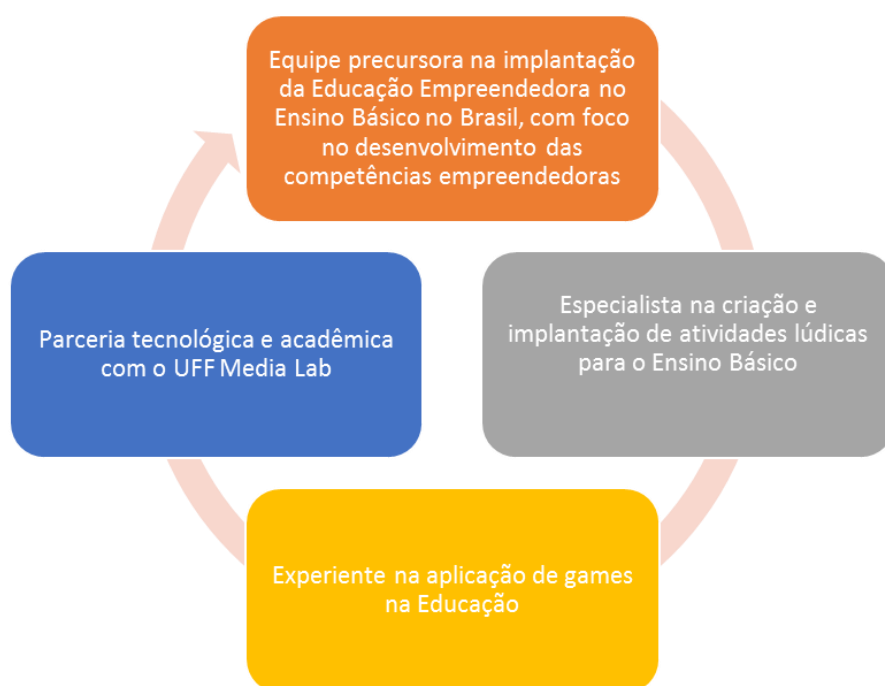


Apresentação da TecZelt e do FazGame

1) Somos a TecZelt

- Nosso foco está na criação de ferramentas que congregam tecnologia, educação e entretenimento, **suporte e manutenção de tecnologias que incentivem práticas educacionais inovadoras, implementação e acompanhamento de novos processos pedagógicos com foco na Educação do Século XXI.**
- Nossa missão é contribuir para a transformação e melhoria da qualidade do ambiente educacional, através de soluções tecnológicas que propiciam experiência prática e ludicidade, aplicadas em escala, **aproximando as instituições das demandas de desenvolvimento de competências do Século XXI.**



2) Projetos Educacionais e de Tecnologia



Criação do www.fazgame.com.br, portal de games associado à ferramenta de autoria de games educacionais (+ de 300 games publicados - utilizada sem conhecimento de programação ou design)

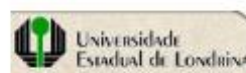


Projeto Educacional – E-learning Corporativo para o Sistema de Gerenciamento da TV Globo



