elaborada

Examina o domínio do vocabulário, a coesão textual e o uso de termos variados e pertinentes ao tema proposto.

São avaliados os seguintes critérios:

i. domínio da escrita e palavras complexas;
ii. uso variado de palavras relacionadas ao tema;
iii. frases com estrutura bem formulada;
iv. narrativa coesa do início ao fim;
v. “explicação” sobre o tema/o desenvolvimento do tema tem que estar diluída na narrativa, usando as funcionalidades da FazGame, e não vir como uma explicação direta;
vi. profundidade/problematização do tema;
vii. itens/ideias sobre o tema além dos presentes no Guia Pedagógico, que combinam com o tema do game;
viii. ideias sobre o tema além do conhecimento mais básico.

A pontuação será atribuída da seguinte forma:

- Não atendeu aos critérios: 1 ponto
- Atendeu pelo menos 5 critérios: 5 pontos
- Atendeu todos os critérios: 8 pontos
- Atendeu acima do plenamente esperado: 10 pontos

Nota: o game será desclassificado caso sejam utilizados palavrões ou a narrativa seja em sua maioria escrita com abreviações típicas da Internet.

5.5 Processo de Avaliação

A avaliação de todos os games publicados e não desclassificados (critérios de desclassificação no item 8 e 9) será feita por uma banca de jurados composta por especialistas da FazGame, podendo contar com a participação de jurados externos. Esta comissão aferirá uma pontuação para cada critério das 2 Categorias descritas nos itens 5.2 a 5.4.

As três tabelas a seguir apresentam todos os itens a serem avaliados nas três categorias e nas três etapas.

Nota: ao final de cada etapa, os resultados constarão em uma planilha com o total de pontos obtido por game.

5.5.1 Critérios de desempate

Em caso de empate, o desempate será feito progressivamente pelos seguintes critérios: Lógica geral da narrativa; Criatividade; Uso de ações/funções de fala, Limpeza textual com a IA e Total de palavras.

Tabela de Pontuação da Etapa ESCOLA

Categoria	Item de Avaliação	Descrição	Pontuação Mínima	Pontuação Máxima
1. Gamificação + Lógica + Criatividade 6 itens	Quantidade de cenas	Valora a complexidade e a extensão da trajetória narrativa através do volume de cenas criadas.	1	4
	Quantidade de personagens	Avalia a diversidade de figuras integradas à história, considerando estrutura técnica e qualidade conceitual.	1	4
	Cenários existentes variados	Pontua a capacidade do autor em utilizar diferentes ambientes para enriquecer o contexto visual.	1	4
	Objetos existentes variados	Mede o nível de detalhamento e a interação visual proporcionada pela variedade de itens.	1	4
	Lógica geral	Verifica a consistência da estrutura início-meio-fim e a coerência da trama do começo ao fim.	1	10
	Criatividade	Avalia a harmonia visual dos elementos e a capacidade da narrativa de despertar interesse no jogador.	1	10
SUBTOTAL Categoria 1			**6**	**36**
2. Texto +Tema 4 itens	Limpeza textual com a IA	Analisa o rigor da revisão para garantir um texto fluido, livre de marcas evidentes de erro.	1	10
	Atendimento ao tema	Avalia a aderência e profundidade da abordagem em relação ao tema proposto.	1	10
	Ações de fala	Analisa a aplicação de recursos como diálogos, pensamentos e perguntas.	1	11
	Narrativa e escrita elaborada	Examina o domínio do vocabulário, a coesão textual e o uso de termos pertinentes ao tema.	1	10
SUBTOTAL Categoria 2			**4**	**41**
TOTAL			**10**	**77**

