



GOVERNO DO ESTADO DE RONDÔNIA
Secretaria de Estado da Educação - SEDUC
Gerência de Apoio Pedagógico Integrado - SEDUC-GAPI

EDITAL Nº 4/2026/SEDUC-GAPI

EDITAL DO CONCURSO DE CRIAÇÃO DE GAMES

Projeto Rondônia Educacional na Era Digital

Secretaria de Estado da Educação de Rondônia

2026

EDITAL DO CONCURSO DE CRIAÇÃO DE GAMES

1 DO CONCURSO

1.1 O Estado de Rondônia, através da Secretaria de Estado da Educação em parceria com a equipe de autores da Tecnologia Microkids lança o **Concurso de Criação de Games** com a intenção de ampliar as possibilidades de ensino e de aprendizagem por meio de construção de jogos digitais, utilizando as ferramentas Scratch (7º ano), Game Editor (8º ano) ou Game Maker (9º ano), conforme a Coleção Microkids do respectivo ano do Ensino Fundamental – Regular, matriculados na rede no ano letivo de 2026.

1.2 O objetivo deste concurso cultural é proporcionar aos participantes os conceitos sobre a **compreensão da lógica de programação**, bem como toda a elaboração das etapas e desafios que são sugeridos nos games.

1.3 O material produzido deverá acompanhar a escolha da temática educacional estabelecida pelo(a) professor(a) “orientador(a)” que promova a valorização da convivência, inclusão, diversidade e socialização.

1.4 Ao final do concurso, os criadores dos jogos digitais, receberão a premiação do 1º lugar – categoria: 7º ano, 8º ano e 9º ano do Ensino Fundamental – Regular e os 10 destaques da competição geral.

2 DOS OBJETIVOS

2.1 GERAL

2.1.1 Promover a inclusão digital, o pensamento computacional e a valorização da cultura rondoniense por meio da criação de jogos eletrônicos educativos, incentivando a criatividade, a inovação tecnológica e o protagonismo estudantil nas escolas da rede pública estadual de Rondônia.

2.2 ESPECÍFICOS

2.2.1 Enriquecer a prática educativa.

2.2.2 Aproximar estudantes e professores das novas tecnologias educacionais.

2.2.3 Utilizar a tecnologia como uma maneira de alavancar as possibilidades de ensino e de aprendizagem.

2.2.4 Explorar questões da lógica de programação.

2.2.5 Desenvolver estratégias de trabalho em equipe, valorizando as aptidões de cada estudante.

2.2.6 Conhecer e utilizar as ferramentas tecnológicas para a criação de games.

2.2.7 Contribuir para o desenvolvimento cognitivo e raciocínio lógico dos estudantes.

2.2.8 Abordar a temática essencial para a sociedade atual: Educação e Cidadania.

3 DA JUSTIFICATIVA

3.1 Considerando os estudos e eventos recentes que destacam, em nível mundial, a relevância dos jogos no processo educativo, a Secretaria de Estado da Educação de Rondônia reconhece a importância de promover uma atividade que estimule o desenvolvimento cognitivo e o fortalecimento de habilidades dos estudantes. A criação de games, nesse contexto, favorece a aprendizagem de forma ativa, envolvente e interativa, possibilitando experiências significativas alinhadas à realidade dos estudantes. Trata-se de uma estratégia pedagógica que contribui para qualificar as práticas educacionais e impulsionar novos indicadores para a Educação no Estado de Rondônia.

3.2 Os estudantes estão imersos na era digital e já mantêm contato constante com as mais diversas tecnologias da informação e comunicação. Nesse contexto, torna-se fundamental promover meios que estimulem a autonomia criativa e fortaleçam as práticas pedagógicas. Segundo Pierre Lévy as crianças serão capazes de produzir sons e imagens com os computadores e, mais do que isso, *"os procedimentos intelectuais, os caminhos do pensamento serão para elas uma matéria-prima perceptível a ser continuamente transformada"*. A aplicação dos games como prática educativa ainda é pouco explorada no ensino formal, possivelmente devido à antiga dicotomia entre diversão e aprendizagem. Por isso, é válido refletir sobre a importância de incorporar o lazer às mais diversas modalidades de educação. Existe ainda uma referência de que atividades lúdicas estão restritas à educação infantil e às séries iniciais. No entanto, Antunes (2005) defende que, no jogo, para além da competição, há estímulos ao desenvolvimento cognitivo e à vivência de desafios semelhantes aos que se enfrenta na vida real.

