

## **GAMETERAPIA PARA TODOS**

O Núcleo de Aplicações Visuais (Programa de Extensão **NAVI**) e o *Laboratory for Research on Visual Applications (LARVA)*, sediados na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC-Joinville), em parceria com a Organização Ciências e Cognição (**OCC**), vem tornar público o edital NAVI/UDESC 01/2026 – “Gameterapia para Todos”, conforme as disposições abaixo. A iniciativa conta ainda com o apoio do Estúdio **Farol**, do Laboratório de Inovações Educacionais e Estudos Neuropsicopedagógicos (**LIEENP/CENSUPEG**) e do Núcleo de Divulgação Científica e Ensino de Neurociências (**NuDCEN/IBCFF/UFRJ**).

### **1. APRESENTAÇÃO E OBJETIVO**

**1.1** O presente edital institui o chamamento público para o projeto "Gameterapia Para Todos", edição 2026, com o objetivo de selecionar **instituições civis para a concessão temporária de equipamentos de gameterapia e a respectiva capacitação técnica** de seus corpos profissionais. As Instituições Selecionadas neste edital poderão, portanto: (i) empregar a Gameterapia com seus pacientes e público atendido e (ii) promover a capacitação do seu corpo profissional no uso dos equipamentos, técnicas e estratégias da gameterapia.

**Parágrafo único.** O projeto visa a integração de estratégias lúdicas digitais aos processos de reabilitação e aprendizagem, promovendo estímulos motores e cognitivos de forma mensurável e baseada em evidências científicas. O “Gameterapia Para Todos” tem como objetivos difundir o conhecimento e facilitar o acesso à equipamentos para transformar a estimulação do aprendizado/terapia, tornando-a mais divertida, motivante, efetiva e digital.

**1.2** O escopo tecnológico do projeto fundamenta-se na utilização de jogos digitais ativos (*exergames*), projetados em superfícies interativas (chão), voltados à estimulação do neurodesenvolvimento e de domínios como funções executivas (controle inibitório, memória de trabalho, atenção concentrada), lateralidade e integração sensorio-motora, além de fornecer suporte à alfabetização linguística e matemática.

**1.3** A iniciativa constitui uma ação interinstitucional, estruturada pelas seguintes entidades:

I - **Universidade do Estado de Santa Catarina (Udesc)**: Por intermédio do Departamento de Ciência da Computação (DCC), a fundamentação científica e a execução técnica são conduzidas pelo Programa de Extensão **NAVI** (Núcleo de Aplicações Visuais) — laureado com o Prêmio ODS SC 2023 e atuante há mais de uma década em ludificação digital na saúde e educação — em sinergia com o **LARVA** (*Laboratory for Research on Visual Applications*), centro de pesquisa com 24 anos de consolidação no desenvolvimento de *serious games* (jogos digitais com propósito);

II - **Estúdio FAROL**: *Startup Deeptech* parceira, responsável pelo fornecimento, em regime de comodato, dos consoles tecnológicos e softwares empregados na projeção interativa.

III - **Organização Ciências e Cognição (OCC)**: Entidade civil não-governamental, sem fins lucrativos, responsável pela gestão administrativa, coordenação operacional e supervisão das diretrizes metodológicas e neurocientíficas desta edição do projeto;

**1.4** Estabelece-se a **gratuidade integral do projeto para as instituições selecionadas**, não havendo repasse de custos operacionais. Estão isentos de ônus financeiros os processos de capacitação profissional, a emissão de certificados institucionais, o licenciamento temporário dos programas (*softwares*) e o empréstimo dos equipamentos (*hardwares*) necessários à execução dos protocolos de gameterapia. Os equipamentos para desenvolver a gameterapia serão emprestados às Instituições Selecionadas por um **período determinado** (a ser definido para cada caso).

## 2. ELEGIBILIDADE E PÚBLICO-ALVO INSTITUCIONAL

**2.1** O projeto “Gameterapia Para Todos” permitirá que as Instituições Selecionadas viabilizem a oferta da gameterapia ao seu público-alvo.