Tabela de Pontuação da Etapa MUNICIPAL

Categoria	Item de Avaliação	Descrição	Pontuação Mínima	Pontuação Máxima
1. Gamificação + Lógica + Criatividade 7 itens	Quantidade de cenas	Valora a complexidade e a extensão da trajetória narrativa através do volume de cenas criadas.	1	4
	Quantidade de personagens	Avalia a diversidade de figuras integradas à história, considerando estrutura técnica e qualidade conceitual.	1	4
	Uso de Cenários **importados** variados	Pontua a capacidade do autor em utilizar diferentes ambientes para enriquecer o contexto visual.	1	4
	Uso de Objetos **importados** variados	Mede o nível de detalhamento e a interação visual proporcionada pela variedade de itens.	1	4
	Uso de Interações	Avalia se o game utiliza interações entre personagens e objetos para permitir ações e avanços na narrativa.	1	6
	Lógica geral	Verifica a consistência da estrutura início-meio-fim e a coerência da trama do começo ao fim.	1	10
	Criatividade	Avalia a harmonia visual dos elementos e a capacidade da narrativa de despertar interesse no jogador.	1	10
SUBTOTAL Categoria 1			**7**	**42**
2. Tema + Texto 4 itens	**Limpeza textual com a IA**	Analisa o rigor da revisão para garantir um texto fluido, livre de marcas evidentes de erro.	1	10
	Atendimento ao tema	Avalia a aderência e profundidade da abordagem em relação ao tema proposto.	1	10
	Ações de fala	Analisa a aplicação de recursos como diálogos, pensamentos e perguntas.	1	11
	Narrativa e escrita elaborada	Examina o domínio do vocabulário, a coesão textual e o uso de termos pertinentes ao tema.	1	10
SUBTOTAL Categoria 2			**4**	**41**
TOTAL			**11**	**83**

Tabela de Pontuação da Etapa NACIONAL

Categoria	Item de Avaliação	Descrição	Pontuação Mínima	Pontuação Máxima
1. Gamificação + Lógica + Criatividade 9 itens	Quantidade de cenas	Valora a complexidade e a extensão da trajetória narrativa através do volume de cenas criadas.	1	4
	Quantidade de personagens	Avalia a diversidade de figuras integradas à história, considerando estrutura técnica e qualidade conceitual.	1	4
	Uso de Cenários importados variados	Pontua a capacidade do autor em utilizar diferentes ambientes para enriquecer o contexto visual.	1	4
	Uso de Objetos importados variados	Mede o nível de detalhamento e a interação visual proporcionada pela variedade de itens.	1	4
	Uso de Interações	Avalia se o game utiliza interações entre personagens e objetos para permitir ações e avanços na narrativa.	1	6
	Uso de Pontuações	Avalia o uso do recurso de pontuação, recebida no cumprimento de determinadas ações ou respostas.	1	3
	Lógica geral	Verifica a consistência da estrutura início-meio-fim e a coerência da trama do começo ao fim.	1	10
	Criatividade	Avalia a harmonia visual dos elementos e a capacidade da narrativa de despertar interesse no jogador.	1	10
	Lógica Não-Linear	Verifica os diferentes caminhos e tomadas de decisões que alteram o desenvolvimento da história ou das ações.	1	10
SUBTOTAL Categoria 1			**9**	**55**
2. Tema + Texto 4 itens	**Limpeza textual com a IA**	Analisa o rigor da revisão para garantir um texto fluido, livre de marcas evidentes de erro.	1	10
	Atendimento ao tema	Avalia a aderência e profundidade da abordagem em relação ao tema proposto.	1	10
	Ações de fala	Analisa a aplicação de recursos como diálogos, pensamentos e perguntas.	1	11
	Narrativa e escrita elaborada	Examina o domínio do vocabulário, a coesão textual e o uso de termos pertinentes ao tema.	1	10
SUBTOTAL Categoria 2			**4**	**41**
TOTAL			**13**	**96**

5.6 Engajamento ao final do Desafio

Ao final do Desafio, serão selecionados os **3 docentes** e **3 gestores mais engajados** do Desafio FazGame 2026.

O engajamento é determinado pelas atividades realizadas pelos respectivos estudantes inscritos ao longo do Desafio, que formarão um **Ranking de Participação**. A posição do estudante no ranking será calculada pela soma dos pontos obtidos a cada atividade realizada, de acordo com a tabela a seguir.

Os **docentes mais engajados** serão definidos pela soma dos pontos obtidos pelos seus estudantes. Os **gestores mais engajados** serão definidos pela soma dos pontos obtidos por todos os estudantes inscritos da respectiva escola.

Nota: os prêmios serão concedidos para no máximo 1 (um) gestor por escola. Caso haja mais de um gestor cadastrado para a mesma escola, a mesma deverá indicar qual gestor será premiado.

Em caso de empate, serão priorizados docentes e gestores com maior quantidade de estudantes nos critérios de desempate a seguir, considerando a ordem definida. Ou seja, caso o empate persista no primeiro critério, será considerado o segundo critério, e assim sucessivamente.

Critérios de desempate do Ranking de Participação:

1) Quantidade de estudantes que concluíram os testes de leitura e escrita.
2) Quantidade de estudantes que criaram jogos complexos na etapa Escola.
3) Quantidade de estudantes classificados para a etapa Municipal.
4) Quantidade de estudantes que criaram jogos complexos na etapa Municipal.
5) Quantidade de estudantes classificados para a etapa Nacional.
6) Quantidade de estudantes que criaram jogos complexos na etapa Nacional.

