

## 1. OBJETO DESTES REGULAMENTO

- 1.1. Constitui objeto deste Regulamento todo o mecanismo de funcionamento da Olimpíada de Jogos Digitais e Educação (OJE), a ser realizada no período de 06/04/2009 a 30/09/2009, considerando-se o público de alunos e professores da Rede Pública Estadual de Ensino de Pernambuco, indicadas pela Secretaria de Educação do Estado (SEE), de acordo com critérios estabelecidos no item 1.2.
- 1.2. **Escolas Participantes:** Poderão participar desta versão da Olimpíada, todas as escolas da Rede Estadual de Ensino de Pernambuco que se encaixam nos seguintes critérios:
  - 1.2.1. Possuir laboratório de informática.
  - 1.2.2. Estar conectada à Internet com o link mínimo de 256Kb de velocidade.
  - 1.2.3. Ter seus alunos devidamente cadastrados no sistema de matrícula da Secretaria de Educação (SG.Net)
  - 1.2.4. Ter seus professores devidamente cadastrados no Sistema de Gerenciamento de Carga Horária.

§ único: Os alunos de escolas que não possuem laboratório de informática também poderão participar, considerando que não haverá esforço por parte da Comissão de Organização da Olimpíada ações para instalação de laboratório nestas escolas. Esta ação cabe exclusivamente ao calendário de implantação de laboratórios da STI/SEE.

## 2. DOS PROPÓSITOS DA OLIMPÍADA

- 2.1. OJE é um ambiente de colaboração e competição, desenvolvido no formato de uma gincana de jogos digitais e conhecimentos para alunos, professores e escolas da rede pública estadual de ensino de Pernambuco. Os alunos se organizam em equipes, criam estratégias de jogo e se articulam em atividades de resolução de problemas, enquanto participam de uma aventura virtual que valoriza os conteúdos escolares, a capacidade de trabalhar em conjunto e o engajamento de todos na construção de um futuro HOJE!
- 2.2. A Olimpíada busca o aprimoramento dos processos de raciocínio, a produção de sentidos no aluno e estímulo ao trabalho coletivo e colaborativo entre alunos e professores, tendo como objetivo a motivação para as atividades tipicamente escolares e instrumentalizar, de maneira complementar, os alunos e professores para obtenção de melhores resultados curriculares.

## 3. DA COMISSÃO ORGANIZADORA

- 3.1. Constitui-se a Comissão Organizadora desta Olimpíada o Comitê de Monitoramento da Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco, a gerência geral do NGPD/Consórcio Games-PE, Gerentes do Projeto e Consultores.
- 3.2. Cabe a esta Comissão a elaboração do presente Regulamento e dirimir qualquer tipo de problema que não esteja explicitado nos itens deste Regulamento Geral.

## 4. DO SITE OFICIAL

- 4.1. Todo o ambiente de jogo deverá ser acessado pelo site [www.educacao.pe.gov.br/oje](http://www.educacao.pe.gov.br/oje). Sendo este o ambiente principal para qualquer ação relativa à competição.

## 5. DAS EQUIPES

- 5.1. As equipes devem ser formadas com o mínimo de 6 (seis) alunos e o máximo de 10 (dez) alunos e 1 (um) Professor Aliado. Todos de uma mesma escola.
- 5.2. As equipes serão divididas em Ensino Fundamental (7ª e 8ª séries) e Ensino Médio (1º ao 3º ano).
- 5.3. Os alunos das turmas do Projeto Travessia e EJA, que fazem parte das séries indicadas, também poderão participar, desde que atendam às séries acima indicadas.
- 5.4. É permitida e estimulada a formação de equipes com alunos de séries diferentes, entre as mencionadas acima, desde que todos façam parte de um mesmo nível de ensino (fundamental ou médio) e da mesma escola.

- 5.5. As equipes devem ser organizadas no mundo físico antes do procedimento de inscrição no site oficial, no qual será definido um capitão (denominado 1º Capitão – ver item 9.3) de equipe entre os alunos participantes, um nome da fantasia para a mesma e um professor que acompanhará a equipe durante a Olimpíada, aqui denominado Professor Aliado.

