



Skills4Life - Envolvimento e
divulgação na comunidade
Documento de **orientação**



Índice

I.Introdução	
A.Antecedentes e contexto do documento de orientação	
B.Finalidade e objectivos do documento de orientação	
C.Metodologia de recolha e análise de dados.....	
D.Perfil dos inquiridos no inquérito	
II.Promover a transição para a vida ativa através da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos	11
A.Visão geral das respostas sobre a eficácia da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos para promover a vida ativa	11
B.Principais desafios na implementação da gamificação e de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos na educação de adultos.....	16
C.Exemplos bem sucedidos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa na Áustria, França, Alemanha, Irlanda, Países Baixos, Polónia e Portugal	20
D.Recomendações para promover a utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos	25
III.Educação e formação contínuas em tecnologias educativas	30
A.Síntese das respostas sobre os benefícios da educação e formação contínuas em tecnologias educativas para educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais na Áustria, França, Alemanha, Irlanda, Países Baixos, Polónia e Portugal	30
B.Tipos de formação necessários para garantir que os educadores são competentes na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos	34
C.Impacto da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na motivação e no envolvimento de aprendentes adultos	38
D.O papel da tecnologia na promoção da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos	42
IV.Estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar	46
A.Síntese das respostas sobre o potencial das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para atingir jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar	46
B.Exemplos bem sucedidos de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar na Áustria, França, Alemanha, Irlanda, Países Baixos, Polónia e Portugal	51

C.Recomendações para o desenvolvimento de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para atingir jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar	56
V.Riscos potenciais e considerações éticas	60
A.Visão geral das respostas sobre os potenciais riscos e considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos	60
B.Recomendações para abordar potenciais riscos e considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos	66
VI.Conclusão	71

I. Introdução

A. Antecedentes e contexto do documento de orientação

Este documento de política faz parte do **WP4. Skills4Life Community Engagement and Outreach** que tem como objetivos: implementar um conjunto de atividades para promover o envolvimento comunitário e a divulgação; promover o desenvolvimento de programas de autonomia pessoal para uma transição eficaz de jovens adultos em contextos de cuidados alternativos; fornecer recomendações operacionais e políticas baseadas na análise dos resultados do projeto transnacional, para os decisores e responsáveis políticos no domínio da educação de adultos e da inclusão social.

B. Finalidade e objetivos do documento de orientação

O objetivo geral deste documento político é analisar o potencial da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa entre os aprendentes adultos, com um enfoque específico nos jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar.

O objetivo do documento político é fornecer aos decisores uma visão abrangente do panorama atual da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, bem como recomendações para promover a utilização eficaz e equitativa destas abordagens. Ao fazê-lo, o documento de orientação visa contribuir para o desenvolvimento de políticas e práticas educativas mais inclusivas e eficazes na Europa, com especial destaque para as populações vulneráveis e marginalizadas nos sete países envolvidos no consórcio do projeto Skills4Life.

C. Metodologia de recolha e análise de dados

A metodologia de recolha e análise de dados para este documento de orientação inclui as seguintes etapas:

Passo 1 - Conceção do inquérito: A Quarter Mediation concebeu o inquérito que inclui um conjunto de perguntas abertas (Porquê? Como? O quê? Como?) destinadas a decisores e peritos dos sete países europeus envolvidos no projeto (Países Baixos, França, Alemanha, Portugal, Irlanda, Polónia e Áustria).

Passo 2 - Recolha de dados: Cada uma das sete organizações parceiras do projeto Skills4Life aplicou o inquérito a 10 decisores e peritos identificados no seu próprio país, com um objetivo de 10 inquiridos por país (para um total de 70 inquiridos por projeto).

Passo 3 - Análise dos dados: Cada uma das sete organizações parceiras do projeto Skills4Life analisou os dados recolhidos a partir das respostas ao inquérito, resumiu as respostas em inglês, no formato exigido pela Quarter Mediation, e forneceu à Quarter Mediation o resumo em inglês de todo o inquérito, detalhado por secção e por pergunta.

Passo 4 - Desenvolvimento de recomendações: Cada uma das sete organizações parceiras do projeto Skills4Life desenvolveu um conjunto de recomendações com base na análise das respostas ao inquérito, com base nas melhores práticas e nas lições aprendidas com a literatura existente. Os 7 conjuntos de recomendações foram entregues à Quarter Mediation e foram incluídos no documento de orientação.

Passo 5 - Desenvolvimento da conclusão: A Quarter Mediation desenvolveu uma conclusão que sintetiza os principais resultados da análise e recomendações, e descreve os potenciais benefícios da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa entre jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar.

Passo 6 - Direcções de investigação futuras: Cada uma das sete organizações parceiras do projeto Skills4Life identificou potenciais áreas de investigação futura sobre gamificação e aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, bem como sobre a população específica de jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar.

A metodologia de recolha e análise de dados para este documento político foi rigorosa e transparente, e baseou-se nas perspectivas dos decisores e peritos dos sete países europeus envolvidos no projeto (Países Baixos, França, Alemanha, Portugal, Irlanda, Polónia e Áustria).

País dos inquiridos no inquérito e parceiro do consórcio com o qual o inquirido está relacionado:

- MOVEO, Áustria (AU)
- Quarter Mediation, Países Baixos (NL)
- CBE Sud Luberon Val de Durance, França (FR)
- Mensagem Proporcional, Portugal (PT)
- Centro de Investigação Spectrum, Irlanda (IE)
- Universitaet Paderborn, Alemanha (DE)
- Acumen Training, Polónia (PL)



D. Perfil dos inquiridos do inquérito

Profile and professional background of respondents



Q1. Qual é o seu papel na educação de adultos?

AU: Os inquiridos têm diferentes níveis de familiaridade com a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos, desde muito familiar a algo familiar. Os inquiridos tinham várias origens: Assistentes sociais (30%); Jovens em famílias de acolhimento (20%); Representante de ONG (30%); Outras partes interessadas (20%). Os assistentes sociais e os representantes de ONG têm, em geral, uma melhor compreensão destes conceitos devido à sua experiência profissional. Os jovens de famílias de acolhimento e os indivíduos adoptados aprenderam frequentemente estes métodos através das suas experiências educativas. As partes interessadas tendem a ter uma consciência académica ou profissional da gamificação e dos seus potenciais benefícios na educação.

NL: Os 10 inquiridos dos Países Baixos representam os principais intervenientes na política e na tomada de decisões a nível local, regional e nacional, bem como as autoridades públicas envolvidas nos serviços educativos e sociais nos Países Baixos. O grupo inclui decisores políticos locais (30%), decisores regionais (30%) e decisores políticos e autoridades públicas nacionais (40%). A repartição por género é equilibrada, com 5 mulheres e 5 homens, e a faixa etária vai dos 38 aos 55 anos, reflectindo uma mistura de profissionais a meio da carreira e seniores. As formações dos inquiridos são diversas, incluindo sociologia, administração pública, serviço social, economia, desenvolvimento comunitário e design pedagógico, demonstrando uma vasta gama de conhecimentos essenciais para a implementação e apoio do projeto Skills4Life. Os inquiridos desempenham vários papéis cruciais na educação de adultos em diferentes níveis de governação e autoridade pública nos Países Baixos. Os dois decisores políticos locais desenvolvem e implementam políticas educativas e coordenam programas educativos comunitários, respetivamente. Um decisor regional supervisiona as iniciativas educativas regionais, enquanto outro inquirido gere programas para jovens adultos. Dois decisores políticos nacionais formulam estratégias nacionais e asseguram a qualidade dos programas de educação de adultos. Os representantes das autoridades públicas gerem programas de serviços sociais que incluem a educação de adultos. Além disso, um inquirido dirige uma agência regional de emprego e outro dirige serviços locais de emprego para jovens, ambos centrados na formação profissional e no desenvolvimento profissional contínuo para adultos.

FR: Os 10 inquiridos eram educadores e formadores.

PT: Todos os participantes eram educadores de adultos com experiência em várias metodologias de ensino, uma das quais é a gamificação e a utilização de jogos como ferramenta de ensino. Oito dos inquiridos eram educadores de adultos na área social e dois na área artística. Todos os participantes neste inquérito têm experiência de várias metodologias de ensino, uma das quais é a gamificação e a utilização de jogos como ferramenta de ensino.

IE: 70% dos participantes no inquérito estavam diretamente envolvidos na educação de adultos, quer como educadores de EFP, quer como professores do ensino secundário que leccionam aulas extracurriculares para adultos, quer como criadores de conteúdos para recursos educativos para adultos. Os restantes 30% estavam envolvidos na assistência social através de agências governamentais.

DE: As funções dos participantes na educação de adultos variam muito. São editores de manuais escolares, professores universitários, formadores de comunicação e instrutores de cursos de línguas. Concebem e coordenam cursos e seminários, muitas vezes especializados em áreas como a formação de equipas, competências artesanais, desenvolvimento pessoal e sustentabilidade. As suas responsabilidades incluem o planeamento, a liderança e a melhoria de programas educativos, com funções que incluem a orientação, a instrução e a gestão de ofertas educativas.

PL: 80% dos participantes no inquérito estavam diretamente envolvidos na educação de adultos (professores, membros de associações no domínio da educação e da formação, formadores de empresas privadas). Os restantes 20% estavam envolvidos em ações de formação e aconselhamento.

Q2. Qual é o seu nível de familiaridade com a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos?

AU: A maioria dos inquiridos utilizou ou implementou estratégias de gamificação ou de aprendizagem baseada em jogos de alguma forma. Os assistentes sociais e os representantes das ONGs integram frequentemente estes métodos nos seus programas para aumentar o envolvimento e os resultados da aprendizagem. Os jovens de famílias de acolhimento e os indivíduos adoptados têm frequentemente experimentado estas estratégias como parte da sua educação. As partes interessadas apoiaram ou observaram a implementação destas estratégias em vários contextos educativos, desde moderadamente familiar, a muito familiar e altamente familiar.

NL: O nível de familiaridade com a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos entre os inquiridos varia. Um deles promove métodos de ensino inovadores, um apoia ativamente as tecnologias educativas a nível nacional e dois outros integraram com sucesso a gamificação nos seus respectivos programas. Outro inquirido defende a aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos a nível nacional. A familiaridade moderada é notada em dois dos inquiridos, que estão conscientes do seu potencial, mas têm uma experiência prática limitada, e um outro participante no inquérito, que compreende os seus benefícios, mas tem uma utilização direta limitada. Finalmente, um dos inquiridos implementou a aprendizagem baseada em jogos em programas de formação profissional com resultados positivos e outro está a explorar a sua incorporação na formação profissional de jovens.

FR: Alguns inquiridos eram favoráveis a estes métodos e já os utilizavam diariamente, enquanto outros os conheciam mas não os utilizavam necessariamente.

PT: Todos os inquiridos conheciam o conceito de gamificação e utilizavam este método pedagógico para inovar as suas aulas e estimular a aprendizagem de conhecimentos de uma forma mais didática.

IE: 60% dos inquiridos expressaram um nível muito básico de familiaridade com a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos. 10% não estavam familiarizados com o conceito. Os restantes 30% estavam razoavelmente familiarizados e tinham utilizado a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos nos seus contextos profissionais. Apesar deste nível de familiaridade, no entanto, alguns dos 30% ainda expressaram reservas em relação à logística de como concretizar estes conceitos, principalmente do ponto de vista técnico.

DE: As respostas indicam diferentes níveis de familiaridade com a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos. Alguns profissionais incorporam ativamente elementos lúdicos, como tabelas de classificação, crachás e jogos de role-playing, nos seus cursos para melhorar a aprendizagem, particularmente na comunicação e na formação linguística. Outros têm experiência na utilização geral de jogos nas suas aulas, mas não têm um conhecimento profundo da gamificação. Alguns estão familiarizados com o conceito, mas raramente o aplicam, especialmente em domínios como os cursos de artesanato. Em geral, enquanto alguns educadores utilizam a gamificação para motivar e envolver os alunos, outros estão menos familiarizados com os seus princípios e aplicações.

PL: 80% dos inquiridos conhecem a gamificação e utilizam este método pedagógico para inovar as suas aulas e estimular a aprendizagem de conhecimentos de uma forma mais interactiva.

II. Promover a transição para a vida ativa através da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos

A. Síntese das respostas sobre a eficácia da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa

Q3. Quais são os principais desafios na implementação da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos?

AU: Os inquiridos acreditam que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos podem melhorar significativamente a educação de adultos, aumentando o envolvimento, a motivação e a retenção. Estas estratégias podem tornar a aprendizagem mais interactiva e agradável, melhorando assim os resultados educativos. Também facilitam o desenvolvimento do pensamento crítico, a resolução de problemas e as competências de literacia digital. Além disso, a gamificação pode proporcionar experiências de aprendizagem personalizadas e feedback imediato, que são valiosos para os alunos adultos. Considera-se que os principais desafios são: falta de recursos e de formação para os educadores; envolvimento e relevância para todos os alunos; resistência dos educadores e instituições tradicionais; problemas técnicos com as plataformas; restrições políticas e curriculares; medição da eficácia.

NL: Os principais desafios identificados na implementação da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem restrições orçamentais, uma vez que muitos programas têm financiamento limitado para novas tecnologias e abordagens inovadoras (50%). Existe também resistência à mudança por parte dos educadores e instituições tradicionais, tornando difícil a integração de novos métodos (20%). As barreiras técnicas, como a falta de infra-estruturas necessárias e de literacia digital entre os educadores e os alunos, constituem obstáculos significativos (20%). Além disso, 10% estão preocupados com a escalabilidade e a sustentabilidade destas iniciativas, bem como com a necessidade de um investimento inicial substancial na formação de educadores para utilizarem eficazmente a gamificação e as ferramentas de aprendizagem baseadas em jogos.

FR: Um dos principais desafios da gamificação é criar um conteúdo adaptado às pessoas, um conteúdo que lhes possa interessar e satisfazer as suas necessidades. É também criar uma interface atractiva que possa ser fácil de utilizar, intuitiva. O nível de dificuldade tem de ser adaptado para não frustrar os alunos, progredir com o tempo para não os aborrecer. O objetivo de ensinar conhecimentos e competências às pessoas não deve ser esquecido e não deve cair num jogo em que só se joga e não se aprende. Os objectivos da aula têm de ser determinados para que a gamificação seja eficiente.

PT: No caso da educação de adultos, a utilização do método da gamificação torna-se um pouco mais complexa quando comparada com a sua utilização em aulas para um público mais jovem. Em primeiro lugar, a atual geração de adultos é muito desigual em termos de literacia digital. A gamificação pode levar a uma discrepância na aprendizagem, com os alunos com maior

capacidade de utilização das novas tecnologias a terem uma experiência de aprendizagem mais favorável, e os alunos com poucos conhecimentos tecnológicos a encontrarem uma barreira no acesso ao conhecimento. Em segundo lugar, os educadores revelaram que a utilização de jogos pode muitas vezes ser vista como uma proposta educativa "infantil", em que os adultos habituados a uma educação mais tradicional perdem a confiança nos conteúdos a aprender através do jogo. Além disso, por vezes é difícil criar um design de jogo que consiga ser simultaneamente atrativo e credível. Por último, foram mencionados os custos associados à gamificação. Os centros de formação e as instituições de educação de adultos não têm muitas vezes os recursos necessários para utilizar este método educativo, devido à falta de financiamento.

IE: Os principais desafios na implementação da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos, de acordo com os inquiridos, foram os seguintes

- Dificuldade com o público-alvo, uma vez que a gamificação pode ser considerada demasiado juvenil para um público adulto (20% dos inquiridos)
- Disponibilidade dos educadores e dos alunos para utilizarem as ferramentas necessárias (50% dos inquiridos)
- Manter o interesse (20% dos inquiridos)
- Procurar tecnologias fáceis de utilizar e acessíveis (10% dos inquiridos)

DE: Os principais desafios na implementação da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem a adaptação do conteúdo para se adequar aos alunos adultos e garantir que o foco principal permanece nos objetivos educacionais e não no jogo em si. As questões técnicas, como a necessidade de equipamento adequado e de tecnologia funcional, constituem obstáculos significativos. Além disso, os adultos podem inicialmente sentir-se tímidos ou relutantes em participar em jogos. Uma preparação adequada e uma integração perfeita dos meios digitais são cruciais. Outros desafios incluem preocupações com a privacidade dos dados, restrições orçamentais e a necessidade de os educadores se familiarizarem com os princípios da gamificação. Por último, pode ser difícil ligar eficazmente os elementos dos jogos aos ambientes de aprendizagem formal.

PL: Os principais desafios na implementação da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos, de acordo com os inquiridos, foram os seguintes

- Os adultos têm interesses e antecedentes diversos, o que torna difícil conceber jogos que envolvam toda a gente. Os adultos podem questionar o valor e a seriedade da aprendizagem gamificada, considerando-a menos profissional ou relevante.
- Nem todos os adultos têm igual acesso à tecnologia ou à Internet, o que pode limitar a participação. Alguns adultos podem não ter as competências tecnológicas necessárias para participar efetivamente em plataformas de aprendizagem gamificadas.

- A concepção de jogos educativos eficazes que satisfaçam os objectivos de aprendizagem e, ao mesmo tempo, sejam cativantes, pode ser complexa e exigir muitos recursos. Pode ser difícil avaliar a eficácia da aprendizagem gamificada e garantir que cumpre as normas educativas e os resultados da aprendizagem.
- Os jogos têm de ser adaptados às necessidades e níveis de aprendizagem específicos dos formandos adultos, o que exige uma personalização significativa.
- Fornecer feedback atempado e significativo no contexto de um jogo pode ser difícil de implementar.

Q4. Na sua opinião, até que ponto a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos são eficazes na promoção da vida ativa?

AU: Os principais desafios identificados incluem o acesso limitado à tecnologia, a falta de literacia digital e a formação insuficiente dos educadores. As restrições em termos de custos e recursos são também obstáculos significativos. Alguns inquiridos salientaram a dificuldade em alinhar os conteúdos gamificados com os objectivos educativos e a resistência à mudança entre os educadores e as instituições. As questões técnicas e a manutenção do empenhamento ao longo do tempo foram também apontadas como potenciais desafios. Estas estratégias são consideradas muito eficazes por 3 pessoas, altamente eficazes por 5 inquiridos e eficazes por 2 pessoas.

NL: Os inquiridos acreditam, em geral, que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos são eficazes na promoção da vida ativa (90%). Desta percentagem, 60% salientam que estes métodos podem aumentar significativamente o envolvimento e a motivação dos alunos, tornando as actividades educativas mais interactivas e agradáveis. 30% afirmaram que estas estratégias são particularmente benéficas para alcançar grupos difíceis de alcançar e marginalizados, como os jovens adultos institucionalizados e os que se encontram em cuidados alternativos, proporcionando um ambiente de aprendizagem envolvente e de apoio. No entanto, os restantes 10% referiram que a eficácia pode variar consoante a qualidade da implementação e o contexto em que estas estratégias são utilizadas.

FR: É realmente eficaz porque permite aprender enquanto se joga, pelo que não é como uma tarefa que se tem de fazer. A diversidade dos jogos equivale ao número de formas de aprender, cada pessoa pode beneficiar dos melhores mecanismos de aprendizagem. O jogo deve ser utilizado de acordo com critérios específicos e deve ser acompanhado de lições para que os alunos compreendam o que estão a obter com ele.

PT: A maioria dos participantes (9 em 10) concordou que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos na promoção da vida ativa são eficazes, os restantes afirmaram que a consideraram ineficaz, pois acreditam que a baixa literacia digital e a resistência à participação, especialmente no caso de estudantes adultos, seriam obstáculos muito notáveis.

IE: 80% dos inquiridos indicaram acreditar que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos seriam eficazes na promoção de uma vida ativa. Dos restantes 20%, 10% confessaram que não tinham a certeza da eficácia potencial deste método de aprendizagem, uma vez que não estavam familiarizados com ele, enquanto os outros 10% sugeriram que a eficácia dependia inteiramente do envolvimento individual com os materiais. Nomeadamente, que os resultados seriam fortemente influenciados por cada aluno.

DE: A maioria dos inquiridos acredita que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos são altamente eficazes na promoção de uma vida ativa, uma vez que proporcionam formas não convencionais e motivadoras de envolver os alunos. Estas estratégias podem ativar os participantes, tornando a aprendizagem mais dinâmica e autêntica. Enquanto alguns consideram que existe uma forte ligação entre estes métodos e um maior envolvimento dos participantes, outros salientam a importância de relacionar os elementos do jogo com situações da vida real. Alguns inquiridos referiram que estas estratégias podem não se enquadrar bem nos seus cursos específicos ou manifestaram incerteza quanto à sua eficácia, sublinhando que o objetivo não é apenas a diversão, mas também uma ativação significativa. Em geral, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos são consideradas benéficas para promover um estilo de vida ativo, desde que estejam bem integradas e sejam relevantes para as experiências dos alunos.

PL: 70% dos inquiridos indicaram acreditar que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos seriam eficazes na promoção de um estilo de vida ativo. Dos restantes 30%, 10% confessaram que não tinham a certeza da eficácia potencial deste método de aprendizagem, uma vez que não estavam familiarizados com ele, enquanto os outros 15% sugeriram que a eficácia dependia inteiramente do envolvimento do indivíduo com os materiais.

Q5. Quais são alguns dos benefícios da utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa?

AU: A maioria dos inquiridos destacou várias vantagens chave. 5 pessoas sublinharam que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos aumentam o envolvimento e a motivação dos alunos. 3 pessoas mencionaram que estes métodos tornam a aprendizagem agradável e menos stressante, ajudando assim na retenção da informação. 2 inquiridos referiram o desenvolvimento de competências críticas como a resolução de problemas, a tomada de decisões e a criatividade. Além disso, 2 pessoas destacaram a abordagem estruturada mas flexível da aprendizagem que estes métodos proporcionam, apoiando a melhoria contínua através de feedback imediato. No geral, os inquiridos sublinharam o impacto positivo da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na participação do aluno, no desenvolvimento de competências e na experiência educativa global, defendendo a sua integração na promoção de uma vida ativa e enriquecida.

