



Cofinanciado pela
União Europeia



INTERVENÇÕES À MEDIDA

Projetos de Intervenções Baseadas em Interesses



Table of contents



1. Objectives

2. Benefits

3. Estudos de caso

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

1.Objetivos

Projetos de Intervenção Baseada em Interesses

O que é?

Muitos alunos hoje estão profundamente envolvidos em jogos, desenvolvendo habilidades valiosas, como pensamento estratégico, resolução de problemas, criatividade e colaboração. No entanto, essas habilidades muitas vezes permanecem confinadas dentro do mundo dos jogos, em vez de serem aplicadas a desafios do mundo real. Os **Projetos de Intervenção Baseada em Interesses** visam colmatar esta lacuna, transformando o conhecimento de jogo dos alunos em experiências significativas e construtivas.

Esta abordagem incentiva os participantes a **usar a sua paixão pelos jogos** como uma ferramenta para aprendizagem e autoaperfeiçoamento. Ao conceber projetos que promovem o bem-estar digital, o equilíbrio e hábitos de jogo responsável, os alunos não só adquirem uma compreensão mais profunda dos seus próprios comportamentos, mas também desenvolvem competências essenciais para a vida. Seja por meio de narrativas, mecânicas de jogos ou estruturas de resolução de problemas, esses projetos capacitam os alunos a **refletir sobre a cultura do jogo, explorar aplicações positivas e contribuir para o bem-estar dos seus colegas**.

Ao envolverem-se em atividades como **acompanhamento gamificado do progresso, projetar jogos socialmente impactantes ou criar narrativas baseadas no crescimento pessoal**, os alunos aprenderão a aplicar as suas competências de jogo além dos ecrãs, transformando os seus interesses numa **ferramenta para educação, desenvolvimento pessoal e impacto na comunidade**.



1. Objetivos

Objetivos

Canalizar o interesse pelos videojogos para projetos que promovam uma aprendizagem significativa e reflexiva

- Incentive os alunos a criar **experiências interativas** que abordem tópicos de bem-estar digital.
- Ajude os alunos a **reconhecer e aplicar competências relacionadas a jogos** em cenários da vida real.
- Oferecer oportunidades para que os alunos **explorem diferentes papéis no design de jogos** para conectar os seus interesses com o impacto educacional ou social.

Fomentar competências como criatividade, trabalho em equipa, empatia e pensamento crítico

- Guie os alunos através de **desafios colaborativos** onde eles devem trabalhar em equipa para desenvolver e refinar as suas ideias de projeto.
- Incentive o **uso de narrativas e encenações** para criar empatia ao ver as questões relacionadas aos jogos de diferentes perspetivas.
- Promover **discussões críticas** sobre hábitos de jogo e ética, ajudando os alunos a refletir sobre as suas experiências e a fazer escolhas informadas.

Aumentar a sensibilização para os efeitos dos jogos no bem-estar digital, incluindo a saúde física, emocional e social

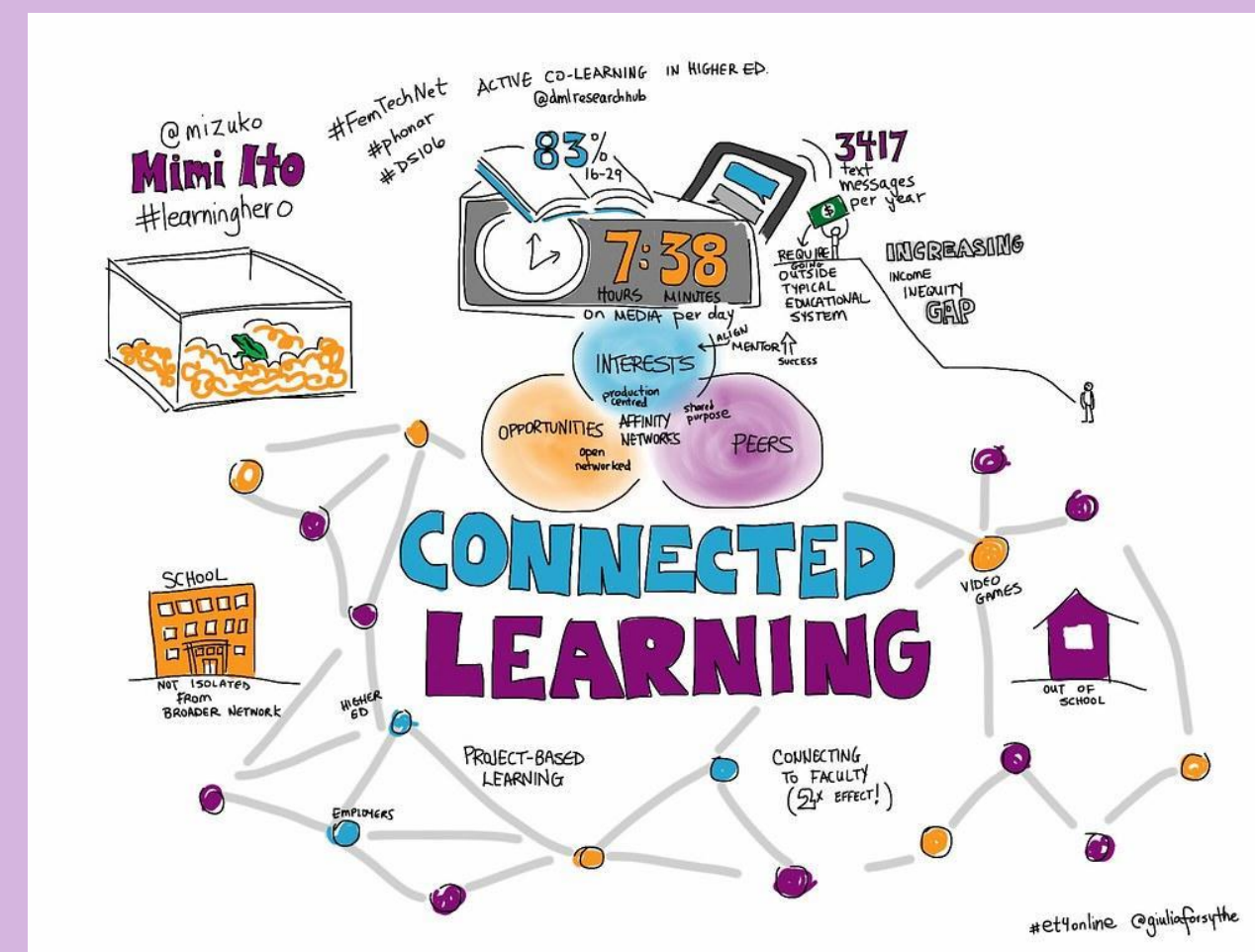
- Apoiar os alunos na **identificação dos impactos positivos e negativos** dos jogos no seu dia-a-dia.
- Incentivar os alunos a **desenvolver soluções** que promovam **hábitos de jogo mais saudáveis**.
- Proporcionar um espaço estruturado para **discutir a cultura do jogo e as suas implicações sociais**.