## 6. DAS DATAS DA OLIMPÍADA – CRONOGRAMA

### 7. A COMPETIÇÃO NA OJE 2009 TERÁ DURAÇÃO DE 5 MESES, SEGUINDO O SEGUINTE CRONOGRAMA:

Fases	Evento	Data Inicial	Data Final
Inscrição	Procedimento de inscrições no site oficial da Olimpíada	06/04/09	07/05/09
Divulgação	Definição dos 6 grupos competidores	08/05/09	10/05/09
Competição	Período de competições através do site	11/05/09	02/09/09
Resultados	Divulgação das equipes finalistas no site oficial	15/09/09	15/09/09
Final	Evento Final com as 6 equipes finalistas de cada nível de ensino	29/09/09	30/09/09

## 8. DAS INSCRIÇÕES

### 8.1. Períodos

- As inscrições terão início no dia 06/04/2009 e término no dia 07/05/2009.
- Qualquer ação de prorrogação de inscrição ou data de início da competição poderá ser feita pela Comissão Organizadora da Olimpíada e será devidamente anunciada em notícia de destaque no site oficial.

### 8.2. Inscrição no sistema SG.Net

Não é mais necessário que os alunos estejam cadastrados no Sistema de Gestão Escolar SG.Net, para que se inscrevam na Olimpíada, no entanto esta ação será devidamente cobrada ao longo da competição. Cabendo à gestão escolar providenciar o cadastramento dos alunos nesse sistema, de acordo com as seguintes orientações:

- Acessar o site [www.sgeducacao.pe.gov.br](http://www.sgeducacao.pe.gov.br) e:
- Cadastrar todas as turmas
- Cadastrar suas matrizes curriculares
- Cadastrar os alunos
- Alocá-los nas suas turmas

Para cadastro do professor na OJE 2009, ele precisa estar cadastrado no Sistema de Gerenciamento de Carga Horária ([www.cargahoraria.educacao.biz/2009](http://www.cargahoraria.educacao.biz/2009)). A escola deverá preencher todos os passos do sistema. Qualquer dúvida para uso dos sistemas procure sua GRE.

### 8.3. Inscrição de Professores Aliados e Alunos na Olimpíada

- Todas as inscrições deverão ser feitas no site oficial da Olimpíada ([www.educacao.pe.gov.br/oje](http://www.educacao.pe.gov.br/oje)), em áreas específicas para Alunos, Professores e Convidados.
- Professores aliados realizam cadastramento no site oficial, inserindo CPF (validado pelo sistema da SEE), nome, unidade de ensino, email válido, apelido e senha.
- Alunos organizam a equipe no mundo físico, negociam a participação com um professor aliado e escolhem o 1º e 2º capitão para a equipe.
- O 1º capitão realiza cadastro da equipe no site oficial seguindo os seguintes passos:
  - 1- selecionar a cidade, escola, professor aliado e nível de ensino. Inserir nome da equipe (criado pelos alunos).
  - 2- inserir seu nome completo, data de nascimento e nome completo da mãe. Estes dados serão checados, posteriormente, pelo sistema SG.Net.

3- criar o apelido, a senha e inserir e-mail válido.

Após cadastro do 1º capitão, fica liberado o cadastro dos demais integrantes da equipe.

- O 1º capitão indica um 2º capitão, tão logo o jogador correspondente finalize sua inscrição.
- Após inscrição de toda a equipe, o capitão aprova cada integrante e envia pedido de aprovação da equipe ao Professor Aliado.
- O Professor Aliado deverá aprovar ou não a equipe. Em caso de não aprovação volta para a o capitão validar os integrantes novamente, corrigindo os problemas detectados pelo professor, por exemplo: inscrição de uma aluno da 6ª série indevidamente.

#### 8.4. Inscrição de Convidados

- Esta modalidade de inscrição é restrita aos técnicos da SEE e gestores escolares.
- Possibilita o uso dos jogos, porém sem registro de qualquer tipo de pontuação nos jogos.
- Não possibilita a participação como Professor Aliado.
- O procedimento de inscrição assemelha-se ao do Professor Aliado (inserir CPF, nome, email válido, apelido e senha).
- Para esta modalidade de cadastro, será enviada uma lista com os CPFs dos técnicos para ser inserida no sistema e aceitar o cadastro destes convidados.