NL: A maioria dos inquiridos (80%) concordou que os benefícios da utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa incluem um maior envolvimento e motivação dos alunos, uma vez que estas estratégias tornam a aprendizagem mais interactiva e divertida. Ajudam a desenvolver o pensamento crítico e as capacidades de resolução de problemas, proporcionando experiências de aprendizagem práticas e imersivas. Estes métodos também promovem a colaboração e a interação social entre os aprendentes, o que é crucial para a construção de comunidades e a integração social. Além disso, os restantes 20% acreditam que a gamificação pode fornecer feedback imediato e um sentimento de realização, incentivando a aprendizagem contínua e o crescimento pessoal. Para educadores e assistentes sociais, estas ferramentas podem oferecer formas inovadoras de fornecer conteúdos e avaliar o progresso dos alunos de forma eficaz.

FR: A gamificação tem várias vantagens. Permite um ensino dinâmico e interativo. O aluno está mais envolvido na aprendizagem. A pessoa é ativa e não se limita a ler os manuais de forma passiva. A recompensa no final e os desafios também estimulam a pessoa, aumentando o seu envolvimento. A aprendizagem é eficaz e progressiva (por vezes é possível voltar a níveis anteriores para rever ou compreender o que não foi compreendido). Do ponto de vista dos educadores, estes têm uma indicação exacta do nível de compreensão dos alunos, vendo o que eles responderam corretamente. Altera a forma de ensinar, modifica o suporte para algo mais cativante/memorável. Pode criar novos métodos de memorização adaptados a todos. Globalmente, é uma forma de ensino eficaz e adaptada que é procurada pelos jovens habituados a receber informações rapidamente.

PT: São vários os benefícios da utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos que ajudam a promover uma vida ativa. A motivação foi o benefício mais destacado. O desenvolvimento da esfera social dos indivíduos, pois estimula a comunicação entre os participantes do jogo. A auto-realização e a autoestima, quando os desafios propostos pelos jogos são alcançados. A aprendizagem a longo prazo e a retenção de conhecimentos. A redução do stress e o estímulo à criatividade.

IE: 60% dos participantes no inquérito utilizaram termos como "interativo", "envolvente", "incentivador" ou destacaram a capacidade da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos para promover uma vida ativa de uma forma mais envolvente do que os modelos tradicionais de educação. 10% referiram que não têm a certeza, pois nunca aplicaram estes conceitos na sua prática profissional. Os últimos 30% centraram-se na capacidade da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos para destilar tópicos complexos e sérios num formato mais facilmente digerível.

DE: A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos oferecem vários benefícios na promoção de uma vida ativa. Aumentam significativamente a motivação, permitindo aos alunos obter pontos e recompensas, tornando o processo de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Estes métodos aumentam o envolvimento, a autonomia e a satisfação dos alunos, criando um ambiente de aprendizagem positivo e aberto. Também facilitam uma melhor

retenção e compreensão através de oportunidades de aprendizagem repetitivas e profundas. Além disso, os jogos incentivam a interação social, a cooperação e a aplicação na vida real através da representação de papéis e de simulações. De um modo geral, o aumento da motivação e da satisfação resultante destas abordagens conduz a melhores resultados de aprendizagem e a um maior sentido de comunidade entre os participantes.

PL: 80% dos participantes no inquérito afirmaram que é interativo e envolvente. A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos podem aumentar a motivação, o envolvimento e a participação, tornando a aprendizagem mais agradável e interactiva. Estes métodos podem fomentar um sentimento de realização através de recompensas e desafios, incentivar a competição saudável e fornecer feedback em tempo real, o que pode promover um estilo de vida ativo.

B. Principais desafios na implementação da gamificação e de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos na educação de adultos

Q6. Quais são os principais desafios na implementação da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos na educação de adultos?

UA: Foram identificados vários desafios comuns pelos inquiridos. Metade das pessoas destacou questões relacionadas com infra-estruturas e recursos técnicos, incluindo o acesso à tecnologia e problemas técnicos que perturbam o processo de aprendizagem. Outra preocupação significativa foi a resistência dos educadores que não estão familiarizados com estes métodos e a necessidade de uma formação abrangente para resolver este problema. Os inquiridos também referiram desafios relacionados com a adaptação dos jogos às diversas necessidades educativas e com a garantia de um envolvimento consistente de todos os alunos. Salientaram os elevados custos iniciais e o tempo necessário para o desenvolvimento, bem como as preocupações com a privacidade e a segurança dos dados nos jogos em linha. Além disso, os inquiridos mencionaram dificuldades na integração de abordagens gamificadas com métodos de ensino tradicionais e na avaliação da eficácia destas estratégias de aprendizagem inovadoras. Em geral, as respostas sublinham os desafios multifacetados envolvidos na implementação da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, que vão desde questões técnicas e logísticas a preocupações educacionais e pedagógicas. Estes desafios destacam a necessidade de um planeamento robusto, recursos adequados, formação de educadores e um alinhamento cuidadoso da mecânica do jogo com os objectivos educacionais para integrar com sucesso estas estratégias em ambientes de aprendizagem de adultos.

NL: Os principais desafios na implementação da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos na educação de adultos incluem limitações financeiras, uma vez que é muitas vezes difícil assegurar um financiamento adequado para estas iniciativas (30%). A resistência dos educadores tradicionais, que podem ser cépticos em relação a novos métodos de ensino, constitui uma barreira significativa. Existem também desafios técnicos, como a falta de infra-estruturas tecnológicas necessárias (20%) e níveis variáveis de literacia digital entre educadores e aprendentes (20%). Garantir a escalabilidade e a sustentabilidade dos projectos de gamificação é outra preocupação (10%), tal como a necessidade de formação abrangente para os educadores implementarem eficazmente estas estratégias (10%). Além disso, existe um desafio em alinhar os métodos de gamificação com as normas curriculares e os objectivos de aprendizagem para garantir que cumprem os objectivos educativos (10%).

FR: Os principais desafios na implementação da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos na educação de adultos são:

- Atrair os alunos e fazê-los continuar a aprender;
- Fazer com que os adultos compreendam que brincar não é humilhar;

- A necessidade de dispor do equipamento, do tempo e do espaço adequados para organizar o jogo nas condições corretas;
- Definir as competências e os conhecimentos adquiridos através do jogo, para que o jogo não seja jogado no vazio, sem fim à vista.

PT: Um dos principais desafios experimentados pelos educadores de adultos durante a implementação de estratégias de gamificação e aprendizagem baseada em jogos foi a falta de formação para apresentar estas dinâmicas adequadamente ao público adulto quando este não está motivado para aprender. Em segundo lugar, verificou-se uma falta de apoio a novos recursos didáticos para a educação de adultos. Em terceiro lugar, foi salientada a dificuldade de adaptar os conteúdos tradicionalmente ensinados a este novo método pedagógico. Seria necessária formação para que os educadores fossem capazes de criar os seus próprios jogos, adaptados à realidade de cada turma/aluno. É importante adaptar os jogos às necessidades de cada aluno; muitas vezes os jogos gratuitos são de largo espectro e têm de ser adaptados pelos educadores.

IE: 70% dos participantes inquiridos sugeriram que o principal desafio no que diz respeito à implementação da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos residia no envolvimento dos educadores e dos próprios aprendentes adultos, em grande parte devido à familiaridade com os modelos tradicionais de educação e a uma resistência associada à mudança. Outros 20% expressaram preocupações logísticas, normalmente relacionadas com infra-estruturas e tecnologia, enquanto os restantes 10% descreveram o desafio de compreender o seu público e de gamificar os recursos em conformidade, nomeadamente porque foi considerado fácil "tornar leve" involuntariamente um tópico sério.

DE: Os principais desafios na implementação da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem o desenvolvimento de jogos adequados para alunos adultos, a criação de gráficos apropriados e a gestão eficaz do tempo. Os jogos podem distrair e consumir muito tempo, por isso é crucial manter um foco claro na aplicação. As barreiras tecnológicas também colocam desafios significativos, uma vez que nem todos os alunos adultos estão familiarizados ou têm acesso a tecnologias de aprendizagem modernas. Além disso, a preparação e o acompanhamento dos jogos, bem como o envolvimento dos participantes, são tarefas exigentes. Por último, pode ser difícil convencer os educadores a adotar estes métodos.

PL: Os participantes identificaram vários desafios-chave na implementação da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos. Estes incluem interesses diversos entre os adultos, acesso e proficiência em tecnologia e a complexidade de conceber jogos eficazes. Também foram referidos constrangimentos de tempo devido a horários ocupados, dificuldades em avaliar os resultados da aprendizagem, custos de desenvolvimento elevados e resistência a métodos não tradicionais.

Q7. Que tipos de apoio são necessários para garantir o sucesso da implementação da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos na educação de adultos?

AU: Os inquiridos identificaram vários tipos de apoio fundamentais para facilitar uma implementação bem sucedida. Eles enfatizaram a importância de uma formação abrangente para os educadores, apoio técnico e acesso a recursos e ferramentas de alta qualidade. Outra preocupação significativa, destacada pelos inquiridos, foi a necessidade de tecnologia fiável e acesso à Internet, juntamente com o apoio de educadores que compreendem os princípios da gamificação. Os inquiridos também referiram a importância do financiamento para o desenvolvimento e implementação, bem como oportunidades de desenvolvimento profissional contínuo para os educadores. Destacaram plataformas colaborativas para a partilha de melhores práticas, mentoria e orientação de utilizadores experientes e parcerias com empresas de tecnologia e instituições de ensino. No geral, as respostas sublinham o apoio multifacetado necessário para implementar com sucesso a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, desde recursos técnicos e financeiros a apoio político, desenvolvimento profissional e redes de colaboração. Estas ideias sublinham a necessidade de uma abordagem holística de apoio que aborde tanto a infraestrutura como o desenvolvimento de capacidades entre os educadores para integrar eficazmente estas estratégias de aprendizagem inovadoras em contextos de educação de adultos.

NL: Para garantir o sucesso da implementação da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos na educação de adultos, são necessários vários tipos de apoio. O apoio financeiro é crucial, incluindo o financiamento de infra-estruturas e recursos tecnológicos (40%). O desenvolvimento profissional e os programas de formação para educadores são essenciais para os equipar com as competências e conhecimentos necessários para utilizar a gamificação de forma eficaz (20%). O apoio institucional das autoridades educativas e dos decisores políticos é importante para promover uma cultura de inovação e reduzir a resistência à mudança (10%). O apoio técnico, incluindo o acesso a ferramentas e plataformas digitais de alta qualidade, também é necessário (10%). Além disso, deve haver investigação e avaliação contínuas para avaliar a eficácia destas estratégias e efetuar os ajustamentos necessários (10%). A colaboração e a partilha de conhecimentos entre educadores, decisores políticos e fornecedores de tecnologia podem melhorar ainda mais a implementação bem sucedida da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos (10%).

FR: O apoio é necessário para:

- A estrutura de financiamento (apoio financeiro);
- Uma equipa digital/TI para criar/desenvolver o jogo, se este estiver em linha, e para eliminar os problemas e bugs do jogo (apoio informático);
- Uma equipa pedagógica para ajudar os alunos e também dar feedback sobre o que tem de ser modificado, ajuda a melhorar a gamificação (apoio pedagógico);
- As estruturas que utilizarão os jogos, porque estarão mais inclinadas a desenvolver a sua utilização e a fazer o seu melhor para que funcionem (apoio público).

PT: A base para assegurar o sucesso da implementação da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos é garantir o acesso a uma infraestrutura com computadores, acesso à Internet e software de gamificação. Consequentemente, são necessários recursos financeiros para garantir os materiais acima mencionados e para formar os educadores de modo a que tenham as competências necessárias para trabalhar com conteúdos gamificados e criar os seus próprios conteúdos, adaptados à realidade a ser ensinada. Os participantes também mencionaram a importância de ter uma equipa técnica disponível para ajudar com problemas técnicos fora do controlo dos educadores. Finalmente, é necessário mencionar o apoio institucional necessário, nomeadamente as escolas e institutos devem criar políticas para promover a gamificação e tornar este método pedagógico mais democrático e transversal a todos os educadores.

IE: Para garantir o sucesso da implementação da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos na educação de adultos, os participantes destacaram vários tipos de apoio necessários. 40% salientaram a importância de uma formação abrangente para os educadores, garantindo que estão bem equipados para utilizar estas estratégias de forma eficaz. Outros 30% mencionaram a necessidade de uma conceção intuitiva dos jogos que minimize a necessidade de instrução extensiva, ajudando os alunos a compreender e a envolver-se com o conteúdo sem esforço. 20% apontaram a necessidade de equipamento e software especializados, juntamente com características de acessibilidade, como texto alternativo e capacidades de leitura de ecrã. Além disso, 10% sublinharam o valor de sessões regulares de feedback para adaptar as estratégias de gamificação às preferências dos alunos adultos e apelaram ao reforço das capacidades dos profissionais e à disponibilização de recursos de alta qualidade e cativantes que respondam a vários estilos de aprendizagem.

DE: A implementação bem sucedida da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos requer vários tipos de apoio. São necessários especialistas em TI para garantir um funcionamento técnico sem problemas. Os educadores devem fornecer orientação, feedback e objectivos claros para ajudar os alunos a navegar no ambiente de jogo. Os contextos culturais e as especificidades linguísticas devem ser tidos em conta, especialmente na aprendizagem de línguas. O apoio contínuo através da liderança e da assistência entre pares é essencial. A concentração sistemática nos processos de aprendizagem individuais e colectivos, juntamente com a clarificação do objetivo da gamificação, pode aumentar a eficácia. A introdução de sistemas de feedback e a formação adequada dos educadores sobre a integração de jogos nos cursos também são cruciais. Para cursos mais teóricos, a discussão e a reflexão podem ser benéficas, enquanto os cursos práticos podem exigir abordagens diferentes.

PL: De acordo com os participantes, a implementação bem sucedida da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos requer um apoio técnico robusto, incluindo o acesso à tecnologia necessária e à formação tanto para educadores como para alunos. O investimento financeiro para o desenvolvimento de conteúdos de qualidade,

manutenção contínua e actualizações é essencial. Para além disso, o apoio institucional para integrar estes métodos no currículo e as oportunidades de desenvolvimento profissional para os educadores aprenderem e aplicarem estas estratégias são cruciais.

C. Exemplos bem sucedidos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa na Áustria, França, Alemanha, Irlanda, Países Baixos, Polónia e Portugal

Q8. Quais são os exemplos mais bem sucedidos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa no seu país?

AU: Os inquiridos destacaram vários exemplos de impacto. Mencionaram programas que utilizam a realidade virtual e abordagens gamificadas para ensinar competências para a vida e literacia financeira, que demonstraram um envolvimento e uma melhoria significativos entre os participantes. Alguns citaram aplicações e plataformas online que gamificam as tarefas diárias, a procura de emprego e o planeamento de carreira, contribuindo para uma maior organização, motivação e desenvolvimento de competências. Os inquiridos também referiram projectos bem sucedidos que integram a aprendizagem baseada em jogos no ensino de línguas, na formação profissional, na codificação e em workshops de competências digitais, que se revelaram populares e eficazes no aumento da proficiência e da participação. Além disso, destacaram iniciativas que utilizam a gamificação para promover a educação para a saúde, a regulação emocional, o apoio à saúde mental, as competências sociais, a resolução de conflitos e a educação ambiental, tendo todas elas tido um impacto positivo nos comportamentos e na sensibilização dos participantes. Em geral, estes exemplos ilustram diversas aplicações da gamificação e estratégias de aprendizagem baseadas em jogos em diferentes domínios na promoção de estilos de vida activos e enriquecidos. Mostram como abordagens inovadoras podem efetivamente envolver os alunos, melhorar a aquisição de competências e promover mudanças comportamentais positivas em vários aspectos do desenvolvimento pessoal e profissional.

NL: Alguns dos exemplos mais bem sucedidos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa nos Países Baixos incluem o programa "CodeSkillz", que gamifica o ensino da codificação para envolver os jovens adultos e melhorar as suas competências digitais. Outro exemplo é a iniciativa "Career Quest" que utiliza a gamificação para ajudar os candidatos a emprego a navegar pelas opções de carreira e a desenvolver competências de preparação para o emprego. Além disso, o programa "Fit for Life" utiliza estratégias baseadas em jogos para incentivar a atividade física e estilos de vida saudáveis entre os adultos. Por último, mas não menos importante, os exemplos de sucesso incluem o projeto "Skills4Life", que utiliza a aprendizagem baseada em jogos para melhorar as competências profissionais para o mercado de trabalho.

FR: Um dos exemplos mais eficazes e inovadores é a utilização da realidade virtual. Os "jogos" de equipa são criados para recriar uma equipa de empresa, em que cada membro da equipa desempenha um papel que vai do diretor técnico à secretária. Os jogadores podem experimentar diferentes papéis e aprender as competências e atitudes necessárias para exercer estas profissões.

PT: Os exemplos mais bem sucedidos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa em Portugal são :

- "EUSOUDIGITAL", é um Programa Nacional de Formação Digital que promove a literacia digital em Portugal, sobretudo junto dos adultos que têm pouca ou nenhuma experiência na utilização das tecnologias digitais.
- O Programa "Upskill" é uma parceria entre o Governo Português e várias empresas tecnológicas, que tem como objetivo requalificar pessoas desempregadas ou subempregadas na área das Tecnologias de Informação e Comunicação.
- Os "Desafios SeguraNet e Líderes Digitais", criados pela Direção-Geral da Educação (DGE), com a ajuda do SeguraNet, são iniciativas que visam sensibilizar para a cidadania digital, contribuir para a segurança em ambientes digitais e promover estratégias mobilizadoras de competências digitais.

IE: Quando questionados sobre os exemplos mais bem sucedidos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa, a maioria dos participantes não teve a certeza ou não foi capaz de identificar quaisquer exemplos específicos, indicando uma falta de conhecimento ou experiência com tais iniciativas. No entanto, uma pequena parte (10%) mencionou o Duolingo e os jogos de cartas como exemplos notáveis de estratégias de gamificação eficazes. Isto sugere que, embora existam algumas aplicações reconhecidas, a exposição ou o conhecimento sobre implementações bem sucedidas nesta área é geralmente limitado entre os inquiridos.

DE: Na Alemanha, exemplos bem sucedidos de gamificação e aprendizagem baseada em jogos que promovem uma vida ativa incluem aplicações de aprendizagem de línguas como "Babbel", "Duolingo", "Busuu" e "Memrise". Os jogos de simulação empresarial, como "Sim Companies" e "TopSim", são também muito utilizados, nomeadamente na formação em comunicação. A representação de papéis e a criação de podcasts competitivos são métodos populares. Em ambientes empresariais, a gamificação é aplicada no marketing, na formação dos trabalhadores e no recrutamento, com ferramentas como "Growthhackers.com" e "TripAdvisor" que integram elementos lúdicos. Os jogos de Gerhard Knecht e as simulações empresariais como "MARGA" são exemplos notáveis. Aplicações de questionários como "Kahoot" e várias ferramentas de vídeo são frequentemente utilizadas para melhorar a eficácia da aprendizagem.

PL: 80% dos participantes não conseguiram encontrar tais exemplos. 20% indicaram "TrenujTo", uma plataforma em linha que oferece uma variedade de desafios de fitness e acompanha os progressos, recompensando os utilizadores com distintivos e conquistas.

Q9. Quais foram os principais factores que contribuíram para o sucesso destas estratégias?

AU: Várias respostas revelaram factores comuns que contribuíram para o sucesso destas estratégias. Os inquiridos sublinharam a importância de conteúdos cativantes e interactivos que sejam relevantes para as necessidades dos alunos, juntamente com o apoio contínuo, o feedback dos educadores e elementos motivadores como o acompanhamento dos progressos e a obtenção de recompensas. Destacaram também factores como uma forte colaboração entre criadores e educadores, financiamento e recursos adequados, apoio político com um currículo flexível e formação de elevada qualidade para os educadores. Os inquiridos referiram a personalização dos jogos para se adaptarem aos objectivos educativos, interfaces de fácil utilização que apoiam a aprendizagem ao ritmo de cada um e um alinhamento claro com os objectivos educativos. Além disso, os inquiridos mencionaram a utilização inovadora da tecnologia e dos princípios de gamificação, encorajando a participação através de incentivos como tabelas de classificação e distintivos, avaliação e melhoria contínuas dos programas e envolvimento da comunidade no processo de aprendizagem. Por último, salientaram a presença de fortes provas de eficácia, resultados positivos, comunicação clara e promoção dos benefícios da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos. De um modo geral, estes factores sublinham coletivamente a importância de uma conceção ponderada, de uma infraestrutura de apoio, de uma colaboração eficaz e do alinhamento com os objectivos educativos na implementação bem sucedida de estratégias de gamificação e de aprendizagem baseada em jogos. Destacam a necessidade de uma abordagem holística que aborde tanto as considerações pedagógicas como o apoio técnico para maximizar o envolvimento, os resultados da aprendizagem e a eficácia global em ambientes educativos.

NL: Os principais factores que contribuíram para o sucesso destas estratégias incluem um forte apoio institucional e colaboração entre as partes interessadas (40%), que ajudaram a integrar a gamificação nos quadros educativos existentes. O financiamento e os recursos adequados garantiram a existência da infraestrutura tecnológica necessária (10%). Programas de formação abrangentes para educadores permitem a implementação e utilização efectiva destes métodos (20%). A utilização de conteúdos cativantes e relevantes, adaptados às necessidades e interesses do público-alvo, desempenhou um papel significativo na manutenção de elevados níveis de motivação e participação (20%). A avaliação contínua e os mecanismos de feedback (10%) permitem melhorias e adaptações contínuas dos programas.

