REGULAMENTO 2025

2º GAME ACADÊMICO - MENTES EM MOVIMENTO
EVENTO REALIZADO PELO NAE E ACADÊMICO
BIOPARK EDUCAÇÃO

A **ASSOCIAÇÃO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO BIOPARK**, organização da sociedade civil, sem fins lucrativos, inscrita no CNPJ sob nº 30.694.272/0001-08, estabelecida na Avenida Max Planck, nº 3797, Bairro Biopark, Toledo/PR, CEP 85.920-025, adiante denominada **BIOPARK EDUCAÇÃO**, no uso de suas atribuições conferidas em seu Estatuto Social, torna público o Regulamento do **2º GAME ACADÊMICO - MENTES EM MOVIMENTO** – evento realizado pelo NAE (Núcleo de Apoio ao Estudante) e pelos coordenadores de curso da Faculdade Biopark.

1. DO OBJETIVO

1.1. **A FACULDADE BIOPARK**, em seu compromisso contínuo de promover a integração, o sentimento de pertencimento e a coletividade entre seus estudantes (Calouros e Veteranos), aliado à conscientização ambiental e social, apresenta o **"2º Game Acadêmico - Mentes em Movimento"**. Esse evento tem como principal propósito unir calouros e veteranos da Faculdade Biopark ao lema **#façapartedessemovimento**, por meio de atividades de extensão interdisciplinares, englobando também os **17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).**

1.2 Por meio de uma série de desafios e competições, o 2º Game Acadêmico - Mentes em Movimento tem como objetivo impulsionar o engajamento dos participantes em ações voltadas ao desenvolvimento sustentável, à conscientização ambiental, à valorização da diversidade cultural e à prática da responsabilidade social. Além disso, busca-se proporcionar momentos de lazer, esporte e diversão, reforçando o sentimento de pertencimento, a colaboração e a integração entre os membros da comunidade acadêmica.

A proposta também promove a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos nas disciplinas de graduação, incentivando a interdisciplinaridade e o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais essenciais à formação acadêmica e profissional dos estudantes. Os desafios lançados ao longo do Game estimulam o protagonismo estudantil e a criatividade, por meio de experiências concretas que dialogam com situações reais da sociedade e do mercado.

O evento está fundamentado nos eixos do ensino, da pesquisa e da extensão, possibilitando a articulação entre teoria e prática, a produção de conhecimento relevante e a atuação socialmente responsável dos estudantes. Dessa forma, o Game contribui também para o fortalecimento da empregabilidade, do espírito empreendedor e da preparação para o mundo do trabalho, alinhando-se às diretrizes da educação superior contemporânea e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).

2. DAS INSCRIÇÕES

2.1. As inscrições para o **2º Game Acadêmico - Mentes em Movimento** estarão abertas a partir do dia **18/03/2025** e serão encerradas no dia **28/03/2025**. Podem participar do Game os alunos regularmente matriculados na Graduação da Faculdade Biopark. Para se inscrever, os interessados devem preencher o formulário on-line que será disponibilizado nos grupos de WhatsApp no dia **21/03/2025.** Por meio deste link: **https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=06ja2qohxU2YDhvyTvnHSIF753Y5lgVNkAz2PdzuVTlUNzA0M0o0WUFEREhCM00yVTRXT1BPOTNRQy4u**

2.2. A homologação das inscrições ocorrerá no dia **24/03/2025** (segunda-feira) via site e grupos de WhatsApp das respectivas turmas.

3. DAS COMPETIÇÕES

O 2º Game Acadêmico - Mentes em Movimento será composto por dez etapas:

1. Montagem das equipes – 18/03 (terça-feira) a 28/03 (sexta-feira).

1.1. Formação da Equipe

1.1.1. Cada equipe poderá ter no máximo 25 participantes, sendo critério OBRIGATÓRIO para Formação da Equipe:
1.1.2. A equipe deve ser composta por, no mínimo, um integrante de cada curso, podendo ter até 25 membros, distribuídos da seguinte forma, EXEMPLO:

- 4 integrantes de Engenharia de Software (ES)
- 2 integrantes de Farmácia
- 4 integrantes de Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS)
- 5 integrantes de Inteligência Artificial (IA)
- 2 integrantes de Ciências de Dados
- 4 integrantes de Administração
- 2 integrantes de Ciência e Tecnologia
- 2 integrantes de EBB (Engenharia de Bioprocessos e Biotecnologia).

2.2.2. O objetivo dessa organização faz parte da atividade e busca promover a diversidade e a integração entre os cursos.