Projeto Educacional – Criação de conteúdos educacionais de Gestão de Negócios

3) Parceiros e Clientes do FazGame



4) Prêmios e Reconhecimentos



PRÊMIO HIPERTEXTO 2015
ARTES DIGITAIS E APLICATIVOS EDUCACIONAIS



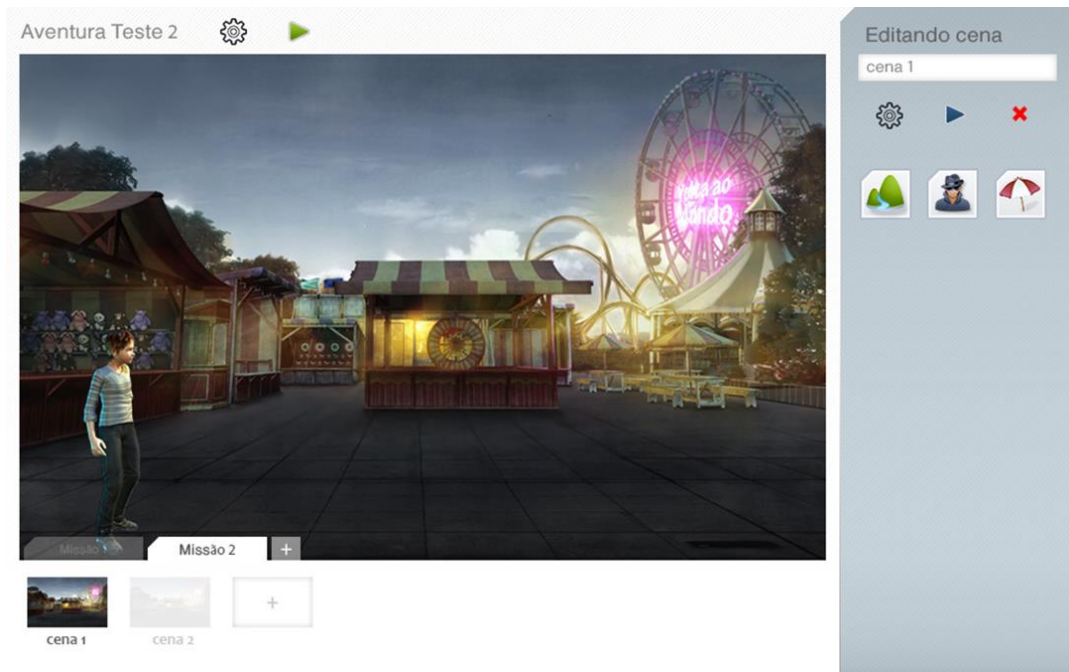
5) Apresentando o FazGame

O FazGame – **o game para criar games educacionais** - é uma ferramenta colaborativa de fácil uso, onde professores e alunos, sem conhecimento de design e programação, criam games educacionais de forma colaborativa.

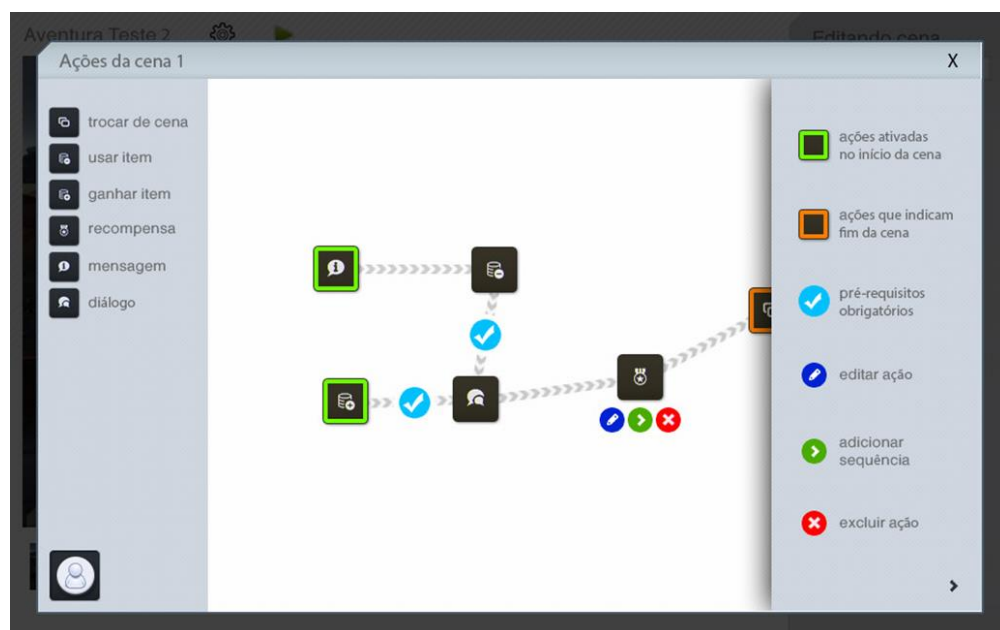
Concebido para propiciar a aprendizagem de conteúdos pedagógicos de forma lúdica, divertida e interativa para professores e alunos do Ensino Básico.