3.3 Neste contexto, as discussões sobre o uso dos games na educação devem partir da perspectiva educacional, e não da lógica dos jogos em si, uma vez que a tecnologia deve estar a serviço das práticas pedagógicas — e não o contrário. Quando inserido em uma proposta com intencionalidade educativa, o uso dos jogos contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais à vida em sociedade, como planejar ações com antecedência, selecionar informações com base em critérios definidos, tomar decisões, organizar, relacionar e interpretar dados em diferentes formatos e linguagens. Além disso, favorece o raciocínio baseado em hipóteses e deduções, a resolução de situações-problema e a socialização das decisões construídas em grupo.

3.4 Vale ressaltar que o projeto se torna mais interessante e fácil de planejar quando realizado de forma interdisciplinar, com a colaboração de todos os envolvidos. É fundamental que os objetivos pedagógicos do concurso de games fiquem bem claros para os alunos, para que a atividade não se limite a um momento de lazer. A participação em equipe oferece a oportunidade de valorizar tanto o trabalho coletivo por meio da dialogicidade e atividades colaborativas quanto ao protagonismo de cada participante.

4 DOS PARTICIPANTES

4.1 A competição terá como público-alvo os estudantes integrantes da rede estadual de educação de Rondônia, das turmas dos 7º, 8º e 9º anos do Ensino Fundamental – Regular matriculados na rede no ano letivo de 2026, visto que os conteúdos de desenvolvimento e criação de games, utilizando **Scratch (7º), Game Editor (8º) e Game Maker (9º)**, conforme abordagem dos livros didáticos da Coleção Microkids de cada ano.

4.2 Será permitida a participação na categoria **individual** ou **dupla**, sendo apenas **um(a) professor(a) orientador(a)**.

4.3 Poderão participar até **05 trabalhos** por turma, para cada unidade escolar.

5 DA TEMÁTICA

5.1 A temática do concurso deve refletir questões essenciais para a sociedade atual, com foco educativo, estimulando nos estudantes a prática de **valores cidadãos** por meio de atitudes e ações desenvolvidas no ambiente escolar. É fundamental resgatar o papel da escola como espaço de aprendizagem, vivência de desafios e descobertas, além de promover a valorização da convivência, da diversidade cultural e da socialização.

6 DO REGULAMENTO

6.1 O desenvolvimento do game deve ser, necessariamente, de cunho educacional.

6.2 Os estudantes inscritos devem estar, necessariamente, cadastrados no ambiente virtual do sistema Microkids.

6.3 O termo de adesão dos participantes deverá estar preenchido corretamente (em anexo).

6.4 Só irão concorrer os participantes que entregarem todos os conteúdos solicitados do concurso como: Ficha de Inscrição (Anexo I), Termo de Autorização de Uso de Imagem e Voz (Anexo II) assinado pelo responsável, Planejamento, Making of, o Projeto de desenvolvimento e o executável do game com adicional do arquivo editável.

6.5 É imprescindível que o desenvolvimento do game seja realizado exclusivamente pelos estudantes, contando apenas com a orientação do professor responsável.

6.6 A equipe organizadora poderá utilizar os nomes, fotos, vídeos e imagens dos participantes em suas mídias sociais para fins de divulgação, sem que seja gerada aos participantes qualquer tipo de remuneração, conforme previsto no Termo de Autorização de Uso de Imagem e Voz (Anexo II).

6.7 O prêmio é individual, intransferível e não poderá ser convertido, total ou parcialmente, em dinheiro, nem ser cedido e/ou transferido para outrem.

6.8 Os participantes deste concurso serão considerados cientes de todas as regras e objetivos desta competição, portanto, conhecedores dos seus direitos e deveres.

6.9 Os games produzidos serão avaliados pelos especialistas em tecnologia educacional da equipe técnica e pedagógica que compõem a Microkids. A familiaridade dos estudantes com a ferramenta prevista para seu ano (Scratch / Game Editor / Game Maker) será considerada como parte da proposta pedagógica adotada, valorizando o uso de recursos já explorados em sala de aula por meio da Coleção Microkids.

7 DAS INSCRIÇÕES E CRONOGRAMA

7.1 **03 a 28 de agosto de 2026** – Período de Inscrição e Diagnóstico Inicial.

7.1.1 O(A) professor(a) orientador(a) deverá preencher o Termo de Adesão (Anexo I) incluindo os nomes e séries dos estudantes participantes, além de colher o carimbo da escola. Em seguida,

o documento assinado e carimbado deverá ser enviado para o e-mail: avaliacaobasica@seduc.ro.gov.br. Após o envio, é necessário aguardar a confirmação de recebimento por e-mail.

