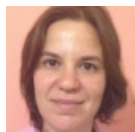


## FazGame: O game para criar games educacionais

Rio de Janeiro, Brasil



Carla Zeltzer



Ano em que foi fundado:

2012

**Tipo de organização:**

Com fins lucrativos

Estágio do Projeto:

Start-Up

**Orçamento:**

\$50,000 - \$100,000

Website:

<http://www.fazgame.com.br/>

**Twitter:**

[@Portal\\_FazGame](#)

**Facebook:**

<https://www.facebook.com/www.fazgame.com.br>



- [Behavioral issues](#)
- [Education reform](#)
- [Information & communication technology](#)
- [Play](#)

### Resumo do projeto

Pitch de Elevador (Explicação curta e direta)

**Resumo conciso: Ajude-nos a lançar esta solução! Forneça uma explicação dentro de 3-4 frases curtas.**

O FazGame é uma ferramenta onde grupos de alunos criam games com conteúdos educacionais, com a mentoria de seus professores. Em um ambiente lúdico, que fala a linguagem das crianças e jovens, e propicia sua atuação de forma proativa no contexto educacional, como criadores de conhecimento.

**E SE... - Inspiração: Escreva uma frase que descreve uma forma que seu projeto se atreve a perguntar: "E SE?"**

A escola fosse mais interessante e preparasse os alunos para as oportunidades do nosso tempo?

### SOBRE O PROJETO

**Problema: Este projeto busca solucionar qual problema?**

Existe um grande desinteresse dos alunos pela educação tradicional, demonstrado pelas altas taxas de evasão no Ensino Básico. O que ocorre por vários aspectos, e entre eles está a falta de alinhamento das escolas à linguagem dos jovens e às demandas de desenvolvimento de competências do nosso tempo.

**Solução: Qual é a solução proposta? Por favor, seja específico!**

O FazGame é um software que apresenta um ambiente lúdico e intuitivo para criação de games educacionais. Ele se baseia na aplicação dos games como ferramentas motivadoras e facilitadoras do processo de aprendizagem. Ao mesmo tempo, permite que os alunos vivenciem o "aprender fazendo", quando estudam e se aprofundam em determinados conteúdos educacionais para construção de seus games. Permite que os professores estejam mais próximos da linguagem dos jovens, com a utilização dos games, ao mesmo tempo em que os alunos assumem um novo papel, de agentes de criação de conhecimento, através de seus projetos de games com conteúdos educacionais. A ferramenta está associada ao Portal FazGame, onde os games são publicados e acessados de qualquer lugar

### **Exemplo: Compartilhe um exemplo específico de como essa solução faz a diferença, inclua situações práticas.**

O Núcleo de Tecnologia da Município do Rio de Janeiro realiza projetos com alunos do 7º e 8º anos do programa Nenhum Jovem a Menos, que trabalha com alunos com defasagem de idade-série. O projeto piloto do FazGame foi realizado com esses alunos e pode ser consultado através do link <http://www.rioeduca.net/blogViews.php?bid=14&id=4044>. Ao final do projeto, os alunos ressaltaram a importância da inclusão de atividades dessa natureza na escola, para aumento da motivação para aprender. O que foi comprovado com a melhorias das médias da turma no bimestre em que o projeto FazGame foi realizado.

### **Impacto: Qual tem sido o impacto do seu trabalho até hoje? Descreva também o impacto esperado para o futuro do projeto.**

O FazGame foi aplicado em cinco escolas (públicas e privadas), em projetos com cerca de 400 alunos, de diferentes faixas etárias e com diferentes focos pedagógicos. Comprovando sua eficácia como ferramenta motivadora e transformadora das práticas educacionais. O portal FazGame foi lançado no final de fevereiro de 2014, e é aberto para experimentação, tendo mais de 500 usuários, 240 games publicados e 30.000 acessos aos games. Nosso mercado é de alunos e professores do Ensino Fundamental 2 (anos finais) e Ensino Médio. No Brasil são cerca de 18.000.000 de alunos e 1.150.000 professores e queremos atingir 2% do mercado em 3 anos. E com isso, aumentar a média das notas dos alunos em atividades com o FazGame em 5%. E reduzir os índices de evasão escolar dos alunos em de atividades com o FazGame em 10%, em relação à média geral. Em março/2014 será lançada uma versão gratuita do FazGame.

