CHAMADA ABERTA

ESCAPE GAME

# MISSÃO CLIMÁTICA

## JOVENS EM AÇÃO

UM PROJETO DE: ECOMOVE INTERNATIONAL, CIEDS, redes de maré

FINANCIADO POR: Supported by: Federal Ministry for the Environment, Climate Action, Nature Conservation and Nuclear Safety — based on a decision of the German Bundestag. IKI INTERNATIONAL CLIMATE INITIATIVE

A Ecomove Internacional, o CIEDS e a Redes da Maré convidam professoras(es), pesquisadoras(es), educadoras(es), educomunicadoras(es) e instituições que desenvolvem jogos com foco socioambiental a submeterem seus artigos e relatos de experiências para integrar a publicação **Mudando o jogo: gamificação e educação socioambiental**.

A proposta da publicação é reunir reflexões, metodologias e práticas aplicadas em todas as regiões do Brasil, que evidenciem como os jogos podem ampliar a aprendizagem, fortalecer o engajamento de juventudes e mobilizar comunidades em torno das causas socioambientais. A intenção é dar visibilidade a iniciativas que vêm inovando no uso da gamificação como ferramenta pedagógica, fomentando diálogos entre territórios, escolas, organizações sociais, coletivos e experiências comunitárias.

Reunir esses conteúdos é uma forma de fortalecer práticas educativas, estimular o intercâmbio entre profissionais e ampliar o repertório de metodologias lúdicas aplicadas à educação socioambiental. A publicação busca valorizar experiências diversas, mostrando como jogos podem apoiar a aprendizagem sobre os impactos das mudanças climáticas, a participação social e análise crítica, além da construção coletiva de soluções.

## SOBRE A PUBLICAÇÃO

- A publicação Mudando o jogo: gamificação e educação socioambiental será em formato digital.
- Serão selecionados no mínimo dez artigos.
- A comissão de seleção resguarda o direito de definir o número máximo de textos a serem aprovados.

## TEMA CENTRAL

Os textos submetidos deverão dialogar com o tema: o uso de jogos educativos para a sustentabilidade no Brasil e com pelo menos um dos 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS). O conceito de sustentabilidade aqui compreendido inclui temas como paz, justiça, igualdade de gênero, redução da pobreza e combate às desigualdades, inclusão social, justiça e proteção ambiental. São desejáveis relatos de experiências realizadas com jogos em sala de aula em todas as cinco macrorregiões brasileiras: norte, nordeste, centro-oeste, sudeste e sul. A título de exemplificação, alguns dos eixos norteadores possíveis são:

**EIXO 1 -** Jogos e currículo: usos pedagógicos para mediar a aprendizagem.

**EIXO 2 -** Jogos como mobilizadores das juventudes nas causas socioambientais e na ação local.

**EIXO 3 -** Jogos como metodologias ativas inovadoras.

**EIXO 4 -** Jogos e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

## FORMATO DAS SUBMISSÕES

Serão aceitos textos nas seguintes categorias:

### 1. ARTIGOS TEÓRICOS

Textos analíticos que discutem conceitos, metodologias, referenciais e práticas relacionadas ao uso de jogos no campo educativo socioambiental. Devem apresentar, diálogo com literatura da área e/ou refletir sobre os avanços, desafios e possibilidades da gamificação na educação.

### 2. RELATOS DE EXPERIÊNCIA

Textos que apresentam práticas, iniciativas, processos de implementação e resultados de jogos com temas socioambientais utilizados em contextos educativos, comunitários ou institucionais. Devem descrever objetivos, metodologias, aprendizados e evidências que demonstrem o impacto da ação relatada.

## NORMAS PARA SUBMISSÃO

O texto deve ser escrito em português e ter entre 1.500 e 2.000 palavras, incluindo notas de rodapé e referências bibliográficas. A página inicial deve apresentar:

- Título
- Resumo em português e em inglês, cada um com no máximo 250 palavras, acompanhados de título e cinco palavras-chave.

**Envio do arquivo:**

- O arquivo deve ser enviado em formato Word (.doc ou .docx).

**Formatação:**

- Fonte Calibri
- Tamanho 12
- Espaçamento simples
- Alinhamento justificado
- Margens de 2,5 cm em todos os lados.
- Títulos e subtítulos destacados em negrito, tamanhos 12.
- Parágrafos sem espaçamento extra antes ou depois.
- Notas de rodapé em Calibri tamanho 10, espaçamento simples.
- Citações longas (mais de três linhas) com recuo de 4 cm à esquerda, tamanho 11 e espaçamento simples.

**Referências:**

- As referências, quando houver, devem estar ao final do texto, organizadas em ordem alfabética e seguindo as normas da ABNT (norma NBR 6023).

**Ilustrações e arquivos complementares:**

- Imagens, gráficos e figuras devem estar inseridos no corpo do texto. Imagens também devem ser enviadas separadamente, em arquivos de alta qualidade.

## AVALIAÇÃO

Os textos submetidos serão avaliados por uma banca, que poderá aprovar para publicação sem modificações, aprovar para publicação com modificações ou declinar.

A equipe organizadora elaborará uma síntese dos pareceres recebidos e a enviará ao(s) autor(es).

Textos aprovados com modificações sugeridas serão encaminhados de volta aos autores para os ajustes necessários.

Os autores deverão realizar as alterações e enviar o texto de volta no prazo de até 5 dias corridos após o recebimento do parecer.

## CRONOGRAMA

Prazo para a submissão: até as 23h do dia 20 de janeiro de 2026.

## ENVIO DOS TRABALHOS

As submissões devem realizadas pelo formulário:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeLfeMv7pUD38PO53tV5nhAKDUVK-qLw_akpV0EPkzI-6ALbCA/viewform?usp=publish-editor

ESCAPE GAME

# MISSÃO CLIMÁTICA

## JOVENS EM AÇÃO

UM PROJETO DE: ECOMOVE INTERNATIONAL · CIEDS · redes maré

FINANCIADO POR: Supported by: Federal Ministry for the Environment, Climate Action, Nature Conservation and Nuclear Safety — based on a decision of the German Bundestag · IKI INTERNATIONAL CLIMATE INITIATIVE