

**PRO-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA - PROEC
EDITAL PROEC 09/2021
UPE-SPORTS**

A Universidade de Pernambuco, por meio da Pró-Reitoria de Extensão e Cultura – PROEC torna público o lançamento do presente Edital, e convida a comunidade acadêmica a participar de atividades de jogos digitais de forma remota.

CONSIDERANDO

- A prática de jogos digitais desenvolvida no âmbito da Confederação Brasileira de Desporto Universitário.
- O atual contexto social, com o distanciamento provocado pela pandemia da COVID-19, que potencializa as interações sociais no ambiente da internet.
- A necessidade de promover interação social, momentos de lazer e recreação entre as pessoas através de atividades de extensão.
- O conceito de extensão universitária na educação superior brasileira em que a atividade se integra à matriz curricular e à organização da pesquisa, constituindo-se em processo interdisciplinar, político educacional, cultural, científico, tecnológico, que promove a interação transformadora entre as instituições de ensino superior e os outros setores da sociedade, por meio da produção e aplicação do conhecimento, em articulação permanente com o ensino e a pesquisa (BRASIL, 2018).
- A possibilidade de uso de Tecnologias da Informação e da Comunicação na mediação de atividades de extensão em suas diferentes modalidades.

1. OBJETIVOS

- 1.1. Ampliar e potencializar, em estudantes da UPE e/ou de escolas públicas, conhecimentos sobre jogos digitais e suas possíveis funções educativas.
- 1.2. Promover interação cultural, lazer e recreação entre professores (ativos ou aposentados), estudantes da UPE, estudantes provindos de escolas da rede pública e a comunidade em geral, através de jogos digitais.
- 1.3. Estimular o valor da arte integrada e o desenvolvimento do raciocínio na formação cidadã, por meio da prática de jogos digitais.

2. OBJETO E MODALIDADES

- 2.1. O presente edital trata da Jornada de Jogos Digitais. Inclui os seguintes gêneros: coreografia, simulação, estratégia, ação e aventura, tomada de decisão em situações esportivas.
- 2.2. Todas as modalidades estão incluídas nos Jogos Universitários Brasileiros organizado pela Confederação Brasileira de Desporto Universitário. As modalidades digitais ofertadas que os candidatos podem participar são:

- a) *FIFA21*: jogo de futebol digital na plataforma *Playstation*;
 - b) *FreeFire*: jogo online, gratuito e do gênero estratégia ação-aventura;
 - c) *Just dance*: jogo de dança que será feito na plataforma de mesmo nome do jogo;
 - d) *League of Legends (LOL)*: jogo online, gratuito e do gênero estratégia ação-aventura multijogador;
 - e) *Xadrez*: jogo online, gratuito e de estratégia por meio da plataforma *Chess free*;
 - f) *Dominó*: jogo online, gratuito e de estratégia por meio de uma plataforma que será estabelecida no congresso técnico da modalidade.
- Detalhamento das modalidades conforme anexo I.

3. DO PÚBLICO-ALVO E DA INSCRIÇÃO

3.1. Poderão participar da jornada como competidores, docentes, discentes e técnicos da UPE, estudantes de escolas públicas e o público em geral.

3.2. Só serão admitidos participantes com idade igual ou superior à permitida pela plataforma da modalidade que o candidato/a se inscrever.

3.3. Os participantes menores de 18 anos deverão apresentar, no ato da inscrição, o termo de autorização dos pais ou responsáveis, reconhecidos em cartório.

3.4. A inscrição deverá ser submetida em formulário disponibilizado pela PROEC:
<https://forms.gle/cmPQSZ5CEQop1J9VA>

3.5. Os participantes poderão se inscrever em todas as modalidades, desde que atendam a todos os requisitos, como a quantidade de participantes em competições por equipe e o acesso à plataforma dos jogos digitais (ver anexo I).

3.6. São de responsabilidade do/a inscrito/a o acesso às plataformas digitais, licenças e aos aparelhos eletrônicos para operacionalização dos jogos.

4. DA ORGANIZAÇÃO E AVALIAÇÃO

4.1. Cada competição terá uma coordenação, designada pela UPE, para organizar a dinâmica da atividade.

4.2. A coordenação da jornada designará uma comissão para resolver problemas disciplinares.

4.3. A comissão disciplinar será presidida pelo coordenador de assuntos desportivos da PROEC e formada por um professor da UPE, um representante da Associação Atlética da ESEF e um estudante da UPE, que não estejam participando de nenhuma competição.

4.4. A UPE não se responsabilizará por problemas de conexão e/ou nas plataformas digitais.



5. DA CERTIFICAÇÃO

5.1. A certificação das atividades, para os promotores da ação, será emitida pela PROEC.

5.2. Declarações ou certificados para os participantes da atividade serão emitidos pela Coordenação Setorial de Extensão da Unidade.