#### 8.5. Uso seguro do site

O USUÁRIO concorda em notificar imediatamente a Equipe OJE sobre qualquer uso não-autorizado de seu apelido e/ou senha, bem como qualquer quebra de segurança de que tenha conhecimento. Para garantir a segurança, concorda, também, em não deixar seu cadastro pessoal aberto no computador (nos casos em que o USUÁRIO acessar o ambiente de jogo através de um computador público), evitando que terceiros se utilizem, indevidamente, de sua senha. Deverá redobrar os cuidados, após entrar com seu apelido e senha no ambiente, evitando, assim, o uso desautorizado por terceiros.

### 9. DA COMPOSIÇÃO DOS GRUPOS COMPETIDORES

- 9.1. As equipes inscritas serão organizadas em 6 grupos competidores.
- 9.2. A formação desses grupos levará em consideração a proporcionalidade de equipes inscritas, com o objetivo de conferir uma igualdade na quantidade de equipes competidoras por grupo.
- 9.3. Todas as equipes de uma mesma escola ficarão no mesmo grupo.
- 9.4. Devido à possibilidade do número de equipes inscritas não ser exato, a distribuição da quantidade de equipes por grupo pode não ser exatamente igual, mas buscará uma isonomia concorrencial às equipes competidoras.
- 9.5. Os grupos serão divulgados no site oficial até três dias após o término das inscrições.

### 10. DAS ATRIBUIÇÕES

#### 10.1. Da Escola

- Colaborar com as equipes competidoras, organizando horários para acesso ao laboratório de informática, bem como estimulando os alunos a participarem e estudarem os conteúdos apresentados na evolução do jogo durante a Olimpíada.
- Estimular os professores da escola a atuarem como Professor Aliado de pelo menos uma equipe.
- Resolver problemas técnicos do laboratório de informática, contatando com os setores responsáveis para resolução dos mesmos.

#### 10.2. Dos Professores Aliados

- O Professor Aliado participa apoiando os alunos na formação das equipes, na resolução de problemas e na elaboração de estratégias de jogo.
- Observar todo o Regulamento da Olimpíada a fim de monitorar e orientar os alunos durante a competição.
- Durante a competição cabe aos professores da escola orientarem os alunos quanto ao entendimento dos conteúdos curriculares para que possam responder aos enigmas do jogo de maneira adequada.

#### 10.3. Dos Alunos

- Formar a equipe, elaborar um nome para a mesma e entrar em contato com um Professor Aliado.
- Definir quem será o 1º Capitão. Este aluno será responsável pela inscrição inicial da equipe e pela comunicação entre o sistema e sua equipe, através de mensagens eletrônicas via e-mail. Este aluno é escolhido livremente entre os integrantes da equipe e em acordo com o Professor Aliado.
- Definir quem será o 2º Capitão. Este aluno compartilha das mesmas ações que o 1º capitão com exceção da inscrição inicial da equipe.
- Integrantes da equipe – demais alunos que estão em conformidade com as especificações de formação de equipe (ver item 5 deste Regulamento).
- Cabe ao 1º ou 2º capitão a mudança do nome da equipe, caso necessário, exclusivamente durante o período de inscrição. O nome da equipe deve ser combinado entre todos os integrantes.
- Espera-se dos alunos que primem pelo espírito de colaboração entre os integrantes de sua equipe, e de justa competição e respeito entre as equipes participantes.
- Pesquisar sobre os conteúdos curriculares apresentados na Olimpíada, também solicitando ajuda ao Professor Aliado e/ou demais professores da escola.
- Atentar ao Regulamento geral, resolvendo eventuais dúvidas com o Professor Aliado.

#### 11. DOS LOCAIS DE JOGO

- Será permitido jogar em qualquer local que ofereça conexão com banda larga à Internet, em locais diversos além do laboratório de informática da própria escola, incluindo-se, mas não se limitando a *lan houses* e residências.
- A Comissão Organizadora se isenta de responsabilidade sobre problemas de qualquer natureza com os computadores, softwares ou com a conexão de Internet nos locais escolhidos para acesso ao jogo.