**2.2** Estão aptas a participar deste certame pessoas jurídicas de direito público ou privado, com ou sem fins lucrativos (organizações do Terceiro Setor), legalmente constituídas e sediadas no município de Joinville ou em sua mesorregião. Destaca-se que não é vedada a participação de instituições que cobrem pelos atendimentos, porém a quantidade de atendimentos gratuitos ofertados, principalmente no âmbito do projeto, figurará como um dos fatores de avaliação, classificação e priorização das instituições.



**2.3** Exige-se que a instituição candidata (configurada como clínica, centro de atendimento, estabelecimento de ensino ou congêneres) preste atendimento, de forma total ou parcial, a indivíduos diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista (TEA), Transtorno do Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), Trissomia do Cromossomo 21 (Síndrome de Down), Deficiência Intelectual (DI), senilidade frágil, sequelas neurofuncionais de Acidente Vascular Cerebral (AVC), ou outros transtornos neurodegenerativos, do neurodesenvolvimento ou da aprendizagem, aptos a se beneficiarem de *exergames* educativos e terapêuticos.

### 3. DOS BENEFÍCIOS E DO REGIME DE COMODATO

**3.1** As instituições regularmente selecionadas e habilitadas farão jus, em caráter **integralmente gratuito**, aos seguintes benefícios ofertados pelo NAVI/UDESC:

I - **Capacitação Profissional:** Treinamento técnico e metodológico, na modalidade presencial, conduzido nas dependências da UDESC-Joinville, direcionado a até 10 (dez) profissionais indicados pela Instituição Selecionada. Fica facultada a participação de profissionais excedentes ao corpo clínico que efetivamente conduzirá a gameterapia. As datas e horários do treinamento serão acordadas entre o NAVI e as Instituições Selecionadas;

II - **Certificação Institucional:** Emissão gratuita de certificados de atividade de extensão universitária aos profissionais concluintes da referida capacitação;

III - **Licenciamento de Softwares:** Cessão de direito de uso e instalação de 05 (cinco) jogos digitais interativos (*exergames*);

IV - **Suporte Tecnológico:** Assessoria técnica especializada na área de informática para fins de análise de viabilidade, instalação da infraestrutura lógica e acompanhamento da execução dos jogos;

V - **Cessão de Hardware (Comodato):** Empréstimo gratuito do Console THEIA-tube™, constituído por um equipamento de projeção de piso acoplado a sensores de captura de movimento corporal.

**3.2** O período inicial de vigência do empréstimo (comodato) do console será de, no mínimo, 4 (quatro) semanas ininterruptas, garantindo tempo hábil para a internalização da tecnologia e aplicação clínica profunda.

**Parágrafo único.** A dilação do prazo de cessão poderá ser solicitada pela Instituição Selecionada, porém constitui ato discricionário da Coordenação do Edital e será condicionada à análise volumétrica dos atendimentos projetados pela instituição requerente em face do cronograma global das demais entidades selecionadas.

**3.3** O console **THEIA-tube™** é um equipamento que projeta jogos digitais para o chão e captura o movimento do corpo do jogador para interagir com o jogo. Requer um computador (*desktop* ou *notebook*) acoplado – não incluso. Requer ambiente seguro e iluminação adequada.

**3.4** O equipamento computacional (*desktop* ou *notebook*) de processamento necessário ao funcionamento do Console THEIA-tube™ não integra o escopo de cessão deste edital. É de responsabilidade exclusiva da Instituição Selecionada o provimento de máquina com os seguintes requisitos mínimos: Processador Intel Core i5 ou equivalente; Memória RAM de 4GB; Saída de vídeo HDMI; Sistema Operacional Windows 10 ou superior.

#### **4. CONTRAPARTIDAS E OBRIGAÇÕES DA INSTITUIÇÃO SELECIONADA**

**4.1** A efetivação do repasse tecnológico e a manutenção do *status* de Instituição Selecionada impõem o cumprimento rigoroso, contínuo e irrevogável das seguintes contrapartidas:

I - **Infraestrutura Física:** Disponibilizar ambiente salubre, seguro e com controle adequado de iluminação, garantindo a projeção nítida do sistema e a salvaguarda da integridade física do equipamento;