7.2 01 de setembro a 07 de outubro de 2026 – Entrega da documentação e anexos

7.2.1 O(A) professor(a) orientador(a) deverá realizar o envio de todo o material produzido dentro deste prazo regulamentar. O envio deve conter, obrigatoriamente, a documentação pedagógica e os arquivos técnicos do jogo, conforme as especificações a seguir:

I. Documentação Obrigatória:

☐ **Planejamento do Jogo** (conforme orientações do Item VI do Regulamento).

☐ **Vídeo de Making Of** (mostrando o processo de desenvolvimento da equipe).

☐ **Termo de Autorização do Uso de Imagem e Voz** devidamente assinado pelo responsável legal de cada estudante. Atenção: A ausência deste **documento resultará na desclassificação imediata da equipe!**

II. Projeto Técnico (Código-Fonte e Executável):

☐ O envio do jogo deve incluir tanto o arquivo de edição (código-fonte) quanto o arquivo executável para testes, respeitando o formato da plataforma utilizada:

☐ **Se desenvolvido no Game Editor:** Enviar a pasta data completa, o arquivo com extensão .ged e o arquivo executável .exe.

☐ **Se desenvolvido no Game Maker:** Enviar o arquivo com extensão .gm81 e o arquivo executável .exe.

☐ **Se desenvolvido no Scratch:** Enviar o arquivo com extensão .sb3 e o arquivo executável .exe.

7.3 20 a 26 de outubro de 2026 – Período de Votação do Júri Popular

7.3.1 A votação do Júri Popular será realizada exclusivamente no perfil oficial da Microkids no Instagram (@microkidsbr), por meio de interação [na foto/vídeo oficial de cada projeto postado no feed do perfil].

7.3.2 O resultado desta votação compõe 20 pontos na nota final de classificação do concurso.

7.4 05 de novembro de 2026 – Divulgação do Resultado Final

7.4.1 O anúncio oficial das equipes vencedoras será realizado no dia 05 de novembro de 2026, por meio de uma transmissão ao vivo (Live) no canal oficial da Microkids no YouTube.

7.4.2 O horário da transmissão será divulgado previamente nos canais de comunicação da SEDUC/RO, no site do evento (www.microkids.com.br/rondonia) e no perfil do Instagram @microkidsbr.

7.4.3 Posteriormente à realização da live, a relação por escrito dos vencedores também ficará disponível para consulta no site oficial e nos canais de comunicação da SEDUC/RO.

8 DO PLANEJAMENTO

8.1 Termo de Adesão/ Inscrição.

8.1.1 A inscrição dos estudantes deverá ser realizada exclusivamente pelo(a) professor(a) orientador(a) ou pelo(a) gestor(a) da escola, no período de **03 a 28 de agosto de 2026**.

8.1.2 Para que a inscrição seja considerada **efetivada e válida**, o(a) responsável pela inscrição deverá cumprir obrigatoriamente a etapa:

I. Envio do Termo: Enviar o Termo de Adesão (Anexo I) preenchido com os nomes e séries dos estudantes participantes, contendo a assinatura do(a) professor(a)/gestor(a) e o carimbo da escola, para o e-mail: avaliacaobasica@seduc.ro.gov.br. Termos enviados sem assinatura, sem carimbo ou fora do prazo serão desconsiderados.

8.1.3 O não cumprimento de qualquer uma das etapas descritas no inciso I deste item

resultará na não homologação da inscrição e consequente desclassificação da equipe.

8.2 Termo de Autorização do Uso de Imagem e Voz. O documento deverá estar devidamente assinado pelo responsável legal do estudante e enviado por e-mail, juntamente com os demais documentos obrigatórios, até o dia 28 de agosto de 2026, para o e-mail avaliacaobasica@seduc.ro.gov.br. A ausência desse documento implicará na imediata desclassificação do(s) estudante(s).

8.3 Criação de Games. Até o dia **07 de outubro de 2026**, cada participante deverá enviar seu game finalizado, atendendo aos seguintes pré-requisitos: nome do aluno e escola, nome do jogo, gênero do jogo, classificação indicativa (público-alvo), roteiro, personagens, pontos culminantes, objetivo, ferramenta utilizada (**Scratch / Game Editor / Game Maker**) e trilha sonora utilizada.

8.3.1 Além disso, é obrigatório o envio do projeto completo de **desenvolvimento do game**, ou seja, que contenha o **arquivo do jogo com todas as imagens e comandos utilizados**. O material deverá ser enviado para o e-mail avaliacaobasica@seduc.ro.gov.br. Os projetos finalistas serão posteriormente encaminhados pela Secretaria de Estado da Educação de Rondônia, por meio da Gerência Pedagógica de Apoio Integrado – GAPI, ao e-mail: concursomk@microkids.com.br.