#### 12. CONFIGURAÇÕES MÍNIMAS DOS COMPUTADORES

- Conexão com Internet banda larga com velocidade mínima de 256Kb.
- Navegador Mozilla Firefox versão 1.5 ou superior; Internet Explorer versão 6.0 ou superior.
- Versão 9.0 ou superior do *flash player*.
- Resolução do monitor de 1024 x 768.

Obs.: A fim de reduzir o tempo de carregamento do jogo, recomenda-se não apagar o cache do navegador.

#### 13. DO JOGO

##### 13.1. Jogo principal - OJE

Jogo conhecido como “Volta ao Mundo”, que inclui um percurso a ser percorrido pelo jogador, em 12 países onde são oferecidos desafios na forma de mini-jogos (jogos casuais) e enigmas (perguntas relativas aos conteúdos do currículo de ensino fundamental ou médio, considerando-se as várias disciplinas escolares). Contém um tutorial, inclusive com dicas de como pontuar melhor e mais rapidamente. Para efeitos de pontuação, envolve o lúdico promovido pelos mini-jogos e o acadêmico promovido pelos enigmas.

#### 13.2. Avatar

- Personagem do ambiente do jogo – “Volta ao Mundo” – que representa as ações dos competidores (alunos).
- Pode ser escolhida, apenas uma vez, a personagem da menina ou do menino.
- Conforme os competidores completam os desafios, ganharão itens para personalizar seu avatar. Cada desafio premia o aluno com um item diferente.
- Apesar de ser um jogo em equipe, a customização dos avatares se dá de forma individual, ou seja, cada aluno pode customizar seu avatar, apenas considerando os itens ganhos durante o jogo pela equipe.

#### 13.3. Mini-jogos

São 7 jogos casuais de entretenimento, com diferentes níveis de dificuldades. Cada mini-jogo é constituído de desafios que possibilitam ao jogador alcançar realizações que contribuirão para seu desempenho no Jogo Mestre, gerando pontuações e acesso a níveis de complexidade crescentes.

#### 13.4. Enigmas

- São perguntas de diferentes conteúdos educacionais (Matemática, Português, Química, Física, etc.) elaboradas na forma de questões com alternativas múltiplas.
- Os jogadores deverão responder aos enigmas a fim de aumentar a reputação da equipe no jogo e consequentemente a sua pontuação geral.
- A fim de promover um tempo de estudo e pesquisa para resolução dos enigmas, há possibilidade de adiar a resposta para outro momento.
- A resposta errada ao enigma bloqueia por 48h o nível do jogo apenas no país que o jogador tentou responder.
- Cada resposta errada ao enigma diminui sua pontuação no cálculo final dos pontos que são registrados no ranking geral.

#### 13.5. Desafios Especiais

- Desafios que aparecerão a qualquer momento no site oficial, para serem resolvidos no mundo digital ou físico, dentro de um tempo determinado. Para resolução desses enigmas especiais os alunos e professores deverão estar atentos a **todas** as ações e notícias que envolvem a Olimpíada. Qualquer detalhe pode ajudar na resolução dos enigmas especiais.
- As respostas a estes enigmas especiais serão colocadas na área restrita do aluno no site oficial da Olimpíada.
- O ARG é um jogo de narrativa interativa que pode se desenvolver no mundo físico ou digital. Compreende a idéia de uma “caça ao tesouro” no mundo digital. A equipe que percorrer o caminho (digital) corretamente e encontrar a chave do tesouro ganhará pontos preciosos para a pontuação geral da equipe na competição.

### 14. DA PONTUAÇÃO

#### 14.1. Formas de Pontuação

- A pontuação será sempre registrada em rankings específicos, que serão devidamente divulgados no site oficial, além de ser devidamente revelada no momento de conclusão de cada desafio dos mini-jogos.

#### 14.2. Critérios de Desempate

- 1º - Maior pontuação geral obtida nas respostas aos enigmas.
- 2º - Quem obtiver a maior reputação no jogo mestre.
- 3º - Data e hora de validação da inscrição da equipe pelo Professor Aliado.

## 15. DOS FINALISTAS

- 15.1. Serão consideradas finalistas as equipes que obtiverem maior pontuação geral dentro do seu grupo, em cada nível de ensino.
- 15.2. Cada grupo só poderá ter uma equipe finalista, em cada nível de ensino (fundamental e médio).
- 15.3. As equipes finalistas decidirão a classificação final em um torneio presencial, definindo assim as equipes campeãs da OJE 2009.