2. Benefícios

2. Benefícios

Conectando-se com os interesses dos alunos

Os projetos baseados em interesses exploram a motivação natural dos alunos para os videojogos, tornando-os uma ferramenta de aprendizagem em vez de uma distração. Ao trabalhar em tópicos pelos quais são apaixonados, os participantes tornam-se mais ativos, aumentando a sua criatividade e envolvimento no processo de aprendizagem.



2. Benefícios



Desenvolvimento de competências transferíveis

Através do design de jogos ou da gamificação de problemas sociais, os alunos desenvolvem competências essenciais como a criatividade, o pensamento crítico, a resolução de problemas e o trabalho em equipa. Estas competências não só são úteis na educação, como também têm aplicações na vida profissional e pessoal.

2. Benefícios

Reflexão sobre o impacto do jogo

Esta metodologia permite aos participantes analisar criticamente como os videojogos afetam o seu bem-estar digital, incluindo a sua saúde física, emocional e social. Em vez de encararem o jogo como um problema, são orientados a identificar os seus benefícios e riscos, promovendo uma utilização equilibrada e saudável.



2. Benefícios



Aplicação do conhecimento num contexto

prático

Ao criar projetos baseados em jogos, os alunos veem como as suas competências podem ter um impacto positivo no seu ambiente. Desde a conceção de narrativas à gamificação de problemas do mundo real, estes projetos promovem uma aprendizagem significativa na vida real.

3. Estudios de caso

3. Estudos de caso

Terapia[®] com videojogos para o isolamento social

Um estudo de caso recente em Itália explorou o uso da terapia[®] com videojogos para ajudar um jovem que sofria de isolamento social e dificuldades relacionais. Esta abordagem terapêutica utilizou videojogos comerciais para melhorar a metacognição, regulação emocional e autoeficácia. O participante demonstrou melhorias significativas na expressão emocional e gestão, bem como na autorregulação cognitiva, destacando o potencial da integração do jogo em ambientes terapêuticos.

3. Estudos de caso

Gamificação nos Cuidados em Saúde Mental

Os investigadores propuseram um quadro de conceção para apoiar o desenvolvimento de intervenções gamificadas em saúde mental. Ao identificar componentes terapêuticos que podem ser gamificadas, a estrutura visa aumentar o envolvimento do utilizador e equilibrar elementos terapêuticos e de design de jogos. Esta abordagem tem sido aplicada em vários contextos de saúde mental para aumentar a eficácia das intervenções através de um maior envolvimento.

Link: <https://games.jmir.org/2021/4/e27953>

3. Estudos de caso

Intervenções digitais baseadas em jogos para adolescentes

Um estudo examinou a eficácia de intervenções digitais baseadas em jogos na promoção de comportamentos positivos entre adolescentes. As intervenções incluíram jogos móveis e aplicações gamificadas concebidas para educar e incentivar hábitos saudáveis. Os resultados sugerem que tais abordagens baseadas em jogos podem influenciar significativamente a aprendizagem e a percepção dos adolescentes sobre os riscos relacionados com a saúde, alavancando sua familiaridade com os jogos digitais.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Jogos e Educação: Uma Ferramenta para uma Aprendizagem

Significativa

Os videojogos deixaram de ser vistos como uma distração para se tornarem uma poderosa ferramenta educativa. Tendências como a aprendizagem baseada em jogos e a gamificação mostraram que os jogos podem melhorar a motivação, a retenção de informação e o desenvolvimento de competências-chave. Os Projetos de Intervenção Baseados em Interesses tiram partido desta tendência, canalizando o interesse dos alunos pelos videojogos para experiências de aprendizagem significativas.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Personalização da Aprendizagem e Metodologias Ativas

As abordagens pedagógicas atuais enfatizam a personalização da aprendizagem, adaptando conteúdos e metodologias aos interesses e necessidades dos alunos. Os Projetos de Intervenção Baseados em Interesses alinham-se com esta tendência, permitindo aos participantes explorar tópicos relacionados com os videojogos enquanto desenvolvem competências como a criatividade, a resolução de problemas e o pensamento crítico. Além disso, o uso de metodologias ativas, como a aprendizagem baseada em projetos (PBL) e a aprendizagem experiencial, garante maior envolvimento e conexão com o processo de aprendizagem.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Educação Socioemocional e Bem-Estar Digital