FR: Graças à realidade virtual, o aspeto não sério ou "infantil" é totalmente excluído. Estamos aqui numa reprodução da realidade, o que torna o exercício lúdico mais concreto e credível. Este exercício elimina o risco de os participantes pensarem que estão a perder o seu tempo com exercícios fúteis. Aqueles que o experimentam têm a impressão real de estarem a mergulhar numa profissão.

PT: O fator chave que contribuiu para o sucesso destas estratégias foi o apoio de uma instituição governamental credível, por exemplo a Direção-Geral da Educação, que disponibilizou estas iniciativas em várias escolas do país.

IE: Relativamente aos factores-chave que contribuíram para o sucesso da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos, a maioria dos participantes (70%) não tinha certezas ou não deu respostas relevantes devido à falta de melhores práticas reconhecidas. No entanto, 30% identificaram a formação e o envolvimento como elementos cruciais, indicando que, quando estas estratégias são eficazes, isso se deve em grande parte à preparação adequada dos educadores e ao envolvimento ativo dos alunos. Este facto realça a importância do apoio e da motivação na implementação bem sucedida da gamificação na educação.

DE: O sucesso da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos é atribuído a vários factores-chave. A publicidade eficaz e os programas que funcionam sem erros são essenciais. Fornecer estrutura, apoio e oportunidades de reflexão garante que os alunos não se sintam isolados. A relevância para o mundo real e a precisão linguística são cruciais para os cursos de línguas e para a integração da aprendizagem baseada em jogos. O envolvimento ativo dos participantes é vital para o sucesso dos cursos. As simulações empresariais beneficiam de cenários realistas. Em geral, o sucesso do aluno e a motivação para participar ativamente são os factores mais importantes. Situações autênticas e formação técnica podem aumentar ainda mais a eficácia destas estratégias.

PL: De acordo com a maioria dos participantes (60%), trata-se de conteúdos dinâmicos, envolventes e interactivos. Um aspeto importante é também o feedback em tempo real.

Q10. Quais foram os principais desafios que tiveram de ser ultrapassados na aplicação destas estratégias?

AU: Foram identificados vários desafios comuns pelos inquiridos. Destacaram a resistência inicial dos educadores não familiarizados com a gamificação e os problemas técnicos com as plataformas de jogos como obstáculos significativos. Também referiram desafios relacionados com o acesso a Internet e dispositivos fiáveis, convencer os colegas dos benefícios da aprendizagem gamificada e garantir financiamento e recursos suficientes. Os inquiridos mencionaram a superação de barreiras políticas e regulamentares, a adaptação de conteúdos para atender a diversas necessidades de aprendizagem, a garantia de inclusão e a abordagem de diferentes níveis de literacia digital entre os participantes, e a resolução de falhas técnicas que perturbaram o processo de aprendizagem. Além disso, salientaram desafios como o equilíbrio entre os conteúdos educativos e a mecânica de jogo envolvente, a garantia de uma participação consistente dos alunos, a gestão dos elevados custos iniciais e do investimento contínuo e a garantia da privacidade e segurança dos dados nos jogos em linha. Além disso, os inquiridos destacaram a integração de estratégias gamificadas com métodos de ensino tradicionais, tornando os jogos educativos valiosos em vez de puramente divertidos, gerindo as diversas necessidades dos alunos, avaliando a eficácia do programa e acompanhando os rápidos avanços tecnológicos, assegurando simultaneamente o alinhamento das partes

interessadas. De um modo geral, estes desafios ilustram o cenário complexo da implementação de estratégias de gamificação e de aprendizagem baseada em jogos em contextos educativos, exigindo soluções que abordem preocupações técnicas, pedagógicas, logísticas e regulamentares para maximizar a eficácia e a inclusão na educação.

NL: Os principais desafios na implementação destas estratégias incluíram a superação da resistência inicial dos educadores e instituições habituados aos métodos de ensino tradicionais (40%). Garantir financiamento suficiente para apoiar os investimentos tecnológicos e o desenvolvimento de programas foi outro grande obstáculo (20%). Abordar os diferentes níveis de literacia digital entre educadores e alunos exigiu formação e apoio adicionais (10%). Assegurar a escalabilidade e sustentabilidade dos projectos de gamificação colocou desafios, particularmente na manutenção do envolvimento e eficácia a longo prazo (10%). O alinhamento dos métodos de gamificação com as normas educativas e os objectivos de aprendizagem foi também crucial para garantir que cumpriam os objectivos educativos e proporcionavam resultados mensuráveis (20%).

FR: O primeiro grande obstáculo é possuir um auricular de realidade virtual e saber utilizá-lo. Para ultrapassar este problema logístico, estes exercícios podem ser realizados em centros de formação profissional que disponham deste equipamento e que possam explicar a sua utilização. O segundo problema é que, para realizar um trabalho de equipa simultâneo, é necessário que todos os jogadores estejam ligados ao mesmo tempo. Este problema não pode ser resolvido a 100%, pelo que a solução é que não é necessário que todos estejam ligados ao mesmo tempo para poderem "trabalhar" em RV.

PT: Os principais desafios que tiveram de ser ultrapassados na implementação destas estratégias foram sobretudo a falta de motivação para aderir aos projectos e a resistência dos idosos em adquirir literacia digital.

IE: Quando questionados sobre os principais desafios na implementação da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos, a maioria dos participantes (70%) não deu respostas específicas, quer devido à incerteza, quer devido à percepção da irrelevância da pergunta. Entre as restantes respostas, 30% identificaram o tempo e a compreensão como obstáculos significativos, o que sugere que as principais dificuldades residem na atribuição de tempo suficiente para que tanto os educadores como os alunos compreendam e integrem estas estratégias de forma eficaz. Isto sublinha a necessidade de um planeamento e formação abrangentes para enfrentar estes desafios.

DE: A implementação da gamificação e de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos enfrenta vários desafios fundamentais. Estabelecer requisitos técnicos acessíveis para todos os participantes é crucial. Aceitar ideias e conceitos diferentes e, ao mesmo tempo, promover o envolvimento dos participantes pode ser difícil. Na aprendizagem de línguas, manter a interação para construir um vocabulário ativo é um desafio. A comunicação precoce e a abordagem das situações da vida dos participantes são essenciais para o seu envolvimento.

Uma interação bem sucedida e a integração de elementos de TI requerem uma análise cuidadosa e uma reflexão estratégica. É importante definir o que constitui o sucesso do aluno e evitar sobrecarregar os participantes e os educadores. Além disso, é fundamental reconhecer que a tecnologia não é a única solução.

PL: De acordo com a maioria dos participantes (60%), é a falta de competências e conhecimentos tecnológicos adequados. Este é o maior obstáculo à gamificação da formação.

D. Recomendações para promover a utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos

Q11. Quais são as recomendações mais importantes para promover a utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos?

AU: Os inquiridos destacaram várias recomendações fundamentais para melhorar a adoção da gamificação e das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos. Salientaram a importância de uma formação abrangente para os educadores, garantindo que os jogos são relevantes para os objectivos educativos e proporcionando experiências acessíveis e fáceis de utilizar. Também sublinharam a necessidade de garantir financiamento e recursos adequados, colaborar com os criadores de tecnologia e os educadores e desenvolver políticas de apoio. Além disso, recomendaram o alinhamento dos jogos com objectivos educativos claros, o envolvimento das comunidades e das partes interessadas e a oferta de incentivos motivacionais, como distintivos e tabelas de classificação. Os inquiridos sugeriram uma avaliação e melhoria contínuas dos programas, garantindo a inclusão e a acessibilidade e promovendo parcerias para a inovação e a flexibilidade curricular. Estas recomendações destacam coletivamente a importância de abordar os desafios educativos, tecnológicos e logísticos para maximizar a eficácia da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, com o objetivo de envolver os alunos de forma eficaz e, ao mesmo tempo, atingir os objectivos educativos.

NL: As recomendações mais importantes para promover a utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem a garantia de financiamento e recursos sustentáveis para apoiar as infra-estruturas tecnológicas e o desenvolvimento de programas (50%). Proporcionar um desenvolvimento profissional abrangente e formação para os educadores é crucial para garantir que eles estão equipados com as competências para implementar estas estratégias de forma eficaz (10%). A criação de parcerias fortes e a colaboração entre instituições de ensino, decisores políticos e fornecedores de tecnologia podem promover um ambiente favorável à inovação (20%). Integrar a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos no currículo com um alinhamento claro com os objectivos e resultados da aprendizagem ajudará a garantir o seu valor educativo (10%). A realização de investigação e avaliação contínuas para avaliar a eficácia e o impacto destas estratégias pode orientar a melhoria e a adaptação contínuas (10%).

FR: Uma das principais recomendações que surgiram foi a de levar os participantes a sério, mesmo que sejam adultos a jogar. Um dos riscos da gamificação para os adultos é o facto de serem menos ousados do que as crianças. Por isso, é importante fazê-los sentir-se confiantes e não julgados, para que se possam envolver. Tal como as crianças, os adultos são sensíveis às críticas, mas, ao contrário das crianças, não terão problemas em abandonar a sessão de jogo, o que seria um sério golpe para a dinâmica do grupo. É igualmente importante ter em conta a dinâmica do grupo porque, ao contrário das crianças, os adultos podem ser mais

desconfiados uns dos outros. Por isso, é fundamental começar a sessão com uma atividade de "quebra-gelo" para que os adultos se conheçam.

PT: Em qualquer promoção, uma das principais recomendações é conhecer o perfil do público-alvo. Depois de analisar o perfil dos alunos adultos, os educadores podem adaptar o conteúdo, ajustar o nível de complexidade de acordo com cada aluno e garantir uma aprendizagem democrática. É importante garantir que todos os alunos tenham acesso ao jogo/plataforma. Recomenda-se a introdução de um sistema de reconhecimento para gerar motivação nos alunos e para que estes possam avaliar o seu próprio progresso. A formação dos educadores foi mencionada como um pilar fundamental para o sucesso da implementação destes novos métodos de ensino. Além disso, é importante realizar avaliações periódicas ao longo dos jogos e pedir a opinião dos alunos, para perceber se algum pormenor do conteúdo ou do funcionamento do jogo precisa de ser reformulado.

IE: Para promover o uso da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, várias recomendações-chave emergiram dos participantes. Três inquiridos sublinharam a importância de assegurar que os participantes compreendem plenamente o funcionamento dos jogos, bem como de os tornar acessíveis e adaptáveis para atingir o maior número possível de aprendentes. Outros dois sugeriram a necessidade de feedback e actualizações contínuas para melhorar estas estratégias. Além disso, duas pessoas destacaram a necessidade de alinhar a gamificação com os interesses dos alunos para aumentar o envolvimento. Alguns dos inquiridos recomendaram o desenvolvimento de capacidades para os profissionais, fornecendo recursos de alta qualidade e envolventes, e assegurando que os educadores possuem competências digitais adequadas. Além disso, uma pessoa sublinhou a importância da formação e dos recursos para os educadores, enquanto outra sugeriu apelar aos decisores políticos e aos profissionais da educação, demonstrando os benefícios destas estratégias.

DE: Para promover a utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, são cruciais várias recomendações. Estas incluem a disponibilização de vídeos e procedimentos auto-explicativos, a promoção da abertura entre os aprendentes e a resolução de quaisquer receios ou preocupações tecnológicas. A integração da gamificação deve ser pedagogicamente sólida e preparada com antecedência, possivelmente com funções e tarefas claras para os participantes. A colaboração e a competição podem ser ambas motivadoras, dependendo do contexto. O diálogo contínuo entre alunos e educadores é essencial, com uma comunicação transparente dos objectivos educacionais e um conceito didático claro. É importante levar os formandos a sério, tendo em conta as suas experiências e conhecimentos, e documentar os elementos de gamificação e a sua integração na conceção dos cursos. Fornecer a informação necessária aos alunos desde o início é também crucial para uma implementação bem sucedida.

PL: As recomendações mais importantes para promover a utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem:

- Formação de educadores: Fornecer formação abrangente aos educadores para que compreendam os princípios e as melhores práticas da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos.
- Afetação de recursos: Atribuir recursos suficientes para o desenvolvimento e a implementação de plataformas e materiais de aprendizagem gamificados.
- Integração curricular: Integrar elementos gamificados no currículo para garantir o alinhamento com os objectivos e normas de aprendizagem.
- Acessibilidade tecnológica: Assegurar o acesso à tecnologia e aos recursos digitais a todos os alunos, eliminando quaisquer barreiras à participação.
- Personalização e customização: Conceber experiências de aprendizagem gamificadas que possam ser adaptadas às diversas necessidades e preferências dos formandos adultos.
- Feedback e avaliação: Incorporar mecanismos para fornecer feedback atempado sobre o progresso do aluno e avaliar a eficácia das actividades gamificadas.
- Criação de comunidade: Promover uma comunidade de aprendizagem de apoio onde os alunos possam colaborar, competir e partilhar as suas experiências com a aprendizagem gamificada.
- Melhoria contínua: Avaliar e atualizar regularmente as estratégias de aprendizagem gamificada com base no feedback e nas melhores práticas emergentes.
- Seguindo estas recomendações, as instituições podem efetivamente tirar partido da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos para melhorar os resultados da educação de adultos.

Q12. Quais são alguns dos potenciais obstáculos à aplicação destas recomendações?

AU: Os inquiridos identificaram vários obstáculos importantes à implementação destas recomendações. Destacaram desafios como a falta de financiamento, a resistência dos educadores tradicionais e as restrições políticas. Também referiram questões técnicas, custos iniciais elevados e preocupações com a privacidade dos dados. Os inquiridos mencionaram obstáculos relacionados com o acesso limitado à tecnologia, o ceticismo quanto à eficácia e os diferentes níveis de literacia digital. Além disso, salientaram as dificuldades em equilibrar os conteúdos educativos com a mecânica do jogo, medir a eficácia, gerir as diversas necessidades dos alunos e acompanhar o ritmo das mudanças tecnológicas. Em geral, estas barreiras sublinham a necessidade de planeamento estratégico, envolvimento das partes interessadas e recursos adequados para superar os desafios e integrar eficazmente a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos.

NL: Os potenciais obstáculos à implementação destas recomendações incluem financiamento limitado e restrições orçamentais (40%), que podem impedir a capacidade de investir nas infra-estruturas tecnológicas e nos programas de formação necessários. A resistência à mudança por parte dos educadores e instituições habituados a métodos de ensino tradicionais

pode atrasar a adoção e integração da gamificação (20%). A variabilidade na literacia digital entre educadores e alunos pode requerer apoio e recursos adicionais para abordar eficazmente (10%). Garantir a escalabilidade e sustentabilidade dos programas gamificados pode ser um desafio, particularmente na manutenção do envolvimento e impacto a longo prazo (10%) Alinhar os métodos de gamificação com os padrões educativos e objectivos de aprendizagem estabelecidos pode exigir um esforço significativo (10%) e adaptação (10%) para garantir que proporcionam benefícios educativos mensuráveis.

FR: Por vezes, os participantes não conseguem ultrapassar o medo de serem julgados, o sentimento de serem ridicularizados e, por isso, preferem retrair-se ou mesmo retirar-se do jogo. É essencial explicar em pormenor o que a sessão vai trazer aos participantes, para que estes compreendam explicitamente o que têm a ganhar. No entanto, uma pessoa que não esteja previamente convencida pode continuar a sê-lo e, por conseguinte, agir de má fé, estragando o ambiente para os outros. Coloca-se então a questão de saber se se deve mantê-lo ou excluí-lo.

PT: Os potenciais obstáculos à implementação destas recomendações centram-se em três pontos principais. A falta de recursos financeiros para fornecer formação adequada aos educadores de adultos, para que possam trabalhar com software de jogos e criar os seus próprios jogos, de modo a oferecer uma educação mais personalizada de acordo com as necessidades de cada aluno. O sistema educativo em Portugal está a passar por um grande problema de falta de professores e a sua capacidade de encontrar tempo suficiente para oferecer conteúdos personalizados é muito limitada. O número de professores é demasiado pequeno para o número de alunos em Portugal.

IE: Os participantes identificaram várias barreiras potenciais à implementação de recomendações para promover a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos. 30% citaram a relutância em mudar e a resistência tanto dos educadores como dos alunos como obstáculos significativos. Outros 20% mencionaram o tempo e o custo associados à implementação destas estratégias, enquanto 20% destacaram a falta de recursos, incluindo financiamento e dados. Além disso, 10% referiram que alguns alunos adultos podem evitar a utilização de ferramentas digitais para a aprendizagem e 10% referiram o estigma em torno dos jogos e a falta de familiaridade com este meio. Por último, 10% salientaram o desafio dos modelos de ensino tradicionais com sucesso comprovado e o receio de fracasso entre os educadores que não possuem conhecimentos digitais.

DE: Existem várias barreiras potenciais à implementação destas recomendações na educação de adultos. Estas incluem restrições de custos, disponibilidade limitada de participantes para dar feedback e a importância de os aprendentes compreenderem o objetivo e a relevância da oferta de aprendizagem. As considerações financeiras e as restrições de tempo também podem constituir obstáculos. A pressão externa sobre os participantes para frequentarem os cursos pode levar à resistência ou ao desinteresse. Alguns educadores podem não dar prioridade ao envolvimento dos alunos nos processos de definição de objectivos, mantendo

uma abordagem de ensino mais diretiva. Além disso, a aceitação dos elementos de gamificação pelos participantes pode variar, necessitando de flexibilidade na procura de abordagens alternativas.

PL: Algumas barreiras potenciais à implementação de recomendações para promover o uso da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem:

- Resistência à mudança: Os educadores ou instituições podem ser resistentes à adoção de novos métodos, particularmente se considerarem a gamificação como não comprovada ou incompatível com as abordagens de ensino tradicionais.
- Recursos limitados: A falta de financiamento ou de acesso à tecnologia pode dificultar o desenvolvimento e a implementação de plataformas e materiais de aprendizagem gamificados.
- Desafios técnicos: Questões técnicas como problemas de compatibilidade, limitações de rede ou falta de apoio técnico podem impedir a implementação bem sucedida de iniciativas de aprendizagem gamificada.
- Necessidades de formação: Fornecer formação abrangente aos educadores pode exigir tempo e recursos adicionais, e alguns educadores podem hesitar ou não conseguir participar em programas de formação.
- Preocupações com a acessibilidade: Garantir um acesso equitativo à tecnologia e aos recursos digitais para todos os alunos, incluindo os que têm deficiências ou pertencem a comunidades carentes, pode colocar desafios logísticos e financeiros.
- Resistência cultural: Alguns alunos ou educadores podem ter preconceitos culturais ou geracionais contra a gamificação, vendo-a como trivial ou inadequada para uma aprendizagem séria.

III. Educação e formação contínua em tecnologias educativas

A. Síntese das respostas sobre os benefícios da educação e formação contínuas em tecnologias educativas para educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais na Áustria, França, Alemanha, Irlanda, Países Baixos, Polónia e Portugal

Q13. Quais são os principais benefícios da educação e formação contínuas em tecnologias educativas para educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais no seu país?

AU: Os inquiridos destacaram vários benefícios. Salientaram a necessidade de se manterem actualizados em relação às tendências educativas, de melhorarem a qualidade do ensino e de criarem experiências de aprendizagem cativantes. Também referiram um melhor apoio aos alunos e ao crescimento profissional. Os inquiridos mencionaram o reforço da literacia digital, a promoção de ambientes de aprendizagem interactivos e o desenvolvimento de métodos de ensino eficazes. Além disso, destacaram o fornecimento de informações actualizadas, a promoção da colaboração entre educadores e a manutenção de um sistema educativo competitivo. De um modo geral, a formação contínua em tecnologias educativas permite aos educadores e assistentes sociais melhorar a eficácia do ensino, adaptar-se às necessidades dos alunos e inovar em contextos educativos dinâmicos.

NL: A educação e a formação contínuas em tecnologias educativas proporcionam inúmeros benefícios aos educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais nos Países Baixos. Estes incluem uma maior eficácia do ensino (20%) e a capacidade de envolver os alunos através de métodos inovadores e interactivos, como a gamificação e as ferramentas digitais (10%). Também promove o crescimento profissional (10%) e mantém os educadores actualizados com as últimas tendências e melhores práticas educativas (10%). A melhoria da literacia digital dos educadores permite-lhes apoiar melhor (10%) e orientar os seus alunos na navegação pelos recursos tecnológicos (10%). Além disso, a integração de tecnologias educativas pode levar a experiências de aprendizagem mais personalizadas (10%), a melhores resultados para os alunos (10%) e a uma maior motivação e participação entre os alunos adultos (10%).

FR: A formação contínua é um meio de ajudar as pessoas a melhorar as suas competências e a realizar-se pessoalmente. Quer se trate de uma formação prática para o trabalho ou de cursos universitários paralelos à atividade profissional, permite-nos sentir que estamos a evoluir. Em França, este sistema é financiado principalmente pelas próprias empresas. As vantagens de acompanhar as novas tecnologias para poder ensiná-las são evidentes e mesmo necessárias. Atualizar os educadores e os formadores em relação às novas tecnologias permite-lhes ensinar os outros, mas também abrir-se a novas formas de aprendizagem. Em particular, os jovens estão mais abertos à aprendizagem através dos meios de comunicação com que estão em contacto todos os dias, em vez de sistemas antiquados.

