



REGULAMENTO DAS MISSÕES

Caros educadores,

O jogo NaMoral mobiliza as escolas, educadores, estudantes, equipe do MPDFT numa rede de apoio que permite cumprir a missão de transformar ferramentas gamificadas em experiências que darão a todos a condição de vivenciar virtudes, forças de caráter, valores e princípios para guardar a integridade humana e as relações fraternas. Estaremos juntos nesta jornada, nos apoiando mutuamente, para que todas as etapas sejam vencidas com êxito pela nossa comunidade escolar..

O Regulamento das Missões é parte essencial nesta jornada, por isso preparamos algumas orientações preliminares mais detalhadas, cuja leitura atenta sugerimos a todos os envolvidos na aplicação. A equipe NaMoral no MPDFT estará sempre à disposição de todos vocês para dirimir dúvidas e fazer esclarecimentos, sempre que houver necessidade.

Equipe NaMoral

ORIENTAÇÕES PRELIMINARES

1. OS QUESTIONÁRIOS PARA A OBTENÇÃO DE INDICADORES DO NAMORAL NÃO SÃO MISSÕES, MAS VALEM PONTUAÇÃO

São 4 questionários que permitem coletar indicadores requeridos ao longo do Jogo NaMoral, aplicados aos professores e estudantes:

1. Questionário inicial aplicado aos professores que participarem da RODA DOS PROFESSORES
2. Questionário inicial para estudantes, aplicado já nas primeiras aulas
3. Questionário final para professores, aplicado ao final do ano
4. Questionário final para estudantes, aplicando após a realização da missão 6

Cada etapa cumprida vale **250 pontos**. Portanto, o cumprimento das 4 etapas dos indicadores somará **1000**

pontos para a escola.

Os questionários para estudantes podem ser apresentados de 3 formas, ficando a critério da avaliação dos professores sobre o meio mais eficaz, considerando a realidade dos alunos:

- de forma impressa, para preenchimento manual pelos estudantes, cabendo ao professor transferir os dados de cada questionário para o formulário on line (um formulário por aluno);
- enviando o link diretamente para os estudantes, pelos meios disponíveis;
- usando um QR code para acesso ao formulário (que pode ser feito de maneira simples e gratuita no Canva, por exemplo)

2. O PERFIL NO INSTAGRAM

A sugestão da Equipe NaMoral é que as postagens referentes ao jogo sejam feitas **no perfil da própria escola**, se houver, pela maior visibilidade que se pode dar às ações que estão sendo realizadas pelos estudantes, inclusive pelos próprios pais e responsáveis, além de toda a comunidade escolar, envolvendo-os na temática da integridade. As questões de acesso ao perfil, para publicação, podem ser articuladas pelos professores que estão aplicando.

Caso não seja possível publicar no perfil já existente da escola, a orientação padrão para todos os aplicadores é **criar um único perfil** (independentemente do número de turmas) para **publicação de todas as missões** do jogo. O nome do perfil deverá ser formado com a abreviatura do nome da escola seguido da palavra NaMoral, como no exemplo abaixo:

Escola: CEF 10 do Guará

Perfil do Instagram: CEF10Guara.namoral

Importante:

1. Após criar o perfil da escola, é necessário seguir o perfil **@namoralmpdft**.
2. A publicação no Instagram é componente obrigatório de todas as missões.
3. É necessário **marcar o @namoralmpdft e usar a hashtag #gamenamoraldf23** em todas as publicações

COMO VAI FUNCIONAR A PUBLICAÇÃO PARA AS ESCOLAS COM MAIS DE UMA TURMA PARTICIPANDO DO JOGO?

O desempenho no Jogo NaMoral será acompanhado/pontuado por escola, independente de quantas turmas estejam aplicando. O acompanhamento será feito **num único perfil** e, no caso de haver múltiplas turmas aplicando o projeto na mesma escola, algumas situações podem gerar dúvidas, por isso sugerimos que você veja abaixo os exemplos práticos:

1. **MISSÃO 1:** Um único herói, ou heroína, cumpre a missão. Mas, caso a escola crie **dois ou mais heróis, ela decide** se escolhe um único herói ou se cria uma Liga de acordo com a sua realidade e com a sua visão pedagógica. Como fica a publicação, neste caso?
 - a) Os alunos podem escolher publicar todos os heróis criados, com as respectivas biografias, ou seja a Liga inteira formada pelos múltiplos heróis ou escolher apenas UM herói principal.
2. **MISSÃO 2:** O envio no portfólio e a publicação no instagram podem estar relacionadas a apenas um relatório da aplicação dos questionário em 5 escolas. Eventualmente, a escola pode ter mais de um relatório caso cada turma participante na escola faça o seu em separado. Para o **cumprimento da missão e pontuação** basta um relatório, mas não há impedimento algum que a escola produza dois ou mais relatórios se assim entender conveniente e os publique também.
3. **MISSÃO 3: Pegue e Pague** - Sugere-se que seja uma missão coletiva, envolvendo todas as turmas que estão aplicando o jogo NaMoral na escola. Uma única publicação é suficiente.
4. **MISSÃO 4: Restauração** - Sugere-se que seja uma missão coletiva, envolvendo todas as turmas que estão aplicando o jogo NaMoral na escola. Uma única publicação é suficiente.
5. **MISSÃO 5: Um por todos e todos pelo bem-comum** - Aqui, no caso de múltiplas turmas participantes do NaMoral, os professores poderão avaliar qual é o melhor caminho para a escola: se envolver todas as turmas participantes em uma única ação social ou se promove maior número de ações com uma por cada turma. Em qualquer caso, para efeitos de comprovação, a publicação referente a uma ação social é suficiente.
6. **MISSÃO 6: Embaixada da Integridade** - Sugere-se que seja uma missão coletiva, envolvendo todas as turmas que estão aplicando o jogo NaMoral na escola. Uma única publicação é suficiente.

2. COMPROVAÇÃO DO CUMPRIMENTO DAS MISSÕES

Cada professor/escola deverá preencher o docs/portfólio com as informações de cada missão. O documento é individual e cada um receberá um link de acesso. A equipe de acompanhamento utilizará este documento para verificar o cumprimento das missões e atribuir a pontuação respectiva a cada etapa. **É preciso estar atento aos prazos estabelecidos em cada missão!**

3. A PONTUAÇÃO MÁXIMA DO JOGO

O cumprimento de todas as missões (consideradas as exigências previstas neste regulamento) + o envio de todos os questionários de indicadores, realização da Expo Integridade e reportagem na escola permitirá a escola atingir uma pontuação total de 12.000 pontos, assim estabelecida:

- 1000 pontos pelo envio dos 4 questionários de indicadores
- 1000 pontos na Missão 1
- 1000 pontos na Missão 2
- 2000 pontos na Missão 3
- 2000 pontos na Missão 4
- 1500 pontos na Missão 5
- 1500 pontos na Missão 6
- 800 pontos pela Expo Integridade
- 200 pontos pela Entrevista/Reportagem

O reconhecimento das escolas será feito com base na pontuação atingida ao final de todas as missões do jogo, conforme detalhado abaixo.

A) *Premiação MPDFT por Escola:*

1. Alcançou de 10.800 a 12.000 (90 a 100%) pontos de todo jogo - Troféu **DIAMANTE**;
2. Alcançou de 9.840 a 10.799 (85 a 90%) pontos de todo jogo - Troféu **ESMERALDA**;
3. Alcançou de 9.600 a 9.839 (80 a 85%) pontos de todo jogo - Troféu **SAFIRA**;
4. Alcançou de 9.000 a 9.599 (75 a 80%) pontos de todo jogo - Troféu **AMETISTA**.

B) *Reconhecimentos Individuais*

1. Entrega ao longo do ano um bótton de JME (Jogador Mais Engajado) para cada missão executada - escolhidos pelos pares e professores por votação cega.
2. Entrega em solenidade na Expo Integridade de um bótton de JME (Jogador Mais Engajado) para os três estudantes mais envolvidos com o projeto na escola, escolhidos pelos pares e professores por votação cega.
3. Entrega de três bótons por escola para o Professor Mais Engajado (PME), escolhidos pelos alunos por votação cega, a ser entregue também em ato de solenidade na Expo Integridade.

4. A EXPO INTEGRIDADE

Paralelamente à ornamentação da escola para a Missão 6, será realizada a **Expo Integridade**, que pode conter, por exemplo, um painel fotográfico com a linha do tempo do projeto, com imagens dos momentos vividos ao longo do semestre. Os estudantes também podem ser estimulados a produzir, ao longo do ano, materiais para esta finalidade, tais como: *cards*, adesivos, quadrinhos, livros artesanais, pinturas, dentre outros materiais que a criatividade do grupo determinar.

Na Expo podem ter apresentações culturais que sensibilizem os estudantes, os professores e os visitantes externos. Seja qual for o formato, **é essencial que o tema central da exposição seja a Integridade**. Se realizada em conjunto com a missão 6, Expo Integridade se configura um evento de culminância ainda mais espetacular, no qual os estudantes poderão apresentar para todos a sua própria transformação e a transformação da escola.