8.4 Registros da atividade em sala de aula (Making of). Os estudantes participantes deverão fazer um **vídeo making of**, com registros do processo de criação do game e depoimentos dos envolvidos. O vídeo deverá ter duração **mínima de 1 minuto e máxima de 3 minutos**. Todos os participantes devem estar devidamente uniformizados, mencionando seu nome completo, escola, município e coordenadoria regional.

8.5 Envio do Projeto Técnico (Código-Fonte e Executável)

O(A) professor(a) orientador(a) deverá enviar o projeto final do jogo respeitando rigorosamente as especificações técnicas de cada ferramenta e ano de ensino, conforme detalhado a seguir:

8.5.1 Especificações por Ano de Ensino:

I. 7º Ano (Scratch): Deverá ser enviado o arquivo executável .exe acompanhado obrigatoriamente do arquivo-projeto editável com a extensão .sb3.

II. 8º Ano (Game Editor): Deverá ser enviado o arquivo executável .exe acompanhado obrigatoriamente da pasta data completa e do arquivo-projeto editável com a extensão .ged.

III. 9º Ano (Game Maker): Deverá ser enviado o arquivo executável .exe acompanhado obrigatoriamente do arquivo-projeto editável com a extensão .gm81.

8.5.2 Diretrizes Obrigatórias para o Envio dos Arquivos:

I. Restrição de Segurança: Em razão das políticas de segurança dos servidores de e-mail institucionais, que bloqueiam o recebimento direto de arquivos com a extensão .exe, fica proibido o envio desses arquivos em anexo direto no e-mail.

II. Forma de Envio (Nuvem): Todos os arquivos técnicos (executáveis e códigos-fonte editáveis) deverão ser hospedados em um serviço de armazenamento em nuvem (Google Drive, OneDrive ou equivalente). O link para download correspondente deve ser colado no corpo do e-mail de envio.

III. Permissão de Acesso: É de responsabilidade exclusiva da equipe garantir que o link enviado esteja configurado com a permissão de acesso liberada (**ex: "Qualquer pessoa com o link pode ler/baixar"**). Links protegidos ou que exijam permissão manual de acesso poderão resultar na desclassificação da equipe por impossibilidade de avaliação.

IV. Identificação: A pasta compartilhada na nuvem deverá estar claramente identificada com o **nome da escola, a série e os nomes dos participantes**.

8.5.3 Validação do Recebimento: O envio de todo o material técnico e documental (conforme o item 7.2) deverá ocorrer até a data limite de 07 de outubro de 2026 para o e-mail avaliacaobasica@seduc.ro.gov.br. Após o envio, a equipe deverá aguardar a confirmação oficial de recebimento por e-mail.

9 DO MÉTODO DE AVALIAÇÃO

9.1 **Avaliação dos games.** Os games produzidos serão avaliados e votados por duas instâncias:

9.1.1 **Júri Oficial/Técnico** – composto pela equipe pedagógica e técnica do Sistema Microkids.

9.1.2 **Júri Popular** – a votação será realizada por meio das mídias sociais, especialmente no Instagram @microkidsbr no período de **20 a 26 de outubro de 2026**. Os games serão disponibilizados no Instagram da Microkids (@microkidsbr) para ampla visualização. A avaliação do Júri Popular será feita com base na contagem do **número total de votos recebidos (engajamento)**, não por notas.

9.1.3 **Critério de Pontuação:** A avaliação do Júri Popular não receberá notas conceituais da banca examinadora. A pontuação (limitada ao máximo de 20 pontos na nota final) será definida estritamente com base no engajamento oficial recebido na publicação de cada projeto.

I. Métrica de Engajamento: Para fins de auditoria da comissão organizadora, serão contabilizadas as seguintes interações na publicação oficial de cada game:

☐ Curtidas (de contas reais);

☐ Comentários válidos (de contas reais);

☐ Compartilhamentos e Salvamentos (extraídos diretamente do Insights interno da ferramenta da página @microkidsbr).

II. Penalidades: Será expressamente proibido o uso de ferramentas de automação (robôs/compras de curtidas) para inflar os números. Caso seja detectada atividade fraudulenta, a equipe poderá ser desclassificada.

9.2 Etapas de Julgamento.

a) Júri Oficial/Técnico

☐ Planejamento – 0 a 25 pontos.

☐ Making of – 0 a 15 pontos.

☐ Produto Final (Projeto Técnico e Executável) – 0 a 60 pontos.

