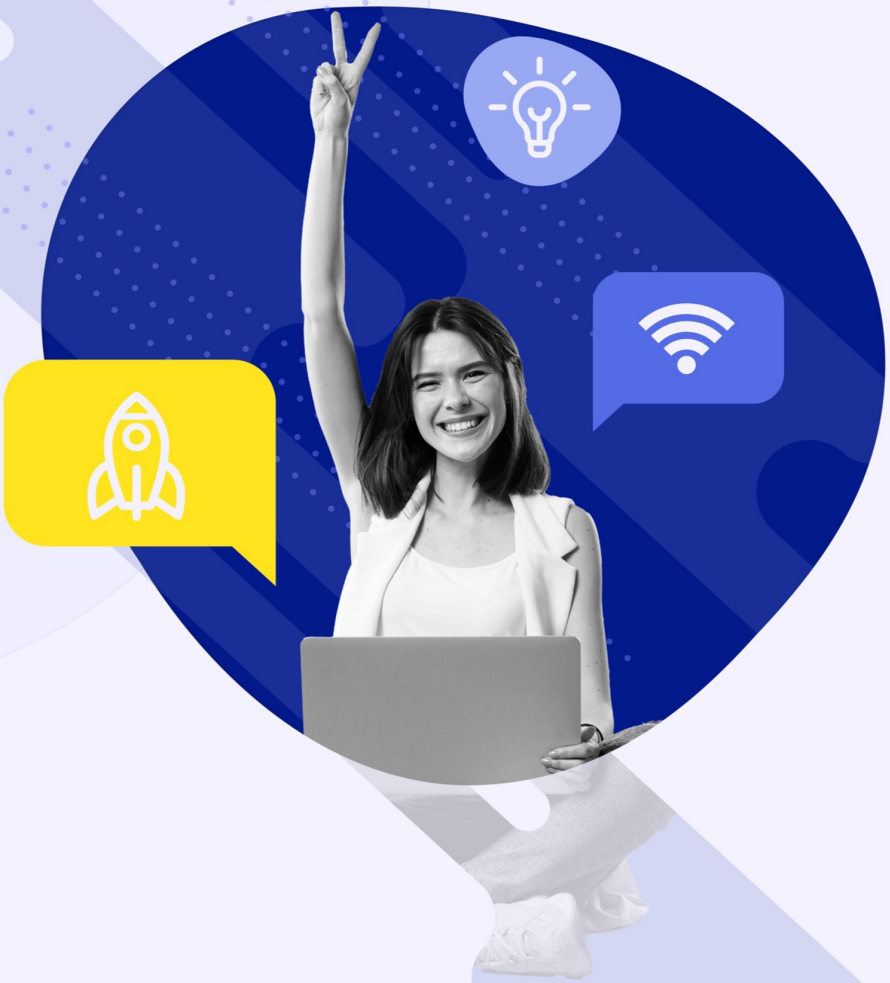
Co-funded by
the European Union



GAMEUFYING

Learning about the European policy for youth participation

Project Number: 2022-1-ES02-KA220-YOU-000086217

www.gameufying.eplusproject.eu

CONSEJO DE LA JUVENTUD DE CASTILLA Y LEÓN

CEIPES

ROSTO SOLIDÁRIO

aspaym castilla y león

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Co-funded by the European Union