O impacto dos videojogos no bem-estar emocional e social dos jovens é uma questão central na pedagogia moderna. A educação socioemocional tornou-se uma prioridade na sala de aula e os Projetos de Intervenção Baseada em Interesses abordam questões-chave como a gestão do tempo de ecrã, a regulação emocional e a construção de relações saudáveis em ambientes digitais. Ao integrar atividades como o diário de progresso gamificado ou a jornada do herói, esses projetos incentivam a reflexão e o desenvolvimento de estratégias para um balanço digital positivo.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Desenvolvimento de competências do século 21

As competências-chave para o século 21 incluem pensamento crítico, comunicação, colaboração e criatividade. Estas competências são essenciais num mundo digitalizado e globalizado. Através da criação de narrativas, da gamificação de problemas sociais e da conceção de experiências interativas, os Projetos de Intervenção Baseados em Interesses ajudam os alunos a desenvolver competências que serão úteis não só no ambiente académico, mas também na sua vida pessoal e profissional.

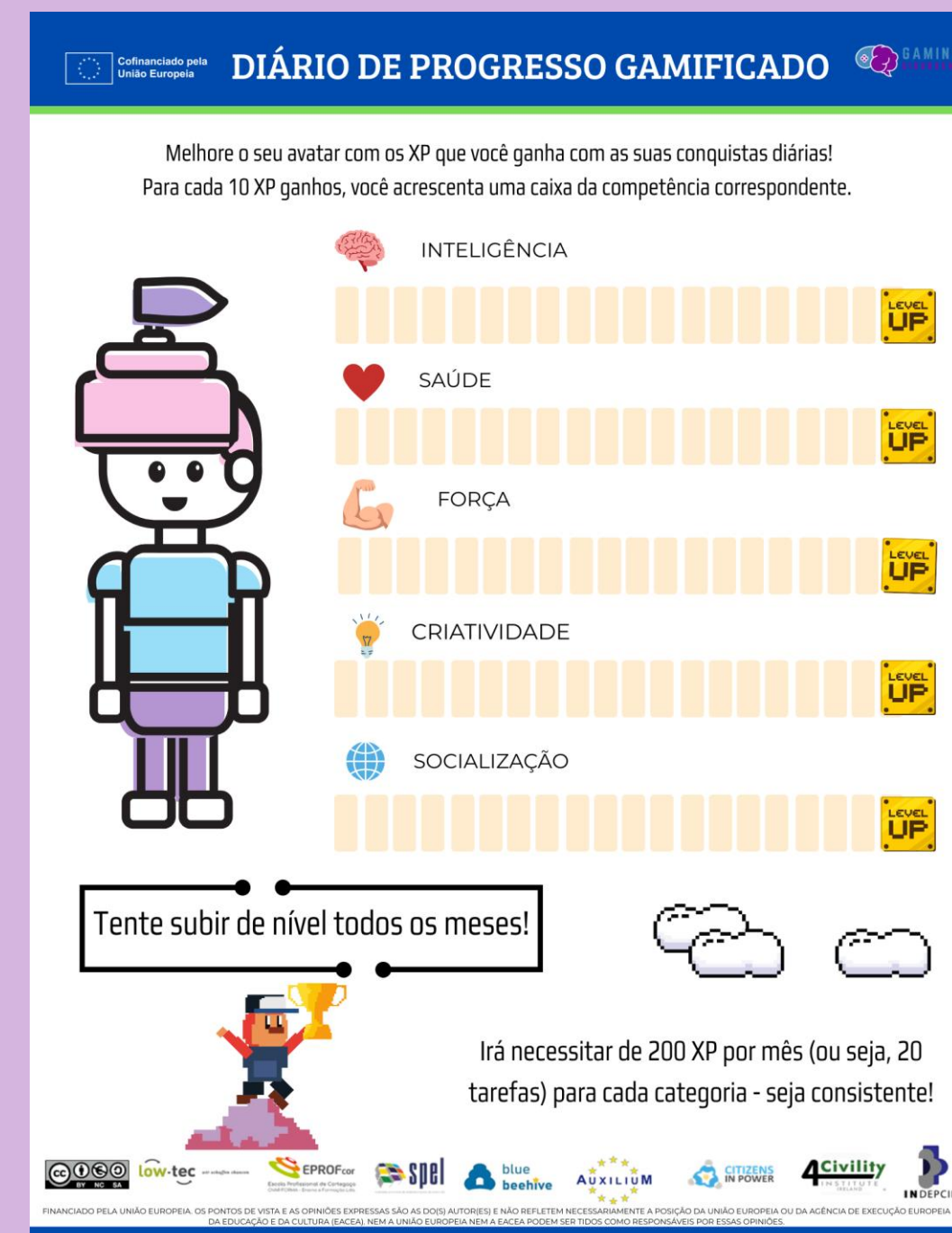
5. Outros recursos

5. Recursos: Diário de Progresso Gamificado

Diário de Progresso Gamificado: O que é?

A ideia deste diário é permitir que os utilizadores registem e reflitam sobre os seus hábitos diários relacionados com o jogo e outras áreas da vida, utilizando objetivos e pontos de experiência como motivadores. Ao fazê-lo, visa promover a autorregulação e o equilíbrio nas atividades diárias através de elementos de jogo.