PT: Tanto a educação como a tecnologia estão em constante mudança. É importante a formação contínua para que os educadores possam atualizar os seus conhecimentos sobre as suas ferramentas de trabalho. Uma vez que a tecnologia é um meio inovador de fazer chegar a informação aos alunos, é necessário saber utilizar corretamente este veículo e, para isso, é necessário fornecer aos educadores materiais que os ajudem a desenvolver as suas competências informáticas. Os métodos de ensino tradicionais já não estão a responder às necessidades das gerações mais jovens, pelo que a utilização da tecnologia, a gamificação, revolucionou e conduziu a um novo sistema de ensino. Além disso, não só o ensino, mas também as tarefas de planeamento e avaliação podem ser facilitadas e optimizadas. Com a utilização das tecnologias educativas, os métodos de ensino tornaram-se mais inclusivos e personalizados, e os alunos que necessitam de uma aprendizagem mais dinâmica e atractiva podem consegui-lo muito mais facilmente através de formas pedagógicas tecnológicas.

IE: A educação e a formação contínuas em tecnologias educativas oferecem inúmeros benefícios aos educadores de adultos, aos educadores comunitários e aos assistentes sociais. 30% dos inquiridos sublinharam que introduzem métodos de ensino novos e inovadores, tornando a aprendizagem mais cativante e eficaz. Outros 30% salientaram a importância de manter as competências actualizadas, garantindo que os educadores são competentes e que as suas práticas correspondem às necessidades actuais, protegendo e servindo melhor as pessoas com quem trabalham. Além disso, 20% mencionaram a vantagem da aquisição contínua de competências, que melhora a eficácia do ensino e aumenta a literacia digital. Além disso, 20% referiram que esta formação promove a colaboração e a troca de ideias entre profissionais, o que conduz a melhores práticas educativas. De um modo geral, estes benefícios contribuem para um ambiente educativo mais relevante, eficaz e atualizado que corresponde às expectativas dos alunos modernos.

DE: A educação e a formação contínuas em tecnologias educativas oferecem vários benefícios fundamentais aos educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais na Alemanha. Estes incluem manter-se atualizado com os últimos avanços educativos, promover o intercâmbio intercultural e enriquecer o desenvolvimento profissional. Os educadores estão a reconhecer cada vez mais a importância da integração da tecnologia na educação de adultos para melhorar a qualidade do ensino e a aprendizagem ao longo da vida. Os métodos de ensino modernos e apoiados pela tecnologia podem aumentar a satisfação e o empenhamento dos alunos, conduzindo a melhores resultados de aprendizagem. Além disso, a proficiência em tecnologias educativas é crucial para conduzir eficazmente sessões de ensino à distância e híbridas. As ferramentas digitais também simplificam a gestão dos cursos e oferecem oportunidades para experiências de aprendizagem mais personalizadas. Em geral, a adoção da digitalização na educação permite que os educadores se adaptem à evolução das necessidades dos alunos e ofereçam oportunidades de aprendizagem mais flexíveis, eficientes e inovadoras.

PL: A formação contínua em tecnologias educativas permite aos educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais do meu país melhorar a eficácia do ensino, envolver os alunos através de métodos inovadores e adaptar-se à evolução das paisagens digitais, melhorando, em última análise, os resultados e a capacitação nas suas comunidades.

Q14. Quais são os principais desafios na oferta de educação e formação contínua em tecnologias educativas para educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais no seu país?

AU: Foram identificados vários desafios comuns pelos inquiridos. Destacaram o acesso limitado aos recursos de formação, as restrições de tempo para os educadores participarem nas sessões e a resistência à mudança entre alguns educadores que não estão familiarizados com as novas tecnologias. Também referiram desafios como a garantia de financiamento para programas de formação contínua, o acompanhamento dos rápidos avanços tecnológicos e as barreiras políticas e regulamentares que afectam a qualidade consistente da formação em todas as regiões. Os inquiridos mencionaram a necessidade de equilibrar a formação com outras responsabilidades profissionais, garantindo a relevância e o carácter prático da formação, questões técnicas e falta de apoio nos programas de formação, bem como a colaboração limitada entre os prestadores de formação e os educadores. Além disso, salientaram os elevados custos associados à formação contínua, a resistência dos educadores que preferem métodos tradicionais, a abordagem de diferentes níveis de literacia digital e as barreiras técnicas e limitações de recursos. Além disso, os inquiridos destacaram desafios como convencer os educadores do valor da formação contínua, a dificuldade em fornecer formação personalizada, ultrapassar a inércia institucional e garantir que os programas de formação estão actualizados e são relevantes para as necessidades de aplicação prática. De um modo geral, estes desafios ilustram o cenário complexo de barreiras que têm de ser ultrapassadas para fornecer efetivamente educação e formação contínuas em tecnologias educativas. Sublinham a necessidade de recursos acessíveis, políticas de apoio, apoio técnico e abordagens inovadoras para ultrapassar a resistência, garantir a inclusão e satisfazer as diversas necessidades dos educadores e assistentes sociais na adoção e integração de novas tecnologias educativas.

NL: Os principais desafios na oferta de educação e formação contínuas em tecnologias educativas incluem financiamento limitado e restrições orçamentais (30%), que podem restringir o acesso a programas de formação de elevada qualidade e a recursos tecnológicos. Existe frequentemente resistência à mudança por parte dos educadores que estão habituados a métodos de ensino tradicionais e podem hesitar em adotar novas tecnologias (20%). A variabilidade dos níveis de literacia digital entre os educadores exige abordagens de formação adaptadas, que podem exigir recursos intensivos (10%). Garantir que os programas de formação são relevantes e estão alinhados com as necessidades específicas dos educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais é também um desafio (20%). Além disso, há necessidade de apoio contínuo (10%) e de desenvolvimento profissional (10%) para acompanhar a rápida evolução do panorama tecnológico.

FR: O problema continua a ser o tempo que os educadores, professores e formadores têm para aprender sobre as novas tecnologias e o que se pode fazer com elas. A formação leva tempo, e este pode variar consoante o domínio inicial das novas tecnologias. Além disso, em França, as gerações mais velhas têm por vezes relutância em utilizar ferramentas digitais para

aprender. Alguns vêem este facto como um obstáculo adicional à atenção dos aprendentes, criando uma espécie de antagonismo em relação às novas tecnologias.

PT: Em Portugal, a oferta de formação contínua e de formação em tecnologias educativas para educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais enfrenta uma série de desafios. Existe uma grande desigualdade no acesso às infra-estruturas, o que, por sua vez, gera desigualdade no ensino. Além disso, existe alguma resistência por parte dos educadores e assistentes sociais mais velhos em adotar novos métodos pedagógicos. Outro grande desafio em Portugal é a insuficiência de financiamento e de apoio institucional, que pode muitas vezes limitar a construção de infra-estruturas, a aquisição de material tecnológico e a implementação de formação.

IE: A oferta de educação e formação contínua em tecnologias educativas para educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais enfrenta vários desafios principais. 30% dos inquiridos identificaram restrições de tempo e a necessidade de equilibrar a formação com as responsabilidades existentes. Outros 30% destacaram questões relacionadas com a acessibilidade, assegurando que os programas de formação se adaptam a diversos horários e circunstâncias, e que são relevantes e úteis. As limitações financeiras foram referidas por 3 participantes, que mencionaram a falta de financiamento e de oportunidades, especialmente nas zonas rurais. Além disso, 2 pessoas referiram a resistência à mudança e a preferência por métodos de ensino tradicionais, juntamente com preocupações sobre a capacidade de adaptação às novas tecnologias. Por último, 10% mencionaram a falta de infra-estruturas e de competências digitais, bem como uma "tecnofobia" geral ou desconforto com a tecnologia por parte de alguns educadores.

DE: Os principais desafios na oferta de educação e formação contínuas em tecnologias educativas para educadores de adultos, educadores comunitários e assistentes sociais na Alemanha giram em torno de restrições orçamentais, elevados níveis de stress em contextos profissionais que limitam o tempo para formação contínua e o equilíbrio entre as despesas e as receitas dos cursos. A integração da tecnologia nos cursos pode ser dispendiosa e é essencial obter materiais e ferramentas de acesso livre. Além disso, os recursos financeiros limitados dificultam frequentemente a implementação das TI e da digitalização nos cursos, sendo também necessário ter em conta as preocupações com a segurança dos dados. Os requisitos técnicos, a integração pedagógica das soluções tecnológicas e a insuficiência de competências informáticas dos educadores complicam ainda mais a situação. As restrições de tempo e as questões relacionadas com a escalabilidade, as limitações de capacidade, o acesso à Internet e a segurança dos dados também representam desafios significativos. Por último, a garantia de conformidade com os regulamentos de proteção de dados e a resolução de problemas de licenciamento e direitos de autor acrescentam complexidade ao processo.

PL: Os principais desafios incluem o acesso limitado a recursos e tecnologia, financiamento insuficiente para programas de formação, níveis variáveis de literacia digital entre os

educadores e a necessidade de apoio e actualizações contínuas para acompanhar a rápida evolução das tecnologias educativas.

B. Tipos de formação necessários para garantir que os educadores são competentes na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos

Q15. Que tipos de formação são necessários para garantir que os educadores são proficientes na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos?

AU: As respostas enfatizaram diversas necessidades de formação essenciais para os educadores. Três deles destacaram a formação abrangente em princípios de gamificação e workshops práticos para a conceção de aulas baseadas em jogos. Duas pessoas centraram-se no desenvolvimento profissional na seleção, integração e avaliação de jogos educativos, juntamente com a resolução de problemas técnicos. Outros dois inquiridos destacaram a criação de ambientes de aprendizagem inclusivos, a utilização da análise de dados e a integração da narração de histórias e da colaboração em conteúdos gamificados. Um deles referiu a adaptação de métodos de ensino tradicionais, a gestão da dinâmica da sala de aula e a utilização de tecnologias como a realidade virtual. De um modo geral, a resposta a estas necessidades de formação é crucial para os educadores implementarem eficazmente a gamificação envolvente e inclusiva e a aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos.

NL: Para assegurar que os educadores são proficientes na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, são necessários vários tipos de formação. Workshops abrangentes de desenvolvimento profissional que se concentram nos princípios e melhores práticas de gamificação e aprendizagem baseada em jogos são essenciais (30%). As sessões de formação prática que permitem aos educadores praticar a utilização de ferramentas e plataformas específicas num ambiente controlado podem ajudar a criar confiança e proficiência (20%). A formação deve também incluir estratégias para integrar a gamificação no currículo e alinhá-la com os objectivos educativos (10%). As oportunidades de aprendizagem contínua, tais como webinars (10%), cursos online (10%) e programas de certificação (10%) podem manter os educadores actualizados com os últimos avanços. Além disso, estudos de caso e exemplos de implementações bem-sucedidas podem fornecer informações práticas e inspiração (10%).

FR: Os educadores precisam de formação sobre a utilização do jogo. Em primeiro lugar, devem ser capazes de utilizar o jogo para depois explicarem a sua utilização aos alunos. Para o efeito, é útil uma formação digital. O apoio da equipa que cria o jogo é necessário porque os educadores não conseguem compreender como utilizar o jogo corretamente. Se estiverem sozinhos, não conseguirão progredir e poderão não ter conhecimentos suficientes para ajudar os alunos.

PT: Para garantir que os educadores são proficientes na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, seria muito benéfico ter à sua disposição os seguintes tipos de formação. Em primeiro lugar, devem começar por uma formação concetual, é importante fornecer contextualização e uma base sobre o conceito de

gamificação. Após a parte teórica, devem ter formação prática de competências técnicas, onde têm a oportunidade de aprender sobre o software e as ferramentas que podem utilizar. Além disso, as formações de desenvolvimento de conteúdos também seriam úteis e, finalmente, workshops para criar momentos de prática, para que os educadores possam ter a oportunidade de praticar num ambiente controlado.

IE: Para garantir que os educadores são competentes na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, são necessários vários tipos de formação. 30% dos inquiridos sublinharam a importância da formação prática, onde os educadores podem experimentar a gamificação como alunos e criar eles próprios ferramentas de gamificação simples. Outros 20% recomendaram uma formação que incluía técnicas de resolução de problemas para lidar com questões quando as ferramentas não funcionam como esperado. Adicionalmente, 20% destacaram a necessidade de cursos que promovam conceitos de gamificação enquanto demonstram estratégias de implementação eficazes. A literacia digital e as competências em TI foram mencionadas por 20% dos participantes, incluindo a formação em programação informática básica e a utilização de sistemas de gestão da aprendizagem como o Moodle. Além disso, 10% sugeriram formação que ajude os educadores a compreender os diversos estilos de aprendizagem e a adaptar os métodos de gamificação em conformidade. No geral, estes tipos de formação têm como objetivo desenvolver aptidões práticas, competências digitais e estratégias adaptativas para uma gamificação eficaz na educação de adultos.

DE: Os requisitos de formação para os educadores utilizarem eficazmente a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem a disseminação de conhecimentos, a familiaridade com ambientes de TI e a apresentação de soluções para potenciais problemas. Os educadores devem passar por experiências de formação imersivas para compreender a perspetiva do aluno, discutir abordagens alternativas e integrar sistematicamente as TI e o e-learning. A formação de base sobre os princípios e estratégias de gamificação, bem como sessões avançadas centradas no desenvolvimento e implementação de estratégias de gamificação eficazes, são essenciais. A formação técnica em ferramentas relevantes, combinada com conhecimentos pedagógicos, é crucial para os educadores incorporarem a gamificação com sucesso nos seus cursos. Para além disso, a formação em digitalização e a promoção de competências digitais são aspectos vitais a considerar.

PL: Os educadores precisam de formação em princípios de conceção de jogos, estratégias de ensino e ferramentas tecnológicas para implementar eficazmente a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos. Devem também aprender a alinhar estes métodos com os objectivos curriculares e a avaliar eficazmente os resultados da aprendizagem.

Q16. Como é que os educadores podem ser apoiados para adquirirem as aptidões e competências necessárias?

AU: O apoio aos educadores para adquirirem as aptidões e competências necessárias envolve abordagens adaptadas a partir de várias perspectivas. Três das respostas enfatizaram workshops, sessões de formação e cursos em linha centrados em diversas necessidades de aprendizagem e práticas informadas sobre o trauma. Duas pessoas destacaram programas de orientação, redes de apoio entre pares e parcerias com institutos de ensino. Outras duas pessoas centraram-se nas políticas que defendem a formação contínua e os mecanismos de feedback. Um dos inquiridos referiu a importância da sensibilidade cultural, da narração de histórias e de kits de ferramentas que abordem os desafios da sala de aula. Por último, as pessoas sublinharam as colaborações baseadas na comunidade e os programas de formação especializada. Em geral, estas estratégias têm como objetivo dotar os educadores das competências necessárias para apoiar eficazmente os jovens vulneráveis e melhorar as suas experiências educativas.

NL: Os educadores podem ser apoiados na aquisição das aptidões e competências necessárias através de vários meios:

- O acesso a programas e recursos de formação de elevada qualidade, incluindo apoio financeiro para a frequência de workshops e cursos, é crucial (20%).
- O estabelecimento de redes de tutoria (10%) e de apoio entre pares (20%) pode facilitar a partilha de conhecimentos e a aprendizagem em colaboração.
- Assegurar oportunidades de desenvolvimento profissional contínuo, como a formação regular em serviço e o acesso a plataformas de aprendizagem em linha, pode ajudar os educadores a manterem-se actualizados em relação às novas tecnologias e metodologias (20%).
- O apoio institucional das autoridades educativas e dos administradores é essencial para promover uma cultura de inovação e de melhoria contínua (10%).
- Proporcionar tempo e flexibilidade nos horários dos educadores para participarem em actividades de formação e desenvolvimento profissional pode melhorar a sua capacidade de adquirir e aplicar eficazmente novas competências (20%).

FR: Para ajudar os educadores a adquirirem as aptidões e competências necessárias, devemos dar-lhes uma formação adaptada às suas necessidades, com uma vertente pedagógica e uma vertente digital. Eles precisam de assistência para os ouvir e progredir. Há também um apoio financeiro que é essencial para financiar toda a formação. Por conseguinte, é necessária comunicação, explicação, mas também a liberdade de escolher estas ou outras ferramentas.

PT: Há várias medidas de apoio aos educadores. A básica seria a implementação de programas de formação gratuitos, acessíveis a todos os educadores. Fundamental para a implementação destes programas seria a aquisição de materiais tecnológicos que permitissem uma melhor adaptação aos instrumentos de trabalho. O apoio institucional também é fundamental em termos de alocação de recursos financeiros e de políticas que incentivem a modernização do sistema de ensino e a formação dos educadores. E, finalmente, a implementação de aulas práticas, com técnicos especializados.

IE: Os educadores podem ser apoiados para adquirirem as aptidões e competências necessárias através de vários meios. 30% dos inquiridos sublinharam a importância dos programas de formação e dos cursos de desenvolvimento profissional. Outros 20% salientaram o papel do apoio dos colegas e de melhores ofertas de formação. Além disso, 20% mencionaram o apoio da entidade patronal, como a concessão de tempo livre para formação ou a oferta de programas de desenvolvimento profissional. Além disso, 20% sugeriram cursos de desenvolvimento profissional sancionados pelo Estado para os educadores do sector público, juntamente com o acesso a recursos de aprendizagem em linha gratuitos. Estes recursos devem ser interessantes e acessíveis para os educadores utilizarem durante o seu tempo extracurricular. De um modo geral, uma combinação de formação formal, apoio dos pares, assistência do empregador e materiais de aprendizagem acessíveis pode efetivamente apoiar os educadores na aquisição das aptidões e competências necessárias.

DE: Os educadores podem ser apoiados na aquisição das aptidões e competências necessárias através de cursos conduzidos por criadores de jogos, reforçando as competências gerais de TI, a experiência prática com várias aplicações e jogos e um envolvimento prolongado com a metodologia, os tópicos e os conceitos dos jogos. A criação de comunidades, os cursos em linha, os recursos de aprendizagem e os workshops práticos são também recursos valiosos. Aprender com as experiências existentes, estar aberto a novas abordagens pedagógicas e fornecer explicações conceptuais e exemplos da vida real são estratégias eficazes. A formação direta sobre ferramentas digitais e a sua utilização, como a edição de vídeo ou as plataformas de aprendizagem, também é benéfica.

PL: Os educadores podem ser apoiados para adquirirem as aptidões e competências necessárias através de vários meios. 40% dos inquiridos salientaram a importância dos programas de formação e dos cursos de desenvolvimento profissional. Outros 20% destacaram o papel do apoio dos colegas e de melhores ofertas de formação. Além disso, 20% mencionaram o apoio da entidade patronal, como a concessão de tempo livre para formação ou a oferta de programas de desenvolvimento profissional. Além disso, 10% sugeriram cursos de desenvolvimento profissional sancionados pelo Estado para os educadores do sector público, juntamente com o acesso a recursos de aprendizagem em linha gratuitos. Estes recursos devem ser interessantes e acessíveis para os educadores utilizarem durante o seu tempo extracurricular.

C. Impacto da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na motivação e no envolvimento dos alunos adultos

Q17. Que impacto pensa que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos têm na motivação e envolvimento dos formandos adultos?

AU: A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos têm um impacto significativo na motivação e no envolvimento dos aprendentes adultos, de acordo com as perspectivas apresentadas. Algumas das respostas destacaram a forma como a gamificação torna a aprendizagem agradável e menos intimidante, aumentando a participação ativa e reduzindo a ansiedade. Outras salientaram o papel do feedback imediato, das recompensas e da motivação intrínseca na melhoria das experiências de aprendizagem dos adultos. Duas pessoas centraram-se na promoção da colaboração, do pensamento crítico e das competências de resolução de problemas através de actividades interactivas baseadas em jogos. Um dos inquiridos referiu os benefícios da autonomia, a redução das taxas de abandono escolar e o aumento da relevância dos conteúdos gamificados para os formandos adultos. Por fim, uma pessoa sublinhou a importância de atingir marcos de aprendizagem, reduzir a ansiedade do insucesso e melhorar as taxas de retenção. De um modo geral, a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos aumentam efetivamente a motivação, o envolvimento e os resultados da aprendizagem entre os formandos adultos.

NL: De acordo com os inquiridos, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos têm um impacto significativo na motivação e no empenho dos aprendentes adultos. Estes métodos são vistos como altamente eficazes para aumentar a motivação dos alunos, tornando as actividades educativas mais interactivas (20%), agradáveis (10%) e relevantes para os interesses e necessidades dos alunos (10%). Proporcionam feedback e recompensas imediatas, o que pode aumentar a confiança e a satisfação dos alunos (30%). Além disso, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos promovem um sentido de competição e colaboração entre os alunos, aumentando o seu envolvimento e empenho no processo de aprendizagem (10%). Estes métodos são particularmente eficazes para chegar a grupos difíceis de alcançar e marginalizados, proporcionando um ambiente de aprendizagem inclusivo e de apoio que atende a diversos estilos e preferências de aprendizagem (20%).

FR: Aprender através de jogos aumenta a motivação e o envolvimento dos aprendentes adultos porque os desafia, podem ganhar recompensas como crachás (ou níveis). Podem comparar com os outros aprendentes o que ganharam ou o nível que têm. É como uma pequena competição que revela o lado competitivo de cada um. O envolvimento também aumenta porque os alunos estão a aprender ativamente e podem progredir com calma, em silêncio e, por vezes, sozinhos. Podem sentir menos pressão para aprender mais devagar do que os outros e levar o seu tempo.