Introdução ➜ 3

1. Referências de parceiros e grupo-alvo ➜ 4

1.1 ASPAYM Castela e Leão ➜ 4

1.2 CEIPES ➜ 5

1.3 Conselho Juvenil de Castela e Leão ➜ 6

1.4 Rosto Solidário ➜ 7

2. Cidadania jovem ativa ➜ 8

2.1 Itália ➜ 9

2.2 Portugal ➜ 11

2.3 Espanha ➜ 13

3. Aprendizagem baseada em jogos no contexto juvenil: uma visão geral ➜ 15

3.1. Plano de fundo ➜ 15

3.2. Conceito de gamificação ➜ 15

3.3. Breve história da gamificação ➜ 15

3.4. Diferenciação de conceitos ➜ 16

3.5. Áreas de aplicação da gamificação ➜ 17

3.6. Benefícios para os jovens ➜ 18

4. Jogos baseados no contexto juvenil: explorando realidades nacionais ➜ 20

4.1. Itália ➜ 20

4.2. Portugal ➜ 23

4.3 Espanha ➜ 26

Jogos Concebidos: Criações Europeias Reveladas ➜ 29

1. Puzzles ➜ 29

1.1. Fundação da UE ➜ 29

1.2. Caracteres relevantes ➜ 31

1.3. Património cultural a nível comunitário ➜ 38

2. Jogo de Tabuleiro ➜ 41

3. Escape Room Virtual➜ 43

4. Escape box➜ 45

Testemunhos ➜ 46

1. ASPAYM Castela e Leão ➜46

2. CEIPES ➜ 47

3. CJCyL ➜ 48

4. Rosto Solidário ➜ 49

Conclusões ➜ 50

Bibliografia ➜ 52

Co-funded by
the European Union

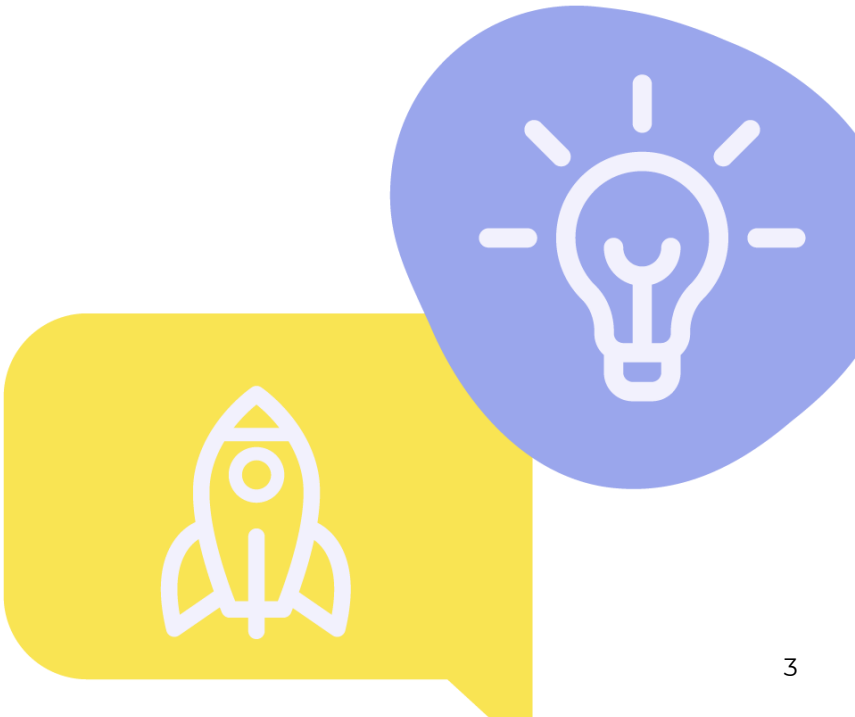
Introdução

GamEUfying - Aprender sobre a política Europeia de participação juvenil, é um projeto financiado pelo ERASMUS+, coordenado pelo Consejo de la Juventud de Castilla y Léon (Espanha) em parceria com ASPAYM (Espanha), CEIPES (Itália) e Rosto Solidário (Portugal). O principal objetivo do projeto é criar uma parceria para a cooperação transnacional com o objetivo de desenvolver, testar e implementar uma nova metodologia pedagógica para o trabalho com jovens que resulte numa participação mais ativa deste grupo-alvo através da utilização de recursos interativos baseados na gamificação. Estes recursos gamificados visam aumentar o conhecimento dos jovens sobre a União Europeia e o processo de tomada de decisão, proporcionando-lhes as ferramentas para se envolverem no processo de tomada de decisão a nível comunitário.