## 16. DO EVENTO FINAL

- Será um evento presencial onde as equipes vencedoras dos seus grupos competirão entre si para definir os campeões da OJE 2009.
- Maiores detalhes sobre o evento serão postados no site em período suficiente para devida organização das escolas.

## 17. DA PREMIAÇÃO

### 17.1. Prêmios

- As três equipes campeãs do evento final receberão medalhas e troféus de acordo com a classificação (1º, 2º e 3º lugares), além dos seguintes prêmios:
  - 1º colocado → 1 Notebook para cada integrante da equipe.
  - 2º colocado → 1 Nintendo DS + 1 jogo para cada integrante da equipe.
  - 3º colocado → 1 MP4 para cada integrante da equipe.
  - Professor Aliado → 1 TV LCD de 26" para cada Professor Aliado das 3 equipes campeãs de cada nível de ensino.
  - Escolas → 1 Projetor Multimídia (Data Show), para as escolas das 3 equipes campeãs de cada nível de ensino.
- As equipes que terminarem da 4ª a 6ª colocação receberão medalha de honra e kit OJE, bem como seus respectivos Professores Aliados e gestores das escolas.

### 17.2. Micro premiações:

- São brindes que serão entregues aos vencedores dos desafios especiais ao longo da Olimpíada. Estes desafios serão devidamente anunciados no site oficial.
- As premiações podem ser alteradas a qualquer momento a critério da Comissão Organizadora.

### 17.3. Divulgação dos resultados

- As equipes finalistas serão conhecidas no dia 16/09/2009 através de chamada no site oficial da Olimpíada.
- As escolas e Professores Aliados das equipes finalistas receberão comunicado oficial da Comissão Organizadora
- As equipes campeãs serão comunicados por e-mail, através do 1º e 2º capitães das equipes, desde que estes tenham cadastrado um-mail válido.

### 17.4. Entrega dos prêmios

- Os prêmios serão entregues no dia do evento final ao final de cada competição (ensino fundamental e ensino médio).
- Os micro-prêmios serão enviados por correio para escola da equipe vencedora do desafio. Cabe a direção/coordenação da escola o encaminhamento dos brindes para os alunos, sendo estes avisados do envio dos seus prêmios por e-mail.

## 18. DA CONDUTA ÉTICA

- 18.1. Todos os alunos e professores participantes da Olimpíada comprometem-se a manter conduta ética e moral adequada ao ambiente educacional oferecido. Por sua vez, a Comissão Organizadora compromete-se a não excluir os conteúdos enviados pelos usuários para a área de comunicação do site oficial, salvo nas ocasiões em que os conteúdos se enquadrem nos seguintes casos:

- Praticar, induzir ou incitar preconceito quanto à origem, raça, etnia, sexo, orientação sexual, cor, idade, crença religiosa ou qualquer outra forma de discriminação.
- Uso de linguagem ou imagem obscena, ofensiva ou indecente neste serviço, inclusive na escolha do apelido que o identificará no jogo.
- Publicação de material calunioso, abusivo ou que invada a privacidade de alguém.
- Violação a qualquer lei municipal, estadual ou federal do Brasil.
- Envio de mala direta, corrente ou pirâmide porque isto fere a etiqueta da rede e incomoda os demais usuários.
- Demais atitudes que impliquem risco à segurança pessoal de seus usuários.

**18.2.** Nestes casos, tais conteúdos serão eliminados sem a necessidade de comunicar previamente o autor. A Comissão Organizadora da Olimpíada reserva-se o direito de, a qualquer tempo e a seu exclusivo critério, eliminar da competição qualquer equipe que seja eventualmente identificada como em transgressão aos Regulamentos de adequação ética e moral citadas acima, ou às normas legais em vigor, seja no ambiente virtual, seja nos ambientes físicos em que a Olimpíada venha a ocorrer.

## 19. DISPOSIÇÕES GERAIS

Ações não previstas neste Regulamento Geral da Olimpíada de Jogos Digitais e Educação serão devidamente analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora da Olimpíada e serão divulgadas no site oficial.