PT: A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos estimulam a motivação dos aprendentes adultos na medida em que existe um sistema de dedicação e recompensa, o que

significa que ao despende tempo e esforço e ao ultrapassar os desafios presentes nos jogos, o aprendiz gera um sentimento de auto-realização e conseqüente recompensa. Quando sentem que superaram um desafio, este poder de realização transforma-se gradualmente em motivação. Em relação ao envolvimento, a gamificação transformou um modelo de ensino tradicional mais individual e reservado num método pedagógico dinâmico e interativo que estimula a comunicação entre os participantes. Ao estimular a dinâmica social, gera-se também um sentimento de motivação, devido ao desejo de interagir com os outros, uma vez que somos seres sociais, precisamos desta comunicação e adquiri-la em conjunto com o ensino é muito benéfico. Outro ponto forte da gamificação que gera motivação é o facto de este tipo de ensino ser mais personalizado. A complexidade dos jogos é adaptada a cada aluno e, este pode escolher o ritmo a que quer aprender, o que gera um sentimento de autonomia e o impele a empenhar-se, pois quando o conteúdo e a forma de ensinar não são adaptados e são demasiado genéricos, alguns alunos acabam por se sentir frustrados por não conseguirem aprender ao mesmo ritmo e com a mesma facilidade do ensino geral e regular. Finalmente, é de notar que a motivação também é reforçada pelos vários estilos de aprendizagem disponíveis para os formandos através da gamificação. Cabe a cada educador analisar a turma e perceber em que estilo deve basear o seu jogo: auditivo, visual ou cinestésico.

IE: De acordo com as respostas, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos são consideradas como tendo um impacto significativo na motivação e no envolvimento dos aprendentes adultos. 30% dos participantes destacaram uma maior interação e envolvimento devido à introdução de novas tecnologias. Outros 30% sublinharam o potencial para um grande impacto, particularmente no sentido de tornar a aprendizagem mais agradável e acessível. Além disso, 20% observaram que o impacto depende das preferências e interesses individuais, sugerindo que os alunos que têm uma tendência natural para abordagens gamificadas podem beneficiar mais. Além disso, 20% mencionaram o potencial da gamificação para aumentar a motivação intrínseca e o sentido de realização, tornando a aprendizagem divertida e encorajando a participação ativa. De um modo geral, estas respostas indicam uma crença generalizada na influência positiva da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na motivação e no envolvimento dos alunos adultos, ultrapassando potencialmente os modelos de aprendizagem tradicionais em termos de eficácia.

DE: As respostas sugerem que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos têm um impacto significativo na motivação e no envolvimento dos aprendentes adultos. Proporcionam feedback imediato, sucesso visível e oferecem uma alternativa aos materiais de aprendizagem tradicionais. Os alunos demonstram uma maior motivação e empenhamento, particularmente nas componentes de cursos e seminários baseadas em jogos. Estas abordagens não só aumentam a motivação e o empenhamento, como também promovem as capacidades de pensamento crítico e de resolução de problemas.

PL: De acordo com 70% dos educadores, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos aumentam significativamente a motivação e o envolvimento dos alunos adultos. Estes relatam uma maior participação e entusiasmo nas actividades educativas. Além disso, 60% dos educadores notam uma melhor retenção da informação e níveis mais elevados de interatividade no processo de aprendizagem.

Q18. Quais são alguns dos potenciais inconvenientes ou limitações da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos?

AU: A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos apresentam vários inconvenientes e limitações potenciais, tal como destacado pelas respostas fornecidas. Algumas das preocupações giram em torno da perceção dos conteúdos gamificados como infantis, de problemas técnicos com o acesso à Internet e da resistência dos educadores tradicionais. Outros salientaram os desafios de alinhar os jogos com os objectivos educativos, a adaptação a diversos estilos de aprendizagem e os elevados custos iniciais. Outras duas pessoas referiram dificuldades técnicas para os alunos, preocupações com a segurança dos dados e a integração com os métodos de ensino tradicionais. Cerca de 10-15% referiram potenciais frustrações com jogos complexos e dificuldades na avaliação da eficácia e na medição dos resultados. Por último, sublinharam a importância de manter o valor educativo no meio dos aspectos lúdicos da aprendizagem gamificada. Estas considerações são essenciais para enfrentar eficazmente os desafios e maximizar os benefícios da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos em contextos de educação de adultos.

NL: Embora a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos ofereçam numerosos benefícios, há também potenciais inconvenientes e limitações a considerar. Uma preocupação é o risco de dependência excessiva de motivadores extrínsecos, tais como recompensas e pontos, que podem minar a motivação intrínseca e o envolvimento a longo prazo (20%). Existe também a possibilidade de se jogar contra o sistema ou de se concentrar mais em ganhar do que em aprender, o que pode diminuir o valor educativo destes métodos (30%). Além disso, nem todos os alunos podem responder positivamente à gamificação, uma vez que as preferências individuais e os estilos de aprendizagem variam (10%). Garantir que os métodos de gamificação estão alinhados com os objectivos e resultados de aprendizagem pode ser um desafio (10%), e existe o risco de uma implementação superficial ou ineficaz se não for cuidadosamente planeada e executada (10%). Além disso, o acesso à tecnologia e aos recursos digitais pode ser limitado para alguns alunos, aumentando potencialmente as desigualdades existentes na educação (20%).

FR: Uma limitação da gamificação é a sua utilização excessiva. Os alunos podem sentir-se menos envolvidos, interessados, porque estão aborrecidos. O jogo também pode ter um controlo sobre a aprendizagem, perdendo o interesse inicial. Se não for em grupo, diminui a dinâmica do grupo, da aprendizagem em grupo e, por conseguinte, a dimensão social. No caso dos jogos em linha, algumas pessoas podem ter dificuldade em utilizar as ferramentas digitais ou não estar receptivas ao apoio. Algumas pessoas gostam de aprender através da interação com outras pessoas, com o educador.

PT: Em primeiro lugar, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos requerem infra-estruturas e materiais tecnológicos para serem viáveis, o que limita a sua aplicação, gerando desigualdades na aprendizagem, uma vez que os formandos, escolas ou instituições com mais recursos beneficiarão deste método pedagógico. O desenvolvimento do jogo em si requer

formandos com bons conhecimentos tecnológicos na criação de jogos e, conseqüentemente, formação para que possam adquirir as competências necessárias à aquisição e aplicação dos jogos. Dois inconvenientes referidos foram o risco de a gamificação dos conteúdos a lecionar não ser bem produzida e contribuir para uma abordagem superficial da matéria e para uma aprendizagem desigual por diferentes níveis de competências tecnológicas dentro da mesma turma. Além disso, foi mencionada a excessiva competitividade gerada pelos jogos entre os formandos, que pode tornar-se um inconveniente se não for uma competição saudável e gerar tensão entre os formandos.

IE: Os participantes identificaram várias desvantagens ou limitações potenciais da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos. 30% manifestaram preocupação com os desafios tecnológicos, incluindo dificuldades para os indivíduos com competências digitais mais baixas e problemas tecnológicos, tais como falhas no sítio ou falta de actualizações. Outros 30% sublinharam a possibilidade de as abordagens gamificadas não se adequarem a todos os alunos, especialmente se o tema ou o nível não forem adequados. Além disso, 20% mencionaram o risco de infra-estruturas, recursos ou equipamentos limitados impedirem uma implementação eficaz. Foram também manifestadas preocupações quanto à possibilidade de os conteúdos gamificados serem considerados demasiado infantis ou pouco cativantes, o que poderia comprometer a motivação dos alunos. Além disso, 10% assinalaram o risco de uma abordagem única e a importância de garantir que as estratégias de gamificação sejam adequadamente adaptadas para satisfazer as diversas necessidades dos alunos. No geral, estas respostas sublinham a importância de abordar os desafios tecnológicos, instrucionais e relacionados com o envolvimento para maximizar a eficácia da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos.

DE: As potenciais desvantagens incluem a percepção de que o assunto não é levado a sério devido à sua natureza lúdica, os alunos podem passar ao lado do conteúdo sem se envolverem profundamente e alguns adultos podem sentir-se hesitantes em abrir-se num ambiente de jogo. Além disso, surgem desafios no desenvolvimento e implementação de programas de aprendizagem gamificados eficazes devido aos requisitos de recursos e tempo, conhecimentos técnicos e potenciais problemas de integração com os métodos de ensino tradicionais. É crucial garantir o alinhamento com os objectivos de aprendizagem e alguns alunos podem não aceitar totalmente os seus papéis em cenários gamificados, exigindo um maior apoio. Existe também a preocupação de que a gamificação possa parecer artificial e não corresponder às necessidades dos participantes. Além disso, a necessidade de uma integração completa e os elevados custos associados a algumas plataformas de jogos são considerados limitações. Por último, garantir que os elementos de gamificação se alinham estreitamente com o conteúdo e fornecem níveis adequados de desafio pode ser um desafio, mas é necessário para uma implementação eficaz.

PL: Cerca de 40% dos educadores reconhecem que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos podem apresentar potenciais inconvenientes ou limitações na educação de adultos.

Estas incluem preocupações sobre o excesso de confiança na tecnologia, distrações dos objectivos de aprendizagem e desafios na concepção de jogos eficazes que atendam a diversos estilos de aprendizagem. Além disso, cerca de 30% expressam reservas sobre o tempo e os recursos necessários para a implementação, bem como sobre o potencial da gamificação para ofuscar o pensamento crítico e a aprendizagem profunda.

D. O papel da tecnologia na promoção da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos

Q19. Que papel considera que a tecnologia desempenha na promoção da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos?

AU: A tecnologia desempenha um papel crucial no avanço da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, de acordo com as perspectivas fornecidas. Três respostas destacaram a forma como a tecnologia aumenta o envolvimento através de experiências interactivas e imersivas, personalização de conteúdos e acessibilidade. Duas pessoas salientaram o papel das plataformas digitais, da análise de dados e das ferramentas de controlo na personalização da aprendizagem e na monitorização do progresso. Outros dois inquiridos centraram-se nos benefícios da realidade virtual, da realidade aumentada e das aplicações móveis na integração da gamificação nas vidas e rotinas diárias dos adultos. Uma pessoa referiu a importância da inteligência artificial, das plataformas de redes sociais e das medidas de cibersegurança para melhorar os percursos de aprendizagem personalizados, os incentivos sociais e a segurança dos dados. Por último, uma pessoa sublinhou o papel do feedback e da avaliação em tempo real para melhorar os resultados da aprendizagem e a motivação dos alunos adultos. Em geral, a tecnologia serve como um poderoso facilitador para experiências de gamificação e de aprendizagem baseadas em jogos eficazes e envolventes em contextos de educação de adultos.

NL: A maioria dos inquiridos reconhece que a tecnologia desempenha um papel crucial na promoção da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos. A tecnologia fornece a infraestrutura e as plataformas necessárias para implementar estes métodos de forma eficaz, permitindo aos educadores criar experiências de aprendizagem imersivas e interactivas. As ferramentas e plataformas digitais facilitam o desenvolvimento de conteúdos de aprendizagem gamificados e permitem que os alunos acessem recursos educativos em qualquer altura e em qualquer lugar. A tecnologia também permite o feedback e a avaliação em tempo real, o que melhora a experiência de aprendizagem e permite uma instrução personalizada. Além disso, a tecnologia permite a colaboração e a interação social entre os alunos, promovendo um sentido de comunidade e de envolvimento no processo de aprendizagem.

FR: A promoção da gamificação é mais fácil com as redes sociais. A informação é difundida de forma rápida e massiva. A evolução da diversidade dos suportes digitais cria outra dinâmica, permitindo a escolha.

PT: A tecnologia desempenha um papel fundamental no desenvolvimento de jogos para a educação de adultos. Hoje em dia, existem vários pacotes de software para o desenvolvimento de jogos interactivos que são utilizados como um método de ensino muito eficaz. Para além dos softwares, existem plataformas menos complexas e intuitivas para a criação de jogos didácticos. A tecnologia é uma esfera que está na base de várias frentes do

ensino. Ajuda a partilhar conhecimentos, demonstra o progresso no decurso da aprendizagem e ajuda os educadores a planear, criar, avaliar e gerir esta partilha de conhecimentos. Para além disso, a tecnologia oferece a possibilidade de transmitir conhecimentos personalizados de uma forma mais dinâmica e atractiva, resultando numa maior adesão e motivação por parte dos formandos. Dentro das possibilidades existentes, a tecnologia oferece múltiplas formas de gamificação. A versatilidade das ferramentas tecnológicas proporciona um manancial de recursos que, aliados à criatividade, podem gerar jogos muito interessantes. Por fim, devemos salientar que a promoção da gamificação e dos jogos para a educação de adultos é facilitada pelo facto de os avanços tecnológicos favorecerem a ligação virtual entre os educadores e o público-alvo, tornando a divulgação rápida, em grande escala e eficiente, comparativamente aos métodos tradicionais de promoção.

IE: Os participantes reconheceram o papel significativo da tecnologia na promoção da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos. 30% destacaram a relação simbiótica entre a tecnologia e estas estratégias educativas, sublinhando que andam de mãos dadas. Outros 30% sugeriram que as plataformas digitais e as aplicações são susceptíveis de servir como meios principais para desenvolver e fornecer conteúdos gamificados. No entanto, 20% manifestaram preocupações quanto à potencial exclusão de indivíduos com competências digitais limitadas, se a promoção for efectuada exclusivamente com recurso à tecnologia digital. Além disso, 10% sublinharam o papel crucial da tecnologia no fornecimento das infra-estruturas, ferramentas e plataformas necessárias para criar experiências de aprendizagem envolventes e interactivas. No geral, os inquiridos consideram que a tecnologia desempenha um papel importante e crescente na facilitação da implementação e acessibilidade da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos.

DE: A tecnologia desempenha um papel crucial na promoção da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos. Os avanços tecnológicos permitem a integração direta nos jogos, mas os utilizadores também precisam de ter acesso a tecnologias de qualidade para participarem eficazmente nestes jogos. As plataformas de e-learning e os sistemas de gestão da aprendizagem são fundamentais, oferecendo funcionalidades para a gestão de conteúdos, a comunicação entre educadores e alunos e a avaliação do progresso. O desenvolvimento de plataformas digitais especificamente concebidas para a aprendizagem gamificada é possibilitado pela tecnologia, com os dispositivos móveis a ganharem uma importância crescente. A tecnologia apoia a aprendizagem baseada em jogos, embora nem sempre seja obrigatória. Prevê-se que a sua importância aumente no futuro, oferecendo novas oportunidades de ensino através de dispositivos móveis e computadores pessoais (PC).

PL: A tecnologia desempenha um papel fundamental na promoção da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos. 80% dos educadores reconhecem a tecnologia como um facilitador, permitindo a criação de experiências de aprendizagem

interactivas e imersivas. Cerca de 70% salientam o seu papel na disponibilização de acesso a uma vasta gama de jogos e plataformas educativas, que satisfazem as diversas preferências dos alunos. Além disso, 60% destacam a capacidade da tecnologia de fornecer feedback em tempo real e aprendizagem personalizada, aumentando o envolvimento e a eficácia.

Nota: As percentagens superiores a 100% devem-se ao facto de haver sobreposição entre algumas respostas, com alguns inquiridos a darem várias respostas a esta pergunta.

Q20. Quais são algumas das principais inovações tecnológicas que são susceptíveis de ter impacto na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos?

AU: As inovações tecnológicas estão preparadas para ter um impacto significativo na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, de acordo com as perspectivas fornecidas. As respostas destacaram o potencial da realidade aumentada (AR), da realidade virtual (VR) e da inteligência artificial (IA) na criação de experiências de aprendizagem imersivas, personalizadas e interactivas para adultos. Sublinharam também o papel da tecnologia blockchain, da Internet das Coisas (IoT) e da análise de grandes volumes de dados no reforço da segurança, no desenvolvimento de competências práticas e na compreensão do comportamento dos alunos. Os inquiridos centraram-se nos benefícios da tecnologia móvel, das plataformas de aprendizagem adaptativa e da integração das redes sociais na promoção da flexibilidade, do envolvimento e da construção de comunidades entre os alunos adultos. Referiram os benefícios da escalabilidade e da acessibilidade da computação em nuvem e a importância das medidas de cibersegurança para garantir a proteção dos dados e a confiança. Por último, sublinharam o potencial dos chatbots de IA para apoio e orientação em tempo real em contextos de aprendizagem gamificados. Estes avanços tecnológicos são promissores para melhorar a eficácia, o envolvimento e a inclusão da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos.

NL: Algumas das principais inovações tecnológicas susceptíveis de ter impacto na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem a inteligência artificial (IA), a realidade virtual (RV) e a realidade aumentada (RA). Os sistemas de aprendizagem adaptativa alimentados por IA podem personalizar as experiências de aprendizagem com base nas preferências e no desempenho individual do aluno, otimizando o envolvimento e os resultados (40%). As tecnologias de RV e RA oferecem ambientes imersivos e interactivos que aumentam o realismo e a eficácia das experiências de aprendizagem gamificadas (20%). As tecnologias e aplicações móveis proporcionam flexibilidade e acessibilidade, permitindo que os alunos se envolvam com conteúdos gamificados nos seus próprios dispositivos (20%). Além disso, a integração da análise de dados e da análise da aprendizagem permite aos educadores acompanhar o progresso dos alunos e otimizar as estratégias de ensino para obter melhores resultados de aprendizagem (10%). A tecnologia Blockchain também pode desempenhar um papel na verificação e acreditação de realizações em ambientes de aprendizagem gamificados, aumentando a credibilidade e o reconhecimento (10%).

FR: O tablet/smartphone é ótimo na gamificação porque é sensível ao toque, pelo que há mais interações com a interface/plataforma do que apenas com um ecrã. Além disso, é pequeno, pelo que é fácil de transportar para todo o lado e jogar-aprender durante o tempo livre. A IA também pode aumentar a eficiência da aprendizagem com uma assistência constante que pode responder a qualquer altura ou talvez alterar o nível do jogo para se adaptar ao aluno.

PT: Todos os participantes consideraram que as plataformas mais susceptíveis de ter um impacto na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos são as plataformas de e-learning, como os MOOCs e as aplicações de ensino, devido à sua fácil acessibilidade através dos telemóveis. Foi também referido o grande impacto que a Inteligência Artificial pode ter na gamificação, bem como a Realidade Virtual e o Big Data.

IE: Espera-se que várias inovações tecnológicas importantes tenham impacto na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos, tal como indicado pelos participantes. 30% destacaram o potencial das tecnologias de realidade virtual e aumentada (RV/RA) para melhorar as experiências de aprendizagem imersivas. Outros 20% mencionaram especificamente a posse generalizada de dispositivos digitais ligados à Internet, o que alarga o acesso a conteúdos gamificados. Além disso, 20% identificaram a inteligência artificial (IA) como tendo o potencial de enriquecer a gamificação através de experiências de aprendizagem personalizadas e de feedback adaptativo. No entanto, 30% manifestaram incerteza ou não especificaram determinadas inovações tecnológicas. De um modo geral, a RV/RA, a IA e a presença omnipresente de dispositivos digitais são vistos como os principais factores que moldam o futuro panorama da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos.

DE: Várias inovações tecnológicas estão preparadas para ter impacto na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos. Estas incluem a inteligência artificial (IA), a realidade virtual (RV), a realidade aumentada (RA), as tarefas interactivas, os questionários, os vídeos, os podcasts, as plataformas de questionários em linha e a comunicação baseada na Internet. O recurso a estas tecnologias facilita a exploração, a competição, várias interações de aprendizagem e a integração de elementos de jogo como sistemas de pontos, tabelas de classificação, níveis, regras, distintivos, troféus e missões.

PL: Realidade Virtual (RV): Cerca de 40% dos educadores prevêem que a tecnologia de RV revolucionará as experiências de aprendizagem imersiva, permitindo que os adultos interajam com ambientes virtuais e simulações. Realidade Aumentada (RA): Cerca de 20% dos educadores prevêem que a RA reforce a aprendizagem gamificada ao sobrepor conteúdos digitais ao mundo físico, criando experiências interactivas e envolventes. Plataformas de aprendizagem gamificada: Cerca de 60% dos educadores prevêem avanços nas plataformas de aprendizagem gamificada, oferecendo análises mais sofisticadas, opções de personalização e características sociais para melhorar o envolvimento e a colaboração dos alunos. Aprendizagem móvel: Cerca de 50% dos educadores esperam que os dispositivos móveis continuem a desempenhar um papel significativo na aprendizagem gamificada, proporcionando acesso em movimento a jogos e recursos educativos.

Nota: As percentagens superiores a 100% devem-se ao facto de haver sobreposição entre algumas respostas, com alguns inquiridos a darem várias respostas a esta pergunta.



Co-funded by
the European Union



IV. Estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar

A. Síntese das respostas sobre o potencial das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar

Q21. Na sua opinião, qual é o potencial das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar?

AU: As estratégias de aprendizagem baseadas em jogos têm um potencial significativo para alcançar e envolver jovens adultos institucionalizados difíceis de alcançar e aqueles que se encontram em cuidados alternativos, tal como destacado pelas perspectivas fornecidas. As respostas enfatizaram a natureza interactiva e envolvente das abordagens baseadas em jogos, que podem colmatar as lacunas educativas e motivar os indivíduos que podem ter dificuldades com os métodos tradicionais. Sublinharam a capacidade da aprendizagem baseada em jogos para proporcionar um ambiente de aprendizagem seguro e flexível, adaptado a diversos estilos de aprendizagem e antecedentes. Também se centraram no potencial das estratégias baseadas em jogos para promover a independência, as capacidades de tomada de decisões e a resiliência através de cenários simulados e de feedback imediato. Os inquiridos salientaram o papel dos ambientes virtuais na promoção de um sentido de comunidade e de apoio interpares entre os jovens adultos em cuidados alternativos, aumentando o seu empenho e motivação. Por último, os inquiridos sublinharam a importância da formação de competências práticas e da acessibilidade das plataformas tecnológicas para alcançar e apoiar os jovens adultos onde quer que estejam. Em geral, a aprendizagem baseada em jogos surge como uma ferramenta promissora para capacitar e educar os jovens adultos em circunstâncias difíceis, oferecendo-lhes oportunidades de crescimento pessoal e sucesso académico.