6. DO CONOGRAMA DE ATIVIDADES

O candidato deverá efetuar a inscrição nas modalidades dos jogos e acompanhar as datas das atividades estabelecidas pelo Calendário abaixo discriminado:

Atividades	Período
1. Lançamento do edital	08/07
2. Inscrições	09/07 a 30/09
3. Congresso técnico para definição de regulamento e formato das competições	07/10
4. Seminário sobre jogos digitais na sociedade contemporânea	22/10
5. Competição	22/10 a 24/10

7. DISPOSIÇÕES GERAIS

7.1. A qualquer tempo, este edital poderá ser revogado ou anulado, no todo ou em parte, seja por decisão da PROEC, ou exigência legal, em decisão fundamentada, sem que isso implique direitos à indenização ou reclamação de qualquer natureza.

7.2. À PROEC reserva-se o direito de resolver os casos omissos e as situações não previstas no presente Edital.

Recife, 08 de julho de 2021.

Prof Luiz Alberto Ribeiro Rodrigues
Pro-Reitor de Extensão e Cultura

*Documento assinado no original

ANEXO I – MODALIDADES

- **FIFA21:** jogo de futebol digital que será feito na plataforma do jogo para *PlayStation*. As regras do jogo serão as estabelecidas pela plataforma utilizada. Para participar dessa competição, os jogadores deverão ter acesso à plataforma supracitada. A competição será feita no formato eliminatório, ou seja, o jogador que vencer continua na competição e o que perder estará eliminado. Vence uma partida o jogador que ganhar dois jogos primeiro. Vence um jogo o jogador que marcar mais gols, caso seja empate, a disputa será em cobrança de pênaltis. A vitória é anunciada pelo próprio sistema do jogo ao final de cada partida. Nesse jogo, é possível que um dos participantes transmita o jogo para o *Youtube* e assim os espectadores poderão acompanhar a partida. O regulamento e o formato da competição serão definidos no congresso técnico realizado no final das inscrições em conjuntos com os competidores.

- **FreeFire:** jogo online, gratuito e do gênero estratégia ação-aventura. As regras do jogo serão as estabelecidas pela plataforma utilizada. Para participar da competição, os jogadores deverão ter acesso à plataforma do jogo. A competição será feita no formato eliminatório, ou seja, o jogador que vencer continua na competição e o que perder está eliminado. Vence uma partida o jogador que ganhar três duelos primeiro. A vitória é anunciada pelo próprio sistema do jogo ao final de cada partida. O regulamento e o formato da competição serão definidos no congresso técnico realizado no final das inscrições.

- **Just dance:** jogo de dança que será feito na plataforma de mesmo nome do jogo. As regras do jogo serão as estabelecidas pela plataforma utilizada. Para participar dessa competição, os jogadores deverão ter acesso à plataforma. Os jogadores deverão escolher a sua música que a própria plataforma disponibilizará e avaliará a coreografia. A competição será feita no formato eliminatório, ou seja, o jogador que vencer continua na competição e o que perder está eliminado. Vence uma partida o jogador que vencer três duelos primeiro. A vitória é anunciada pelo próprio sistema do jogo através da pontuação obtida pelo jogador. O regulamento e o formato da competição serão definidos no congresso técnico realizado no final das inscrições.

- **League of Legends (LOL):** jogo online, gratuito e do gênero estratégia ação-aventura multijogador. As regras do jogo serão as estabelecidas pela plataforma utilizada. Para se inscrever nesse jogo, os competidores deverão formar uma equipe com cinco pessoas, não podendo fazer a inscrição apenas uma pessoa. As equipes jogam entre elas em uma plataforma online do próprio jogo para computador. A competição será feita no formato eliminatório, ou seja, a equipe que vencer continua na competição e a equipe que perder está eliminada. Vence uma partida a equipe que vencer três duelos primeiro.



A vitória é anunciada pelo próprio sistema do jogo ao final de cada partida. Será habilitado o método espectador, que permite que uma pessoa que não esteja jogando assista o duelo. O regulamento e o formato da competição serão definidos no congresso técnico realizado no final das inscrições.

- **Xadrez:** jogo online, gratuito e de estratégia. Será utilizada a plataforma *Chess free*. As regras do jogo serão as estabelecidas pela plataforma utilizada. Vence a competição o participante que realizar mais desafios na plataforma, alcançando o maior nível dentre todos os competidores em três tentativas. Caso dois ou mais competidores alcancem o mesmo nível após três tentativas, será feita uma tentativa extra até um competidor alcançar o nível que nenhum outro alcançou. As regras para avançar de nível são estabelecidas pela própria programação do jogo. Os competidores deverão ter acesso à plataforma do jogo. O regulamento e o formato da competição serão definidos no congresso técnico realizado no final das inscrições.

- **Dominó:** jogo online, gratuito e de estratégia. A plataforma a ser utilizada será escolhida no congresso técnico da modalidade. A competição será feita no formato eliminatório, ou seja, o jogador que vencer continua na competição e o que perder estará eliminado. Vence uma eliminatória o jogador que ganhar três jogos primeiro. O regulamento e o formato da competição serão definidos no congresso técnico realizado no final das inscrições em conjuntos com os competidores.