Tabela de Pontos para o Ranking de Participação e Premiação por Engajamento

Ação / Evento	Pontuação máxima	Descrição
Realizar primeiro login na plataforma	5 pts	Pontos concedidos no primeiro acesso ao sistema após o cadastro.
Iniciar teste de leitura inicial	10 pts	Pontos por acessar o teste e iniciar o preenchimento.
Concluir teste de leitura inicial	25 pts	Pontos concedidos após enviar as respostas do teste.
Iniciar teste de escrita inicial	10 pts	Pontos por acessar o teste e iniciar o preenchimento.
Concluir teste de escrita inicial	25 pts	Pontos concedidos após enviar as respostas do teste.
Iniciar atividade Esquenta	10 pts	Pontos por iniciar o desenvolvimento do jogo na atividade.
Concluir checklist da atividade Esquenta	10 pts	Pontos concedidos ao completar 100% do checklist.
Concluir atividade Esquenta	20 pts	Pontos pela publicação do jogo da atividade.
Iniciar atividade Escola	15 pts	Pontos por iniciar o desenvolvimento do jogo na etapa Escola.
Concluir checklist da atividade Escola	15 pts	Pontos concedidos ao completar 100% do checklist.
Concluir atividade Escola	35 pts	Pontos pela publicação do jogo da atividade.
Criar um jogo complexo na etapa Escola	35 pts	Pontuação adicional para jogos mais complexos.
Premiado etapa Escola / classificado para Municipal	até 75 pts	Pontos conforme a posição no ranking da etapa Escola. 1o lugar - 75 pontos / 2o lugar - 65 pontos / 3o lugar - 55 pontos
Iniciar atividade Municipal	15 pts	Pontos por iniciar o desenvolvimento do jogo na etapa Municipal.
Concluir checklist da atividade Municipal	25 pts	Pontos concedidos ao completar 100% do checklist.
Concluir atividade Municipal	50 pts	Pontos pela publicação do jogo da atividade.
Criar um jogo complexo na etapa Municipal	50 pts	Pontuação adicional para jogos mais complexos.
Premiado etapa Municipal / classificado para Nacional	até 100 pts	Pontos conforme a posição no ranking da etapa Municipal. 1o lugar - 100 pontos / 2o lugar - 85 pontos / 3o lugar - 75 pontos / 4o lugar ao 8o lugar - 60 pontos (caso município contemple premiados nessas posições)
Iniciar atividade Nacional	15 pts	Pontos por iniciar o desenvolvimento do jogo na etapa Nacional.

Concluir checklist da atividade Nacional	30 pts	Pontos concedidos ao completar 100% do checklist.
Concluir atividade Nacional	75	Pontos pela publicação do jogo da atividade.
Criar um jogo complexo na etapa Nacional	75	Pontuação adicional para jogos mais complexos.
Premiado etapa Nacional	até 150	Pontuação pela classificação do game entre os melhores da Etapa Nacional. 1o lugar - 150 pontos / 2o lugar - 130 pontos / 3o lugar - 100 pontos
Iniciar teste de leitura final	25	Pontos por acessar o teste final e iniciar o preenchimento.
Concluir teste de leitura final	25	Pontos concedidos após enviar as respostas do teste final.
Iniciar teste de escrita final	25	Pontos por acessar o teste final e iniciar o preenchimento.
Concluir teste de escrita final	25	Pontos concedidos após enviar as respostas do teste final.
Responder ao formulário de satisfação	25	Pontos concedidos após enviar as respostas do formulário de avaliação do Desafio.

6. Premiação

Serão ofertados prêmios para estudantes e docentes nas três Etapas do desafio (Escola, Municipal e Nacional), além de uma premiação final para gestores e docentes mais engajados ao longo do Desafio.

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

Os premiados por engajamento ao final do Desafio serão definidos com base no **Ranking de Participação** de estudantes inscritos, sendo os docentes mais engajados dados pela soma da pontuação de engajamento de seus estudantes e os gestores mais engajados dados pela soma da pontuação de engajamento de todos estudantes da respectiva escola.

Nota: os prêmios serão concedidos para no máximo 1 (um) gestor por escola. Caso haja mais de um gestor cadastrado para a mesma escola, a mesma deverá indicar qual gestor será premiado.

A tabela a seguir detalha a quantidade de premiados, bem como os respectivos prêmios em cada caso.