Link: https://www.canva.com/design/DAGx1-Lvkw0/pJfs2djJ05nQucbgeqMdug/edit?utm_content=DAGx1-Lvkw0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



DIÁRIO DE PROGRESSO GAMIFICADO

Melhore o seu avatar com os XP que você ganha com as suas conquistas diárias!
Para cada 10 XP ganhos, você acrescenta uma caixa da competência correspondente.

INTELIGÊNCIA

SAÚDE

FORÇA

CRIATIVIDADE

SOCIALIZAÇÃO

Tente subir de nível todos os meses!

Irá necessitar de 200 XP por mês (ou seja, 20 tarefas) para cada categoria - seja consistente!

FINANCIADO PELA UNIÃO EUROPEIA. OS PONTOS DE VISTA E AS OPINIÕES EXPRESSAS SÃO AS DOS(A) AUTOR(ES) E NÃO REFLETEM NECESSARIAMENTE A POSIÇÃO DA UNIÃO EUROPEIA OU DA AGÊNCIA DE EXECUÇÃO EUROPEIA DA EDUCAÇÃO E DA CULTURA (EACEA). NEM A UNIÃO EUROPEIA NEM A EACEA PODEM SER TIDOS COMO RESPONSÁVEIS POR ESSAS OPINIÕES.

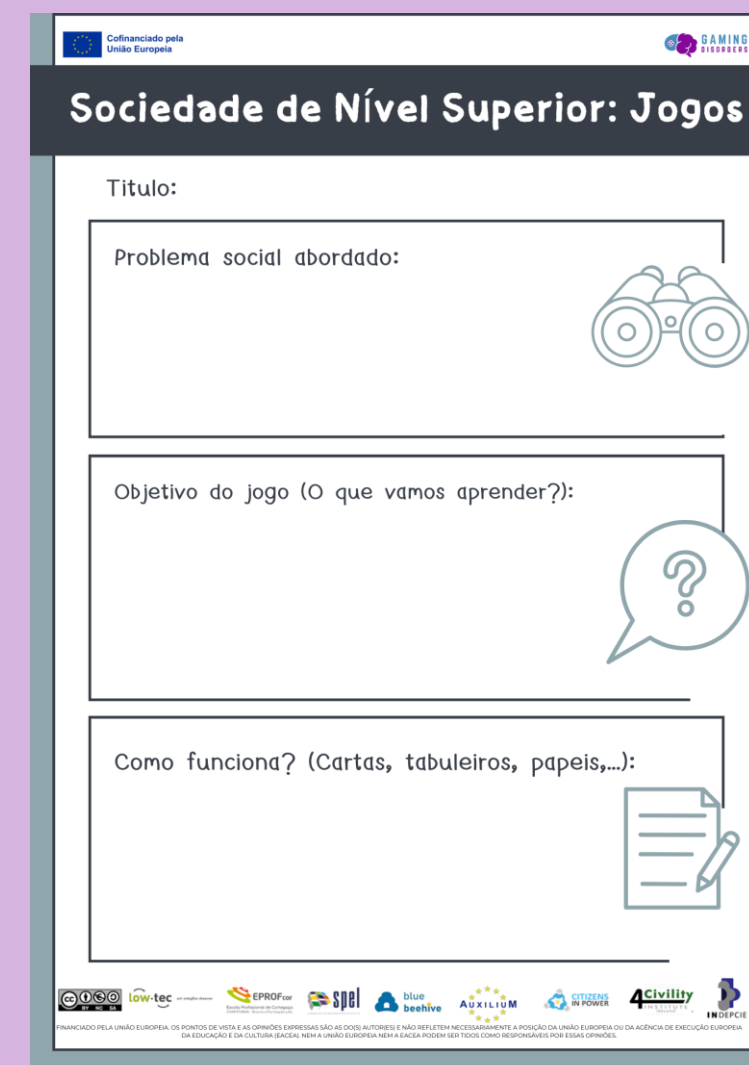
5. Recursos: Gamificação de problemas sociais

Gamificação dos problemas sociais: o que é?

Nesta atividade, exploraremos como os princípios da gamificação podem ser usados para abordar problemas sociais de maneiras criativas e inovadoras. Através da criação de protótipos de jogos, os participantes desenvolverão competências como pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas, enquanto analisam e aumentam a sensibilização sobre questões que afetam nossas comunidades.

A atividade está organizada em várias fases, cada uma destinada a orientar os participantes desde a compreensão inicial do conceito de gamificação até à criação de protótipos que abordem problemas sociais. Estas instruções fornecem uma estrutura detalhada para facilitar a implementação e maximizar o envolvimento e a aprendizagem.

Link: https://www.canva.com/design/DAGx17Ny9fc/v3G-ZNKnZbKC0Hy1HRACKQ/edit?utm_content=DAGx17Ny9fc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



Cofinanciado pela União Europeia

Sociedade de Nível Superior: Jogos

Titulo:

Problema social abordado:

Objetivo do jogo (O que vamos aprender?):

Como funciona? (Cartas, tabuleiros, papéis,...):

low.tec EPROF.spel blue beehive AUXILIUM CITTIZOS IN POWER 4Civility IN DEPIE

FINANCIADO PELA UNIÃO EUROPEIA. OS PONTOS DE VISTA E AS OPINIÕES EXPRESSAS SÃO DAS AUTORIDADES E NÃO REFLETEM NECESSARIAMENTE A POSIÇÃO DA UNIÃO EUROPEIA OU DA AGENCIA DE EDUCACAO EUROPEIA DA EDUCACAO E DA CULTURA DIGITAL. NEM A UNIÃO EUROPEIA NEM A AGENCIA POSSEM SER TIDOS COMO RESPONSÁVEIS POR ESSAS OPINIÕES.

