



MÓDULO 1

**Jogo sério Skills4Life: Estratégias de
implementação e avaliação**

Introdução

Bem-vindo ao programa de formação!

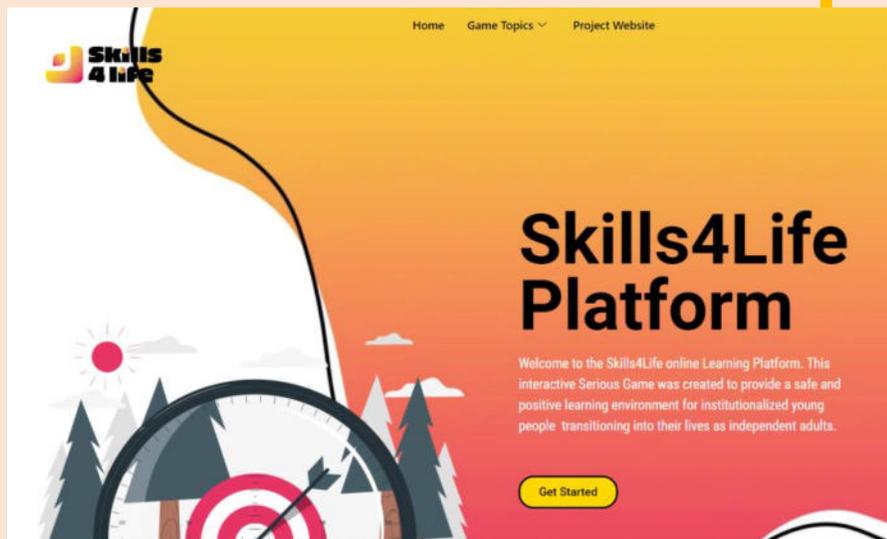
Pode encontrar [AQUI](#) a plataforma Skills4Life Serious Game.

Vamos familiarizar-nos com a plataforma e a formação.

A ideia do projeto decorre de um facto alarmante: segundo o Eurostat, em 2019, na União Europeia, 25,1% dos jovens com idades compreendidas entre os 16 e os 29 anos estavam em risco de pobreza ou exclusão social, ou seja, 18,6 milhões de jovens. Este risco aumenta para os jovens em cuidados alternativos, particularmente quando deixam os cuidados e entram na vida adulta, onde se espera que tenham um elevado nível de maturidade e autonomia.

O projeto Skills4Life visa apoiar a transição para a autonomia destes jovens adultos em instituições (cuidados alternativos, pousadas de juventude, etc.), promovendo competências de vida específicas. Estas competências estão divididas em quatro pilares: pessoal e social, autonomia e vida quotidiana, competências profissionais e literacia financeira. Estas competências são essenciais para a entrada na vida adulta e, se os jovens em tratamento alternativo as aprenderem, têm mais hipóteses de fazer uma transição bem sucedida para a independência.

Plataforma de aprendizagem eletrônica



Estas competências de vida seriam aprendidas através de uma plataforma de aprendizagem em linha, sob a forma de jogos com diferentes níveis de dificuldade, para que os jovens possam aprender ao seu próprio ritmo tudo o que os pode ajudar na sua vida adulta. O principal objetivo do projeto é tornar os jogos divertidos, para que todos tenham a mesma oportunidade de compreender e aprender.

Skills4Life SG: Estratégias de implementação e avaliação		
Conhecimento	Competências	Atitudes
Conhecimento do que é o SG Skills4Life	Descrever as estratégias de implementação e avaliação do SG Skills4Life	Integrar o SG Skills4Life na transição para a vida adulta