Etapa de premiação	Quantidade de premiados	Prêmios
1 - Escola	1º ao 3º lugar de cada categoria (18 premiados por escola: 9 estudantes e 9 docentes)	Estudante e Docente: 1º ao 3º lugar - medalha/botton
2 - Municipal		
Rio de Janeiro - RJ	1º ao 8º lugar de cada categoria no município (48 premiados no município: 24 estudantes e 24 docentes)	Estudante e Docente: 1º lugar - Gift Card R$ 150 2º lugar - Gift Card R$ 100 3º lugar - Gift Card R$ 50 4º ao 8º lugar - Gift Card R$ 30
Duque de Caxias - RJ São Paulo - SP	1º ao 5º lugar de cada categoria no município (30 premiados por município: 15 estudantes e 15 docentes)	Estudante e Docente: 1º lugar - Gift Card R$ 150 2º lugar - Gift Card R$ 100 3º lugar - Gift Card R$ 50 4º e 5º lugar - Gift Card R$ 30
Osasco - SP Porto Real - RJ Mogi das Cruzes - SP Cubatão - SP Itaquaquecetuba - SP São Bernardo do Campo - SP Conselheiro Lafaiete - MG	1º ao 3º lugar de cada categoria no município (18 premiados por município: 9 estudantes e 9 docentes)	Estudante e Docente: 1º lugar - Gift Card R$ 150 2º lugar - Gift Card R$ 100 3º lugar - Gift Card R$ 50
3 - Nacional	1º ao 3º lugar de cada categoria (18 premiados: 9 estudantes e 9 docentes)	Estudante e Docente: 1º lugar - Notebook 2º lugar - Smartphone 3º lugar - Kindle Docente: bolsa de

		pós-graduação da Fundação Santo André (de acordo com o regulamento do Centro Universitário Fundação Santo André)
4 - Engajamento ao final do desafio - Ranking de Participação	3 docentes e 3 gestores mais engajados (6 premiados)	Docente/Gestor: Kindle Bolsa de pós-graduação da Fundação Santo André (de acordo com o regulamento do Centro Universitário Fundação Santo André)

Nota 1: o número de premiados por município leva em conta a quantidade de inscrições previstas por município.

Nota 2: os prêmios do Ranking de Participação serão concedidos para no máximo 1 (um) gestor por escola. Caso haja mais de um gestor cadastrado para a mesma escola, a mesma deverá indicar qual gestor será premiado.

Ao final do Desafio, serão emitidos certificados de participação, em formato digital, para todos os docentes e estudantes participantes que não forem desclassificados, e certificados de menção honrosa (formato digital ou impresso) para docentes e estudantes autores dos 10 primeiros games classificados em cada etapa.

Esclarecimento em relação à participação no evento de premiação presencial

Para a participação no evento presencial, deverão ser assinadas a Autorização de Participação e 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

Cada uma das partes envolvidas no Desafio possui responsabilidades previstas para o cumprimento de papéis dentro do projeto. A seguir, é possível conferir todos os itens.

7.1 Responsabilidades da FazGame

7.1.1 Suporte pedagógico e tecnológico

A FazGame fornecerá suporte **pedagógico** pelos meios a seguir.

- Possibilidade de docentes marcarem mentoria particular de até 30 minutos de duração com um membro da Equipe FazGame para tirar dúvidas relativas à metodologia da criação dos games. Docentes poderão marcar mentorias por meio de um link que será disponibilizado no Grupo Oficial do Desafio no WhatsApp.

Obs.: a mentoria é ofertada a docentes e a estudantes ou somente a docentes, conforme a preferência. Caso não possa comparecer à mentoria on-line, é imprescindível avisar com, no mínimo, 24 horas de antecedência.

- Na mentoria não será dado nenhum auxílio por parte da FazGame que possa significar qualquer vantagem frente a demais concorrentes do Desafio. Os encontros de mentoria poderão ser gravados.
- Acesso livre, constante e imediato aos Tutoriais da Plataforma FazGame.

A FazGame fornecerá suporte **tecnológico** pelos meios a seguir.

- Acesso livre, constante e imediato aos vídeos de Tutoriais Tecnológicos da Plataforma FazGame, com o passo a passo para utilizar as diversas funcionalidades da plataforma.

- Uso de WhatsApp e e-mail para atendimento personalizado que resolva eventuais problemas de natureza tecnológica. O e-mail suporte@fazgame.com.br é o contato para a abertura do chamado. Para agilizar a solução do problema, é aconselhável enviar, como anexo ao e-mail, o print da tela dispositivo (com a barra do navegador visível, se for pelo computador) ou, se possível, um vídeo com o registro do problema, além de uma descrição detalhada do ocorrido.