O projeto também tem os seguintes objetivos específicos:

- Criar práticas inovadoras no domínio da educação de jovens através do desenvolvimento de uma ferramenta pedagógica que possa ser utilizada para adquirir conhecimento político, económico e social da UE;
- Melhorar a identidade, a cidadania e os valores europeus entre os jovens;
- Aumentar a transferibilidade de metodologias inovadoras e não formais através do desenvolvimento de um manual virtual interativo, que estará disponível em quatro idiomas (inglês, espanhol, italiano e português) na página do projeto;
- Desenvolvimento organizacional de quatro instituições com experiências culturais e organizacionais diversas e fortalecimento da associação para a cooperação entre elas, através do desenvolvimento e divulgação de resultados de projetos e metodologias de trabalho inovadoras criadas nos domínios da educação não formal e da educação de jovens;

Este documento é um recurso para atender ao terceiro objetivo específico, que contém uma visão geral dos parceiros do projeto e dos seus grupos-alvo, um contexto geral e nacional (espanhol, italiano e português) sobre a cidadania ativa juvenil e o processo de gamificação, a descrição e instrução das ferramentas desenvolvidas no projeto (puzzles, escape room virtual, jogo de tabuleiro e escape box), uma conclusão e por fim os testemunhos dos trabalhadores e participantes que estiveram envolvidos na fase de testes das ferramentas do projeto.



Co-funded by
the European Union

Apresentação dos parceiros e grupo-alvo

GRUPO ALVO

ASPAYM Castilla y León é uma organização que trabalha com o objetivo de melhorar as condições de vida das pessoas com deficiência em geral e com lesões medulares em particular. Atualmente, temos mais de 2.000 membros em toda a comunidade e mais de 200 trabalhadores.

Infelizmente, as pessoas com deficiência enfrentam diariamente barreiras de acesso à plena inclusão social (barreiras arquitetónicas, acessibilidade digital, barreiras de emprego...). Estas podem ser analisadas e refletidas em diferentes áreas: condição física, bem-estar emocional, relações interpessoais, acesso ao emprego e recursos educacionais e socioculturais.

Desta forma, e seguindo a proposta principal deste projeto, que visa minimizar os riscos de exclusão social, incluímos no nosso público-alvo jovens, entre os 16 e os 30 anos. Este grupo inclui pessoas com e sem deficiência.

DESCRIÇÃO

A Fundação ASPAYM Castilla y León começou a operar em 2004, doze anos após a fundação da ASPAYM na região de Castilla y León, Espanha. Os seus principais objetivos são promover a autonomia, a igualdade de direitos e oportunidades e melhorar a qualidade de vida das pessoas com deficiência física, permitindo-lhes uma integração significativa na sociedade.

ASPAYM CyL possui um departamento juvenil focado em atividades com jovens e desenvolve uma infinidade de atividades ao nível da advocacia, educação não formal e emprego. Nos últimos anos, a organização tem apostado na utilização da gamificação como metodologia em atividades de educação não formal. Neste sentido, a ASPAYM CyL desenvolveu jogos de tabuleiro, videojogos, escape rooms e manuais baseados nesta técnica para trabalhar com os jovens, sempre numa perspetiva inclusiva, de forma a garantir a igualdade de acesso dos jovens com deficiência a todos os recursos disponíveis.

Além disso, dentro da ASPAYM temos um projeto denominado JAVACOYA, que nasceu com a pretensão de prestar um serviço personalizado aos nossos clientes e superar os desafios diários colocados pelo mercado.

aspaym
castilla y león

Apresentação dos parceiros e grupo-alvo

GRUPO ALVO

A CEIPES trabalha em diferentes áreas de intervenção, com diferentes grupos-alvo: jovens, adultos, migrantes, jovens desfavorecidos, NEET, mulheres, educadores, professores e estudantes, membros de instituições públicas, desempregados. Os principais temas abordados são:

- Inovação em TIC e STEAM
- Sustentabilidade, Meio Ambiente e Mudanças Climáticas
- Arte, Cultura e Criatividade
- Necessidades Educacionais Especiais
- Desenvolvimento local e inclusão social
- Educação em direitos humanos e sensibilização, defesa e anti-discriminação
- Saúde, alimentação, desporto e educação ao ar livre
- Capacitação de organizações do terceiro sector, institutos educacionais e sector público

DESCRIÇÃO

A CEIPES - Centro Internacional para a Promoção da Educação e do Desenvolvimento é uma organização sem fins lucrativos fundada em 2007 e sediada em Palermo, Itália. Lidera uma rede de mais de 8 associações europeias e extra-europeias dedicadas à Educação, Formação e Desenvolvimento Social. A CEIPES detém ampla experiência em educação, transferência de inovação e gestão de projetos em diversos programas europeus que abordam a educação e capacitação de variados grupos-alvo, desde jovens a adultos, mulheres, desempregados, migrantes e grupos desfavorecidos.

Promove igualmente a aprendizagem ao longo da vida, a formação profissional e o empreendedorismo, com o intuito de ampliar as oportunidades para que jovens e adultos melhorarem e adquirirem competências, e, consequentemente, aumentem sua empregabilidade e inclusão.

A CEIPES estabelece várias parcerias com intervenientes públicos e privados, tanto locais como internacionais, que podem contribuir para alcançar os resultados do projeto em termos de divulgação, exploração e sustentabilidade. A CEIPES conta com uma equipa experiente, composta por profissionais com diversas competências e áreas de especialização, como psicologia, comunicação, formação, cooperação internacional, mediação social e cultural, assistência social, TIC, fabrico digital e direito.

CEIPES

Apresentação dos parceiros e grupo-alvo

GRUPO ALVO

Os objetivos do CJCyL visam assegurar o exercício dos direitos dos jovens em toda a Comunidade Autónoma de Castilla y León, promovendo uma participação mais ativa da juventude na vida social, política e cultural. O nosso público-alvo abrange jovens de áreas rurais e urbanas, trabalhadores, estudantes, pessoas com deficiência, e outros grupos vulneráveis. Colaboramos com as 49 entidades que compõem esta associação, as quais nos esforçamos por representar, abrangendo todas as realidades da juventude castelhana e leonesa.
Além disso, o Consejo trabalha na promoção e defesa do património cultural e das tradições de Castilla y León, bem como na promoção de diversas formas de participação juvenil, associativas ou não, incentivando o voluntariado e os seus valores.

DESCRIÇÃO

O Consejo de la Juventud de Castilla y León (CJCyL) trabalha para promover iniciativas que garantam a participação ativa da juventude castelhana e leonesa nas decisões e medidas que lhes dizem respeito, bem como a representação das 49 entidades de participação juvenil integradas com âmbito autónomo de Ação.
A CJCyL está localizada em Palência, uma pequena cidade no norte da região de Castilla y León (Espanha). Funcionamos também como interlocutores dos jovens junto da Administração Autónoma e de qualquer instituição pública ou privada. O CJCyL participa em diversas atividades nas quais estão envolvidos 25.000 jovens. O CJCyL gere o sistema SIJPLUS, o programa de voluntariado, a newsletter de emprego, a pousada da juventude "El Callejón", o Cartão Europeu Jovem e coordena e participa em alguns Projetos Europeus. Alguns deles são GYMKHANA 5.0. e Radio Theater: Contos de Quarentena.

Apresentação dos parceiros e grupo-alvo

GRUPO ALVO

A Rosto Solidário dedica-se a trabalhar com a comunidade local, especialmente com indivíduos em situação de vulnerabilidade, apoiando-os na busca por novas oportunidades, no fortalecimento das suas vidas e na conquista do empoderamento de forma personalizada.
Além disso, tem vindo a colaborar cada vez mais com as escolas locais, sensibilizando e auxiliando a comunidade escolar sobre questões relacionadas com os Direitos Humanos e a Cidadania Global.
Contribui para esta consciencialização global, oferecendo aos participantes a oportunidade de se envolverem em experiências de mobilidade para aprendizagem no estrangeiro, especialmente aquelas alinhadas com o programa Erasmus+.