II - **Responsabilidade Patrimonial Objetiva:** Celebrar o **Termo de Responsabilidade (Comodato)**, pelo qual a instituição assume formalmente o ônus de zelar pela guarda e conservação do equipamento emprestado, comprometendo-se a restituí-lo nos prazos acordados e nas exatas condições funcionais e estéticas em que foi recebido, respondendo civil e financeiramente por eventuais avarias, furtos ou extravios;

III - **Rigor Metodológico e Triangulação de Dados:** Criar *logins* individuais, exclusivos e intransferíveis para cada paciente submetido à gameterapia, assegurando a integridade e a rastreabilidade dos dados coletados durante as sessões, de forma a ser garantida a **anonimização**



dos dados, com tratamento adequado, conforme determinado pela Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), e futura análise técnica e científica;

IV - **Compartilhamento de Dados e Sigilo:** Fornecer à coordenação do projeto o acesso aos dados estritamente necessários, previamente anonimizados, para fins de monitoramento, avaliação e pesquisa aos dados de desempenho gerados nos jogos. Para preservação do sigilo médico e adequação legal, os dados deverão ser obrigatoriamente **anonimizados** pela instituição (com suporte do NAVI), antes da remessa destinando-se exclusivamente à análise científica pelo NAVI/UEDESC, LARVA e/ou Organização Ciências e Cognição. Destaca-se que todos os dados gerados constituem propriedade intelectual das instituições organizadoras e poderão constituir análises em publicações científicas de autoria de seus pesquisadores;

V - **Conformidade Ética e Legal (LGPD e ECA):** Exigir, em caráter preliminar a qualquer atendimento, a assinatura de Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e/ou Termos de Assentimento pelos pacientes ou por seus representantes legais, inclusive de participação na gameterapia;

VI - **Cessão de Direitos:** Recolher as devidas autorizações legais de uso de imagem e som dos pacientes, cedendo-as formalmente para a promoção institucional e científica deste edital, do NAVI/UEDESC e da OCC, eximindo as promotoras do edital de passivos decorrentes de captações não autorizadas. A Instituição Seleccionada, no ato da confirmação da participação, deverá assinar o Termo de Cessão de Direitos de Imagem e Som. Destaca-se que as instituições organizadoras se comprometem a não realizar uso com fins lucrativos ou em desarmonia com as previsões legais.

## 5. DA INSCRIÇÃO E DA HOMOLOGAÇÃO

5.1 A inscrição das instituições interessadas em participar do projeto deverá ser efetuada exclusivamente por meio digital, mediante o preenchimento integral de formulário eletrônico específico, a ser disponibilizado no endereço [gameterapia.cienciasecognicao.org](http://gameterapia.cienciasecognicao.org).

**Parágrafo único.** Recomenda-se a utilização do *email* institucional oficial da entidade proponente para a validação do requerimento de inscrição.

**5.2** O presente edital destina-se ao preenchimento de até 06 (seis) vagas para Instituições Selecionadas, as quais serão priorizadas conforme os critérios de avaliação definidos no capítulo subsequente.

**5.3** A fim de salvaguardar o patrimônio tecnológico e garantir a efetividade clínica das intervenções, a Comissão Organizadora e de Seleção reserva-se o direito de requerer visitas técnicas *in loco* às instalações físicas das instituições pleiteantes, em datas previamente acordadas, inclusive para sanar dúvidas e orientar adequações. A solicitação de visita técnica poderá ser solicitada também pelas Instituições Selecionadas.

**Parágrafo único.** A diligência técnica, a ser agendada de comum acordo, possui caráter avaliativo e visa atestar, inequivocamente, a veracidade das informações prestadas no ato da inscrição e a adequação da infraestrutura predial e elétrica para o recebimento da gameterapia.