7.1.1.1 Publicação dos games

A FazGame disponibilizará os recursos necessários para a publicação dos games na Plataforma, observadas as condições técnicas de funcionamento da ferramenta e as orientações previstas no item 4.5 deste Regulamento.

7.1.2 Segurança: LGPD

A FazGame realiza um tratamento de dados pessoais para executar as atividades relacionadas ao Desafio.

Ao fazê-lo, a FazGame adota práticas adequadas à LGPD e mantém em segurança os dados pessoais tratados, com a utilização das melhores práticas e ferramentas disponíveis no mercado. Além disso, os dados pessoais coletados e tratados restringem-se aos essenciais para a execução e manutenção dos serviços, assim como para a manutenção do acesso de usuários à plataforma.

Antes de acessar a plataforma FazGame, é importante ler com atenção os Termos de Uso e a Política de Privacidade da FazGame a fim de garantir a transparência a respeito das condições para a prestação dos serviços e dos tratamentos de dados pessoais realizados pela FazGame. Eventuais dúvidas ou solicitações que envolvam o tratamento de dados pessoais devem ser dirigidas à equipe FazGame através do e-mail administrativo@fazgame.com.br.

7.2 Responsabilidades Docentes

- Coletar e submeter na plataforma FazGame, até a data limite estipulada, todas as informações listadas no item 3.3.
- Indicar uma pessoa representante da escola como contato para a Equipe da FazGame.
- Solicitar à escola a disponibilização de local adequado para a realização dos encontros de produção e os computadores/tablets necessários para estudantes criarem o game, assim como o acesso à internet.
- Garantir a autoria dos games pelos próprios estudantes, sob supervisão, não sendo permitida a terceirização da criação.
- Garantir disponibilidade para se dedicar ao projeto ao longo do prazo de produção do game de cada Etapa.
- Publicar, em comum acordo com o(s) estudante(s) participante(s), o game narrativo com antecedência suficiente e, impreterivelmente, até a data e horário limite estipulados para cada Etapa, observando as orientações de publicação

previstas neste Regulamento.

7.3 Responsabilidades Discentes

- Ter interesse, compromisso e disponibilidade para dedicar-se à criação do game de acordo com o cronograma do Desafio.
- Comprometer-se a perseverar na criação do game até a publicação final na Plataforma FazGame presente no cronograma, de acordo com cada Etapa.
- Sinalizar à Equipe FazGame as dificuldades ou problemas que possam interferir no desenvolvimento do game narrativo, fazendo isso com o auxílio dos docentes, nas Mentorias ou pelo e-mail administrativo@fazgame.com.br.
- Publicar, com autorização do docente, o game narrativo com antecedência suficiente e, impreterivelmente, até a data e horário limite estipulados para cada Etapa, observando as orientações de publicação previstas neste Regulamento.

8. CASOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

Deve-se ter atenção para o uso público de materiais de comunicação criados por estudantes participantes, além dos games criados ao longo do desafio, tais como: logotipo, conta em redes sociais, planos de fundo para webcam, confecção de camisetas, bonés e adereços.

Informações importantes:

- esses materiais não podem conter imagens, textos ou qualquer tipo de informação com apelo erótico, sexual, discriminatório, violento ou que façam referência a qualquer tipo de droga lícita ou ilícita. Nestes casos, a pessoa autora do game será desclassificada do Desafio automaticamente;

- não é permitido promover a marca de qualquer empresa, em qualquer um dos materiais produzidos. Essa prática desclassifica estudantes do Desafio;

- o uso comprovado, no jogo, de recursos de imagem e audiovisual protegidos pela lei dos direitos autorais.

Além dos itens mencionados, o game criado pelo estudante será desclassificado caso:

- apresente imagens importadas para cenários/objetos protegidas pela lei dos direitos autorais;
- apresente cenas sem um fim explícito ou sem transição para cenas seguintes;
- o tema do game da respectiva Etapa não seja o referente à categoria a que pertence o estudante;
- não apresente o recurso de Fim de Jogo;
- o recurso de Pergunta contenha respostas sem continuidade lógica;
- sejam utilizados palavrões ou a narrativa seja em sua maioria escrita com abreviações típicas da Internet.

Observações:

1- Caso docentes tenham outros estudantes inscritos com games sem situações para desclassificação, a continuidade do Desafio transcorrerá normalmente para esses participantes.

2- Casos extraordinários serão avaliados, com base em informações repassadas pela Equipe FazGame no acompanhamento do Desafio, e a FazGame se reserva ao direito de eliminar o game criado por determinado estudante com a devida transparência sobre o motivo da desclassificação.