5. Recursos: A Jornada do Herói

"Jornada do Herói": O que é?

Somos todos protagonistas nas nossas próprias narrativas, enfrentando obstáculos e lutando para alcançar objetivos que promovam o desenvolvimento e a realização pessoal.

O "Mapa do Herói" serve como um recurso para ajudá-lo a visualizar esse caminho, desde o instante em que você escolhe iniciá-lo até ao objetivo final. Inspirando-se na ideia tradicional da jornada do herói, esta ferramenta gamifica a definição de objetivos, tornando-a mais envolvente, imaginativa e eficaz.

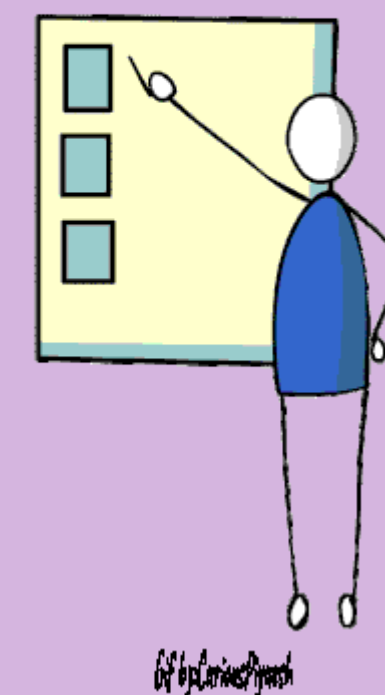
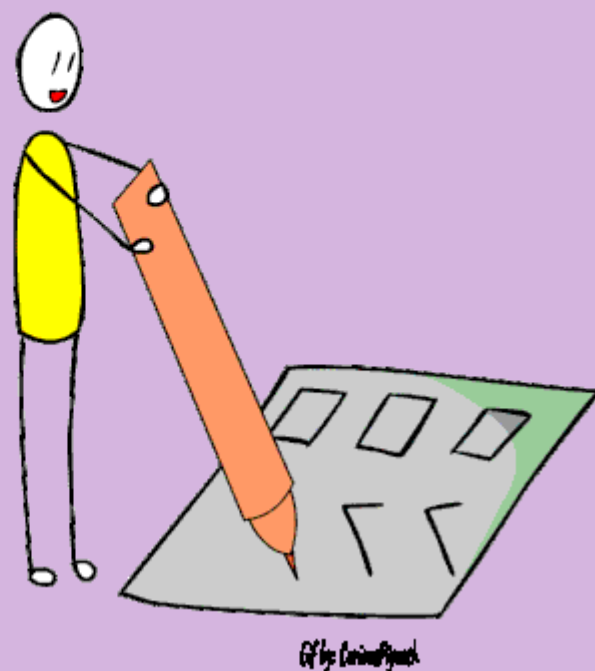
Ao longo desta jornada, reconhecerá os desafios que enfrentará, os aliados que o irão apoiar, os recursos que precisa e as conquistas que significam o seu progresso.

Link:

https://www.canva.com/design/DAGx1_f1fhE/03tlyiJjKIYYOH185lsgBg/edit?utm_content=DAGx1_f1fhE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton



5. Recursos: Avaliação



<https://forms.gle/wWxgVGgEubcRLQ3L6>



Muito Obrigado



Cofinanciado pela
União Europeia

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.



Bem-vindo ao seu Diário de Progresso Gamificado! Este é o seu espaço pessoal para registrar as suas atividades, aperfeiçoar o seu avatar e desbloquear novas competências. Siga as instruções passo a passo para começar sua jornada:

- O seu avatar começará com níveis básicos em cada categoria: Inteligência, Força, Saúde, Socialização e Criatividade.
- A cada dia, selecione de 2 a 5 atividades que deseja realizar para melhorar as categorias do seu avatar. Pode escolher algumas da lista ou criar novas.
- Registe as suas atividades na categoria correspondente, se as concluiu e os pontos de experiência (XP) que ganhou. Também pode descrever brevemente como se sentiu ao realizar as atividades.
- Melhore o seu avatar com os pontos de experiência ganhos.
- No final da semana, pode refletir sobre as suas conquistas: em que categoria evoluiu mais? O que achou mais desafiador? O que quer alcançar na próxima semana?

Não sabe como melhorar as suas competências? Aqui ficam algumas ideias:



INTELIGÊNCIA

- Ler durante 20 minutos.
- Concluir um curso on-line.
- Resolver sudoku ou quebra-cabeças.
- Escrever um diário.
- Aprender algo novo.



FORÇA

- Exercício físico.
- Pratique um desporto.
- Caminhe durante 30 minutos.
- Complete uma rotina de alongamentos.
- Dançar.



SAÚDE

- Pratique meditação.
- Durma de 7 a 8 horas por noite.
- Faça uma refeição saudável (por exemplo, inclua frutas e vegetais).
- Faça uma pausa de ecrãs durante 2 horas consecutivas.



SOCIALIZAÇÃO

- Passar tempo com amigos ou familiares.
- Participar em atividades em grupo.
- Ajudar alguém com uma tarefa.
- Fazer um elogio sincero a alguém.
- Escrever uma mensagem agradecendo a alguém.



CRIATIVIDADE


- Desenhar ou pintar.
- Escrever uma história, um poema ou uma música.
- Tocar um instrumento musical.
- Cozinhar um prato novo.
- Redecorar um espaço em casa.