DESCRIÇÃO

A Rosto Solidário surgiu em 2007, por iniciativa da Congregação Passionista de Santa Maria da Feira (Portugal) e de um grupo de leigos da comunidade local. Fundada numa vasta experiência no apoio a famílias em situação de vulnerabilidade social e nas vivências dos Missionários Passionistas nas Missões Angolanas, especialmente na província do Uíge.
É uma associação sem fins lucrativos para o desenvolvimento, reconhecida como ONGD (Organização Não Governamental para o Desenvolvimento) desde 2008 pelo Ministério dos Negócios Estrangeiros, beneficiando do estatuto de pessoa coletiva de utilidade pública.
Dedica-se ao desenvolvimento, promovendo a equidade, os direitos humanos e a igualdade de oportunidades, através da implementação de projetos concretos focados na educação e na cultura comunitária. Valoriza a participação e integração através do voluntariado, da solidariedade, do networking e da parceria.

ROSTO SOLIDÁRIO

Cidadania Ativa Juvenil

A Cidadania Ativa Juvenil centra-se na participação dos jovens, na promoção da democracia e na defesa dos direitos humanos. A participação dos jovens serve para se envolverem na política, na comunidade, no voluntariado e noutras formas de ação social para defender as suas necessidades e preocupações, bem como para criar mudanças positivas na sociedade e construir a sua própria voz (Abril & Aguado, 2022).

É importante não só ter participação, mas também informação relacionada com questões políticas e sociais - entre outras - para garantir que estes espaços cheguem a todos os jovens e que as oportunidades de defesa e colaboração sejam equitativas. O facto mais importante sobre a cooperação é construir o tecido social, comprometido e responsável, alinhado com os valores da União Europeia (Díaz & Ascoli, 2006).

A União Europeia reconhece há anos que os jovens são essenciais quando se fala da sociedade europeia e dos seus valores. Existem muitos canais de defesa e representação dos jovens em toda a Europa, como o Fórum Europeu da Juventude, o Serviço Voluntário Internacional para a Paz e o Diálogo da Juventude da UE. Os temas também são muito vastos: desde o ambiente e saúde até à educação, economia, inclusão social, etc. (Portal Europeu da Juventude, 2022).

O último ciclo, abrangendo os anos 2010-2018, propôs algumas iniciativas no âmbito da inclusão social, educação e ações de voluntariado. Em 2019, a situação da COVID-19 marcou um antes e um depois: todos os progressos alcançados foram afetados pela crise sanitária. Até então, todas as atividades que eram realizadas externamente ficaram paralisadas por dois anos. As desigualdades sociais, económicas, tecnológicas e educacionais foram outros danos colaterais, onde se esperava que a recuperação fosse lenta. Antes de 2019, na Europa, estimava-se que 6,3% dos jovens entre os 15 e os 29 anos estavam desempregados; em 2020, em plena crise, esta percentagem subiu para 13,3% (Comissão Europeia, 2021).

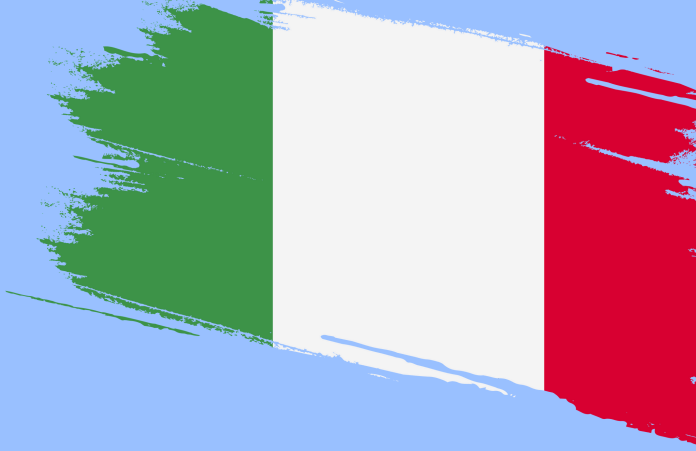
A OCDE (Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Económico) enfatizou nos seus estudos mais recentes o desenvolvimento dos jovens e os efeitos na sua saúde mental devido à COVID-19. De acordo com os dados oferecidos, apenas 15% dos jovens sentem que o seu governo teve a opinião da população em relação às restrições do Coronavírus, demonstrando apatia e descompromisso com o Estado e com as decisões tomadas (OCDE, 2022).