### **Estratégias de Expansão: Avançando o projeto, quais são as principais estratégias para ampliar o seu impacto?**

A adoção de tecnologias educacionais e a difusão dos games na Educação são dois pontos que propiciam a expansão do FazGame. Que tem como diferencial ser a única ferramenta no mercado que permite desenvolver o raciocínio lógico criando games com narrativas com conteúdos educacionais de várias disciplinas de forma colaborativa e simples. Nosso principal canal é o Portal FazGame, que permite o acesso a qualquer hora e local, e conta com mais de 8.000 acessos, divulgado através de redes sociais e estratégias de marketing digital. Nossa prospecção ativa, focada no RJ e SP, e ampliada para o Brasil.

### **Plano de Sustentabilidade Financeira: Qual é o plano para garantir a sustentabilidade financeira do projeto?**

O FazGame contemplado pelo Edital de Subvenção Econômica Tecnova da FAPERJ, gerando recursos para seu aprimoramento. A receita é proveniente da venda de licenças e projetos de implantação. A licença mensal do FazGame é de R\$10/aluno/mês, e chega a R\$2/aluno/mês, de acordo com a quantidade adquirida pelas instituições de ensino. A meta é alcançar uma margem líquida de 35% em 3 anos e atingir 2% do mercado brasileiro.

### **Mercado ou Setor: Quais projetos ou organizações estão solucionando o mesmo problema que você e como essas propostas diferem da sua?**

Ferramentas de criação de games como Kodu e Scratch são concorrentes diretos, portais de games como Kiduca e outros são concorrentes indiretos. O FazGame tem como diferencial ser a única ferramenta no mercado que permite desenvolver o raciocínio lógico criando games com narrativas com conteúdos educacionais de várias disciplinas de forma colaborativa e simples.

### **História de fundação**

A TecZelt foi criada pelos empreendedores Carla Zeltzer e Antonio Ramos, que há 8 anos trabalham com projetos relacionados à criação de ferramentas que propiciam a melhoria da Educação no âmbito do Ensino Básico. Criadores da Escola de Empreendedorismo Zeltzer, empresa que foi graduada no Instituto Gênesis da PUC-Rio, precursora de metodologias de Educação Empreendedora para o ensino básico com foco no desenvolvimento de habilidades empreendedoras. A experiência da criação de oficinas, jogos presenciais, games eletrônicos e e-learning para formação de professores indicou uma lacuna a ser preenchida no mercado – não existiam ferramentas de fácil uso e aplicáveis para escolas, para criação de games com conteúdos educacionais.

### **Equipe**

Carla Zeltzer - Mestre em Administração de Empresas e Bacharel em Informática. Responsável pela Gestão de Marketing/Comercial e estratégias de desenvolvimento do Produto. Antonio Ramos - Bacharel em Psicologia com ênfase em Empreendedorismo - responsável pela Gestão Pedagógica. O FazGame é desenvolvido por 3 programadores, em parceria com o UFF Media Lab (Prof. Esteban Clua) e um designer. Com o Tecnova, teremos um especialista em mkt digital.

### **Organização:**

TecZelt - FazGame

Sobre Você

#### **Nome**

Carla

#### **Sobrenome**

Zeltzer

#### **E-mail**

[carla.zeltzer@fazgame.com.br](mailto:carla.zeltzer@fazgame.com.br)

#### **URL do Twitter**

**URL do Facebook**

<https://www.facebook.com/carla.zeltzer>

Sobre o seu projeto

**Nome da Organização**

TecZelt - FazGame

**Há quanto tempo sua organização está em operação?**

Selecione todas as opções válidas

As informações que você fornecer aqui serão usadas para preencher todas as partes do seu perfil deixadas em branco, como interesses, informação da organização e website. Nenhuma informação do contato será tornada pública. Por favor, desmarque aqui se você não deseja que isso aconteça..

Projeto

**País da organização**

, RJ, Rio de Janeiro

**Países onde este projeto vem gerando impacto social**

, RJ, Rio de Janeiro

**Que prêmios o projeto já recebeu?**

**Funding: How is your project financial supported?**

Doações individuais, Empresas, Governo local/regional.

Suplementar

**PRÊMIOS: Quais prêmios e honrarias esse projeto já recebeu?**

Contemplada no ADT1 da Faperj (Auxílio à Projetos de Inovação Tecnológica);

Contemplada no edital TECNOVA da Faperj.

Uma das vencedoras do Prêmio Desafio Tecnologias que Transformam da Fundação Telefônica, em 2013;

Vencedora da etapa regional (RJ) do Desafio Brasil 2013 e finalista Nacional deste Desafio;

Vencedora do Prêmio de Inovação da ONG Visão Mundial em 2014.

Finalista do Programa Inovativa 2014 do MDIC, a TecZelt foi classificada em 22o lugar, tendo concorrido com startups de todos os segmentos da economia.