Lição 1

*O jogo sério
Skills4Life :
Apresentação*

Lição 2

*O jogo sério
Skills4Life :
Implementação*

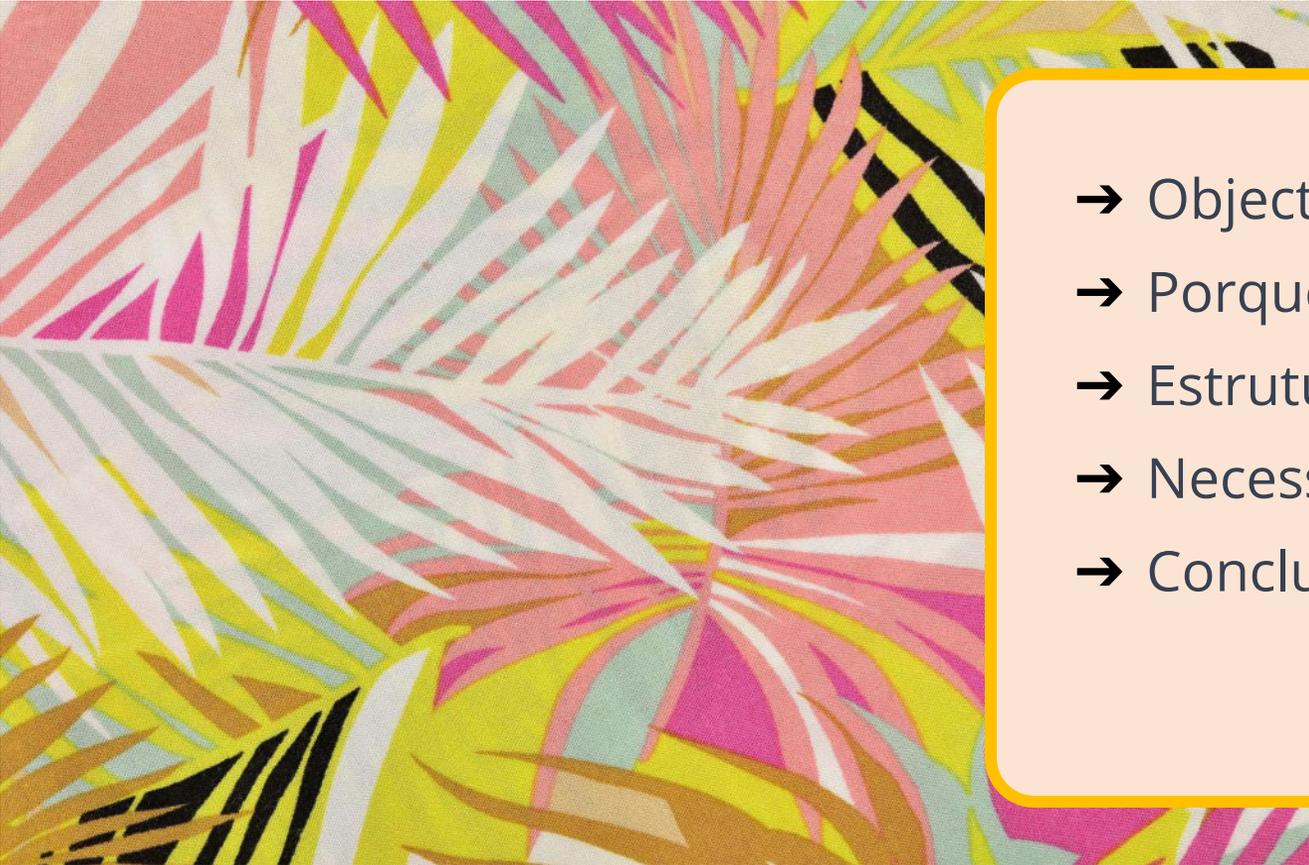
Lição 3

*O jogo sério
Skills4Life :
Avaliação*

Lição 1

Jogo sério Skills4Life: Apresentação

A wide, horizontal gradient bar at the bottom of the page, transitioning from a dark pink on the left to a bright yellow on the right.