DATA: _____


HORAS DE JOGO: _____


CONQUISTAS DIÁRIAS (10 XP)


ATIVIDADES ADICIONAIS

 _____

 _____

 _____


 _____

 _____

HUMOR ANTES DAS ATIVIDADES

HUMOR APÓS AS ATIVIDADES

HOJE SENTI-ME...

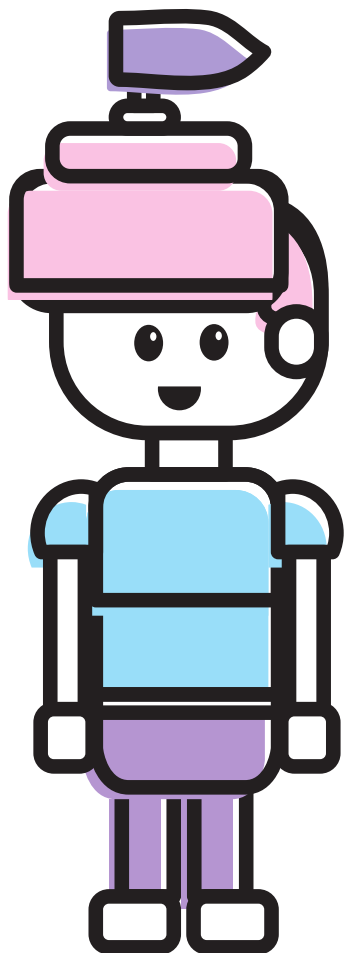
    

XP GANHOS HOJE



Melhore o seu avatar com os XP que você ganha com as suas conquistas diárias!
Para cada 10 XP ganhos, você acrescenta uma caixa da competência correspondente.



INTELIGÊNCIA



SAÚDE



FORÇA



CRIATIVIDADE



SOCIALIZAÇÃO



Tente subir de nível todos os meses!

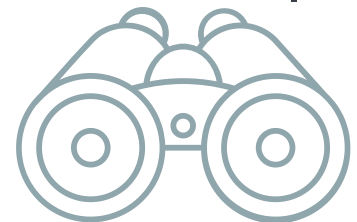


Irá necessitar de 200 XP por mês (ou seja, 20 tarefas) para cada categoria - seja consistente!

Sociedade de Nível Superior: Jogos

Titulo:

Problema social abordado:



Objetivo do jogo (O que vamos aprender?):

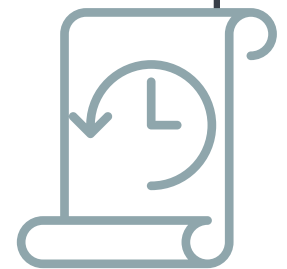


Como funciona? (Cartas, tabuleiros, papeis,...):

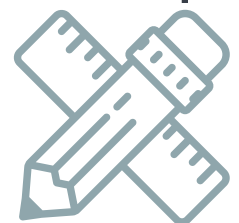


Sociedade de Nível Superior: Jogos

Narrativa (Qual e a historia do jogo?)



Elementos visuais (esboco):





PERTURBAÇÃO DE JOGO

A jornada do herói

INTRODUÇÃO

Todos somos protagonistas das nossas próprias narrativas, enfrentando obstáculos e esforçando-nos para atingir objetivos que promovam o desenvolvimento e a realização pessoal.

O "Mapa do Herói" serve como um recurso para ajudar a visualizar esse caminho, desde o momento em que decide iniciá-lo até ao objetivo final. Inspirada na ideia tradicional da jornada do herói, esta ferramenta gamifica a definição de metas, tornando-a mais envolvente, imaginativa e eficaz.

Ao longo desta jornada, reconhecerá os desafios que enfrentará, os aliados que o apoiarão, os recursos necessários e as realizações que significam seu progresso.

Prepare-se para mapear a sua aventura épica!

DICAS

Introdução: antes do envolvimento dos participantes, forneça uma visão geral concisa da "jornada do herói" e a sua conexão com as suas experiências quotidianas.

Promova a criatividade: inspire os participantes a personalizar os seus mapas com ilustrações, cores e símbolos.

Reflexão em grupo: Após a finalização dos mapas, organize uma sessão para os participantes discutirem os seus objetivos e estratégias. Isso pode motivar os demais e fortalecer o sentimento de comunidade.

Acompanhamento: É aconselhável organizar check-ins regulares para que os participantes revejam o seu mapa e avaliem o seu progresso.



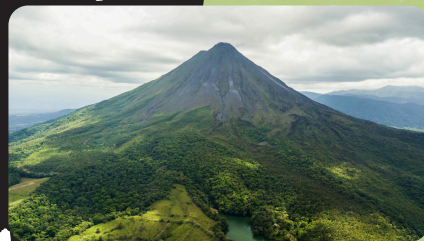
PERTURBAÇÃO DE JOGO

A jornada do herói

OBJETIVO

Comece o seu mapa anotando o objetivo principal que deseja alcançar. Essa meta pode ser pessoal, académica ou relacionada com a sua comunidade. Ela servirá como o destino final da sua jornada e o ponto de referência que direcionará todos os seus esforços.

- "O meu objetivo é melhorar o meu desempenho em matemática para conseguir uma nota mais alta no próximo exame".



DESAFIOS

Considere os obstáculos que pode encontrar na sua jornada em direção ao seu objetivo. Documente-os na seção "Desafios". Esta prática ajudará a antecipar e a criar estratégias para superá-los.