**5.4** A efetivação do *status* de Instituição Selecionada e a consequente liberação dos equipamentos (homologação) ficam estritamente condicionadas à apresentação cumulativa, em até 7 dias antes do início do empréstimo, da seguinte documentação técnica e processual:

I - Designação de 01 (um) **profissional responsável** técnico para a comunicação institucional direta com a gestão do Edital;

II - **Relação nominal** e qualificação técnica dos profissionais designados para a etapa de capacitação e para a condução clínica dos atendimentos;

III - **Termo de Compromisso** (Anexo I), devidamente assinado via plataforma Gov.br pelo representante legal da Instituição Selecionada, ratificando a anuência ao regime de comodato, a assunção de responsabilidade pela salvaguarda do patrimônio público e as sanções civis aplicáveis em caso de avaria ou extravio;

IV - **Termo de Cessão de Direitos de Imagem e Som** (Anexo II), assinado via Gov.br pelo responsável legal da instituição, autorizando a captação e utilização de registros midiáticos para fins de publicidade institucional e divulgação científica do projeto “Gameterapia Para Todos”, do NAVI/UEDESC e da Organização Ciências e Cognição;

V - **Termo de Anuência** garantindo o acesso irrestrito da equipe científica aos dados de desempenho coletados durante as sessões de

gameterapia, devidamente anonimizados na origem, em estrita obediência aos preceitos da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

- 5.5** A disponibilização física dos equipamentos às Instituições Seleccionadas ocorrerá única e exclusivamente após a validação integral da documentação supracitada e a conclusão técnica com aproveitamento, por parte do corpo de profissionais designado, da etapa de treinamento.
- 5.6** A inobservância dos prazos documentais ou a recusa na assinatura dos termos de responsabilização ensejará a desclassificação sumária da entidade, facultando à Comissão Organizadora a convocação imediata da instituição subsequente no ranqueamento.

## 6. DA SELEÇÃO E PRIORIZAÇÃO

- 6.1** O processo de avaliação das candidaturas e a consequente classificação das instituições pleiteantes dar-se-ão por meio de análise quantitativa, fundamentada nas informações declaradas no ato da inscrição.
- 6.2** As **05** (cinco) instituições que obtiverem as maiores pontuações comporão a lista principal e receberão a chancela de Instituição Seleccionada, iniciando os trâmites para implantação do projeto.
- 6.3** A Pontuação Final (PF) de cada candidatura será apurada mediante a aplicação de pesos específicos sobre as variáveis de **atendimento** e **capacidade técnica** da instituição, obedecendo aos seguintes critérios:

**I - Atendimentos Gratuitos/Filantropicos (Peso 4):** Volume projetado de atendimentos de gameterapia a serem ofertados de forma integralmente gratuita ao público-alvo durante o período do comodato;

**II - Corpo Clínico (Peso 3):** Quantitativo de profissionais da instituição expressamente designados para operar a gameterapia nos atendimentos durante o período do comodato;

**III - Volume Geral de Atendimentos (Peso 2):** Quantitativo total projetado de atendimentos utilizando a gameterapia, englobando parcelas gratuitas e subsidiadas/pagas durante o período do comodato;

**IV - Capacitação Prévia (Peso 1):** Quantitativo de profissionais do corpo clínico que possuam certificação prévia e específica em gameterapia.



- 6.4** O ranqueamento das instituições será estabelecido pela soma ponderada dos critérios apresentados acima.
- 6.5** As informações fornecidas para o cálculo da Pontuação Final deverão ser passíveis de comprovação documental ou auditoria *in loco* pela Comissão de Seleção, sob pena de desclassificação sumária em caso de inconsistência de dados.
- 6.6** Configurando-se empate na Pontuação Final entre duas ou mais instituições, a Comissão de Seleção adotará, rigorosamente nesta ordem, os seguintes critérios de desempate para a classificação: I - Maior pontuação obtida no critério de Atendimentos Gratuitos/Filantropicos; II - Maior pontuação obtida no critério de Corpo Clínico; III - Natureza jurídica da entidade, com primazia para instituições públicas, seguidas pelas organizações do Terceiro Setor e, por fim, as de iniciativa privada; IV - Ordem cronológica de submissão do formulário de inscrição.
- 6.7** Após a homologação e divulgação do resultado final, as Instituições Seleccionadas serão **convocadas**, em estrita obediência à ordem de classificação, para a **pactuação do cronograma de execução**. Nesta etapa, definir-se-ão, em comum acordo:
- I - O **período de vigência e a duração do comodato** do console THEIA-tube™;
  - II - O **agendamento dos módulos de capacitação presencial** e o dimensionamento das turmas, de acordo com a demanda da instituição.
- 6.8** A **execução dos treinamentos e a fixação das datas estarão condicionadas à disponibilidade operacional e de agenda mútua** entre a Instituição Seleccionada e os membros bolsistas vinculados ao programa NAVI/UEESC.