- 
- Objectivos da aula (15 min)
 - Porquê um Jogo Sérioo? (45 min)
 - Estrutura do Jogo Sérioo (45 min)
 - Necessidades e considerações (45 min)
 - Conclusão, perguntas e respostas (10 min)

Objetivo 1

Para realçar a importância da gamificação

Objetivo 2

Compreender a estrutura do Jogo Sério Skills4Life

Objetivo 3

Conhecer as necessidades de implementação do Jogo Sério Skills4Life e as considerações importantes

Objectivos da lição 1

- *Qual é o objetivo que lhe parece mais importante?*
- *Considera estes objetivos compreensíveis? Realizáveis?*
- *Quais são os seus objetivos para esta lição? O que queres aprender durante esta aula?*

Argumento 1

Proporcionar um ambiente de aprendizagem seguro e positivo para a aquisição de competências cognitivas, conceptuais e práticas que permitam uma melhor e mais suave transição para a vida adulta dos jovens adultos institucionalizados.

Argumento 2

Os jogos sérios são concebidos para fins de ensino-aprendizagem e formação, e não apenas para entretenimento. Uma vez que os jogos temáticos estimulam a aprendizagem e as mudanças de comportamento, os jogos sérios têm o potencial de mudar a forma como aprendemos.

Argumento 3

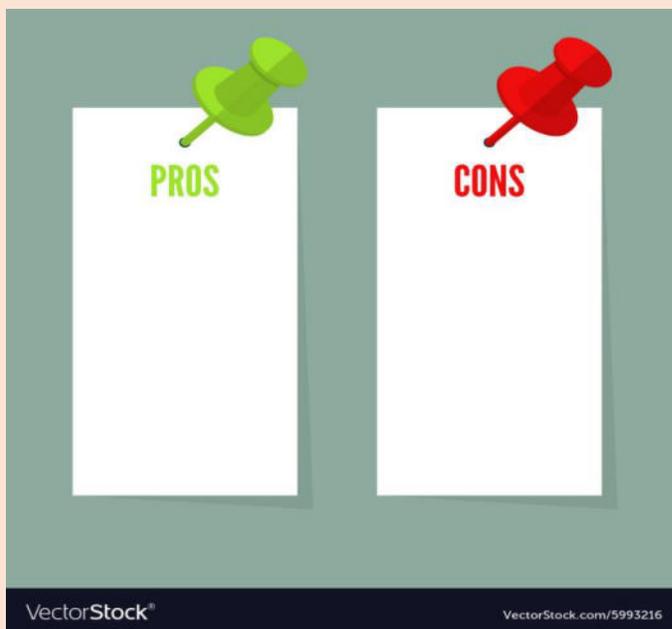
A utilização de um ambiente virtual para trabalhar o desenvolvimento de competências essenciais para a vida tem a vantagem de permitir que os jogadores cometam erros em segurança, sem receio das consequências e criando uma atmosfera de aprendizagem recreativa e sem stress.

Atividade de reflexão

Pegue num papel e num lápis. Desenhe 2 colunas: uma coluna "a favor" e uma coluna "contra".

Preencha as colunas e faça a si próprio esta pergunta: "O jogo é uma boa forma de aprender?".

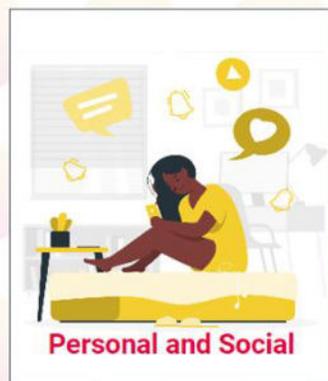
De acordo com a coluna com mais argumentos, deixe-se convencer ou (re)convencer a utilizar jogos no ensino dos jovens.