- Acho difícil conseguir concentrar durante minhas sessões de estudo. Além disso, há certos assuntos no livro que não compreendo completamente.



ALIADOS

Todo o herói precisa de companheiros e recursos na sua jornada. Considere pessoas que o possam ajudar ou materiais que possa utilizar. Documente-os na área designada.

- "O meu instrutor consegue esclarecer os assuntos que considero desafiadores" ou "Posso utilizar recursos online para obter assistência".



CONQUISTAS

Divida a sua meta em etapas ou marcos menores que ajudarão a manter a sua motivação e permitirão que acompanhe o seu progresso. Coloque-os na seção "Conquistas".

- "Estude 20 minutos diariamente."
- "Analise um capítulo do livro por semana."

META

Imagine como será a sua vida ou o seu ambiente quando atingir o seu objetivo. Esta atividade irá ajudá-lo a manter a concentração nas vantagens do seu trabalho árduo.

- "Conseguirei uma nota mais alta e ganharei mais confiança na matéria."



2023-1-DE03-KA220-SCH-000160768



Cofinanciado pela
União Europeia



**GAMING
DISORDERS**

Atividade

Sociedade de Nível Superior: Desenhando jogos para mudar o mundo



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

INTRODUÇÃO

Nesta atividade, exploraremos como os princípios da gamificação podem ser usados para abordar problemas sociais de maneiras criativas e inovadoras. Através da criação de protótipos de jogos, os participantes desenvolverão competências como pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas, enquanto analisam e aumentam a sensibilização sobre questões que afetam nossas comunidades.

A atividade está organizada em várias fases, cada uma destinada a orientar os participantes desde uma compreensão inicial do conceito de gamificação até à criação de protótipos que abordem problemas sociais. Estas instruções fornecem uma estrutura detalhada para facilitar a implementação e maximizar o envolvimento e a aprendizagem.

OBJETIVOS

1. Promover a compreensão dos problemas sociais numa perspetiva inovadora;
2. Desenvolver competências de trabalho em equipa, criatividade e empatia;
3. Criar ferramentas práticas que possam ser aplicadas em ambientes educativos ou de sensibilização.

BENEFÍCIOS

1. Promove o pensamento crítico sobre os problemas sociais;
2. Inspirar os participantes a serem agentes de mudança nas suas comunidades;
3. Proporciona uma experiência prática de design gamificado.

INSTRUÇÕES

1. Preparação

	Duração	2-3 horas
Preparação prévia	Materiais	Ficha de Trabalho (modelo de design), canetas, marcadores, folhas de papel grandes, acesso opcional a ferramentas digitais como Canva ou Trello.
	Espaço	Sala com mesas para trabalho em grupo e espaço para apresentações finais.

Antes do workshop, é importante dedicar tempo a preparar os materiais e o espaço. Serão necessários modelos impressos ou digitais que incluam esboços narrativos, exemplos de mecânicas de jogo e espaços para os participantes desenvolverem as suas ideias. Além disso, é aconselhável ter materiais criativos como marcadores, post-its, folhas de papel e, opcionalmente, ferramentas digitais como Canva ou Miro. Um espaço amplo e confortável facilitará o trabalho em equipa.

O facilitador deve rever exemplos de jogos como *Papers, Please* ou *This War of Mine*, que abordam questões sociais, para usar como inspiração durante a introdução. Pode também preparar uma breve apresentação sobre o impacto da gamificação na educação e na consciência social, que será fundamental para motivar os participantes. Se o grupo for grande, é útil designar funções como líderes de grupo, gestor do tempo e líderes de apresentação.

2. Introdução ao tema

Apresentação do conceito de gamificação O workshop começa com uma breve introdução teórica sobre a gamificação como ferramenta educativa e de sensibilização. O facilitador explica como os jogos podem abordar eficazmente questões sociais complexas, fomentando a empatia e o pensamento crítico. Para inspirar os participantes, são apresentados exemplos de jogos existentes que atingem estes objetivos. Por exemplo, "*Papers, Please*" explora dilemas éticos na gestão de fronteiras, enquanto "*This War of Mine*" coloca os jogadores no lugar de civis durante uma guerra.

Breve discussão em grupo: Após esta introdução, abre-se um espaço de discussão onde os participantes partilham as questões sociais que mais os preocupa e as emoções ou aprendizagens que gostariam que um jogo inspirasse.

3. Trabalho em equipa e seleção de tópicos

Os participantes são divididos em equipas de 3-5 pessoas, organizadas de acordo com interesses ou afinidades comuns. Cada equipa escolhe um problema social que está interessado em abordar, utilizando uma lista de exemplos como as alterações climáticas, a discriminação de género ou a saúde mental dos adolescentes.

Dentro de cada equipa, podem ser atribuídas funções específicas: líder criativo, designer, gestor de tempo e apresentador. Isto garante uma distribuição equilibrada das tarefas e facilita o desenvolvimento do protótipo. Se alguma equipa tiver dificuldade em decidir sobre um tópico, o facilitador pode guiá-la com exemplos concretos ou perguntas orientadoras.

4. Fase de concepção

Nesta fase, cada equipa desenvolve o seu protótipo de jogo. O processo é dividido em quatro etapas principais: definir o conceito, desenvolver a narrativa, projetar a mecânica e criar um esboço inicial.

Primeiro, as equipas definem o objetivo principal do jogo, respondendo a perguntas como: o que querem que os jogadores aprendam ou experimentem? Em seguida, eles criam uma narrativa básica que conecta os jogadores à questão social escolhida, definindo personagens, cenários e conflitos principais.