DICA: Sugere-se que, se possível, seja verificada a possibilidade de realizar a expo em data e horário que favoreçam o comparecimento das famílias. Além delas, as escolas podem pensar também e convidar outras escolas da região, a Coordenação Regional de Ensino (CRE) local, além de membros do Ministério Público e outros agentes públicos da comunidade.

A Expo Integridade não é uma missão do jogo, mas um momento bastante significativo para comunidade escolar. As escolas que se dispuserem a realizá-la receberão pontuação, considerando às seguintes entregas:

1. Celebração do fechamento do projeto com a comunidade escolar (Pais, equipe da escola, comunidade local...) = **400 pontos**.
2. Criação de pelo menos uma produção artística ou esportista envolvendo os temas trabalhados no NaMORAL (Jingles, Poemas, peças de teatro, dança, músicas, desenhos, pinturas, herói físico, esportes cooperativos). Você pode aproveitar e incrementar toda a produção da Missão 06 = **400 pontos**.
3. Conseguir uma reportagem na mídia local em qualquer momento do Game (jornais, TV) = **200 pontos**.

REGULAMENTO DETALHADO DAS MISSÕES - PASSO A PASSO

MISSÃO 1 - DANDO VIDA AO HERÓI

Pontos da Missão: **1000**

PRAZO: **28/04/23**

RESUMO/EXIGÊNCIAS DA MISSÃO:

1. Criar um herói, com imagem e biografia. (500 pontos)
2. Fazer um post no perfil criado, contendo imagem e biografia do herói. É necessário marcar o @namoralmpdft e usar a hashtag #gamenamoraldf23. (300 pontos)
3. Preencher as informações solicitadas para a missão no docs/portfólio, utilizando o link recebido por e-mail para esta finalidade. (100 pontos)
4. Entrega no prazo. (100 pontos)

OBSERVAÇÃO MUITO IMPORTANTE PARA ESCOLAS COM VÁRIAS TURMAS: Cada turma criará um(a) herói/heróina e pode acontecer de haver múltiplas turmas aplicando o jogo na escola. Neste caso, vários heróis serão criados na missão. O que postar para ganhar os pontos? É preciso postar todos os heróis? É preciso escolher um para representar a escola até o prazo final de postagem?

A resposta é: Não, não é preciso apressar a escolha. A Missão será considerada cumprida com a postagem de apenas um herói, se não for possível postar todos, no perfil do Instagram criado para o jogo, conforme as nossas orientações iniciais.

DETALHAMENTO DA MISSÃO

- O time terá que criar um herói ou heroína para combater o vilão, que é a corrupção, em várias situações apresentadas durante o jogo (as missões).
O cumprimento da missão envolve tanto a criação de uma **imagem/figura** quanto a de uma **história de**

vida/biografia deste personagem, na qual precisam ser destacadas as virtudes humanas — que são os superpoderes que todos nós temos!

A imaginação e a fantasia são parte do jogo, mas é importante que você conduza a tarefa de modo que os estudantes destaquem as virtudes que o herói possui e como serão usadas para derrotar o vilão em cada missão do jogo!

DICA 1: Este fio é narrativo é muito importante para dar sentido às missões, liberar a imaginação dos estudantes e engajá-los no jogo.

IMPORTANTE:

Pode acontecer de haver mais de uma turma aplicando o NaMORAL na sua escola. Neste caso, cada turma criará um herói — como escolher o que representará a escola? Abaixo damos duas sugestões para lidar com esta possibilidade:

1. Criar uma LIGA DA INTEGRIDADE ou LIGA DA JUSTIÇA da escola, usando todos os heróis criados pelas turmas.
2. Escolher o herói que representará a escola por meio de votação entre todos os estudantes. Isto pode ser feito, por exemplo, no Dia D.

Caso nenhuma das duas sugestões seja aplicável à sua realidade na escola, sinta-se livre para criar outros mecanismos de escolha, **desde que a publicação seja feita no Instagram no prazo estipulado.**

DICA 2: Os *sidekicks* (ou capitães) dos times podem ser convocados para ajudar!