2.3. A diversidade de cursos será considerada para a homologação da inscrição. Cada equipe deverá ter um líder designado e um professor padrinho, responsável por orientar e apoiar os participantes. Ressalta-se que um mesmo professor não poderá apadrinhar mais de uma equipe, garantindo, assim, uma distribuição equitativa de recursos e suporte.

2.4. A participação ativa de todos os inscritos é obrigatória. O líder de cada equipe deverá entrar em contato com o ponto focal da equipe organizadora para solicitar o link de acesso

ao grupo de WhatsApp dos líderes. Toda comunicação oficial referente à gincana será realizada exclusivamente por meio desse grupo.

1.2. Inscrição da Equipe

O líder do grupo é responsável por inscrever todos os participantes, respeitando as regras estabelecidas. O formulário de inscrição deve conter:

- Nome completo do participante
- Curso
- Período

2. Game Acadêmico nas Redes - Desafio Relâmpago de Divulgação - 11/04 (sexta-feira).

ODS 4: Educação de qualidade
ODS 17: Parcerias e meios de implementação

2.1 Pelo menos um integrante de cada equipe deverá comparecer ao Bloco 1, na data determinada pela equipe organizadora, para participar da gravação do vídeo de divulgação do "2º Game Acadêmico - Mentes em Movimento do Biopark Educação". No vídeo, o estudante deverá apresentar o nome da equipe, a cor escolhida como representatividade, os objetivos da equipe no Game e suas expectativas em relação à participação.

2.2. Os vídeos serão publicados nas redes sociais do Biopark Educação.

2.3. Pontuação:

Todas as equipes que comparecerem para a gravação do vídeo dentro do prazo e que seguirem todas as regras estabelecidas receberão 100 pontos.

3. Corrente Solidária – Arrecadação de Alimentos, Itens de Primeira Necessidade, Roupas e Ração para Cães e Gatos – 14/04 (segunda-feira) a 25/04 (sexta-feira).

ODS 1: Erradicação da pobreza
ODS 2: Fome zero e agricultura sustentável
ODS 3: Saúde e bem-estar

3.1. O desafio consiste na arrecadação de alimentos não perecíveis, além de materiais de limpeza, higiene e ração para cães e gatos, com o objetivo de beneficiar instituições de caridade previamente selecionadas pela instituição de ensino.

3.2. Cada equipe terá o período do dia 14/04 até o dia 17/04 para realizar a arrecadação dos itens, que poderão ser obtidos em supermercados, de parceiros ou adquiridos pela própria equipe.

3.3. A pontuação será atribuída de acordo com a quantidade de itens arrecadados. O valor de cada item será definido pela comissão organizadora, e a tabela de pontuação será

compartilhada até o dia 10/04 no grupo de WhatsApp, onde o líder de cada equipe estará presente.
3.4. A comissão organizadora será responsável por computar os itens arrecadados, e a pontuação final será divulgada no grupo de WhatsApp até o dia 23/04 (quarta-feira).

4. Start-up Sustentável: Empreender para Transformar – 06/05 (terça-feira)

ODS 8: Trabalho Decente e Crescimento Econômico
ODS 9: Indústria, Inovação e Infraestrutura
ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis

4.1. Os participantes deverão criar o conceito de uma start-up fictícia que **gere impacto social e ambiental positivo**, unindo inovação, responsabilidade e viabilidade econômica. A atividade consiste na elaboração e apresentação de um pitch criativo e convincente, como se estivessem buscando investidores para tirar a ideia do papel.
4.2. A empresa deve propor soluções que estejam alinhadas com práticas sustentáveis e que contribuam para a transformação da sociedade, respeitando os princípios do desenvolvimento sustentável.
4.3. Formato da Entrega:

-Pitch oral de até 5 minutos (presencial)
-Slide único (1 página) de apoio visual, no formato de apresentação (ex: Canva, PowerPoint, Google Slides)

4.4. As equipes apresentarão suas propostas no final da tarde do dia 06/05 (quarta-feira), em sessão aberta ao público da gincana.
4.5. As propostas serão analisadas por uma comissão avaliadora selecionada pela organização do evento, composta por docentes, representantes de projetos de extensão e/ou especialistas convidados.
4.6. Critérios de Avaliação:
. Inovação e originalidade da ideia
. Clareza do impacto social e/ou ambiental gerado
. Viabilidade da proposta (tecnológica, financeira e operacional)
. Conexão com os ODS indicados
. Qualidade e criatividade do pitch