Em seguida, eles projetam a mecânica do jogo, decidindo como os jogadores irão interagir com a narrativa. Por exemplo, eles podem usar cartões para representar escolhas éticas, pontos de competência para recompensar o progresso ou um quadro com desafios específicos. Finalmente, eles criam um esboço inicial que visualiza a sua ideia, usando materiais criativos para moldar o protótipo.

Os grupos trabalham no seu protótipo seguindo o modelo fornecido. Este inclui:

1. Título do jogo.
2. Problema social abordado.
3. Objetivo do jogo: O que você quer que os jogadores aprendam ou sintam?
4. Mecânica: Como funciona o jogo (cartas, tabuleiros, papéis, desafios, etc.).
5. Narrativa: História que conecta os jogadores ao problema.
6. Elementos visuais: Breve esboço do desenho (opcional).

5. Apresentação de protótipos

Cada equipa tem a oportunidade de apresentar o seu protótipo ao grupo. Nestas apresentações, explicam o problema social que escolheram, a narrativa do jogo, as mecânicas que desenharam e os resultados que esperam alcançar.

O facilitador promove um ambiente construtivo onde outras equipas podem fazer perguntas e oferecer sugestões para melhorar os protótipos. Esse feedback ajuda as equipas a

aperfeiçoar as suas ideias e entender melhor como o seu jogo pode ser implementado num contexto do mundo real.

6. Reflexão em grupo e conclusão

A atividade termina com uma reflexão em grupo sobre o processo de criação e as lições aprendidas. O facilitador orienta a discussão com perguntas como: que desafios enfrentou ao desenvolver o jogo? Como pensa que o seu protótipo pode ser utilizado num contexto educativo ou de sensibilização?

Os participantes são incentivados a partilhar as suas ideias sobre como levar os seus protótipos para além do workshop, quer desenvolvendo-os ainda mais ou implementando-os nas suas comunidades. O facilitador encerra o workshop resumindo os pontos-chave e destacando o potencial impacto da gamificação na resolução de problemas sociais.

Esta abordagem estruturada garante que a atividade seja clara, organizada e enriquecedora tanto para os facilitadores como para os participantes.



Cofinanciado pela
União Europeia



**GAMING
DISORDERS**

Formulário de Avaliação

Projetos de Intervenção Baseados em Interesses



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

Obrigado por dedicar um pouco do seu tempo a participar neste questionário de avaliação para o projeto Gaming Disorders. O seu feedback é crucial para garantir que os recursos e atividades que desenvolvemos cumprem eficazmente os objetivos pretendidos.

O objetivo desta avaliação é reunir uma ampla visão geral dos materiais e atividades disponíveis dentro do projeto. Este não é um teste do seu conhecimento sobre o tema das perturbações do jogo; Em vez disso, estamos interessados em entender a sua perspetiva sobre a usabilidade e eficácia dos recursos. Especificamente, estamos à procura da sua avaliação sobre:

- A facilidade de utilização dos materiais
- Se a sua estrutura, comprimento e profundidade estão alinhados com os objetivos da atividade

As suas opiniões e sugestões honestas ajudarão a refinar e melhorar os materiais para melhor atender às necessidades dos nossos públicos-alvo. Valorizamos verdadeiramente o seu contributo e apreciamos o seu tempo!

1. Eu sou

- Professor
- Estudante
- Pai

2. País de residência

- Áustria
- Chipre
- Irlanda
- Alemanha
- Portugal
- Espanha

3. Escola

SECÇÃO 1: ATIVIDADE

1.1. A atividade abrangeu o conteúdo que esperava?

- Sim
- Não

1.2. Que outros materiais esperava ou gostaria de ver incluídos e que não foram abrangidos?



1.3. Avalie a sua compreensão da estrutura da atividade.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.4. A atividade foi organizada de forma clara e lógica?

- Sim
- Não

1.5. Qual foi a relevância do assunto?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.6. Como classificaria a quantidade de material abrangido?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.7. Avalie a qualidade dos exemplos apresentados.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.8. Quais são os pontos fortes e fracos desta atividade? Queira explicar a sua resposta.

SECÇÃO 2: MATERIAIS/RECURSOS

2.1. Qual foi a coerência dos recursos com os objetivos da atividade?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.2. O material explicou adequadamente os conhecimentos, competências e conceitos apresentados?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.3. Algum dos exemplos/atividades/vídeos/questionários ajudou a compreender melhor a atividade?

- Sim
- Não

2.4. Como avalia a facilidade de navegação do material apresentado?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.5. Classifique a quantidade de conteúdos multimédia (áudio e vídeo) utilizada no curso.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.6. Avalie a contribuição de conteúdos multimédia (áudio e vídeo) para a compreensão da atividade.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente



2.7. Gostaria de tecer algum comentário sobre formas de melhorar o material da atividade?

SECÇÃO 3: FEEDBACK E IMPACTO

3.1. Que impacto teve esta atividade na forma como perceciona as Perturbações do Jogo?

3.2. Sente-se mais capacitado ou mais bem equipado para enfrentar os desafios relacionados com o jogo na escola?

- Sim
 Não

3.3. Tem sugestões para melhorar esta formação em sessões futuras?

SECÇÃO 4: OBSERVAÇÕES FINAIS

4.1. Avalie a estética geral do conteúdo da atividade e dos materiais

- 1 - Pobre
 2
 3
 4
 5 – Excelente

4.2. Com base nesta experiência, recomendaria a atividade e o material associado? Porque sim ou por que não?



Co-funded by
the European Union



Obrigado pelo seu feedback!