MISSÃO 2 - O HERÓI BUSCA OS PERRENGUES

Pontos da Missão: 1000

PRAZO: 19/05/23

RESUMO/EXIGÊNCIAS DA MISSÃO:

1. Aplicar o questionário, disponível na plataforma (padlet) do portfólio, em pelo menos 5 turmas. (300 pontos)
2. Produzir um relatório com as respostas obtidas em todos os questionários, apresentação e discussão dos resultados em sala. (400 pontos)
3. Publicar um post no perfil com uma imagem que ilustre a missão e, no texto do post, descrever a experiência/percepções do grupo sobre a missão. É necessário marcar o @namoralmpdf e usar a hashtag #gamenamoraldf23. (100 pontos)
4. Preencher as informações solicitadas para a missão no docs/portfólio, utilizando o link recebido por e-mail para esta finalidade. (100 pontos)
5. Entrega no prazo. (100 pontos)

DETALHAMENTO DA MISSÃO

O que é: Os estudantes entrevistam outras turmas para apresentar o seu herói e abordar questões cotidianas sobre a integridade, levando os valores do NaMoral para além do seu grupo e conhecendo a percepção dos seus pares sobre a temática. O objetivo principal desta missão é promover o engajamento da comunidade escolar nas reflexões propostas pelo Jogo.

Como acontece: A missão acontece em duas partes: a primeira, fora da sala de aula, com a coleta das informações; a segunda, dentro de sala, produzindo um relatório a partir das respostas obtidas.

DICAS:

1. O professor ou a professora poderá utilizar o questionário impresso sugerido neste regulamento ou criar um formulário google para o seu grupo, a depender da realidade da sua escola.
 2. O número de turmas entrevistadas dependerá da avaliação do professor ou da professora, com base no que entender mais adequado aos fins pedagógicos da missão, sempre considerando a realidade da escola.
-

MISSÃO 3 - PEGUE E PAGUE

Pontos da Missão: 2000

PRAZO: 01/07/23

RESUMO/EXIGÊNCIAS DA MISSÃO:

1. Realizar o Pegue e Pague por 3 dias. Medir a taxa de integridade. (600 pontos)
2. Após, fazer uma campanha de conscientização na escola. (300 pontos)
3. Repetir o Pegue e Pague por mais 3 dias. Medir a taxa de integridade. (600 pontos)
4. Fazer a postagem no Instagram, lembrando que é necessário marcar o @namoralmpdft e usar a hashtag #gamenamoraldf23. O post deverá conter um texto sobre as impressões e percepções dos estudantes com a experiência. (300 pontos)
5. Preencher o docs/portfólio, utilizando o link disponibilizado para esta finalidade (100 pontos).
6. Entrega no prazo. (100 pontos)

DETALHAMENTO DA MISSÃO

A missão 3 envolve a criação de um ponto de vendas de produtos baratos (balas, picolés, bombons, lápis e canetas etc.), no qual toda a mercadoria fica à disposição dos consumidores, que precisam pagar espontaneamente pelo produto retirado, sem intermediação de vendedores ou qualquer tipo de vigilância. Seu principal objetivo é proporcionar à comunidade escolar uma experiência de cultura de honra e confiança, com a oportunidade de demonstrar que a honestidade não precisa de vigilância e que cada um pode fazer o que é certo, mesmo que ninguém esteja vendo!

Os estudantes NaMoral montam o Pegue e Pague num local de grande circulação e sinalizam, por meio de cartazes, que não há vigilância, que existe confiança na honestidade de cada um, que todo indivíduo é livre para escolher fazer a coisa certa.

DICA: Por sua proposta disruptiva, o Pegue e Pague se constitui numa das ações mais emblemáticas do jogo, pois marca o início de uma profunda transformação na visão de mundo dos estudantes, confrontando algumas crenças enraizadas em nossa cultura. A ação na escola também se configura como oportunidade para todo o corpo docente trabalhar a temática, usando a própria experiência da escola, os índices obtidos, a campanha realizada etc.

MISSÃO 4 - RESTAURAÇÃO

Pontos da Missão: 2000

PRAZO: 25/09/23

RESUMO/EXIGÊNCIAS DA MISSÃO:

1. Restaurar/revitalizar/criar um espaço comum na escola. (1500 pontos)
2. **Fazer uma publicação em vídeo** (postagem no Instagram) apresentando, **obrigatoriamente, O ANTES e O DEPOIS** do espaço restaurado/criado pelos estudantes. O texto da publicação deverá conter a

experiência vivida pelos alunos. É necessário marcar o @namoralmpdft e usar a hashtag #gamenamoraldf23. (300 pontos)

3. Preencher o docs/portfólio, utilizando o link recebido para esta finalidade. (100 pontos)
4. Entrega no prazo. (100 pontos)

DETALHAMENTO DA MISSÃO

A execução da missão 4 envolve:

- 1) Identificação do problema a ser solucionado;
- 2) Planejamento da ação de restauração;
- 3) Obtenção de recursos necessários para execução;
- 4) Engajamento da comunidade escolar;
- 5) Articulação com agentes diversos na escola e, eventualmente, fora dela;
- 6) Mãos na massa e, por fim, a “inauguração” do espaço restaurado que está sendo “devolvido” à comunidade escolar.