NL: Todos os inquiridos vêem um potencial significativo nas estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar. Estes métodos oferecem uma abordagem envolvente e interactiva da aprendizagem que pode ultrapassar barreiras como o desinteresse e a falta de motivação (60%). Ao proporcionar um ambiente de aprendizagem solidário e inclusivo, a aprendizagem baseada em jogos pode ajudar a criar confiança e relações com alunos que possam ter tido experiências negativas com a educação tradicional (20%). Estas estratégias podem também responder a diversas necessidades e preferências de aprendizagem, tornando a aprendizagem mais acessível e relevante para cada aluno (10%). Além disso, a aprendizagem baseada em jogos pode capacitar os alunos, permitindo-lhes progredir ao seu próprio ritmo e fornecendo feedback e recompensas imediatas, o que pode aumentar a auto-confiança e a motivação (10%).

FR: Os jovens adultos que tiveram um início de vida difícil, ou que ainda se encontram em instituições especializadas, necessitam de um apoio específico. Podem não ter podido frequentar a escola por várias razões, ou podem ter abandonado o sistema de ensino regular. Por isso, é importante não os desiludir e permitir-lhes continuar a aprender de uma nova forma que lhes seja mais adequada. A gamificação pode tornar isto possível, uma vez que dá a impressão de estar a aprender sem estar realmente a aprender. Jogar jogos permite reter mais informação sem ter a impressão de que se está a trabalhar. Desta forma, os jovens adultos podem continuar a acumular competências e conhecimentos graças a métodos de jogo variados e mais adequados.

PT: O potencial das estratégias baseadas em jogos para alcançar jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos é bastante elevado, mas as barreiras não podem ser subestimadas. Na opinião dos participantes, o principal fator que confere à gamificação e às estratégias baseadas em jogos o seu potencial é a sua atratividade, a sua capacidade de apresentar conteúdos de uma forma mais dinâmica e interactiva, diferente das formas tradicionais a que provavelmente estão habituados. Para além disso, a personalização do próprio conteúdo, a adaptação feita pelos formandos para ir ao encontro das dificuldades e necessidades dos formandos, é muito importante, uma vez que uma educação generalista e transversal para os jovens no sistema de ensino regular não consegue acompanhar as idiossincrasias deste público-alvo específico. A adaptação dos conteúdos torna-a mais democrática e sugere que cada formando deve seguir o seu próprio ritmo durante o processo de aprendizagem. A estimulação das competências sociais geradas pela comunicação através de jogos também foi mencionada. Se o formador controlar a dinâmica social e produzir uma competição saudável entre os formandos, isso pode ser um bom fator de motivação. Dependendo do conteúdo dos jogos, estes podem levar a um sentimento de pertença, inclusão e apoio, o que é muito importante no caso dos jovens institucionalizados. Por último, os participantes acreditam que os jogos devem ser emocionalmente favoráveis, uma vez que devem ser um método pedagógico que proporcione uma sensação de tranquilidade e diversão, uma vez que são interactivos e didácticos e não demasiado formais. É importante compreender que muitas vezes os jovens que estão institucionalizados e/ou em cuidados alternativos têm uma vida complexa, com um contexto familiar complexo, pelo que o ensino deve funcionar como um "escape" a esta realidade e trazer uma aquisição de conhecimentos leve e agradável.

IE: Os participantes expressaram opiniões variadas sobre o potencial das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar. 20% mostraram-se cautelosos, reconhecendo potenciais dificuldades, mas reconhecendo as vantagens de acessibilidade e envolvimento oferecidas pelos jogos digitais. Outros 20% salientaram o elevado potencial para chegar a estes jovens adultos, especialmente tendo em conta a sua utilização frequente de dispositivos digitais. Além disso, 20% manifestaram otimismo quanto ao impacto transformador da aprendizagem baseada em jogos, sugerindo que esta poderia mudar

completamente as experiências educativas destes jovens adultos. Além disso, 20% observaram o potencial positivo da gamificação para incentivar os alunos a procurarem oportunidades de aprendizagem através de meios envolventes. No entanto, 20% também sublinharam a necessidade de estratégias de envolvimento eficazes para garantir o sucesso. De um modo geral, os inquiridos reconheceram o potencial significativo da aprendizagem baseada em jogos para alcançar e envolver jovens adultos difíceis de alcançar, particularmente quando se utilizam plataformas digitais e meios interactivos.

DE: As estratégias de aprendizagem baseadas em jogos têm um potencial significativo para chegar aos jovens adultos institucionalizados ou aos que se encontram em contextos de cuidados alternativos. Estas abordagens podem aumentar o envolvimento, particularmente para indivíduos que podem ter dificuldades com os métodos de aprendizagem tradicionais. Ao proporcionar experiências de aprendizagem interactivas e experimentais adaptadas às suas necessidades e interesses, as estratégias baseadas em jogos oferecem oportunidades para o desenvolvimento de competências, interação social e pensamento crítico. Criam um ambiente de aprendizagem propício, fomentando relações positivas e incentivando a exploração de uma forma divertida e cativante.

PL: As estratégias de aprendizagem baseadas em jogos têm um potencial significativo para chegar a jovens adultos institucionalizados difíceis de alcançar e aos que se encontram em contextos de cuidados alternativos. Ao aproveitar a motivação intrínseca e o envolvimento inerente aos jogos, estas estratégias podem ultrapassar barreiras como a falta de interesse, as lacunas educativas e o isolamento social comumente experimentado por este grupo demográfico. Os jogos proporcionam um ambiente seguro e imersivo para a aprendizagem, permitindo que os jovens adultos explorem novos conceitos, desenvolvam competências e ganhem confiança ao seu próprio ritmo. Além disso, a aprendizagem baseada em jogos pode promover a interação social, a colaboração e o bem-estar emocional, respondendo às necessidades holísticas dos jovens adultos em contextos de cuidados alternativos. Através de intervenções baseadas em jogos direcionadas e adaptadas, os educadores e os prestadores de cuidados podem capacitar estes indivíduos com conhecimentos essenciais, competências e oportunidades de crescimento pessoal, melhorando, em última análise, os seus resultados educativos e perspectivas de vida.

[Q22. Quais são alguns dos potenciais desafios na utilização de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para alcançar jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar?](#)

AU: A utilização de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados difíceis de alcançar e aos que se encontram em cuidados alternativos apresenta vários desafios, tal como destacado pelas perspectivas fornecidas. Parte das respostas identificou desafios relacionados com as infra-estruturas, como o acesso

limitado à tecnologia, a falta de fiabilidade da Internet e as restrições de financiamento para as actualizações necessárias. Outras referiram a resistência do pessoal, dos prestadores de cuidados ou dos próprios participantes, decorrente do ceticismo quanto ao valor educativo dos jogos ou de preocupações com a privacidade e a segurança dos dados. Salientaram também a necessidade de sensibilidade cultural no conteúdo dos jogos e a adaptação das estratégias às diversas necessidades e capacidades de aprendizagem. Alguns dos inquiridos centraram-se na manutenção do empenho e da motivação ao longo do tempo, na superação de barreiras logísticas e na demonstração do impacto da aprendizagem baseada em jogos nos resultados educativos. Por último, sublinharam as complexidades das políticas e regulamentos institucionais que podem dificultar a implementação e a eficácia das abordagens baseadas em jogos. A resolução destes desafios será crucial para o sucesso da aprendizagem baseada em jogos para apoiar as necessidades educativas e de desenvolvimento dos jovens adultos em circunstâncias difíceis.

NL: Embora as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos sejam promissoras para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar, há potenciais desafios a considerar. O acesso limitado à tecnologia e aos recursos digitais pode ser uma barreira para alguns alunos, particularmente aqueles em ambientes institucionalizados onde os recursos podem ser escassos (30%). Garantir a equidade e a inclusão no acesso a experiências de aprendizagem gamificadas é crucial para evitar o aumento das disparidades existentes (20%). Adaptar o conteúdo de aprendizagem baseado em jogos para satisfazer as necessidades e interesses específicos de diversas populações de alunos pode ser um desafio e pode exigir esforços de personalização e localização (20%). Além disso, para implementar com êxito estas estratégias, pode ser necessário lidar com a potencial resistência à tecnologia ou aos jogos por parte dos educadores, prestadores de cuidados ou autoridades institucionais (10%). Finalmente, manter o envolvimento a longo prazo e a retenção dos ganhos de aprendizagem nestas populações pode exigir apoio e reforço contínuos para além da implementação inicial de programas de aprendizagem baseados em jogos (20%).

FR: Cada jovem adulto institucionalizado ou em cuidados alternativos tem a sua história e a sua lógica, pelo que é um desafio adaptarmo-nos a eles. No entanto, adaptar-se a eles também pode ser um desafio para os educadores, porque nem sempre é possível compreender o que estas pessoas passaram/estão a passar se não o tivermos vivido nós próprios. Por isso, é vital continuar a ouvir e não apressar ou forçar as pessoas.

PT: Para além dos desafios enunciados na resposta à Q18, há que ter em conta as especificidades deste grupo-alvo. Os jovens adultos institucionalizados e/ou em acolhimento alternativo têm, geralmente, um contexto familiar complexo e de risco. É fundamental compreender que lidar com estes jovens/adultos apresenta desafios a vários níveis. A desmotivação, o isolamento social e o comportamento inadequado na sala de aula podem ter origem em traumas emocionais sofridos.

IE: Os participantes identificaram vários desafios potenciais na utilização de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar. 20% destacaram os desafios logísticos, tais como a obtenção dos recursos, dispositivos e equipamentos necessários para implementar eficazmente a aprendizagem baseada em jogos. Outros 20% sublinharam a importância de ter em conta as questões de acessibilidade, uma vez que nem todos os indivíduos podem ter acesso à tecnologia necessária ou podem enfrentar barreiras no acesso aos jogos. Além disso, 20% salientaram a necessidade de convencer as partes interessadas sobre a eficácia e a adequação da aprendizagem baseada em jogos, indicando uma potencial resistência ou falta de compreensão. Além disso, 20% referiram preocupações sobre a perceção da gamificação como demasiado "divertida" ou condescendente, potencialmente minando a seriedade do conteúdo educativo ou os problemas enfrentados pelos jovens adultos em cuidados alternativos. De um modo geral, estas respostas sublinham a importância de abordar os desafios logísticos, de acessibilidade, de envolvimento das partes interessadas e relacionados com a perceção para garantir a implementação bem sucedida de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos difíceis de alcançar.

DE: Podem surgir vários desafios aquando da utilização de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para jovens adultos institucionalizados ou em cuidados alternativos. Estes incluem o acesso limitado à tecnologia nas instituições de cuidados, preocupações com a privacidade durante as actividades de aprendizagem e preconceitos existentes contra a eficácia da aprendizagem orientada para a diversão. A resistência dos educadores às abordagens baseadas em jogos e as potenciais restrições de recursos nas instituições de cuidados podem impedir ainda mais a implementação. Para ultrapassar estes desafios, é necessário abordar a acessibilidade tecnológica, dissipar preconceitos e promover um ambiente favorável à utilização de métodos de aprendizagem baseados em jogos.

PL: Alguns desafios potenciais na utilização de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados difíceis de alcançar e aos que estão em cuidados alternativos incluem:

- Acesso à tecnologia: O acesso limitado à tecnologia ou à ligação à Internet em ambientes institucionais pode dificultar a participação em actividades de aprendizagem baseadas em jogos.
- Falta de recursos: Financiamento ou recursos insuficientes para a implementação de programas de aprendizagem baseados em jogos, incluindo o acesso a dispositivos ou software de jogos adequados.
- Lacunas educativas: Para dar resposta às diferentes formações académicas e necessidades de aprendizagem dos jovens adultos em regime de cuidados alternativos, são necessárias intervenções adaptadas com base em jogos.

- Barreiras sociais e emocionais: Alguns indivíduos podem ter dificuldades sociais ou emocionais que afectam a sua participação na aprendizagem baseada em jogos, como a baixa autoestima ou a ansiedade social.
- Formação e apoio do pessoal: Os educadores e prestadores de cuidados podem necessitar de formação e apoio para implementar eficazmente estratégias de aprendizagem baseadas em jogos e integrá-las em programas existentes.
- Ceticismo ou resistência: Resistência por parte do pessoal institucional, dos prestadores de cuidados ou dos próprios jovens adultos, que podem considerar a aprendizagem baseada em jogos como trivial ou inadequada para uma educação séria.
- Preocupações com a privacidade e a segurança: Salvar informações pessoais sensíveis e garantir a privacidade e a segurança dos dados aquando da utilização de plataformas de jogos digitais em contextos institucionais.

Para enfrentar estes desafios, é necessária uma abordagem holística que tenha em conta as necessidades e circunstâncias únicas dos jovens adultos em cuidados alternativos, juntamente com a colaboração entre educadores, prestadores de cuidados, decisores políticos e fornecedores de tecnologia.

B. Exemplos bem sucedidos de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar na Áustria, França, Alemanha, Irlanda, Países Baixos, Polónia e Portugal

Q23. Pode dar exemplos de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos bem sucedidas que tenham sido implementadas no seu país para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar?

AU: Estratégias bem-sucedidas de aprendizagem baseada em jogos para alcançar jovens adultos institucionalizados e aqueles em cuidados alternativos incluem uma variedade de programas inovadores. Estes programas vão desde aplicações gamificadas que incentivam a conclusão de tarefas e a organização até programas de realidade virtual que ensinam competências para a vida. A aprendizagem de línguas, a literacia financeira, a procura de emprego e o planeamento de carreira são áreas em que os métodos baseados em jogos demonstraram uma eficácia significativa. Além disso, os workshops de codificação e os programas de educação para a saúde que utilizam jogos têm sido populares e impactantes. Os jogos de representação de papéis para ensinar competências sociais, educação ambiental e competências empresariais através de jogos de simulação também têm sido bem sucedidos. Estas iniciativas não só envolvem os jovens adultos, como também fornecem competências e conhecimentos práticos que são essenciais para o seu desenvolvimento pessoal e profissional.

NL: Exemplos de estratégias bem sucedidas de aprendizagem com base em jogos implementadas nos Países Baixos para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar incluem:

- "Life Skills Quest": Um programa gamificado concebido para ensinar competências essenciais para a vida, como a comunicação, a resolução de problemas e a tomada de decisões, a jovens adultos em contextos de cuidados alternativos.
- "Escape to Success": Uma experiência de aprendizagem interactiva baseada em jogos que simula cenários e desafios da vida real enfrentados por jovens adultos institucionalizados, ajudando-os a desenvolver o pensamento crítico e a capacidade de resolução de problemas.
- "Mentores Virtuais": Um programa baseado na realidade virtual que fornece orientação e apoio a jovens adultos em cuidados alternativos, permitindo-lhes interagir com mentores virtuais e enfrentar desafios da vida real num ambiente seguro e controlado.
- "Journey to Independence": Um jogo baseado numa aplicação móvel que permite aos jovens adultos institucionalizados estabelecer objectivos, acompanhar o progresso e adquirir competências práticas necessárias para uma vida independente.

FR: Não existe tal coisa à escala nacional e os que responderam não tinham essas ideias. No entanto, cada um tem a sua própria ideia de como o fazer. Todos propuseram um modelo que

conhecem bem e que, para eles, é um método testado e comprovado: a utilização de jogos de cartas, a utilização de personagens de filmes e séries conhecidos ou questionários. Outros propõem actividades ligadas ao seu domínio de atividade, caso em que o processo de aprendizagem assume a forma de cozinha, jardinagem, artesanato ou caminhadas.

PT: Em Portugal, a temática da aprendizagem baseada em jogos aplicada especificamente a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos ainda não ganhou muita notoriedade, existem poucos exemplos.

- Um dos exemplos mencionados foi o Programa Escolhas, desenvolvido pelo IPDJ (Instituto Português do Desporto e Juventude), com o principal objetivo de promover a inclusão e integração social, a igualdade de oportunidades na educação e no emprego para jovens de meios socioeconómicos vulneráveis.
- O GET FORWARD, da responsabilidade da Fundação da Juventude e da Santa Casa de Misericórdia de Lisboa, foi também desenvolvido para jovens em risco, com idades compreendidas entre os 18 e os 25 anos, com o objetivo de promover a inclusão social.
- O projeto de reinserção social JAM - Jovens, Arte e Movimento destina-se a jovens institucionalizados e incluiu diversas actividades relacionadas com várias artes, para os ajudar a descobrir a sua vocação, utilizando a arte como ferramenta de inclusão social.

IE: Os inquiridos não forneceram exemplos de estratégias bem sucedidas de aprendizagem com base em jogos implementadas na Irlanda especificamente para chegar a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar. A falta de exemplos específicos sugere quer uma falta de conhecimento de tais iniciativas, quer uma presença limitada destas estratégias no contexto de alcançar este grupo demográfico específico na Irlanda. No entanto, um inquirido mencionou a possibilidade de utilizar aplicações de aprendizagem de línguas, como o Duolingo, como uma via potencial para a aprendizagem e a comunicação, embora sem especificar a sua implementação em contextos institucionalizados ou de cuidados alternativos. De um modo geral, estas respostas indicam uma lacuna no conhecimento ou na visibilidade das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos dirigidas a este grupo demográfico específico na Irlanda.

DE: Não foram fornecidos exemplos específicos de estratégias bem sucedidas de aprendizagem baseada em jogos dirigidas a jovens adultos institucionalizados difíceis de alcançar ou a jovens adultos em cuidados alternativos. No entanto, alguns elementos comuns mencionados incluem a utilização de plataformas digitais em contextos educativos e aplicações de jogos gerais como aplicações de aprendizagem de línguas. Além disso, as características de gamificação, como troféus, tabelas de classificação e recompensas, foram destacadas como componentes potenciais de estratégias bem-sucedidas.

PL: Os inquiridos não foram capazes de fornecer exemplos específicos no contexto polaco.



Co-funded by
the European Union



Q24. Quais foram alguns dos factores-chave que contribuíram para o sucesso destas estratégias?

AU: Os principais factores que contribuíram para o sucesso destas estratégias de aprendizagem baseadas em jogos incluíram conteúdos envolventes e relevantes, apoio contínuo e feedback dos educadores e a capacidade de acompanhar o progresso e ganhar recompensas. A forte colaboração entre os criadores e os educadores, o financiamento e os recursos adequados e o alinhamento claro com os objectivos educativos também foram fundamentais. O envolvimento da comunidade e das partes interessadas, a personalização para se adequar a objectivos educativos específicos, as actualizações regulares e um programa bem estruturado que abordasse diferentes estilos de aprendizagem foram outros factores importantes.

NL: Os principais factores que contribuem para o êxito destas estratégias de aprendizagem baseadas em jogos incluem

- Conteúdo personalizado (40%): O conteúdo dos jogos foi personalizado para ir ao encontro das necessidades e interesses específicos do público-alvo, tornando a aprendizagem mais relevante e cativante.
- Conceção interactiva (30%): Os jogos foram concebidos para serem interactivos e imersivos, permitindo aos alunos participarem ativamente e aprenderem através da exploração e da experimentação.
- Relevância para a vida real (20%): Os jogos simularam cenários e desafios da vida real enfrentados por jovens adultos institucionalizados, ajudando-os a desenvolver competências práticas que são diretamente aplicáveis às suas vidas.
- Ambiente de Apoio (10%): As experiências de aprendizagem baseadas em jogos proporcionaram um ambiente de apoio e inclusão que promoveu a confiança e o relacionamento entre os alunos, incentivando a participação ativa e o envolvimento.

FR: Graças à multiplicidade de jogos e actividades propostos, os aprendentes encontrarão certamente o que mais lhes agrada. Do mesmo modo, para as pessoas com cuidados alternativos, estes recursos minimizam a sua situação e permitem-lhes também alterar a sua rotina diária e realizar actividades que as fazem regressar temporariamente a uma vida próxima da normal.

PT: Para que esta estratégia fosse bem sucedida, foi necessário, em primeiro lugar, conhecer o público e analisar as suas necessidades e dificuldades. Em segundo lugar, foi necessário utilizar temas que fossem do interesse desse público. O apoio institucional também foi fundamental, no caso do IPDJ, a ajuda de Investidores Sociais, como a Santa Casa de Misericórdia de Lisboa, foi muito importante. E por fim, o acesso a ferramentas tecnológicas,

que geraram envolvimento com os jovens, principalmente no Projeto JAM, que aliou a tecnologia à arte como ferramenta de integração social.

IE: Os inquiridos não forneceram factores específicos que contribuíssem para o sucesso das estratégias de aprendizagem baseadas em jogos dirigidas a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar na Irlanda. No entanto, um dos inquiridos mencionou o papel potencial dos sistemas de recompensa e da competição no âmbito da aplicação, destacando características como as sequências e os pontos como potenciais factores de motivação. Apesar desta perceção, a falta global de factores específicos sugere um desconhecimento geral de implementações bem sucedidas ou de elementos específicos que contribuam para tal. Isto indica a necessidade de mais investigação ou exploração de estratégias bem sucedidas neste contexto para identificar os principais factores contribuintes.

DE: O sucesso destas estratégias foi atribuído a vários factores. Foram destacados os profissionais empenhados que utilizam plataformas em contextos educativos, a motivação, a diversão e uma abordagem didáctica sistemática. Os factores-chave para a aprendizagem de línguas com base em jogos incluíram a interatividade, as recompensas, os desafios, os indicadores de progresso, o feedback imediato e a vontade de se envolver nas funções atribuídas. A flexibilidade, a abertura, o diálogo reflexivo com os alunos e a disponibilidade para adotar a gamificação foram também salientados como factores cruciais.

PL: Os inquiridos não foram capazes de fornecer exemplos específicos no contexto polaco.

Q25. Quais foram alguns dos principais desafios que tiveram de ser ultrapassados na implementação destas estratégias?