Formatos obrigatórios por ferramenta:

Scratch (7º ano): Arquivo .sb3 + Executável .exe

Game Editor (8º ano): Arquivo .ged + Pasta data + Executável .exe

Game Maker (9º ano): Arquivo .gm81 + Executável .exe

b) Júri Popular

☐ Após a avaliação do Júri Técnico, os games pré-selecionados serão disponibilizados para votação do Júri Popular.

☐ A pontuação atribuída pelo Júri Popular corresponde a 20 pontos na pontuação final.

☐ Em caso de empate, a decisão de desempate caberá ao Júri Técnico.

☐ Os jogos que alcançarem as melhores médias de pontuação serão considerados vencedores.

9.2.1 A votação online realizada pelo Júri Popular **não determina, isoladamente, o vencedor do concurso**. Ela compõe a pontuação final, que será decidida pela soma dos resultados do Júri Técnico e do Júri Popular.

9.3 Critérios de Avaliação.

9.3.1 Serão considerados os seguintes critérios na avaliação dos games: originalidade, inovação, jogabilidade, correlação com a temática do concurso e caráter educacional do jogo. Além disso, os jogos serão analisados quanto ao cumprimento dos aspectos formais previstos neste Regulamento.

9.3.2 Serão considerados nulos, desclassificados e impedidos de concorrer aos prêmios,

jogos que:

9.3.2.1 Apresentem dados incorretos, incompletos ou que contenham erros ou inadequações ao disposto neste Regulamento.

9.3.2.2 Possuam conteúdo considerado inapropriado, contendo palavras e/ou expressões de baixo calão, contrárias à moral e aos bons costumes.

9.3.2.3 Agridam, direta ou indiretamente, a imagem do Sistema Microkids ou de terceiros.

9.3.2.4 Contenham indícios de plágio.

9.3.2.5 Não atendam às especificações exigidas e/ou quaisquer outras disposições deste Regulamento.

9.4 Não será permitido, em hipótese alguma, o uso de quaisquer expressões, sinais ou palavras contrárias à moral e aos bons costumes. Também são proibidos termos que ofendam a honra ou a imagem de pessoas, produtos, empresas, meio ambiente, espaços físicos ou similares.

9.5 Fica vedado o uso de quaisquer elementos que atentem contra a liberdade de consciência, religião, sexo, ideias ou sentimentos de indivíduos ou associações, assim como o uso indevido de marcas comerciais, imagens de pessoas e/ou personalidades públicas, partidos políticos ou qualquer incentivo a maus costumes, violência, preconceito, constrangimento, pornografia ou conteúdos semelhantes.

10 DA PREMIAÇÃO

10.1 A premiação será individual, conforme as seguintes colocações:

a) Estudantes:

1º Lugar de Destaque por ano de ensino.

☐ 01 Tablet;

☐ 01 kit brindes Microkids, medalha e certificado de menção honrosa.

Observação: a dupla vencedora será premiada individualmente.

a.1) 10 Lugares de Destaque

☐ 01 kit brindes Microkids, medalha e certificado de menção honrosa.

b) Orientador(a)/Professor(a):

☐ 01 conjunto de prêmios, composto por um Smartphone e um Kit brindes Microkids.

Observação: O(a) professor(a) orientador(a) será premiado(a) uma única vez, juntamente com a premiação dos estudantes classificados. Em caso de empate ou se o(a) professor(a) for orientador(a) de mais de uma turma vencedora, o prêmio será concedido uma única vez, abrangendo todas as turmas.

c) Escola:

☐ Troféu de vencedor do Concurso de Criação de Games.

11 DAS INFORMAÇÕES ADICIONAIS

11.1 Os casos de empate em qualquer categoria de premiação, assim como os casos não previstos neste Regulamento, serão decididos pela Microkids.

11.2 Todas as informações estarão disponíveis no site <http://www.microkids.com.br/rondonia>.

11.3 Para dúvidas ou informações complementares, entre em contato pelo e-mail avaliacaobasica@seduc.ro.gov.br e/ou suporte@microkids.com.br.

Estamos na torcida pelo seu sucesso. Participe!