Semifinalista no Desafio Reinventando a Aprendizagem.

**IDADE DOS PARTICIPANTES (público-alvo).**

6 – 12 anos, 13 – 17 anos.

**Qual o seu papel na educação?**

Outro

**Especifique:**

Empreendedor de tecnologias educacionais

**Por favor, especifique qual das opções abaixo melhor se aplica:**

Estou aplicando em nome de uma iniciativa ou programa particular

**Tipo de escola à qual a sua solução está associada:**

Privada

**Quais problemas de acesso à educação você está resolvendo em seu projeto?**

Integração de alunos em sala de aula.

**Especifique:**

Inclusão de tecnologias educacionais para melhoria da qualidade da educação em escala

**Quais tecnologias da informação e da comunicação você está usando para diminuir as distâncias na educação?**

Software de computador - proprietário.

**Especifique:**

Nós implementamos o FazGame, o game para criar games educacionais

**Quais grupos ou pessoas você está abordando em seu projeto?**

Alunos, Educadores.

**Especifique:**

**Explique em detalhes de que maneira você está utilizando as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) para melhorar o acesso à educação de jovens entre 6 e 20 anos.**

O FazGame permite que alunos de 10 a 17 anos criem games com conteúdos educacionais, tornando-se participantes e proativos no processo de aprendizagem ao criar objetos educacionais com a tutoria de seus professores. As escolas definem os professores a utilizar, séries atendidas, quantidade de alunos. Realizamos uma oficina de formação de professores para aplicação do FazGame, que envolve: apresentação, principais funcionalidades, experimentação livre e a criação de um game com o FazGame, seguindo um tema e objetivos de aprendizagem propostos; discussão dos objetivos de aprendizagem em um projeto de criação de games e definição de um tema e objetivos de aprendizagem para os alunos com o FazGame; experimentação dos games criados e avaliação do processo de aprendizagem. Recebem um plano de aula e atividades para adicionar ao seu próprio método e, em seguida, os professores definem os objetivos de aprendizagem do projeto que realizarão com os alunos e criam os processos de avaliação, com os roteiros de entrevista e questionários prontos. Estas atividades são realizadas nas instituições educacionais com a duração de 3 a 8 horas, acompanhamento pedagógico online e presencial.

**Descreva uma situação ou história específica em que seu projeto foi utilizado ou aplicado e isso possibilitou que jovens em idade escolar, antes sem acesso, pudessem ter uma educação de qualidade, de forma que isso os permita a ser agentes de transformação. Caso seu projeto não tenha sido aplicado ainda, pense em uma situação em que isso poderia acontecer e descreva o potencial de transformação que você prevê.**

O Núcleo de Tecnologia da Município do Rio de Janeiro realiza projetos com alunos do 7º e 8º anos, com defasagem idade-série, do programa Nenhum Jovem a Menos, e professores do Colégio Municipal Visconde do Rio Branco, Campo Grande, Rio de Janeiro. O projeto piloto do FazGame foi realizado com esses alunos e pode ser consultado através do link <http://www.rioeduca.net/blogViews.php?bid=14&id=4044>. Ao final do projeto, os alunos ressaltaram a importância da inclusão de atividades dessa natureza na escola em depoimentos e na pesquisa de avaliação do projeto, onde ressaltam o aumento da motivação para aprender. O que foi comprovado com a melhora das médias da turma no bimestre em que realizamos o projeto com o FazGame.

**Quais são suas principais necessidades para aumentar o impacto do seu projeto, neste momento?**

Desenvolver portabilidade do FazGame para mobile, multilíngue, plataforma de interação do professor com relatórios pedagógicos, editor de cenário e personagens. Capilarizar nossa equipe de vendas. Firmar parcerias de distribuição com empresas de hardware e telecom. Atuar no Programa Mais Educação.

**OFERTAS Quais são os recursos ou conhecimentos que você possui neste momento e poderia compartilhar/ensinar para outros participantes do desafio?**

Temos uma parceria acadêmica e tecnológica com o UFF Media Lab. E uma parceria para pilotar e avaliar nossas ferramentas com a Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro.

Temos experiência no processo de captação de recursos de fomento à inovação através de agências como a FAPERJ.

Montamos uma estratégia conjunta de atividades para escolas, como o contato inicial com projeto HackLABs: Espaços laboratoriais de ensino colaborativo de Programação, Criatividade e Fabricação. E a troca de experiências sobre o processo de vendas e implementação de tecnologias educacionais nas escolas como já estabelecido com a Xmile.

**Source URL:** <https://www.changemakers.com/pt-br/discussions/entries/fazgame>