## 7. CERTIFICAÇÃO INSTITUCIONAL E PROFISSIONAL

- 7.1** A emissão e a outorga dos certificados de extensão universitária ficam estritamente condicionadas à comprovação do cumprimento integral das contrapartidas e obrigações pactuadas neste Edital. Exige-se, de forma peremptória, a regularidade na devolutiva dos dados clínicos anonimizados e a integridade física do equipamento cedido em regime de comodato.



**7.2** Satisfeitos os requisitos dispostos no artigo anterior, o NAVI/UDESC emitirá as seguintes certificações:

**I - Certificado individual** de capacitação direcionado aos profissionais que concluíram a etapa de treinamento;

**II - Certificado de proficiência institucional**, atestando a competência da entidade na aplicação prática da "Gameterapia Digital".

**7.3** A diplomação e a entrega das referidas certificações dar-se-ão em ato contínuo, durante a **Cerimônia de Encerramento** do projeto.

## **8. PREMIAÇÃO E DO CONCURSO DE RELATOS DE EXPERIÊNCIA**

**8.1** Fica instituído um certame de fomento à divulgação científica e ao engajamento comunitário, de caráter facultativo às Instituições Seleccionadas.

**8.2** A homologação da candidatura à premiação condiciona-se à submissão, dentro dos prazos estipulados em cronograma, de um **material audiovisual (vídeo)**, cujas diretrizes técnicas e de conteúdo estabelecem:

I - Duração parametrizada entre **05 (cinco) e 10 (dez) minutos**;

II - Hospedagem pública na plataforma **YouTube**, contendo obrigatoriamente, em seu título ou descrição, a **hashtag indexadora #GameterapiaParaTodos**;

III - O conteúdo deverá consubstanciar os relatos e experiência de uso, impactos e adesão dos pacientes, impressões e apontamentos do corpo clínico e uma análise crítica da práxis terapêutica, acerca das vantagens, limitações e impactos do uso da Gameterapia Digital na saúde ou educação.

**8.3** Em estrita observância à LGPD e ao ECA, é terminantemente **vedada a exposição identificável de pacientes menores de idade ou civilmente incapazes no material audiovisual** sem a prévia, formal e inequívoca anuência legal de seus representantes (Termo de Cessão de Imagem e Voz específico para o vídeo). A inobservância desta diretriz implicará a desclassificação sumária da entidade no concurso de premiação e a solicitação de imediata remoção do conteúdo da plataforma.

**8.4** A deliberação do vídeo vencedor dar-se-á por meio de **Votação Popular**, mediada por formulário eletrônico específico a ser gerido e auditado pela Comissão Organizadora do Edital.

**Parágrafo único.** Visando assegurar a lisura do pleito, a Comissão Organizadora reserva-se o direito de anular participações ou invalidar escrutínios que apresentem indícios de automação (*bots*), fraudes eletrônicas ou captação ilícita de votos.

**8.5** A entidade que lograr a primeira colocação no processo de votação será **agraciada com a doação definitiva de 01 (um) console THEIA-tube™**.

**8.6** As entidades classificadas na segunda e terceira posições do escrutínio popular farão jus a certificados de menção honrosa, cumulativos às certificações previstas neste Edital.

**Parágrafo único.** O anúncio dos vencedores e a outorga da premiação ocorrerão presencialmente, durante a **Cerimônia de Encerramento**.

**8.7** Excepcionalmente para o certame regido por este Edital, faculta-se a participação na etapa de premiação, em estrita igualdade de condições, às instituições previamente Selecionadas no edital antecedente promovido pelo NAVI/UDESC, intitulado "Just Game It" de 2024.

