

## Edital de inscrição de Equipes - *Challenge Day* 2025 Brinco, logo aprendo: criando jogos de impacto

Este edital visa à seleção de participantes, de todos os cursos superiores de bacharelado da FESA, para o *Challenge Day* a ser realizado no dia 17 de maio de 2025, para o desafio intitulado “Brinco, logo aprendo: criando jogos de impacto”. O desafio envolve a criação de um protótipo de jogo (de tabuleiro, cartas ou em qualquer outro meio), que trabalhem conceitos de administração, negócios e tecnologia.

O desenvolvimento de jogos pode ser um modo de estimular diversas áreas do conhecimento, não só relacionadas à tecnologia ou elaboração de softwares, mas artísticas (*design*) e de linguagens (áudio, vídeo, narração). Não obstante, o aprendizado ativo e lúdico por meio de jogos de tabuleiros e de cartas proporciona um ambiente agradável, interativo e estimulante, impulsionando o processo de ensino-aprendizagem de jovens e adultos.

Além disso, jogos de todos os tipos têm sido adotados em projetos sociais e de aceleração dos ODS (Objetivos de Desenvolvimento Social) da ONU (Organização das Nações Unidas). Organizações como a G4C – *Games for Change*, têm contribuído para o impulsionamento da gamificação, desempenhando papel fundamental dos ODS.

**Sobre o G4C (*Games for Change*):** O Games for Change (G4C) é uma organização que promove o uso de jogos como ferramentas para impacto social e aprendizado. Desde sua fundação em 2004, a G4C tem incentivado desenvolvedores, educadores e organizações a criar e utilizar jogos que abordam questões sociais, ambientais e educacionais. O objetivo da G4C é fomentar a criação e disseminação de jogos que inspirem mudanças positivas no mundo. As áreas de atuação envolvem:

- Educação: Jogos voltados para o aprendizado e desenvolvimento de habilidades.
- Cidadania e Direitos Humanos: Jogos que conscientizam sobre questões sociais.
- Saúde e Bem-estar: Jogos que incentivam hábitos saudáveis e saúde mental.
- Sustentabilidade: Jogos que promovem a consciência ambiental e ações sustentáveis.

O principal evento da G4C é o *Games for Change Festival*, onde desenvolvedores, pesquisadores e ativistas se reúnem para discutir o impacto dos jogos na sociedade.

### 1. OBJETIVOS

- Estimular a criatividade e a integração entre diferentes áreas do conhecimento por meio da elaboração de protótipos de jogos de tabuleiro ou de cartas com foco em conceitos de administração, negócios e tecnologia.
- Inserir os participantes nos avanços recentes na criação de jogos orientados a causas como educação, cultura, diversidade, luta antirracista, aceleração dos ODS e gamificação da educação, da ciência e da tecnologia, ampliando a filosofia e as políticas públicas;
- Proporcionar aos participantes uma nova experiência de aprendizagem ativa, baseada em projetos, gameificação, experimentação e prototipação.

## 2. ORIENTAÇÃO PARA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

- Serão selecionadas 8 (oito) equipes para participação do desafio;
- As equipes deverão ser compostas por no mínimo 4 (quatro) e no máximo 6 (seis) estudantes;
- As equipes poderão ser compostas por estudantes de qualquer curso de graduação da FESA (equipes de um mesmo curso ou multidisciplinares) e de qualquer semestre;
- As inscrições devem ser feitas pelo formulário disponível no site do evento: <https://faculdaadesalvadorarena.org.br/challengeday/> e deverão conter os dados dos participantes e uma mensagem de motivação (expondo os motivos que levaram a equipe a participar do desafio);
- Na inscrição, deverá ser indicado a(o) capitã(ão) da equipe;
- A seleção das equipes será baseada: i) na ordem de inscrição; ii) aderência da mensagem de motivação com a proposta do desafio;

## 3. DAS ATIVIDADES DO DESAFIO

- As equipes selecionadas iniciarão o processo de elaboração do protótipo do jogo imediatamente à divulgação dos resultados da seleção e terão até o dia do *Challenge* (17 de maio de 2025) para o desenvolvimento do protótipo do jogo;
- Durante o período de desenvolvimento, os Docentes envolvidos no projeto disponibilizarão horas de mentoria, para que os grupos possam discutir, debater, avaliar e testar as ideias de protótipos;
- Na data do *Challenge* as equipes apresentarão e jogarão os protótipos dos jogos com os convidados e visitantes do evento. A organização da dinâmica do jogo, dos horários dos jogos, envolvimento e engajamento dos participantes serão atividades de responsabilidade das equipes.

## 4. AVALIAÇÃO DAS EQUIPES

A avaliação será realizada em duas frentes:

- Avaliação dos docentes: envolvendo critérios como a mecânica do jogo, jogabilidade, aderência com programas dos cursos, inovação e nível de entretenimento;
- Voto Popular: Os participantes terão a oportunidade de vivenciar os jogos e escolher as equipes/jogos que mais os cativaram, expressando suas preferências através do voto.
- Pontuação: avaliação dos docentes (0 a 10 pontos), voto popular (número absoluto de votos).

## 5. PREMIAÇÃO:

À equipe campeã será concedida as seguintes premiações:

- Confecção do protótipo do jogo de forma aprimorada por uma equipe técnica de especialistas;
- Adoção do jogo como prática pedagógica no curso de graduação da FESA com as devidas menções e créditos;
- Possibilidade de credenciamento e participação na competição internacional *Game for Change* (<https://www.gamesforchange.org/>)

Participe e venha fazer parte desta experiência inovadora que promove o trabalho em equipe, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades práticas!

## Dúvidas?

Entrar em contato com os professores:

Marco Aurélio Vinchi de Oliveira;

Marcones Cleber Brito da Silva;

Marcio Lorencini

Ronaldo Nagai