O FazGame promove a construção do conhecimento de forma colaborativa, onde:

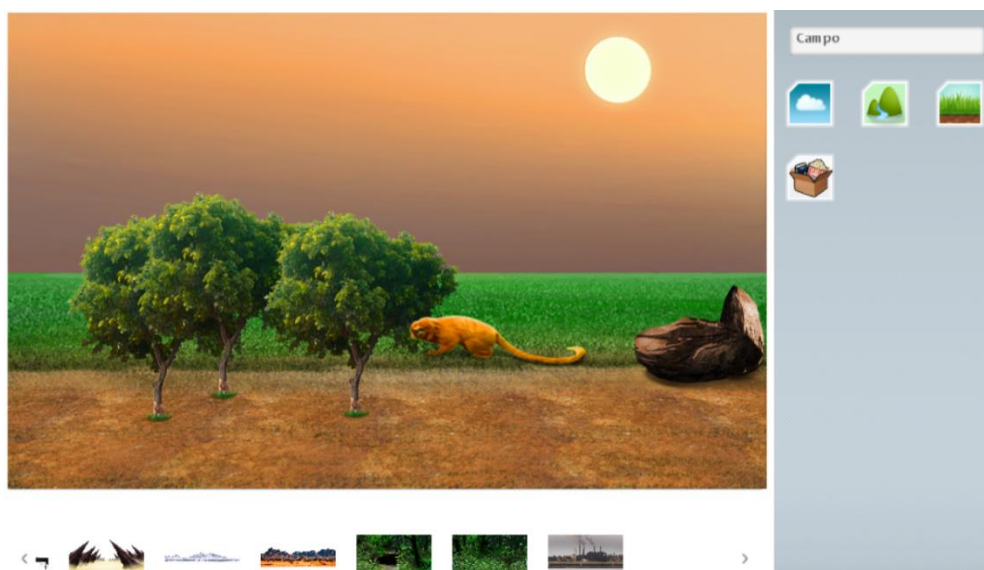
- Os professores relacionam conteúdos escolares às ações do dia-a-dia em formato de games, estimulando a capacidade de resolução de problemas dos alunos;
- Os alunos desenvolvem a imaginação, criatividade, cooperação, raciocínio lógico e outros processos cognitivos, durante uma aprendizagem divertida e dinâmica.



Cenários, personagens e objetos que compõem o game.



Estrutura lógica do game.

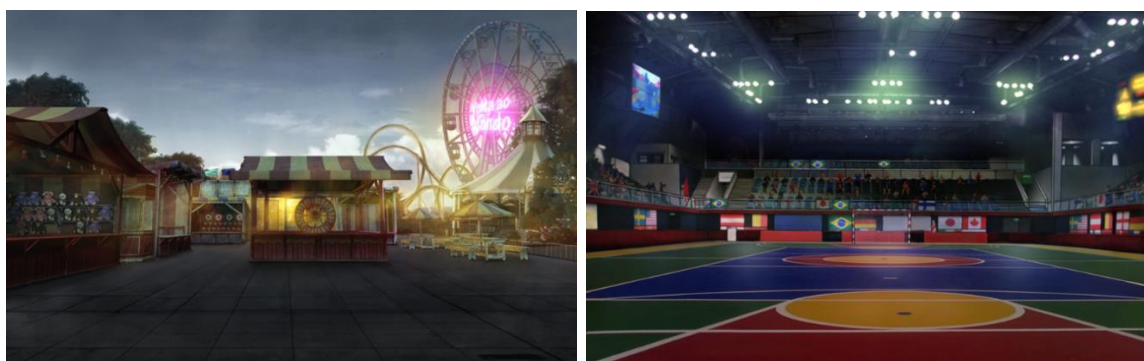


Editor de cenários do FazGame.