4.7. Pontuação:
1º Lugar: 300 pontos
2º Lugar: 250 pontos
3º Lugar: 200 pontos
4º Lugar: 150 pontos

5. Festa das Nações – Diversidade Cultural (Nações Latino-Americanas) e Gestão Financeira – 21/05 (quarta-feira)

ODS 8: Trabalho Decente e crescimento econômico
ODS 10: Redução das desigualdades
ODS 17: Parcerias e meios de implementação

5.1. O desafio estará relacionado ao Dia Mundial da Diversidade Cultural, que ocorre em 21/05.
5.2. Cada equipe será sorteada com uma Nação e precisará organizar:

- Barracas decoradas;
- Comidas típicas;
- Trajes para os participantes.

5.3. O lucro obtido pelas equipes ao longo do evento será administrado conjuntamente pelo líder e pelos membros da equipe, sendo destinado exclusivamente ao custeio dos materiais e demais gastos necessários para a realização das tarefas propostas no Game.
5.4. A pontuação será dada com base nos seguintes critérios:

Barraca mais decorada:
1º lugar: 150 pontos
2º lugar: 100 pontos
3º lugar: 75 pontos
4º lugar: 50 pontos

Participantes mais bem trajados:
1º lugar: 150 pontos
2º lugar: 100 pontos
3º lugar: 75 pontos
4º lugar: 50 pontos

Barraca mais lucrativa:
1º lugar: 150 pontos
2º lugar: 100 pontos
3º lugar: 75 pontos
4º lugar: 50 pontos

5.5. O comitê organizador da gincana será responsável por analisar e atribuir a pontuação.

6. Desafio do Filtro Caseiro: Inovação para Água Limpa – 03/06 (terça-feira)

ODS 3: Saúde e bem-estar
ODS 6: Água Potável e Saneamento
ODS 12: Consumo e Produção Responsáveis
ODS 14: Vida na água

6.1. Cada equipe deverá projetar e construir um purificador de água artesanal, utilizando materiais acessíveis, recicláveis e de baixo custo (ex: areia, carvão ativado, cascalho, algodão, garrafas PET). O objetivo é desenvolver um protótipo funcional, capaz de melhorar significativamente a qualidade da água, aplicando conceitos de engenharia, biotecnologia e sustentabilidade.
6.2. No dia 03/06, o filtro deve ser finalizado e entregue até as 15h no Edifício Charles, no local indicado pela comissão organizadora. Cada equipe deve identificar seu protótipo com nome da equipe e curso.
6.3. Os filtros serão testados e avaliados pelos pesquisadores do Laboratório de Pesquisa em Água do Biopark Educação, que realizarão análises físico-químicas e visuais das amostras filtradas e serão responsáveis por ranquear os filtros entregues. A avaliação incluirá comparações entre a água de entrada (turva/padrão) e a água de saída (filtrada pelo protótipo).
6.4. Critérios de Avaliação:

- Eficiência de filtragem: transparência da água, ausência de resíduos visíveis, melhora perceptível da qualidade
- Criatividade e uso de materiais sustentáveis
- Funcionalidade e estabilidade estrutural do protótipo
- Viabilidade de replicação em comunidades com baixo acesso a tecnologias de purificação

6.5. Em data a ser informada posteriormente, um integrante de cada grupo deverá retirar o seu filtro no laboratório.

6.6. Pontuação:

1º Lugar: 300 pontos
2º Lugar: 250 pontos
3º Lugar: 200 pontos
4º Lugar: 150 pontos

7. Pitstop Ecológico – 07/06 (sábado)

ODS 13: Ação contra a mudança global do clima
ODS 14: Vida na água
ODS 15: Vida terrestre

7.1. A atividade será realizada em parceria com a Secretaria do Meio Ambiente do município de Toledo e marcará o encerramento da Semana do Meio Ambiente. A ação tem como objetivo conscientizar a população sobre os impactos negativos causados pelo acúmulo de lixo, terrenos baldios e espaços urbanos mal cuidados, que favorecem a proliferação do mosquitos transmissores de doenças, como o da dengue.
7.2. A principal atividade será a limpeza de um local público da cidade, realizada conjuntamente pelos estudantes e pela equipe da Secretaria do Meio Ambiente. No mesmo dia, os participantes também realizarão a distribuição de panfletos informativos à comunidade, reforçando a importância de manter os ambientes limpos e livres de criadouros de mosquitos.
7.3. No dia da atividade, todos os integrantes das equipes deverão comparecer utilizando camisetas ou roupas na cor previamente definida pelo grupo, com o objetivo de facilitar a identificação e reforçar a identidade da equipe.
7.4. A pontuação será atribuída com base na participação dos membros e convidados. Cada participante presente soma 10 pontos. Cada membro poderá levar, no máximo, dois convidados. Cada convidado presente também soma 10 pontos à equipe.