AU: Os principais desafios na implementação destas estratégias de aprendizagem baseadas em jogos incluíam a garantia de financiamento e recursos suficientes e lidar com a resistência inicial dos educadores não familiarizados com a gamificação. Questões técnicas com plataformas de jogos, acesso a Internet e dispositivos fiáveis e convencer os colegas dos benefícios foram obstáculos significativos. Adaptar o conteúdo às diversas necessidades de aprendizagem, assegurar uma participação consistente e medir a eficácia do programa foram dificuldades adicionais. Equilibrar a formação com outras responsabilidades, assegurar a inclusão e integrar novos métodos com o ensino tradicional também constituíram desafios. Alguns alunos consideraram a tecnologia intimidante.

NL: Alguns dos principais desafios que tiveram de ser ultrapassados na implementação destas estratégias de aprendizagem com base em jogos e que realçam o potencial das estratégias de aprendizagem com base em jogos para alcançar e envolver eficazmente jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar,

ilustrando ao mesmo tempo os desafios e considerações envolvidos na sua implementação, incluem

- Garantir o acesso à tecnologia (30%) e aos recursos digitais (10%) em ambientes institucionalizados onde os recursos podem ser limitados ou restritos.
- Fornecer formação (10%) e apoio a educadores e prestadores de cuidados (10%) sobre a forma de utilizar e integrar eficazmente ferramentas de aprendizagem baseadas em jogos nos seus programas.
- Abordar a potencial resistência de educadores (10%), prestadores de cuidados (10%) ou autoridades institucionais (10%) que possam ser cépticos em relação a novos métodos ou tecnologias de ensino.
- Adaptar os conteúdos de aprendizagem baseados em jogos para satisfazer as diversas necessidades e preferências do público-alvo, incluindo a língua, a cultura e os estilos de aprendizagem individuais (10%).

FR: O principal obstáculo é a localização destes jogos e actividades de aprendizagem. Esta questão ainda não está resolvida e estes recursos têm de ser postos em prática a nível regional e nacional para que todos em França possam beneficiar. Isto é acompanhado pela dificuldade de implementar certas práticas em ambientes inadequados. É difícil imaginar que sejam propostas actividades de pedestrianismo em pleno centro de Paris.

PT: Os jovens adultos institucionalizados e/ou em acolhimento alternativo têm geralmente um contexto familiar complexo e de risco. É fundamental compreender que lidar com estes jovens/adultos apresenta desafios a vários níveis. A desmotivação, o isolamento social e o comportamento inadequado na sala de aula podem ter origem em traumas emocionais sofridos.

IE: As respostas a esta pergunta não forneceram desafios específicos que tivessem de ser ultrapassados na implementação de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos dirigidas a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar na Irlanda. No entanto, um dos inquiridos mencionou o desafio do preconceito, sugerindo que alguns indivíduos podem ter noções preconcebidas sobre a eficácia da aprendizagem através de uma aplicação, especialmente no que diz respeito à aquisição de línguas. Apesar desta perceção, a ausência global de desafios específicos sugere um desconhecimento geral das dificuldades de implementação ou dos obstáculos enfrentados neste contexto. Poderá ser necessária mais exploração e investigação para identificar e abordar os principais desafios na implementação de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para este grupo demográfico na Irlanda.

DE: A implementação destas estratégias colocou vários desafios. Estes incluíam a familiarização dos educadores com a tecnologia, a superação das barreiras de aceitação dos jogos, a resolução de potenciais dificuldades técnicas, a integração de elementos baseados em jogos em cursos existentes e a gestão do feedback e do apoio. O equilíbrio entre o jogo e

a aprendizagem foi também salientado, juntamente com a necessidade de manter a motivação dos alunos ao longo do tempo, uma vez que o entusiasmo inicial pode diminuir. A individualização das abordagens para atender às diversas necessidades e preferências dos alunos foi considerada crucial.

PL: Os inquiridos não foram capazes de fornecer exemplos específicos no contexto polaco.

C. Recomendações para o desenvolvimento de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para atingir jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar

Q26. Quais são as recomendações mais importantes para o desenvolvimento de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para alcançar jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar?

AU: As principais recomendações para o desenvolvimento de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos incluem a garantia de que os jogos são divertidos e envolventes e o acesso a tecnologia e Internet fiáveis. É crucial envolver os jovens adultos no processo de desenvolvimento e assegurar o financiamento e os recursos adequados. A colaboração com educadores experientes e criadores de tecnologia e a garantia de que o conteúdo é relevante e adaptado são importantes. É essencial proporcionar formação e apoio contínuos aos educadores e criar programas inclusivos e acessíveis. Recomenda-se também a atualização e manutenção regulares dos conteúdos, a utilização de dados e feedback para uma melhoria contínua, a promoção de um ambiente de apoio e a integração destas estratégias nos quadros educativos existentes.

NL: As recomendações mais importantes para o desenvolvimento de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para atingir jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar incluem

- Realização de uma avaliação exaustiva das necessidades para compreender os desafios específicos, os interesses e as necessidades de aprendizagem do público-alvo (30%).
- Envolvimento de jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos no processo de conceção e desenvolvimento para garantir que os jogos são relevantes, envolventes e culturalmente sensíveis (30%).
- Conceber experiências de aprendizagem baseadas em jogos que simulem cenários e desafios da vida real enfrentados pelo público-alvo, proporcionando competências e conhecimentos práticos diretamente aplicáveis às suas vidas (20%).
- Garantir que as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos são acessíveis a todos os alunos, incluindo os que têm deficiências ou acesso limitado à tecnologia (20%).

FR: As recomendações mais importantes para o desenvolvimento de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para atingir jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar são

- Ouvindo-os;
- Não os force nem apresse;
- Adaptar as dramatizações/situações à sua história pessoal;

- Prestar apoio psicológico com profissionais à margem do jogo;
- Ter sempre soluções alternativas;
- Adapte a sessão ao público, mas não exagere - eles precisam de ser vistos como pessoas como todas as outras.

PT: As recomendações mais importantes para o desenvolvimento de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para alcançar jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos de difícil acesso são:

- Analisar a realidade vivida pelo público-alvo, compreender as suas necessidades e interesses;
- Assegurar que todos os jovens têm acesso ao jogo. Certifique-se de que dispõem de todos os materiais necessários, por exemplo, um computador ou um telemóvel (consoante a escolha do formador), acesso a uma Internet de qualidade, equipamento de som, se necessário, etc.
- Ter em conta as opiniões e sugestões dos jovens e, se possível, incluí-los na construção do jogo;
- Adaptar o nível de complexidade do jogo aos diferentes formandos;
- Formar os formadores de modo a que a sua abordagem seja adequada a este público-alvo, não só do ponto de vista pedagógico e comportamental, mas também do ponto de vista tecnológico;
- O jogo deve incluir todas as etnias, religiões, ideologias de género, etc.
- Criar um ambiente seguro e de confiança, para que os participantes se sintam confiantes e à vontade;
- Considerar a linguagem utilizada;
- Motivar os formandos com algum tipo de recompensa, por mais simples que seja;
- Oferecer interatividade durante o jogo para estimular as competências sociais de cada jovem;
- Ter uma equipa técnica em caso de erros tecnológicos no próprio jogo.
- Colaboração com outros especialistas para criar sinergias, o que pode beneficiar a qualidade do conteúdo.

IE: Com base nas respostas dadas pelos participantes, as recomendações mais importantes para o desenvolvimento de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para atingir jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar são as seguintes: Promoção através de ligações relevantes, mantendo a simplicidade, a modernidade e a relevância para o grupo-alvo certo, utilizando a ajuda disponível de prestadores de cuidados com formação, assegurando a sensibilidade em relação ao grupo-alvo para tornar os materiais acessíveis e evitar estereótipos, compreendendo as necessidades pessoais, sociais e educativas dos jovens adultos para adaptar a sua experiência de aprendizagem e criar espaços seguros, e mantendo o público-alvo em mente ao tratar os tópicos com sensibilidade.

DE: O desenvolvimento de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para jovens adultos institucionalizados difíceis de alcançar requer que os jogos sejam motivadores e envolventes para convencer os adultos dos seus benefícios. É crucial fornecer informações claras e envolver os participantes regularmente com feedback e actualizações de orientação. As estratégias devem ser culturalmente relevantes e refletir a diversidade do público-alvo, promovendo não só as competências linguísticas, mas também as competências essenciais para a vida, como a gestão financeira, a interação social, a resolução de problemas e a inteligência emocional. O facto de orientar os indivíduos para papéis que espelham os seus próprios desafios pode criar uma sensação de distância, ao mesmo tempo que os envolve na resolução de problemas. Recomenda-se a formação de indivíduos em abordagens de aprendizagem baseadas em jogos e o apoio sistemático ao seu envolvimento. É importante ativar os participantes e levar as suas situações a sério, especialmente em contextos institucionais como instalações de cuidados. A disponibilização gratuita de um conceito bem desenvolvido e de materiais de aprendizagem é uma recomendação fundamental. Por último, ao utilizar a gamificação, é essencial abordar os desafios específicos enfrentados pelos jovens adultos em contextos de cuidados institucionais.

PL: Para chegar efetivamente aos jovens adultos institucionalizados e aos que se encontram em cuidados alternativos, adapte os conteúdos de aprendizagem baseados em jogos às suas necessidades e interesses específicos. Garantir a acessibilidade e envolvê-los com narrativas atraentes que promovam a motivação intrínseca. Incentivar a colaboração e a construção de comunidades no ambiente do jogo, concentrando-se no desenvolvimento de competências práticas. Simular cenários do mundo real para experiências de aprendizagem práticas e fornecer feedback atempado sobre os seus progressos. Formar e apoiar os facilitadores na implementação efectiva de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos, e avaliar e repetir continuamente a abordagem. Promover parcerias com organizações relevantes para aceder a recursos e conhecimentos especializados no desenvolvimento e aplicação destas estratégias.

Q27. Quais são alguns dos potenciais obstáculos à aplicação destas recomendações?

AU: Os potenciais obstáculos à implementação destas recomendações incluem o acesso limitado a tecnologias fiáveis e à Internet, bem como o ceticismo dos pares em relação aos benefícios da aprendizagem gamificada. As questões técnicas que perturbam o processo de aprendizagem e a garantia de financiamento e recursos suficientes são desafios significativos. A resistência dos educadores que preferem os métodos tradicionais e a adaptação dos conteúdos para satisfazer as diversas necessidades de aprendizagem são também problemáticas. Assegurar o empenho e a participação contínuos e os diferentes níveis de literacia digital entre educadores e aprendentes colocam dificuldades. Garantir a inclusão e a acessibilidade, os elevados custos iniciais, os condicionalismos políticos e regulamentares e a

integração da aprendizagem gamificada nos currículos tradicionais constituem obstáculos adicionais.

NL: Alguns obstáculos potenciais à aplicação destas recomendações incluem:

- As restrições orçamentais (20%) e o acesso limitado à tecnologia e aos recursos digitais (20%) podem dificultar o desenvolvimento e a aplicação de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos.
- Os educadores, os prestadores de cuidados ou as autoridades institucionais podem ser resistentes à adoção de novos métodos ou tecnologias de ensino, o que pode impedir o desenvolvimento e a implementação de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos (30%).
- A falta de apoio das principais partes interessadas, incluindo educadores, prestadores de cuidados, autoridades institucionais e decisores políticos, pode constituir um obstáculo à implementação bem sucedida de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos (10%).
- Adaptar o conteúdo de aprendizagem baseado em jogos para satisfazer as diversas necessidades e preferências do público-alvo, incluindo a língua, a cultura e os estilos de aprendizagem individuais, pode ser um desafio e pode exigir recursos e conhecimentos adicionais (20%).

Estas recomendações e potenciais barreiras realçam a importância de considerar as necessidades e desafios únicos dos jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos ao desenvolver estratégias de aprendizagem baseadas em jogos, bem como a importância de abordar potenciais barreiras à implementação.

FR: Os potenciais obstáculos à aplicação das recomendações mencionadas são os seguintes

- As situações passadas e presentes dos participantes;
- Falta de recursos;
- Participantes relutantes;
- A necessidade de se reinventar constantemente;
- Desafios do tempo e do espaço;
- Barreiras colocadas pelas instituições, pelos gestores e pelos decisores políticos.

PT: Os jovens adultos institucionalizados e/ou em acolhimento alternativo têm geralmente um contexto familiar complexo e de risco. É fundamental compreender que lidar com estes jovens/adultos apresenta desafios a vários níveis. A desmotivação, o isolamento social e o

comportamento inadequado na sala de aula podem ter origem em traumas emocionais sofridos.

IE: Com base nas respostas dadas pelos participantes, as potenciais barreiras à implementação das recomendações para as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos dirigidas a jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar incluem: falta de interesse do público-alvo, dificuldade em encontrar temas relevantes, falta de pessoal ou de tempo, falta de educação ou de sensibilização para as necessidades do grupo-alvo, diferentes níveis de literacia digital, falta de motivação e de envolvimento, e a preocupação de que a gamificação possa não abordar eficazmente temas "mais pesados".

DE: Os potenciais obstáculos à implementação destas recomendações incluem barreiras linguísticas, que podem ser mitigadas através de plataformas multilingues. A aceitação ao longo do tempo pode exigir sessões de reflexão contínuas e a colaboração entre os participantes, o que pode colocar desafios. O trauma e o stress entre os participantes das instituições de cuidados também podem dificultar o progresso. A resistência à aceitação de papéis e a necessidade de persuasão podem ser obstáculos iniciais. Garantir tempo suficiente para supervisão e reflexão em ambientes de prestação de cuidados pode ser um desafio. Alguns podem optar por não utilizar os jogos devido a restrições de tempo e de custos. Para além disso, nem todos os jovens adultos sob cuidados podem estar prontos para se envolverem na gamificação, uma vez que podem ter outras preocupações prementes.

PL: Os obstáculos incluem o acesso limitado à tecnologia, a falta de financiamento, as necessidades de formação do pessoal, a resistência à mudança e a garantia de relevância e envolvimento dos conteúdos.

V. Riscos potenciais e considerações éticas

A. Visão geral das respostas sobre os potenciais riscos e considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos

Q28. Quais são os potenciais riscos ou considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos?

AU: A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos oferecem abordagens inovadoras para a educação de adultos, mas são acompanhadas por riscos notáveis e preocupações éticas. Do ponto de vista dos assistentes sociais, há apreensão quanto ao facto de os jogos poderem banalizar conteúdos educativos complexos e ao imperativo de salvaguardar a privacidade dos dados dos participantes. Os representantes das ONG salientam o risco de perpetuação de estereótipos através das narrativas dos jogos e sublinham a necessidade ética de garantir um acesso equitativo à tecnologia e aos recursos para todos os alunos. Os jovens de instituições de acolhimento e de adoção sublinham a preocupação com o facto de os jogos simplificarem excessivamente os desafios do mundo real e o imperativo ético de evitar a estigmatização ou a marginalização em contextos de jogo. Outras preocupações levantadas incluem o potencial dos jogos para promover uma competição pouco saudável entre os alunos, a comercialização de práticas educativas através de plataformas de jogos e o risco de dependência ou de distração dos objectivos de aprendizagem genuínos. Do ponto de vista ético, apela-se à manutenção de um equilíbrio entre o valor de entretenimento dos jogos e a sua integridade educativa, bem como à promoção da diversidade e da inclusão na conceção e no conteúdo dos jogos. Estas perspectivas sublinham a complexidade da integração da gamificação na educação de adultos, ao mesmo tempo que defendem abordagens ponderadas que dão prioridade à eficácia educativa e à responsabilidade ética.

NL: Os potenciais riscos ou considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem:

- Preocupações com a recolha e utilização de dados pessoais dos aprendentes, incluindo informações sensíveis, sem o seu consentimento informado (40%).
- Risco de dependência ou de utilização excessiva de plataformas de aprendizagem gamificadas, com potenciais impactos negativos na saúde mental e no bem-estar (20%).
- Potencial para exacerbar as desigualdades existentes no acesso à tecnologia e aos recursos digitais, particularmente para os alunos de comunidades marginalizadas ou mal servidas (10%).
- Risco de enfraquecer a motivação intrínseca para a aprendizagem, ao depender demasiado de recompensas extrínsecas e de elementos de gamificação (10%).

- Assegurar que o conteúdo de aprendizagem baseado em jogos é adequado à idade, culturalmente sensível e está em conformidade com as normas e valores educativos (20%) .

FR: Os jogos devem falar de temas éticos, evitando temas políticos ou controversos. Não é uma forma de fazer propaganda ou espalhar desinformação. Os jogos não devem ser utilizados para transmitir mensagens subliminares, mas apenas para adquirir conhecimentos e competências concretas. Um dos riscos surge quando se utilizam plataformas de jogo em linha. É necessário garantir que a proteção de dados é real e eficaz e que cumpre as normas exigidas. A utilização da inteligência artificial é também um desafio ético: os professores podem, naturalmente, utilizar a inteligência artificial para os ajudar a criar jogos, mas pode haver problemas de direitos de autor. Ao utilizar uma plataforma em linha, é igualmente necessário garantir a segurança dos utilizadores, evitar que conheçam pessoas erradas em linha e que sejam vítimas de assédio em linha. Deve-se também pensar em limitar o tempo que os jovens utilizam uma plataforma, para evitar a dependência. Por conseguinte, é importante garantir a conformidade com a transparência, a proteção de dados e a não discriminação.

PT: Como já foi referido várias vezes, uma das principais considerações é oferecer um método de ensino coerente e democrático. É muito importante não cair na falácia de que hoje em dia todos os jovens têm acesso a materiais tecnológicos. Esta ideia errada leva a que os formandos não tenham o cuidado de se certificarem de que todos os alunos têm os meios para aceder ao jogo, para que não ocorra um acesso desigual. É também muito importante ter consciência da crescente dependência que os jovens estão a criar em relação ao uso da tecnologia, é necessário que haja um equilíbrio e um controlo eficiente por parte do educador, de forma a não contribuir para este vício. Algo que ainda não foi abordado neste documento é a proteção de dados. Quer se trate de um menor ou não, é sempre importante garantir que os dados dos alunos são armazenados numa plataforma que os processa de forma eticamente correta. Além disso, os alunos devem ser informados do tratamento dos seus dados pessoais antes de qualquer registo. Tal como referido anteriormente, é de salientar que o educador deve sempre garantir uma competição saudável durante os jogos e, se notar que os jovens estão a ter um comportamento excessivamente competitivo, apaziguar esse comportamento prejudicial. Da mesma forma, nos casos em que o educador notar que os alunos estão ansiosos por obter bons resultados, deve conversar com eles e aliviar esses sentimentos. Motivar os alunos sem os pressionar é a chave. Por último, mas extremamente importante, é necessário alinhar o conteúdo a ser ensinado com os jogos, é essencial utilizar os jogos como um método de ensino e não apenas para diversão, outro ponto-chave é o equilíbrio entre estas duas variáveis.

IE: Vários riscos potenciais ou considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos foram identificados por 60% dos participantes. Os restantes 40% sugeriram que ou não acreditavam que existissem tais

preocupações, ou se existiam, não tinham conhecimento de nenhuma. Dos 60% que discutiram potenciais riscos ou considerações éticas, cerca de 20% expressaram preocupações sobre discriminação ou ofensa a grupos minoritários se a gamificação não for implementada com sensibilidade. Outros 20% sublinharam a importância de estar familiarizado com o público para evitar potenciais riscos. Além disso, 20% salientaram o risco de dependência excessiva da tecnologia, o que poderia impedir a prestação de um ensino essencial. Além disso, 20% referiram o risco de os alunos ficarem dependentes de recompensas externas para se motivarem, bem como a desigualdade de acesso à tecnologia entre os alunos. Por último, 20% mencionaram a importância de tratar temas delicados com tato e evitar a simplificação excessiva. No geral, estas respostas sublinham a necessidade de considerar cuidadosamente os riscos potenciais e as implicações éticas ao implementar a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos.

DE: Os potenciais riscos e considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos incluem a necessidade de os tópicos serem universalmente compreensíveis. Existe o risco de a gamificação ser utilizada para fins de marketing, o que pode colocar desafios éticos, embora isto seja menos comum em contextos educativos. A ênfase excessiva nas recompensas, as preocupações com a privacidade e a proteção de dados devem ser abordadas. A exclusão de certos alunos e o potencial de stress induzido pela competição são também riscos. Além disso, deve ser considerado o risco de utilizar a tecnologia sem garantir que os participantes tenham competências informáticas adequadas. É importante garantir que os jogos se alinham com os objectivos sociais e de aprendizagem e evitar situações que possam levar à dependência ou à distração dos objectivos de aprendizagem. Há também o risco de os alunos não partilharem todos os mesmos interesses ou competências em matéria de jogos, podendo surgir uma competição excessiva entre os participantes. A reflexão ética é crucial no que respeita ao impacto dos jogos e das TI nos indivíduos, tendo em conta factores como os valores morais e as potenciais dependências.

PL: Alguns riscos potenciais e considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos incluem:

- Privacidade dos dados: A recolha e o armazenamento de dados pessoais através de plataformas de jogos suscita preocupações em matéria de privacidade e segurança.
- Vício e utilização excessiva: O excesso de jogos pode levar à dependência e afetar negativamente o bem-estar e a produtividade dos indivíduos.
- Estereótipos e preconceitos: O conteúdo e a mecânica do jogo podem perpetuar estereótipos ou preconceitos, conduzindo a uma representação ou tratamento injustos de determinados grupos.
- Comercialização: A integração de anúncios ou a colocação de produtos nos jogos pode comprometer a integridade e a objetividade educativas.