MASSUD JORGE BADRA NETO

Secretário Estadual de Educação

ANEXO I

EVENTO: CONCURSO DE CRIAÇÃO DE GAMES – 2026

PÚBLICO-ALVO: ESTUDANTES DO 7º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL – REGULAR

TERMO DE ADESÃO DA EEEF _____
SUPERINTENDÊNCIA REGIONAL DE
EDUCAÇÃO _____

Por meio deste, **firmamos a adesão ao Concurso de Criação de Games**, promovido pelo Governo do Estado de Rondônia, através da Secretaria de Estado da Educação de Rondônia, em parceria com a equipe da Microkids Tecnologia Educacional. O concurso tem como objetivo promover a inclusão digital, o pensamento computacional e a valorização da cultura rondoniense por meio da criação de jogos eletrônicos educativos, incentivando a criatividade, a inovação tecnológica e o protagonismo estudantil nas escolas da rede pública estadual de Rondônia.

7º anos - Preencher com o nome completo, ano/série, individual ou dupla dos estudantes inscritos para o Concurso de Criação de Games.

(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

Professor(a)

Orientador(a):

Componente Curricular: _____

Turma: _____

7º anos - Preencher com o nome completo, ano/série, individual ou dupla dos estudantes inscritos para o Concurso de Criação de Games.

(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

Professor(a)

Orientador(a):

Componente Curricular: _____

Turma: _____

Ao assinar o presente documento a escola acima citada declara que está ciente do seu inteiro teor, comprometendo-se com os seguintes pontos:

1. É de responsabilidade da escola divulgar o Concurso de Criação de Games no âmbito da comunidade escolar, a fim de promover a mobilização dos demais integrantes da instituição. A escola poderá definir um período específico para essa mobilização, utilizando, por exemplo, banners, cartazes e folders.

2. A escola compromete-se a informar aos responsáveis legais dos estudantes sobre a adesão ao Concurso de Criação de Games 2026, responsabilizando-se por obter a devida autorização por escrito para a participação deles, incluindo o consentimento para uso gratuito de sua imagem e voz. As autorizações deverão ser anexadas a este Termo de Adesão. **A participação será vetada caso a documentação exigida não seja devidamente apresentada.**

3. A escola autoriza a divulgação das produções dos estudantes participantes junto a outras instituições escolares, com o intuito de demonstrar e compartilhar os trabalhos realizados.

4. A escola autoriza, desde já, o uso da imagem e/ou som de voz de seus representantes (direção, coordenação, professores e demais colaboradores) em materiais relacionados ao concurso, tanto em mídias impressas (livros, catálogos, revistas, jornais, entre outros) quanto em mídias digitais (sites, redes sociais, entre outros), a título gratuito e sem qualquer ônus.

Autorização da Escola/Assinatura da Direção
Carimbo da Escola

ANEXO I

EVENTO: CONCURSO DE CRIAÇÃO DE GAMES – 2026

PÚBLICO-ALVO: ESTUDANTES DO 8º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL – REGULAR

TERMO DE ADESÃO DA EEEF _____
SUPERINTENDÊNCIA REGIONAL DE
EDUCAÇÃO _____

Por meio deste, **firmamos a adesão ao Concurso de Criação de Games**, promovido pelo Governo do Estado de Rondônia, através da Secretaria de Estado da Educação de Rondônia, em parceria com a equipe da Microkids Tecnologia Educacional. O concurso tem como objetivo promover a inclusão digital, o pensamento computacional e a valorização da cultura rondoniense por meio da criação de jogos eletrônicos educativos, incentivando a criatividade, a inovação tecnológica e o protagonismo estudantil nas escolas da rede pública estadual de Rondônia.

8º anos - Preencher com o nome completo, ano/série, individual ou dupla dos estudantes inscritos para o Concurso de Criação de Games.

(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

Professor(a)

Orientador(a):

Componente Curricular: _____

Turma: _____

8º anos - Preencher com o nome completo, ano/série, individual ou dupla dos estudantes inscritos para o Concurso de Criação de Games.

(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

Professor(a)

Orientador(a):

Componente Curricular: _____

Turma: _____

Ao assinar o presente documento a escola acima citada declara que está ciente do seu inteiro teor, comprometendo-se com os seguintes pontos:

1. É de responsabilidade da escola divulgar o Concurso de Criação de Games no âmbito da comunidade escolar, a fim de promover a mobilização dos demais integrantes da instituição. A escola poderá definir um período específico para essa mobilização, utilizando, por exemplo, banners, cartazes e folders.

2. A escola compromete-se a informar aos responsáveis legais dos estudantes sobre a adesão ao Concurso de Criação de Games 2026, responsabilizando-se por obter a devida autorização por escrito para a participação deles, incluindo o consentimento para uso gratuito de sua imagem e voz. As autorizações deverão ser anexadas a este Termo de Adesão. **A participação será vetada caso a documentação exigida não seja devidamente apresentada.**

3. A escola autoriza a divulgação das produções dos estudantes participantes junto a outras instituições escolares, com o intuito de demonstrar e compartilhar os trabalhos realizados.