7.5. O resultado dessa atividade será divulgado na segunda-feira seguinte ao evento.

8. Arraiá da Diversão – 26/06 (quinta-feira)

ODS 3: Saúde e bem-estar
ODS 4: Educação de qualidade
ODS 11: Cidades e comunidades sustentáveis

8.1. O Arraiá será composto por brincadeiras ou competições realizadas entre os participantes de cada equipe.

8.2. Cada equipe será responsável por organizar uma brincadeira ou competição. Para participação nas atividades, poderá ser cobrado um valor de até R$ 2,00 por participante.

8.3. O lucro obtido pelas equipes ao longo do evento será administrado conjuntamente pelo líder e pelos demais membros da equipe, sendo destinado exclusivamente ao custeio de materiais e demais despesas necessárias à realização das tarefas propostas no Game.

8.4. Nesta atividade, a pontuação será distribuída de três formas:

8.4.1. Cada equipe que realizar uma brincadeira ou competição receberá 100 pontos;

8.4.2. O participante melhor trajado será premiado, e sua equipe receberá 50 pontos adicionais;

8.4.3. A equipe que apresentar uma dança durante a festa junina somará 150 pontos ao ranking geral.

9. Meu Filme no BPK – 01/08 (sexta-feira)

ODS 4: Educação de Qualidade
ODS 9: Indústria, inovação e infraestrutura
ODS 17: Parcerias e meios de implementação

9.1. As equipes deverão criar uma história animada utilizando a plataforma de programação Scratch, destacando a importância do Biopark na promoção do desenvolvimento sustentável em Toledo. A proposta deve evidenciar como o Biopark contribui diretamente para o alcance dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) no Brasil.
9.2. O vídeo deverá ter entre 3 e 7 minutos de duração e deve ser enviado para o NAE por e-mail ou entregue em pendrive no dia anterior à apresentação.
9.3. Cada equipe terá até 3 minutos para apresentar seu vídeo antes da exibição oficial no Cine BPK.

9.4. A avaliação será realizada por uma comissão indicada pela organização do evento, considerando a originalidade, a conexão com os ODS e a clareza da mensagem transmitida.

9.5. Pontuação:
1º Lugar: 300 pontos
2º Lugar: 250 pontos
3º Lugar: 200 pontos
4º Lugar: 150 pontos

10. GranFinale – Cara a Cara – 11/08 (segunda-feira), no intervalo

Todos os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)

10.1. A atividade acontecerá durante a Festa de Comemoração do Dia do Estudante. Será realizado um quiz com perguntas sobre a comunidade do Biopark e os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS).
10.2. Cada equipe deverá indicar dois representantes para participar da atividade. As equipes participarão de dois embates, nos quais responderão às perguntas do quiz.
10.3. A cada resposta correta, a equipe marcará 100 pontos no placar geral.

6. DAS EXCLUSÕES

6.1. Fica expressamente proibida a participação de alunos que estejam em situação irregular junto à Faculdade Biopark, bem como aqueles que apresentarem comportamento inadequado durante o decorrer do Game ou infringirem qualquer regra do Manual do Estudante (anexo).

6.2. A organização reserva-se no direito de desclassificar participantes que violem as regras estabelecidas neste regulamento ou que atuem de forma prejudicial ao andamento do evento.

7. DA PREMIAÇÃO

7.1. Os participantes serão avaliados ao longo dos desafios com base em critérios preestabelecidos pela organização do evento, de acordo com a planilha de pontos anexa ao regulamento. Ao final do **2º Game Acadêmico - Mentes em Movimento,** serão anunciados os vencedores.

1º Lugar – Valor do Investimento (R$5.900,00) Viagem para o Beto Carrero (Incluso Passaporte + Transporte) + 1,0 ponto na média em uma matéria escolhida no 2º semestre.

2º Lugar – Valor do Investimento (R$2.225,00) Rodizio na Pizzaria Santo Maná + 0,5 ponto na média em matéria escolhida no 2º semestre.

3º Lugar – Valor do Investimento (R$1.650,00) Rodízio de Hambúrguer Stufz Burguer.