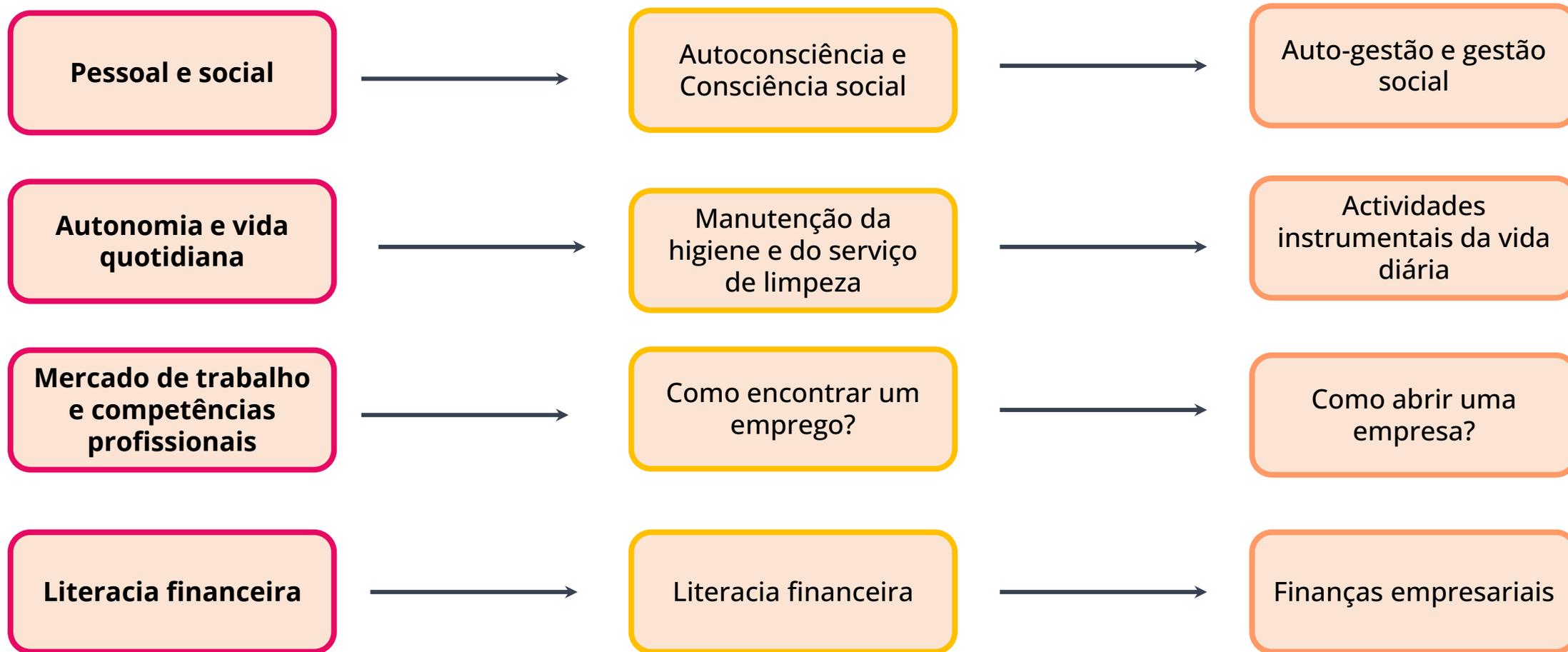
- 4 temas de jogo, divididos em 32 níveis
- Os jogadores podem escolher os seus temas
- MAS os participantes precisam de completar os níveis anteriores para acederem aos níveis superiores

Game Topics

The following four game topics will address some of the most important skills of independent living. Choose the area you most need to improve in, or try to tackle them all – the choice is yours!



Estrutura do jogo





Atividade de reflexão

Reserve algum tempo para explorar a plataforma e os diferentes tópicos do Jogo Sérioo Skills4Life.

Mesmo que não possa aceder a níveis mais elevados, pode familiarizar-se com os temas e os diferentes níveis.

Necessidades

- Computadores ou tablets disponíveis para os participantes (um por pessoa)
- Uma sala com espaço suficiente para actividades de grupo
- Um dispositivo de projeção
- Materiais de escrita

Considerações

- O tempo de jogo deve ser limitado com antecedência, mas os intervalos de tempo para explicações, perguntas e respostas devem ser tidos em conta, especialmente durante a primeira sessão.
- O facto de a aprendizagem assumir a forma de um jogo não significa que deva ser desvalorizada ou desacreditada. É importante levar o jogo a sério, mesmo quando se depara com desafios difíceis.
- Escolha um grupo com um número reduzido de pessoas (entre 5 e 10) para se poder dedicar inteiramente a cada um, responder a perguntas e acompanhar os progressos de cada participante.