A metodologia inovadora do FazGame propicia o engajamento entre professores e alunos e, conseqüentemente, o aumento da motivação pelo aprendizado, proporcionando como benefícios o aumento da retenção dos jovens nas escolas e a melhoria dos resultados acadêmicos.

Ao realizar projetos FazGame, os alunos desenvolvem as competências do Século XXI – planejamento, raciocínio lógico, criatividade, colaboração, resolução de problemas e persistência – preparando-se para atuar na sociedade de forma proativa e inovadora.

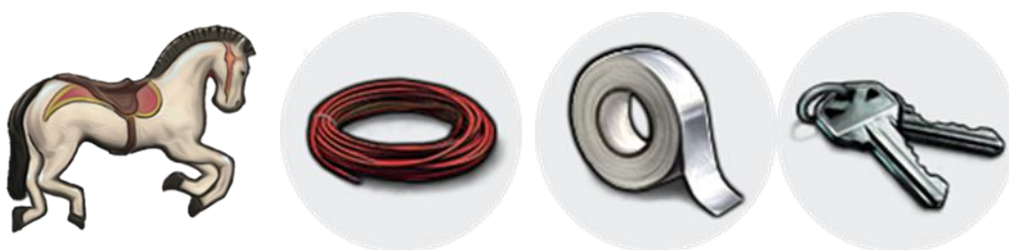
A seguir apresentamos exemplos de bibliotecas de cenários, personagens e objetos do FazGame.



Exemplos de cenários



Exemplos de personagens



Exemplos de objetos

A apresentação do FazGame pode ser visualizada no link: <https://youtu.be/pU953wrg-KE>

A metodologia de criação de games e tutorias do FazGame são apresentados no link: <https://www.fazgame.com.br/tutorials.html>

Conheça o exemplo do game Polui S.A., criado com o FazGame: https://www.fazgame.com.br/game_publicados/562

A metodologia de avaliação das Competências do Século XXI em Projetos FazGame pode ser consultada no link:

<https://dl.dropboxusercontent.com/u/95320974/Formul%C3%A1rio%20de%20Avalia%C3%A7%C3%A3o%20de%20Projetos%20FazGame.pdf>

O FazGame fornece para as instituições educacionais o Painel das Competências, que mostra a avaliação do desenvolvimento dos alunos nas competências do Século XXI, nos projetos de criação de games com o FazGame:

Projeto de Empreendedorismo e Matemática

Back

Alunos	Criatividade	Colaboracao	Raciocínio	Persistência	Plajenamento	Resolução de problemas
aluno1@fazgame.com.br						
aluno2@fazgame.com.br						
aluno3@fazgame.com.br						
aluno4@fazgame.com.br						

Visão por projeto

aluno4@fazgame.com.br

Back

Projetos	Criatividade	Colaboracao	Raciocínio	Persistência	Plajenamento	Resolução de problemas
Projeto de Empreendedorismo e Matemática						
Projeto Vida Saudável						

Visão do aluno

O FazGame foi reconhecido por importantes prêmios em 2016:

- Uma das startups mais inovadoras da Indústria Criativa da América Latina e Caribe no Prêmio Demand Solutions em Waahington DC (<https://goo.gl/31Fh6O>)
- Startup Destaque de Inovação no Prêmio A Rede Educa, apresentada no Anuário (<http://www.aredes.inf.br/wp-content/uploads/2016/11/08-Anuario-ARede-2016.pdf>)