É a missão de empoderamento do grupo, que experimenta a realização de “fazer com as próprias mãos”, assumindo o protagonismo para solucionar os problemas que beneficiam toda a comunidade escolar, na atualidade e no futuro, marcando seu nome na história da escola.

DICA: É oportuno despertar os estudantes para a necessidade de criar um “plano de manutenção” do espaço restaurado e promover ações de conscientização na escola.

MISSÃO 5 - UM POR TODOS E TODOS PELO BEM COMUM

Pontos da Missão: 1500

PRAZO: 22/10/23

RESUMO/EXIGÊNCIAS DA MISSÃO:

1. Fazer uma ação social fora da escola. (1000 pontos)
2. Fazer a postagem no Instagram, lembrando que é necessário marcar o @namoralmpdft e usar a hashtag #gamenamoraldf23. O post deverá conter um texto sobre as impressões e percepções dos estudantes com a experiência. (200 pontos).
3. Preencher o docs/portfólio, utilizando o link disponibilizado para esta finalidade. (100 pontos)
4. Entrega no prazo. (100 pontos)

DETALHAMENTO DA MISSÃO

Esta missão se propõe a não apenas estimular os alunos a olhar para o mundo fora da escola e perceber o que precisa e pode ser restaurado, mas dar a eles a oportunidade de construir e executar a solução com os seus próprios talentos, meios e recursos, experimentando o protagonismo de mobilizar a sociedade para o bem-comum e a sensação de deixar um legado para a sua comunidade. Para isso, eles precisarão promover uma ação de impacto na comunidade ou uma ação solidária direcionada a alguma instituição da cidade.

MISSÃO 6 - EMBAIXADA DA INTEGRIDADE

Pontos da Missão: 1500

PRAZO: 13/11/23

RESUMO/EXIGÊNCIAS DA MISSÃO:

1. Ocupar a escola com a temática da integridade, decorando os espaços, criando murais com cartazes, frases e outras formas de divulgação dos valores do projeto, para isto utilizando todos os meios que a criatividade e os recursos permitirem. (1000 pontos)
2. **Postar um vídeo** no Instagram, mostrando o trabalho feito pelos alunos em todos os espaços, lembrando que é necessário marcar o @namoralmpdft e usar a hashtag **#gamenamoraldf23**. O post deverá conter um texto sobre as impressões e percepções dos estudantes com a experiência. (300 pontos)
3. Preencher o docs/portfólio, utilizando o link disponibilizado para esta finalidade. (100 pontos)
4. Entrega no prazo. (100 pontos)

DETALHAMENTO DA MISSÃO:

Fazer uma ornamentação/decoração temática para integridade na sua escola.

- A ornamentação deve levar a comunidade escolar à reflexões sobre sua própria integridade.
- Deve-se ornamentar toda a escola, incluindo murais, salas de aula, muros, banheiros etc. Pode-se trabalhar com personagens históricos, espalhar frases reflexivas, desafios virtuosos, dilemas éticos, frases de efeito, pinturas, desenhos, poemas, *jingles*, *lettering*, camisetas, criar eventos de discussão, mural de contribuições, oficina de teatro, tudo que possa provocar:
 - Mudança de mentalidade, coração e, conseqüentemente, do comportamento;
 - Conscientização quanto aos danos causados na vida de cada um pela corrupção e desonestidade;
 - Geração de uma tendência de honestidade como artigo de primeira necessidade;
 - Desafios a uma mudança comportamental;
 - Reflexões sobre a integridade individual para combater os ciclos viciosos da corrupção.

Para cumprir a missão, os alunos exercem o seu **papel de embaixadores**, ao preparar a escola para ser “apresentada à comunidade”, de modo que represente os valores do projeto; **de influenciadores**, ao planejar a ocupação/decoração dos espaços de modo a conclamar a comunidade para as vantagens de ser honesto; e **de restauradores** porque, ao transformarem a escola numa embaixada, “restauram” a cultura de integridade que deve nortear as nossas ações. Toda essa “construção” metafórica ajuda o facilitador e os estudantes a alcançarem os objetivos do projeto. A ação promovida, que requer o envolvimento de outros agentes da escola, contagia e inspira, servindo como exemplo.