- Aprender a jogar é uma forma divertida de adquirir competências importantes para a vida futura. Ao representar cenas do quotidiano, pode projetar a sua aprendizagem de forma mais clara e torná-la mais significativa.
- Conhecer a estrutura do jogo permitir-lhe-á orientar o seu público de forma mais eficaz e adaptar o seu apoio às necessidades dos participantes.
- As necessidades e considerações importantes devem ser tidas em conta antes da implementação do jogo. Pode voltar a estas necessidades e considerações antes de cada sessão para se lembrar delas.



Skills 4 life

moveo



ACUMEN
TRAINING

UNIVERSITÄT
PADERBORN
WiPäd | Department
Wirtschaftspädagogik
Business and Human
Resource Education

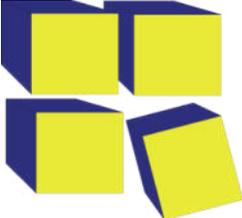
CBE
accompagne vos projets



spectrum
RESEARCH CENTRE



Proportional
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by
the European Union



MÓDULO 1

**Jogo sério Skills4Life: Implementação
e estratégias de avaliação**

Lição 2

O Jogo Sério Skills4Life: Implementação

Programa da aula 2



- Objectivos da aula (15 min)
- Conhecer o grupo (45 min)
- Conhecimento da plataforma (45 min)
- Preparar o grupo para o jogo (45 min)
- Conclusão, perguntas e respostas (10 min)

Objectivos da lição 2

Objetivo 1

Conheça o seu grupo antes de começar.

Objetivo 2

Conheça a plataforma antes de começar.

Objetivo 3

Preparar o grupo para o jogo.

- *Qual é o objetivo que lhe parece mais importante?*
- *Considera estes objetivos compreensíveis? Realizáveis?*
- *Quais são os seus objetivos para esta lição? O que queres aprender durante esta aula?*



Atividade de reflexão

Fazer uma lista dos diferentes perfis dos participantes no jogo.

Defina as suas necessidades específicas e a sua história pessoal em pontos.

Nota: é necessário ter uma ideia do perfil dos participantes antes desta atividade. Se não os conhecer, não hesite em pedir informações às pessoas relevantes antes da sessão de jogo.

É essencial conhecer o grupo de jovens que terá de orientar durante o jogo. Cada sessão de jogo será diferente consoante o público que tem à sua frente.

Com os perfis dos jogadores, colocam-lhe questões importantes:

- *Será que alguns estão mais avançados na sua autonomia do que outros?*
- *Seria útil criar grupos de apoio por nível?*
- *Será que algumas pessoas, devido à sua história pessoal, precisam de mais apoio a determinados níveis?*
- *Algumas pessoas podem identificar-se com determinadas personagens do jogo e ter reacções específicas?*
- *Será porventura necessário procurar apoio psicológico para certos jogadores após as sessões?*

Além disso, terá de definir se cada jogador precisa de começar no início do jogo, ou se alguns deles podem começar a partir dos tópicos mais específicos. É importante adaptar os temas às necessidades do pessoal para não perder a concentração dos mais jovens.



Antes de iniciar esta atividade, certifique-se de que está suficientemente familiarizado com a plataforma de jogo da [lição 1](#). Se achar necessário, dedique um momento para a rever.

Conselhos : Poderá enquadrar melhor a sessão se souber sobre o que vai falar e se estiver confiante no que vai dizer.

Alguns conselhos :

- É necessário garantir que o seu grupo tem as competências corretas em matéria de novas tecnologias e software. Alguns jovens podem precisar de uma explicação mais pormenorizada sobre a utilização de software como o jogo Skills4Life.
- Recordar aos jovens que se trata apenas de um jogo e não da realidade. As competências adquiridas no jogo devem ser adaptadas à personalidade e ao contexto pessoal de cada um. É importante dar um passo atrás e evitar um espírito competitivo que pode destruir o dinamismo do grupo.
- Não hesite em regressar regularmente à plataforma para voltar a ter o jogo na sua mente. O seu treino será muito melhor, porque saberá do que está a falar e poderá responder a perguntas e lidar com certas situações delicadas.