Em 2017, o FazGame foi reconhecido pelo BID como uma das 50 inovações de destaque na América Latina e Caribe, fazendo parte da publicação 'Economia Naranja: Innovaciones que no

sabías eran de América Latina y el CaribeEconomia Naranja' (página 217):

www.iadb.org/economia-naranja

6) Pesquisas Acadêmicas realizadas com o FazGame

- Tese de Doutorado: Jogos Digitais como ferramenta educacional para contextualizar conhecimentos e valores vivenciados na Educação Física

<https://goo.gl/LCW8Xp>

Prof. Marcio Turini

- Uma ferramenta digital que faz games educativos: o contexto brasileiro de ensino e aprendizagem

<http://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/14758>

Profa. Patrícia Coelho

- FazGame na UFAL – Sertão: a plataforma interdisciplinar que ensina os alunos a criarem jogos

<https://goo.gl/Xfi8gH>

Profa. Patrícia Coelho

- Games Educativos e as turmas de Correção de Fluxo

<http://cp2.g12.br/ojs/index.php/midiaseeducacao/article/view/940>

Prof. Daniel Santos

7) Informações técnicas – funcionalidades e metodologia

Home – link rápido para o Portal de Games, tela de Login, Casos de Sucesso, Vídeo de apresentação e Artigos Acadêmicos.

Portal FazGame – filtro e execução de games, sem necessidade de login na plataforma.

Permite a cópia de games, após o login na plataforma.

App Portal_FazGame – aplicativo na Google Play que permite rodar os games a partir do portal FazGame em celulares Android.

Login – cadastro de novo usuário, login e troca de senha.

Menu principal:

- Planos – apresenta os diferentes planos de licenciamento.
- Tutoriais – apresenta o Guia de Práticas Pedagógicas com o FazGame e os vídeos tutoriais sobre a plataforma.
- Fale conosco – função de comunicação com o FazGame, para envio de dúvidas, sugestões ou reclamações para o suporte online da plataforma.
- Casos de sucesso – apresenta exemplos de projetos exitosos com a plataforma.
- Artigos acadêmicos – reúne os links dos artigos publicados sobre o FazGame.
- Minhas criações – apresenta os games, cenários e imagens do usuário. Permite o compartilhamento da criação de games, publicação e exclusão de games. Permite a importação de imagens para compor os cenários e objetos dos games.
- Meu perfil – permite alterar as informações e senha do usuário.
- Crie seu cenário – editor de cenários a partir de uma biblioteca de céus, fundos, chãos e objetos.
- Crie seu jogo – editor de jogos com estrutura de cenas não lineares. Permite a associação de diferentes cenários, personagens e objetos às cenas do jogo. Possui funções de mensagem, diálogo, inventário, recompensa (pontuação), click no personagem, click no objeto e troca de cena para criação da narrativa do jogo. Possui funções de testes do jogo.
- Relatórios de competências – apresenta planilhas com as informações analíticas dos indicadores que compõem as competências e das competências rastreadas e avaliadas pelo FazGame: criatividade, colaboração, raciocínio lógico, persistência, planejamento e resolução de problemas.
- Questionário – possui questionários padrão de auto avaliação do aluno e avaliação do professor. Permite a inclusão de questionários complementares pelo professor .
- Pannel de Competências – apresenta a avaliação do desenvolvimento das competências em três níveis: média dos projetos da instituição, média de cada aluno em um projeto (visão dos alunos em um projeto), média de cada projeto de um aluno (visão do aluno ao longo do tempo).
- Projetos – função de aprovação de jogos para publicação.
- Minha instituição – cadastro de monitores, alunos e projetos da instituição.

Metodologias

A metodologia dos projetos FazGame está descrita no Guia de Práticas Pedagógicas que compõe os tutoriais da ferramenta e é baseada nos seguintes autores e referenciais bibliográficos:

- Aprendizagem baseada em games - Games and Learning / James Gee
- Aprendizagem baseada em projetos - Educação diferenciada para o século XXI / William N.

Bender

Narrativas - Gramática da Fantasia / Gianni Rodari