



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E INOVAÇÃO

### CHAMADA Nº 13/2022 - PROPESQ/SINOVA

#### **Cadastramento de jogos analógicos e digitais como recurso educativo inovador na disseminação de conhecimento**

O Departamento de Inovação (SINOVA) da Pró-Reitoria de Pesquisa e Inovação (PROPESQ) da Universidade Federal de Santa Catarina, em consonância com a Lei nº 11.788/2011, a Instrução Normativa nº 213, de 17 de dezembro de 2019, do Ministério da Economia, e a Resolução Normativa nº 1/2019/CPG da UFSC, bem como com a Resolução Normativa nº 164/2022/CUn, de 29 de abril de 2022 que dispõe sobre a Política de Inovação e Empreendedorismo, convida servidores(as) docentes e técnico-administrativos a se manifestarem quanto ao **desenvolvimento de jogos analógicos e digitais como recurso educativo na disseminação de conhecimento das diversas áreas dos cursos de graduação e pós-graduação da UFSC**, em suas atividades de pesquisa, ensino ou extensão.

Nesta chamada, considera-se *jogos* a prática da gamificação explicitada de forma analógica, podendo ser feita por meio de diferentes mecanismos - como murais, cartas, tabuleiros ou ainda dinâmicas envolvendo pessoas. Pode ser explicitada de forma digital, por jogos digitais, que aproveitam as tecnologias para criar experiências envolventes em plataforma eletrônica, com dinâmicas que podem acontecer por meio de celulares ou outros dispositivos eletrônicos, além de permitir a utilização de recursos de multimídia para suas atividades e que contemplem algum estilo de aprendizagem.

A presente chamada visa ampliar o conhecimento em relação aos jogos analógicos e digitais desenvolvidos pela comunidade UFSC que, além de serem uma forma lúdica de ensinar e aprender, também desenvolvem funções que vão além do entretenimento, envolvendo aspectos sociais, cognitivos e afetivos do participante. O mapeamento fará parte da ação estratégica do Programa de Inovação e Empreendedorismo que busca aproximar as soluções da UFSC de sua comunidade, a partir de seus *hubs*, bem como o compartilhamento e a replicação de experiências exitosas em diferentes contextos e oportunidades. Práticas de desenvolvimento de jogos podem ser consideradas como potencialmente influenciadores da inovação e do empreendedorismo universitário e precisam estar em aplicação na sociedade.

Docentes e técnicos administrativos devem preencher [este formulário](#), que será mantido em fluxo contínuo como forma de oportunizar o cadastramento de novos jogos e ampliar o conhecimento da SINOVA acerca das produções da UFSC. Para cada jogo, um novo formulário deve ser cadastrado.

Dúvidas podem ser esclarecidas pelo email: [sinova@contato.ufsc.br](mailto:sinova@contato.ufsc.br)

Araranguá, Blumenau, Curitibanos, Florianópolis e Joinville, 9 de novembro de 2022.