- Graças às suas respostas, pode agora saber quais são as expectativas de cada um dos participantes. Poderá ver se os resultados no jogo correspondem às suas expectativas (ver [lição 3](#)).
- Lembrem-se, cada expectativa é legítima! Não subestime nenhuma das opiniões dos jovens.
- Pode fazer o mesmo exercício em alguns pontos durante a implementação do jogo para ver se as expectativas e opiniões mudam durante a utilização da plataforma.

- *Qual é a tua opinião sobre a relevância de um jogo deste tipo?*
- *Como é que os jogos o podem ajudar na sua vida quotidiana?*
- *Quais são as suas expectativas?*

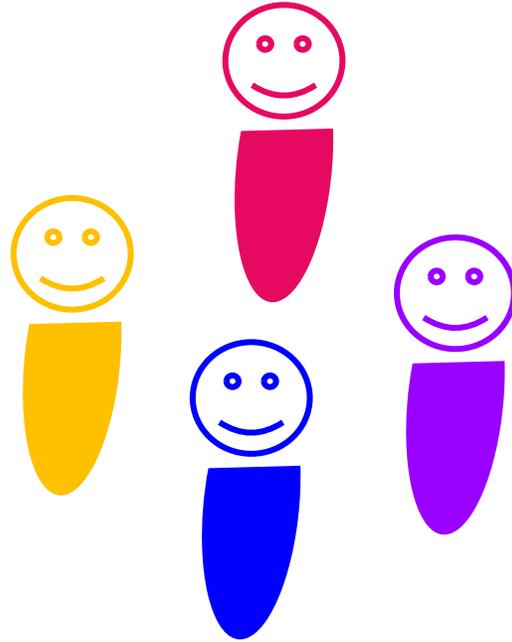
Exercício de reflexão

Peça aos participantes para refletirem sozinhos durante cinco minutos sobre as perguntas acima.

Em seguida, forme pequenos grupos de três ou quatro participantes para falarem em conjunto sobre as suas respostas.

Por fim, reúna todos os participantes para uma troca de impressões.

Preparar o grupo para o jogo



Primeira etapa :
Reflexão a solo

Segunda etapa :
Reflexão de grupo

Terceira etapa :
Reflexão de classe

- Conhecer antecipadamente o seu grupo permitir-lhe-á antecipar certas questões, situações que precisam de ser resolvidas ou necessidades específicas. Isto permitir-lhe-á adaptar o seu discurso a cada participante. Ganhará em legitimidade.
- Da mesma forma, o conhecimento prévio da plataforma permitir-lhe-á resolver mais rapidamente os problemas técnicos e orientar os jogadores na plataforma.
- Preparar o seu grupo para o jogo vai envolvê-lo mais no processo de aprendizagem. Definir antecipadamente as suas expectativas e necessidades dá-lhes um objetivo claro para o qual trabalhar.



Skills 4 life

moveo



ACUMEN
TRAINING

UNIVERSITÄT
PADERBORN
WiPäd | Department
Wirtschaftspädagogik
Business and Human
Resource Education

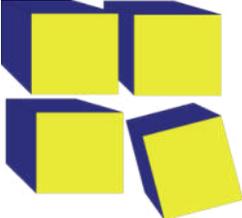
CBE
accompagne vos projets



spectrum
RESEARCH CENTRE



Proportional
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by
the European Union



MÓDULO 1

**Jogo sério Skills4Life: Implementação
e estratégias de avaliação**

Lição 3

O jogo sério Skills4Life: Avaliação

Programa da lição 3



- Objectivos da aula (15 min)
- Avaliar os progressos no jogo (45 min)
- Tirar conclusões da experiência (45 min)
- Dar vida ao jogo (45 min)
- Conclusão, perguntas e respostas (10 min)

Objetivos da lição 3

Objetivo 1

Compreender a evolução dos participantes no jogo e adaptar o seu apoio.