Obs. Os pontos obtidos como premiação no 2º GAME ACADÊMICO - MENTES EM MOVIMENTO não podem ser acumulados, na mesma disciplina, com a pontuação referente à participação no ENADE. Portanto, deverão ser escolhidas disciplinas diferentes para cada tipo de pontuação.

7.2 O 2º Game Acadêmico – Mentes em Movimento ocorrerá entre os meses de março e agosto de 2025, com diversas atividades ao longo do período e culminando em um grande evento de encerramento no dia 11 de agosto (segunda-feira), em comemoração ao Dia do Estudante. Todos os participantes são incentivados a contribuir de forma positiva para o sucesso do evento, promovendo a integração, a colaboração e o espírito de equipe.

7.3. Este regulamento está sujeito a alterações pela organização do evento, sendo de

responsabilidade dos participantes acompanharem as atualizações divulgadas. Em caso de dúvidas ou solicitação de esclarecimentos adicionais, os interessados podem entrar em contato com a comissão organizadora do **2º Game Acadêmico - Mentes em Movimento**.

	ATIVIDADE	DATA DA REALIZAÇÃO
1	Montagem das equipes	18/03 (terça-feira) a 28/03 (sexta-feira)
2	Game Acadêmico nas Redes	11/04 (sexta-feira)
3	Corrente Solidária – Arrecadação de Alimentos, Itens de Primeira Necessidade, Roupas e Ração para Cães e Gatos	14/04 (segunda-feira) a 25/04 (sexta-feira)
4	Start-up Sustentável: Empreender para Transformar	06/05 (terça-feira)
5	Festa das Nações – Diversidade Cultural (Nações Latino-Americanas) e Gestão Financeira	21/05 (quarta-feira)
6	Desafio do Filtro Caseiro: Inovação para Água Limpa	03/06 (terça-feira)
7	Pitstop Ecológico	07/06 (sábado)
8	Arraiá da Diversão	26/06 (quinta-feira)
9	Meu Filme no BPK	01/08 (sexta-feira)
10	GranFinale – Cara a Cara	11/08 (segunda-feira), no intervalo

8. DO USO DA IMAGEM E SOM

8.1. Ao efetuar a inscrição, o participante autoriza expressamente o BIOPARK EDUCAÇÃO, sem ônus de qualquer natureza, a utilizar a sua imagem em jornais, folhetos, páginas na Internet ou outros meios de publicidade, em conformidade ao artigo 8°, § 1° da Lei n° 13.709/2018 – Lei Geral de Proteção de Dados pessoais sem ensejar direito de indenização ou qualquer remuneração decorrente de veiculação da imagem nos termos ora mencionados.

8.2. A presente autorização é feita em caráter irrevogável e irretratável e de forma gratuita, por prazo indeterminado ou até que seja solicitada a sua exclusão pelo(a) participante. O participante que não quiser expor a sua imagem nos termos acima deverá por escrito desautorizar o BIOPARK EDUCAÇÃO logo no ato da inscrição.

9. DA PROTEÇÃO DOS DADOS PESSOAIS

9.1. Ao se inscrever, o participante autoriza o BIOPARK EDUCAÇÃO a coletar, manter, tratar, processar, alterar, arquivar, atualizar, excluir quando solicitado, encaminhar material de marketing e publicidade e processar os seus dados para atender ao fim específico desta gincana e de ensino proposto pelo BIOPARK EDUCAÇÃO. Tais procedimentos atenderão à legislação vigente, em especial à Lei 13.709/18 – Lei Geral de Proteção de Dados.

10. DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

10.1. O participante, ao se inscrever, aceita as Normas de Regimento Interno e demais normativas internas do BIOPARK EDUCAÇÃO.

10.2. Todos os equipamentos do BIOPARK EDUCAÇÃO, ou de terceiros, colocados à disposição do participante são de inteira responsabilidade deste, devendo ser reparados, substituídos ou indenizados, quando danificados pelo mau uso ou quando perdidos/extraviados.

10.3. Os casos omissos relativos a quaisquer aspectos envolvendo a gincana serão resolvidos pela Secretaria Acadêmica, cuja decisão o participante neste ato aceita acatar, pois se trata de ato voluntarioso visando apenas a proporcionar momentos de lazer, esporte e diversão, reforçando assim o pertencimento e colaboração entre os membros da comunidade acadêmica.

Toledo - PR, 14 de abril de 2025.

Dayane Kelly Sabec Pereira
Gerente Acadêmica
Faculdade Biopark

Paulo Roberto Cordeiro Rocha
Diretor Geral
Faculdade Biopark