## 9. DAS NORMATIVAS GERAIS E DISPOSIÇÕES FINAIS

**9.1** O descumprimento parcial ou integral das cláusulas, prazos e contrapartidas estipuladas neste Edital, bem como o desvio de finalidade na utilização dos equipamentos, ensejará a aplicação imediata e cumulativa das seguintes sanções administrativas à Instituição Selecionada:

- I - Recolhimento sumário e incontestável do console THEIA-tube™;
- II - Suspensão do direito de participação em futuros editais do programa "Gameterapia Para Todos", do NAVI/UDESC e de projetos cancelados pela Organização Ciências e Cognição pelo período mínimo de 01 (um) ano.

**9.2** Ao submeterem suas candidaturas, as instituições declaram ciência inequívoca de que o console THEIA-tube™ constitui um **protótipo tecnológico em fase de desenvolvimento e validação**. Por conseguinte, reconhecem a possibilidade de

eventuais instabilidades operacionais e sistêmicas, eximindo a UDESC, a OCC e os parceiros de qualquer responsabilidade civil por interrupções no atendimento decorrentes destas falhas técnicas.

**Parágrafo único.** O suporte técnico e a assistência tecnológica para a mitigação de falhas serão prestados pela *startup* Estúdio Farol e/ou pelo programa NAVI, exclusivamente ao longo do período de vigência estipulado para o comodato.

**9.3** A execução do cronograma de treinamentos presenciais subordina-se à efetiva alocação e disponibilidade operacional de discentes bolsistas de extensão vinculados ao programa NAVI da UDESC.

**Parágrafo único.** Na superveniência de vacância de bolsistas, restrições orçamentárias ou motivos de força maior, a Coordenação do Edital reserva-se o direito de suspender, reagendar ou adiar as capacitações até a devida recomposição da equipe executora.

**9.4** A vigência operacional das ações delineadas neste certame restringe-se ao exercício letivo e civil do ano de 2026. A eventual prorrogação do projeto para os anos subsequentes constitui ato estritamente discricionário da Coordenação do Edital e das Instituições Apoiadoras, a ser definida oportunamente.

**9.5** Os casos omissos, as excepcionalidades e as divergências de interpretação decorrentes da aplicação deste Edital serão dirimidos, em caráter soberano e irrecorrível, pela Comissão de Seleção.

## 10. CRONOGRAMA

- Lançamento: 2 de abril de 2026 (Dia Mundial de Conscientização do Autismo)
- **Inscrições: até 15 de maio de 2026.**
- Divulgação das Instituições Seleccionadas: até 30 de maio de 2026.
- Divulgação do Agendamento Inicial de Empréstimos: até 10 de junho de 2026.
- Início dos Empréstimos: até 15 de junho de 2026.
- **Inscrição para a Premiação: 15 de novembro de 2026.**
- Início da Votação Popular: 19 de novembro de 2026.
- Data Limite para Votação Popular: 29 de novembro de 2026.
- Fim dos empréstimos (impreterivelmente): 28 de novembro de 2026.
- **Cerimônia de Encerramento: 11 de dezembro de 2026.**

## 11. COMISSÃO DE SELEÇÃO

---

APOIO:



Prof. PhD. Marcelo da Silva Hounsell  
Engenheiro / NAVI / LARVA / DCC / UDESC-Joinville  
Email: [marcelo.hounsell@udesc.br](mailto:marcelo.hounsell@udesc.br)  
Presidente

Prof. MSc. André Bonetto Trindade  
Engenheiro / IFSC / Estúdio Farol  
Email: [andre.bonetto@gmail.com](mailto:andre.bonetto@gmail.com)  
Membro

Prof. Dr. João Vitor Gallo Esteves  
Médico / Organização Ciências e Cognição / UFRJ  
Email: [jvitorgallo@gmail.com](mailto:jvitorgallo@gmail.com)  
Membro

## 12. APOIO E PATROCÍNIO

Este edital conta com os seguintes apoios:

- Organização Ciências e Cognição (**OCC**), que operacionaliza este Edital;
- *Startup* “Estúdio **FAROL**”, que cedeu um protótipo de console THEIA-tube™;
- Laboratório de Inovações Educacionais e Estudos Neuropsicopedagógicos da Faculdade CENSUPEG (**LIEENP/CENSUPEG**);
- Núcleo de Divulgação Científica e Ensino de Neurociências do Instituto de Biofísica Carlos Chagas Filho, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (**NuDCEN/IBCFF/UFRJ**).