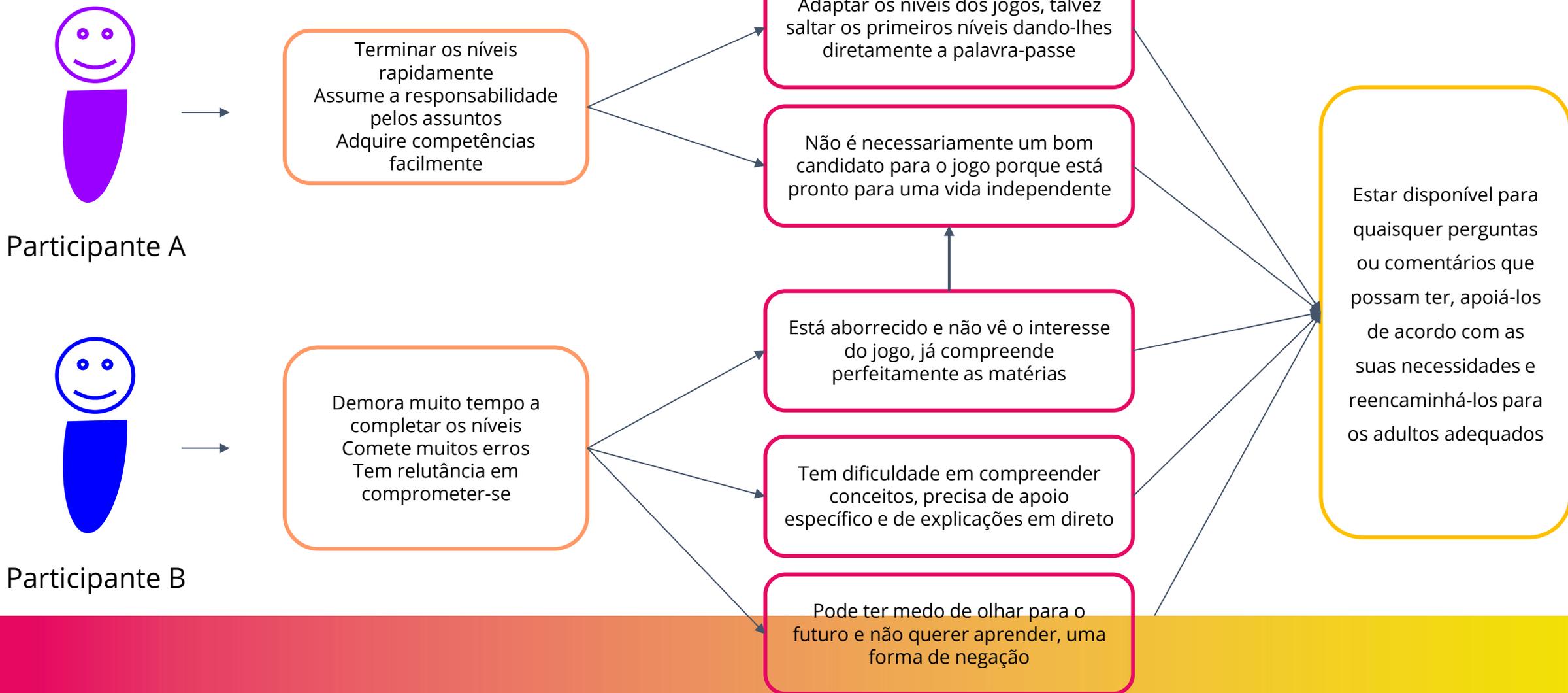
Objetivo 2

Aprenda a tirar conclusões dos seus resultados no jogo e pergunte a si próprio se as suas expectativas foram ou não satisfeitas.

Objetivo 3

Transpor os resultados do jogo para a vida real, a fim de pôr em prática as competências adquiridas.