- Exclusão e acessibilidade: Nem todos os alunos podem ter igual acesso à tecnologia de jogos ou ser capazes de participar em actividades de aprendizagem baseadas em jogos devido a deficiências ou factores socioeconómicos.
- Consentimento informado: Os alunos devem ser adequadamente informados sobre os objectivos e os riscos potenciais da participação em actividades de aprendizagem baseadas em jogos e dar o seu consentimento em conformidade.
- Monitorização e vigilância: A monitorização do comportamento dos alunos nas plataformas de jogo para efeitos de avaliação pode suscitar preocupações em matéria de vigilância e controlo.
- Equilíbrio entre diversão e aprendizagem: Garantir que os jogos continuam a ser educativos e ao mesmo tempo divertidos pode ser um desafio, com o risco de dar prioridade à diversão em detrimento dos resultados da aprendizagem.

A abordagem destes riscos e considerações éticas exige uma conceção, implementação e supervisão cuidadosas das iniciativas de gamificação e de aprendizagem baseada em jogos, juntamente com políticas e diretrizes claras para salvaguardar os direitos e o bem-estar dos alunos.

Q29. Como é que estes riscos e considerações éticas podem ser abordados?

AU: Abordar os riscos e as considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos requer uma abordagem multifacetada. Os assistentes sociais salientam a importância de uma supervisão rigorosa do conteúdo do jogo e de uma comunicação transparente sobre a utilização de dados para mitigar os riscos de forma eficaz. Os representantes das ONG defendem uma representação diversificada nas narrativas dos jogos e políticas que garantam a igualdade de acesso à tecnologia para todos os alunos, abordando questões éticas relacionadas com a inclusão e a privacidade. Os jovens de instituições de acolhimento e adoção salientam a necessidade de educação e apoio para gerir os hábitos de jogo e garantir que os jogos respeitam a dignidade dos participantes. Em geral, a promoção de mecanismos de feedback colaborativos, a implementação de políticas claras de comercialização e o envolvimento dos participantes no processo de conceção são passos cruciais para promover a utilização ética e eficaz de abordagens de aprendizagem gamificadas.

NL: Estes riscos e considerações éticas podem ser abordados de várias formas:

- Implementação de políticas e diretrizes claras em matéria de privacidade e segurança dos dados, incluindo a obtenção do consentimento informado dos alunos para a recolha e utilização dos seus dados pessoais (20%).
- Monitorizar o empenho e o bem-estar dos alunos e fornecer apoio e recursos para aqueles que possam estar em risco de dependência ou de utilização excessiva (30%).

- Implementação de medidas para garantir um acesso equitativo à tecnologia e aos recursos digitais, tais como a concessão de subsídios ou programas de empréstimo para dispositivos e acesso à Internet (20%).
- Adotar uma abordagem equilibrada à gamificação que enfatize a motivação intrínseca e promova o gosto pela aprendizagem, em vez de se basear apenas em recompensas extrínsecas (20%).
- Efetuar revisões regulares do conteúdo de aprendizagem baseado em jogos para garantir que é adequado à idade, culturalmente sensível e alinhado com as normas e valores educativos (10%).

Ao abordar estes riscos e considerações éticas de forma proactiva, os educadores, os decisores políticos e os criadores de tecnologia podem garantir que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos são implementadas de forma responsável e ética, maximizando simultaneamente os seus benefícios para os alunos.

FR: Os riscos e considerações éticas mencionados podem ser abordados da seguinte forma

- Utilizar plataformas reconhecidas;
- Estabelecer um acompanhamento regular dos participantes;
- Utilizar a plataforma antes de a oferecer aos participantes;
- Utilizar as novas tecnologias com moderação.

PT: Estes riscos e considerações éticas acima referidos devem ser abordados de forma clara, através de uma comunicação bidirecional eficiente. É fundamental garantir a ética deste método pedagógico para que tenha sucesso, pelo que é essencial investigar as plataformas e o software utilizado para os jogos, de forma a garantir uma correta proteção de dados, e é essencial preparar os educadores para que tenham uma abordagem competente e cuidadosa com os seus alunos.

IE: Com base nas respostas dadas pelos participantes, a abordagem dos riscos e das considerações éticas na implementação de estratégias de aprendizagem baseadas em jogos para jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar pode ser conseguida considerando uma vasta gama de exemplos para garantir a inclusão, conhecendo o público, adoptando uma abordagem de aprendizagem combinada, concebendo actividades gamificadas que se concentrem em objectivos intrínsecos e promovam a autonomia, estabelecendo parcerias com organizações e centros comunitários para colmatar o fosso digital, e consultando especialistas na matéria e implementando os seus comentários e sugestões ao longo do desenvolvimento.

DE: Para abordar estes riscos e considerações éticas, é essencial recolher feedback do público-alvo sobre as suas preocupações. A transparência e uma ligação clara com os participantes são cruciais. Fornecer apoio pedagógico e assistência aos alunos é importante, tal como oferecer uma introdução à tecnologia e às ferramentas. A orientação, a reflexão e o diálogo permanente com os participantes ajudam a navegar pelas questões éticas e a mitigar os riscos de forma eficaz. A transparência, o apoio e a reflexão aberta podem reduzir significativamente as preocupações éticas e os riscos associados à gamificação e à aprendizagem baseada em jogos. É também importante assegurar que o conteúdo está em conformidade com as normas e valores sociais e avaliar previamente a disponibilidade dos recursos necessários.

PL: Estes riscos e considerações éticas podem ser abordados através de várias medidas:

- **Protecções de privacidade:** Implementar medidas sólidas de proteção de dados e aderir aos regulamentos de privacidade para salvaguardar as informações pessoais dos alunos.
- **Educação e sensibilização:** Fornecer aos alunos informações sobre os potenciais riscos e benefícios da aprendizagem baseada em jogos e capacitá-los para tomarem decisões informadas sobre a sua participação.
- **Conceção equilibrada:** Conceber jogos que equilibrem o entretenimento com o valor educativo, evitando estereótipos, preconceitos ou conteúdos inadequados.
- **Acessibilidade:** Assegurar que as actividades de aprendizagem baseadas em jogos são acessíveis a todos os alunos, incluindo os portadores de deficiência, fornecendo formatos alternativos ou adaptações, se necessário.
- **Transparência:** Ser transparente quanto às finalidades, objectivos e métodos de avaliação das actividades de aprendizagem baseadas em jogos e obter o consentimento informado dos participantes.
- **Diretrizes éticas:** Desenvolver e aderir a diretrizes éticas para a conceção, desenvolvimento e implementação de iniciativas de aprendizagem baseadas em jogos, abordando questões como a justiça, a diversidade e a inclusão.
- **Monitorização e avaliação:** Monitorizar e avaliar regularmente as actividades de aprendizagem com base em jogos para avaliar o seu impacto, abordar quaisquer preocupações éticas emergentes e fazer os ajustes necessários.
- **Desenvolvimento profissional:** Fornecer aos educadores e facilitadores formação sobre considerações éticas na aprendizagem baseada em jogos e apoiá-los na implementação de práticas éticas.

B. Recomendações para abordar os potenciais riscos e considerações éticas na utilização da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos

Q30. Quais são algumas das principais considerações para garantir que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos são inclusivas e acessíveis a todos os alunos?

AU: Garantir que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos são inclusivas e acessíveis a todos os alunos requer uma abordagem abrangente. Os assistentes sociais salientam a adaptação dos jogos para acomodar diversos estilos e capacidades de aprendizagem, juntamente com a implementação de características de acessibilidade como legendas e níveis de dificuldade ajustáveis. Os representantes das ONG salientam a importância de conceber jogos com princípios de design universal e de garantir a sensibilidade cultural dos conteúdos para promover a inclusão. Os jovens de instituições de acolhimento e adoção salientam a necessidade de instruções claras, opções de jogo offline e consideração das barreiras socioeconómicas. Ao promover ciclos de feedback regulares, utilizando uma linguagem clara e oferecendo definições personalizáveis, as partes interessadas podem melhorar a acessibilidade e garantir que estas estratégias de aprendizagem beneficiam todos os alunos de forma equitativa.

NL: Algumas considerações fundamentais para garantir que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos são inclusivas e acessíveis a todos os alunos incluem:

- Conceber experiências de aprendizagem gamificadas tendo em conta a acessibilidade desde o início, garantindo que podem ser utilizadas por pessoas com capacidades e necessidades de aprendizagem diversas (20%).
- Proporcionar múltiplas modalidades de envolvimento, como a visual, a auditiva e a tátil, para acomodar diferentes estilos e preferências de aprendizagem (10%).
- Assegurar que os conteúdos de aprendizagem baseados em jogos estão disponíveis em várias línguas (20%) e são culturalmente sensíveis às diversas origens e experiências dos aprendentes (10%).
- Implementação de medidas para garantir um acesso equitativo à tecnologia e aos recursos digitais, tais como a concessão de subsídios ou programas de empréstimo para dispositivos (20%) e acesso à Internet (20%).

FR: As principais considerações para garantir que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos são inclusivas e acessíveis a todos os alunos são:

- Conhecer antecipadamente o seu público para adaptar a sua sessão;
- Tendo em conta os seus antecedentes;
- Evitar ofender as suas sensibilidades ao falar de assuntos sensíveis;
- Evitar visar a cultura, a religião, a orientação sexual, etc;

- Seleção de locais acessíveis e inclusivos;
- Escolher materiais de jogo que possam ser utilizados por todos (por exemplo, certificar-se de que existe uma versão em Braille, quando estão envolvidas pessoas com deficiência visual).

PT: Algumas das principais considerações para garantir que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos são inclusivas e acessíveis a todos os alunos são as seguintes

- Garantir que todos os alunos tenham acesso a infra-estruturas e materiais tecnológicos para que possam aceder a jogos e conteúdos gamificados;
- Fornecer formação aos educadores para que tenham um método de ensino inclusivo;
- Os jogos devem ser adaptados às necessidades dos alunos;
- Os níveis de complexidade dos jogos devem ser sempre aplicados de acordo com o nível de conhecimentos e dificuldades de cada aluno;
- Certifique-se de que os jogos são fáceis de utilizar, para que possam ser acedidos independentemente do grau de familiaridade com a tecnologia;
- Preste atenção e personalize o tipo de jogo de acordo com as várias diversidades funcionais (por exemplo, adicione legendas para alunos com deficiência auditiva, implemente áudio descritivo para alunos cegos, etc.);
- Ter cuidado com a linguagem, para não fazer distinções de género;
- Ter uma representação cultural, religiosa e de género variada.

IE: Com base nas respostas dadas pelos participantes, as principais considerações para garantir que a gamificação e as estratégias de aprendizagem baseadas em jogos são inclusivas e acessíveis a todos os alunos incluem garantir a acessibilidade do jogo, oferecer legendas, áudio e texto de fácil leitura para acomodar diferentes necessidades, garantir que o conteúdo e as personagens nos jogos são representativos e relacionáveis, fornecer conteúdo para diferentes níveis de competências digitais e diferentes níveis do tópico, adaptar o conteúdo para alcançar e servir todos os níveis de aprendentes, incorporar características de acessibilidade como apoio multilíngue e texto alternativo, apresentar informação em diferentes formatos para atender a todos os estilos de aprendizagem e utilizar vários meios de transmissão como áudio, visual e legendas.

DE: As principais considerações para garantir a inclusão e a acessibilidade na gamificação e na aprendizagem baseada em jogos incluem a eliminação das barreiras linguísticas, a disponibilização de acesso a pessoas com deficiência (por exemplo, através de leitores de ecrã), a oferta de acesso gratuito e a integração de diversas perspectivas. A transparência, a adaptabilidade e uma explicação clara da mecânica do jogo são essenciais. É importante conceber estratégias de gamificação e de aprendizagem com base em jogos que sejam integradoras e acomodem todos os alunos, tendo em conta a diversidade linguística e oferecendo opções multilíngues. Deve ser assegurado o acesso a participantes com deficiência, e a informação sobre os cursos deve ser fornecida com antecedência, permitindo aos participantes expressar quaisquer necessidades específicas. A conceção sustentável e o

apoio contínuo são cruciais, juntamente com a disponibilização permanente de materiais de aprendizagem e a divulgação das regras do jogo. O acesso através da Internet pode melhorar a acessibilidade. Para garantir a inclusividade, devem ser abordadas as barreiras, acomodados os diversos estilos de aprendizagem e mantida a sensibilidade cultural no desenvolvimento de conteúdos para se adequar a uma população de aprendentes diversificada, evitando estereótipos e apresentando os antecedentes culturais de forma respeitosa.

PL: As principais considerações incluem a conceção para diversas capacidades, a disponibilização de múltiplos pontos de entrada, a oferta de formatos alternativos, a garantia de compatibilidade com as tecnologias de apoio e a promoção de um ambiente de aprendizagem solidário e inclusivo.

Q31. Como é que imagina o futuro da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos?

AU: O futuro da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos parece promissor, com as partes interessadas a preverem avanços em várias dimensões. Os assistentes sociais antecipam a personalização impulsionada pela IA e a expansão das aplicações de desenvolvimento profissional. Os representantes das ONG prevêem que as tecnologias imersivas como a RV e a RA melhorem as experiências de aprendizagem e a literacia digital. Os jovens de instituições de acolhimento e adoção dão ênfase a jogos colaborativos e baseados em cenários reais para desenvolver competências práticas. Com plataformas de aprendizagem adaptáveis, uma análise de dados melhorada e um enfoque na saúde mental, a gamificação está preparada para satisfazer diversas necessidades educativas. Além disso, os futuros jogos podem integrar elementos sociais e questões globais, promovendo a participação cívica e a inclusão nas comunidades de aprendentes adultos.

NL: O futuro da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos é visto como promissor e transformador pelos inquiridos. Estes prevêem um futuro em que estes métodos sejam amplamente adoptados e integrados nos sistemas educativos, oferecendo experiências de aprendizagem personalizadas e envolventes a alunos de todas as idades e origens. Prevê-se que a aprendizagem baseada em jogos se torne cada vez mais imersiva e interactiva, tirando partido de tecnologias emergentes como a realidade virtual (RV), a realidade aumentada (RA) e a inteligência artificial (IA) para criar ambientes de aprendizagem realistas e adaptáveis. Estes métodos continuarão a evoluir e a inovar, respondendo às diversas necessidades e preferências dos aprendentes adultos e facilitando a aprendizagem ao longo da vida e o desenvolvimento de competências. Além disso, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos são vistas como ferramentas poderosas para

promover a inclusão social, a equidade e a acessibilidade na educação, chegando a alunos que podem ter sido mal servidos ou marginalizados pelas abordagens educativas tradicionais.

Respostas individuais:

"Vejo a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos a tornarem-se mais personalizadas e adaptáveis, satisfazendo as necessidades individuais de aprendizagem dos alunos adultos."

"O futuro da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos é brilhante, com os avanços tecnológicos a permitirem experiências de aprendizagem ainda mais imersivas e envolventes."

"Prevejo um futuro em que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos estão perfeitamente integradas nos programas de educação de adultos, oferecendo oportunidades de aprendizagem dinâmicas e interactivas."

"O futuro da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos reside no aproveitamento das tecnologias de IA e RV para criar experiências de aprendizagem altamente realistas e personalizadas para alunos adultos."

"Acredito que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos continuarão a crescer em popularidade, oferecendo soluções inovadoras para envolver os alunos adultos e melhorar os seus resultados de aprendizagem."

"No futuro, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos desempenharão um papel vital na promoção da literacia digital e no desenvolvimento de competências entre os alunos adultos, preparando-os para o sucesso na era digital."

"Vejo a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos a evoluir para se tornarem mais inclusivas e acessíveis, garantindo que todos os alunos adultos possam beneficiar destes métodos de ensino inovadores."

"O futuro da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos consiste em quebrar as barreiras à educação e capacitar os alunos adultos para atingirem o seu potencial máximo."

"Prevejo um futuro em que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos sejam utilizadas não só em contextos de educação formal, mas também em programas de formação e desenvolvimento profissional no local de trabalho."

"A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos têm o potencial de revolucionar a educação de adultos, tornando a aprendizagem mais agradável, interactiva e com impacto para alunos de todas as origens e capacidades."

FR: É uma ferramenta interessante, apreciada por todos, pelo que vemos um grande futuro de desenvolvimento para eles. Há ainda muito a fazer, uma vez que, por vezes, não é reconhecido pelas autoridades superiores, ou mesmo pelos próprios participantes. Temos de continuar a convencer um público relutante, e não confiar apenas num público já convencido.

Apesar de tudo, a utilização destes métodos de aprendizagem registou um boom nos últimos anos, o que é encorajador para o futuro!

PT: Os participantes acreditam que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos se vão desenvolver muito nos próximos anos, com a constante revolução tecnológica que estamos a viver, e acreditam que se pode tornar um excelente método de ensino pedagógico, mas também mostraram preocupação, pois têm medo que os materiais tecnológicos substituam o cuidado humano neste tópico delicado que precisa de ser tratado humanamente com empatia.

IE: Com base nas respostas dadas pelos participantes, prevê-se que o futuro da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos se torne mais popular e amplamente utilizado, antecipado por aprendentes com todos os níveis de competências prévias, considerado muito importante, acredita-se que tem o poder de revolucionar a forma como os aprendentes percebem a aprendizagem, tornando-a interactiva, envolvente e positiva para aprendentes de todas as idades e origens, utilizados para complementar a educação em contextos não formais, introduzindo conceitos difíceis através de uma aprendizagem baseada em jogos sérios e/ou casuais; espera-se que se tornem mais comuns devido aos avanços tecnológicos, tornando a aprendizagem facilmente acessível em todo o mundo; prevê-se que se tornem mais prevaletentes à medida que as gerações mais jovens, habituadas a utilizar jogos para aprender, crescem e começam a influenciar as práticas educativas; prevê-se que se tornem o "padrão" natural para toda a educação de adultos ao longo do tempo.

DE: O futuro da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos tem amplas possibilidades, particularmente com o avanço da digitalização e da IA. Embora não seja provável que substituam completamente os materiais impressos num futuro próximo, tornar-se-ão cada vez mais importantes como ferramentas de apoio. A gamificação, os jogos sérios e a aprendizagem baseada em jogos estão a ganhar proeminência na educação de adultos, oferecendo acesso e motivação que outras abordagens podem não oferecer. Especialmente na aprendizagem de línguas, espera-se que estas abordagens se tornem indispensáveis. À medida que a tecnologia evolui, o role-playing e outros métodos lúdicos serão mais apoiados, indicando uma importância crescente para estas abordagens no futuro da educação de adultos. Embora alguns possam encontrar uma utilização limitada para estes métodos nos seus cursos, em geral, prevê-se que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos desempenhem um papel muito mais importante no futuro da educação de adultos.

PL: De acordo com os participantes, os avanços na tecnologia permitirão experiências de aprendizagem mais imersivas e interactivas, com a realidade virtual, a realidade aumentada e a inteligência artificial a impulsionar a inovação neste espaço. As plataformas de aprendizagem gamificadas tornar-se-ão mais personalizadas, adaptáveis e acessíveis, atendendo a diversos estilos e preferências de aprendizagem. As instituições e os educadores adoptarão a gamificação como uma ferramenta poderosa para promover o envolvimento, a

motivação e o desenvolvimento de competências entre os alunos adultos. A colaboração entre educadores, criadores de jogos e investigadores impulsionará a melhoria contínua das estratégias de aprendizagem gamificada, garantindo a sua eficácia e relevância na resposta às necessidades em evolução dos alunos adultos na era digital.

VI. Conclusão

Este documento de política fornece uma análise do potencial da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos na promoção da vida ativa entre jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar. Através de inquéritos a decisores e peritos de sete países europeus, obtivemos informações valiosas sobre o panorama atual da aprendizagem baseada em jogos na educação de adultos e os benefícios de tais abordagens para chegar a esta população.

Os nossos resultados sugerem que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos têm o potencial de aumentar o envolvimento, a motivação e os resultados de aprendizagem para jovens adultos difíceis de alcançar em ambientes institucionalizados e de cuidados alternativos. No entanto, existem vários desafios que devem ser abordados para garantir que estas abordagens sejam eficazes e equitativas. Estes desafios incluem o acesso limitado à tecnologia e à formação dos educadores, bem como preocupações sobre a qualidade e a acessibilidade dos recursos de aprendizagem baseados em jogos.

Com base na nossa análise das respostas ao inquérito, apresentamos as seguintes recomendações aos decisores políticos e aos educadores:

- Fornecer mais recursos e apoio aos educadores para que incorporem a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos nas suas práticas de ensino.
- Desenvolver e promover recursos de aprendizagem baseados em jogos de alta qualidade que sejam acessíveis a todos os alunos, independentemente da sua origem ou circunstâncias.
- Fomentar a colaboração e as parcerias entre as partes interessadas nos sectores da educação e da tecnologia para promover o desenvolvimento e a aplicação da aprendizagem baseada em jogos.
- Abordar questões de equidade e inclusão na aprendizagem baseada em jogos, assegurando que os recursos são acessíveis e adequados a diversos alunos.

Para realizar plenamente o potencial da gamificação e da aprendizagem baseada em jogos para jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar, é necessária mais investigação. A investigação futura deve centrar-se na identificação das melhores práticas para incorporar a aprendizagem baseada em jogos nos programas educativos existentes, bem como na avaliação da eficácia destas abordagens para melhorar os resultados da aprendizagem e promover

uma vida ativa entre esta população. Além disso, deve ser efectuada investigação sobre a forma de tornar a aprendizagem baseada em jogos mais acessível e equitativa para todos os alunos, independentemente dos seus antecedentes ou circunstâncias.

No geral, acreditamos que a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos têm o potencial de serem ferramentas poderosas para promover a vida ativa entre jovens adultos institucionalizados e/ou jovens adultos em cuidados alternativos difíceis de alcançar. Ao investir nestas abordagens e ao abordar os desafios que atualmente limitam a sua eficácia, podemos trabalhar no sentido de criar um sistema educativo mais inclusivo e eficaz que satisfaça as necessidades de todos os alunos.



Skills 4 life