4. A escola autoriza, desde já, o uso da imagem e/ou som de voz de seus representantes (direção, coordenação, professores e demais colaboradores) em materiais relacionados ao concurso, tanto em mídias impressas (livros, catálogos, revistas, jornais, entre outros) quanto em mídias digitais (sites, redes sociais, entre outros), a título gratuito e sem qualquer ônus.

ANEXO I

EVENTO: CONCURSO DE CRIAÇÃO DE GAMES – 2026

PÚBLICO-ALVO: ESTUDANTES DO 9º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL – REGULAR

TERMO DE ADESÃO DA EEEF _____
SUPERINTENDÊNCIA REGIONAL DE
EDUCAÇÃO _____

Por meio deste, **firmamos a adesão ao Concurso de Criação de Games**, promovido pelo Governo do Estado de Rondônia, através da Secretaria de Estado da Educação de Rondônia, em parceria com a equipe da Microkids Tecnologia Educacional. O concurso tem como objetivo promover a inclusão digital, o pensamento computacional e a valorização da cultura rondoniense por meio da criação de jogos eletrônicos educativos, incentivando a criatividade, a inovação tecnológica e o protagonismo estudantil nas escolas da rede pública estadual de Rondônia.

9º anos - Preencher com o nome completo, ano/série, individual ou dupla dos estudantes inscritos para o Concurso de Criação de Games.

(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

Professor(a)

Orientador(a):

Componente Curricular: _____

Turma: _____

9º anos - Preencher com o nome completo, ano/série, individual ou dupla dos estudantes inscritos para o Concurso de Criação de Games.

(1)

(2)

(3)

(4)

(5)

Professor(a)

Orientador(a):

Componente Curricular: _____

Turma: _____

Ao assinar o presente documento a escola acima citada declara que está ciente do seu inteiro teor, comprometendo-se com os seguintes pontos:

1. É de responsabilidade da escola divulgar o Concurso de Criação de Games no âmbito da comunidade escolar, a fim de promover a mobilização dos demais integrantes da instituição. A escola poderá definir um período específico para essa mobilização, utilizando, por exemplo, banners, cartazes e folders.

2. A escola compromete-se a informar aos responsáveis legais dos estudantes sobre a adesão ao Concurso de Criação de Games 2026, responsabilizando-se por obter a devida autorização por escrito para a participação deles, incluindo o consentimento para uso gratuito de sua imagem e voz. As autorizações deverão ser anexadas a este Termo de Adesão. **A participação será vetada caso a documentação exigida não seja devidamente apresentada.**

3. A escola autoriza a divulgação das produções dos estudantes participantes junto a outras instituições escolares, com o intuito de demonstrar e compartilhar os trabalhos realizados.

4. A escola autoriza, desde já, o uso da imagem e/ou som de voz de seus representantes (direção, coordenação, professores e demais colaboradores) em materiais relacionados ao concurso, tanto em mídias impressas (livros, catálogos, revistas, jornais, entre outros) quanto em mídias digitais (sites, redes sociais, entre outros), a título gratuito e sem qualquer ônus.

Autorização da Escola/Assinatura da Direção

Carimbo da Escola

ANEXO II
TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ
MENOR DE IDADE

Eu, _____, responsável legal pelo(a) estudante _____, regularmente matriculado(a) na Escola _____, **autorizo**, de forma **gratuita, definitiva e irrevogável**, o uso **da imagem e da voz** do(a) menor acima identificado(a) pela **Microkids Tecnologia Educacional**, exclusivamente para fins de **divulgação, publicidade e registro institucional** do **Concurso de Criação de Games 2026**, realizado em parceria com a **Secretaria de Estado da Educação de Rondônia**.

Esta autorização compreende o uso total ou parcial da imagem e da voz do(a) estudante em **fotos, vídeos, áudios, materiais impressos e digitais, apresentações audiovisuais, redes sociais, sites institucionais, exposições e eventos relacionados ao concurso**, bem como sua disponibilização em bancos de imagem decorrentes de pesquisas e dos resultados do concurso, inclusive em mídias não previstas neste documento, em território nacional ou internacional, sem qualquer limitação de tempo ou número de veiculações.

Declaro estar ciente de que essa autorização é concedida **sem ônus financeiro** e que **nada terei a reivindicar, a qualquer tempo, a título de direitos autorais, conexos ou qualquer forma de indenização** em decorrência do uso ora autorizado.

Por ser esta a expressão da minha vontade, firmo o presente.