- *Qual é o objetivo que lhe parece mais importante?*
- *Considera estes objetivos compreensíveis? Realizáveis?*
- *Quais são os seus objetivos para esta lição? O que queres aprender durante esta aula?*



- Nem todos os participantes se encontram ao mesmo nível, por razões que se prendem com a multiplicidade de capacidades, vontade e conhecimento das tecnologias. Por conseguinte, é importante ser capaz de orientar esta multiplicidade de participantes e estar disponível para todos.
- Certifique-se de que cada participante o faz de boa fé e de que não há batota, o que poderia distorcer o seu progresso no jogo.

- *As suas expectativas antes do jogo foram satisfeitas?*
- *Se sim, o que é que ganhou com isso?*
 - *Se não, porquê?*
- *Aprendeu mais, tanto ou menos do que esperava?*

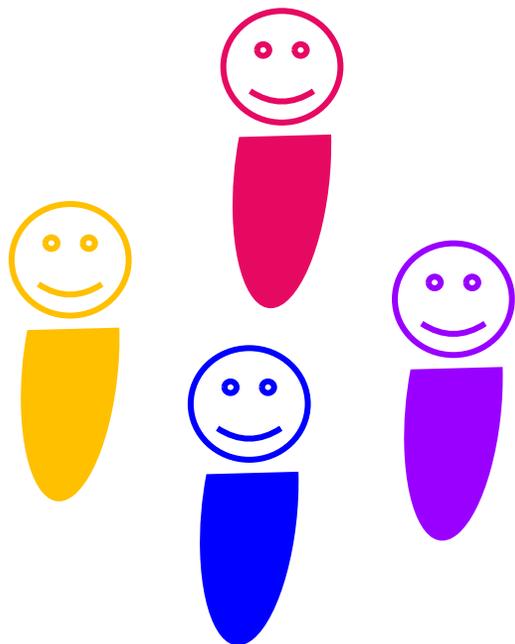
Exercício de reflexão (repetir [a lição 2](#))

Peça aos participantes para reflectirem sozinhos durante cinco minutos sobre as perguntas acima.

Em seguida, forme pequenos grupos de três ou quatro participantes para falarem em conjunto sobre as suas respostas.

Por fim, reúna todos os participantes para uma troca de impressões.

Tirar conclusões da experiência



Primeira etapa :
Reflexão a solo

Segunda etapa :
Reflexão de grupo

Terceira etapa :
Reflexão de classe



Atividade de representação de papéis

Utilizar as situações entre as personagens descritas no jogo. Envolver os participantes, atribuindo-lhes papéis e pedindo-lhes que repitam determinadas cenas.

De seguida, discutam com o grupo as soluções propostas no jogo, bem como as suas próprias sugestões.

- Estas encenações ajudam a transpor as situações para a realidade da vida quotidiana. Os alunos podem perguntar-se: "O que é que eu teria feito nesta situação?".
- As soluções propostas pelo jogo são várias entre muitas, cada uma com a sua própria lógica, e cada uma reagindo de uma forma específica, dando origem a um número incalculável de soluções viáveis.
- O brainstorming em grupo permite-lhe aprender com as soluções de outras pessoas e melhorar as suas próprias soluções. Os participantes dão conselhos uns aos outros.

- Avaliar os progressos dos participantes à medida que jogam o jogo permitir-lhes o melhor apoio possível e dar-lhes conselhos relevantes sobre a forma de continuarem a apropriar-se do jogo.
- Se dedicarem algum tempo a rever as suas expectativas e a auto-avaliar o que conseguiram aprender, é uma boa forma de descobrir se o jogo cumpriu o seu papel.
- É importante transferir as competências que se aprendem no jogo para a vida real. Os participantes precisam de visualizar a importância do que aprenderam e a necessidade de o pôr em prática.



Skills 4 life

moveo



ACUMEN
TRAINING

UNIVERSITÄT
PADERBORN
WiPäd | Department
Wirtschaftspädagogik
Business and Human
Resource Education



CBE
accompagne vos projets



spectrum
RESEARCH CENTRE



Proportional
Message



QUARTER MEDIATION



Co-funded by
the European Union