Local e data: _____

Nome completo do(a) responsável:

Telefone para contato: _____

Assinatura do(a) responsável legal: _____

Anexo III

Planejamento	Pontuação	5 pontos	4-3 pontos	2-1 pontos	0 pontos
Pesquisa e objetivos	0 a 25 pontos	Pesquisa profunda, fontes relevantes e objetivos claros.	Boa pesquisa básica e objetivos descritos.	Superficial/quase inexistente e objetivos vagos ou incoerentes.	Sem evidências.
Originalidade		Alta originalidade, ideias inovadoras e pensamento próprio.	Boa originalidade baseada em referências ou com pouca inovação.	Previsível, cópia ou reprodução de terceiros.	Sem originalidade.
Inovação e Proposta		Soluções transformadoras e abordagens novas.	Melhorias relevantes ou pequenas variações de ideias existentes.	Proposta convencional que repete modelos.	Sem inovação.

Etapas e Cronograma		Detalhado, sequenciamento lógico e cronograma realista.	Organizado, mas com pequenas falhas ou de forma genérica.	Superficial, incompleto ou cronograma inviável.	Inexistente.
Temática e Caráter Educacional		Totalmente alinhado e integrado eficazmente à jogabilidade.	Boa relação ou abordagem básica/superficial.	Relação fraca, limitada ou mínima intenção educativa.	Sem relação.
Making of	Pontuação	5 pontos	4-3 pontos	2-1 pontos	0 pontos
Registros do processo	0 a 15 pontos	Completo, bem organizado, detalhando todas as etapas e evoluções.	Bons registros (maioria documentada) ou cobertura básica parcial.	Superficiais, confusos ou muito limitados.	Sem registros.
Depoimentos		Claros, estruturados e reflexivos sobre o aprendizado.	Coerentes/relevantes ou depoimentos simples e sem profundidade.	Pouco claros, desconectados ou muito limitados.	Inexistentes.
Vídeo (1 a 3 min)		No tempo, bem produzido, claro, organizado e envolvente.	No tempo com pontos a melhorar ou limitações técnicas.	Problemas de duração/qualidade ou totalmente inadequado.	Não entregue.
Executável do Jogo	Pontuação	10 pontos	8-6 pontos	4-2 pontos	0 pontos
Jogabilidade	0 a 60 pontos	Fluida, intuitiva, precisa e altamente divertida.	Funcional com pequenas falhas ou mecânicas básicas sem refinamento.	Controles pouco responsivos, mecânicas confusas ou jogo travado.	Não jogável.
Trilha Sonora		Alta qualidade, bem escolhida e totalmente integrada.	Adequada/coerente ou básica com pouco impacto.	Pouco adequada, repetitiva ou de baixa qualidade.	Sem áudio.
Design do Jogo (Game Design)		Mecânicas claras, excelente balanceamento e progressão envolvente.	Bem estruturado ou funcional/simples com limitações.	Pouco claro, desorganizado e com dificuldade mal ajustada.	Sem estrutura.
Aspectos Visuais e Sonoros		Visual elaborado/coerente, interface clara e som eficiente.	Funcional com pequenas falhas ou visual básico.	Problemas visuais/interface ruins que dificultam a experiência.	Inutilizáveis.
Caráter Educacional		Conteúdos claros e integrados promovendo aprendizagem significativa.	Conteúdo relevante com menor integração ou superficial.	Relação fraca, pouco clara ou quase inexistente.	Não apresenta.



Documento assinado eletronicamente por **PAULA FERNANDA PIO MACEDO BENARROSH**, **Gerente**, em 16/06/2026, às 20:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no artigo 18 caput e seus §§ 1º e 2º, do [Decreto nº 21.794, de 5 Abril de 2017.](#)



Documento assinado eletronicamente por **Daniele Braga Brasil**, **Coordenador(a)**, em 17/06/2026, às 09:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no artigo 18 caput e seus §§ 1º e 2º, do [Decreto nº 21.794, de 5 Abril de 2017.](#)



Documento assinado eletronicamente por **Irany de Oliveira Lima Moraes**, **Diretor(a)**, em 17/06/2026, às 11:45, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no artigo 18 caput e seus §§ 1º e 2º, do [Decreto nº 21.794, de 5 Abril de 2017.](#)



Documento assinado eletronicamente por **Massud Jorge Badra Neto**, **Secretário(a)**, em 17/06/2026, às 22:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no artigo 18 caput e seus §§ 1º e 2º, do [Decreto nº 21.794, de 5 Abril de 2017.](#)



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [portal do SEI](#), informando o código verificador **73394465** e o código CRC **5EE10B0E**.