Por outro lado, a rápida disseminação de informações devido ao surgimento das redes tecnológicas e sociais ainda é uma tarefa pendente, devido às diferenças sociais no acesso a este campo. A formação para este novo mundo tem de ser um objetivo diferenciado de todas as organizações juvenis e dos Estados-Membros, com o objetivo de poder introduzir mais questões na Agenda Global da juventude europeia e de espaços de cidadania ativa, como indicam os autores de a construção de uma cidadania ativa entre os jovens existe há mais de 20 anos, propondo novos espaços de encontro para além das esferas públicas clássicas (Benedicto & Luz, 2002).

Em suma, a Europa sofreu um impacto significativo devido às restrições e medidas sociais da COVID-19, em que foram afetadas as taxas de desemprego, a crise económica e social e as dificuldades de acesso à comunicação e à informação (Comissão Europeia, 2022). Mesmo assim, graças a isto, aumentou-se a consciência social sobre a importância da participação dos jovens na tomada de decisões rumo a um processo de transformação política e económica.

Portanto, o objetivo desta secção é partilhar as boas práticas de alguns dos Estados-Membros (Espanha, Portugal e Itália) e participar neste processo de reestruturação.

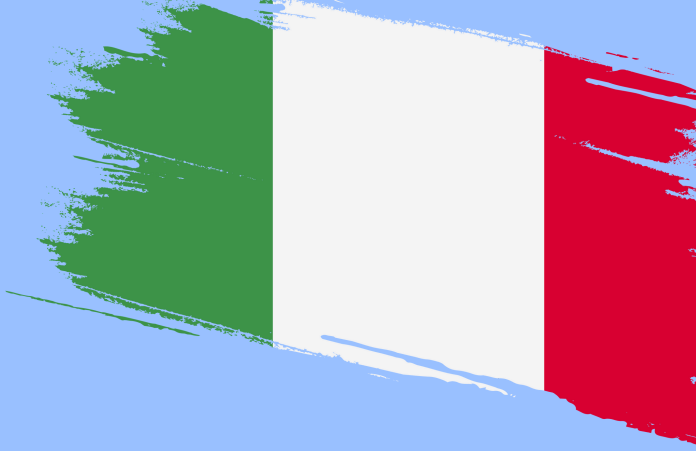
Co-funded by
the European Union



ITÁLIA

O envolvimento cívico dos jovens em Itália ainda é um desafio fundamental. Para uma análise sucinta da situação, vale a pena mencionar, em primeiro lugar, os principais instrumentos institucionais e legais criados para apoiar a cidadania ativa dos jovens no país. Um dos mais importantes é o Piano Nazionale Giovani (Plano Nacional para a Juventude), que representa uma estratégia nacional comum para informar cada Região em relação às políticas de juventude. Apoiado pelo fundo nacional para políticas de juventude, o Plano enfatiza a promoção da participação, da cidadania ativa e do voluntariado (Villano & Bertocchi, 2014).
Outro instrumento fundamental é o Servizio Civile Nazionale (Serviço Cívico Nacional), criado pela Lei 64 (6 de Março de 2001). É um serviço de voluntariado para jovens – com idades compreendidas entre os 18 e os 28 anos – que visa oferecer "uma oportunidade de formação social, cívica, cultural e profissional através da experiência humana de solidariedade social, de atividades de cooperação nacional e internacional, salvaguarda e proteção do património nacional" (Villano & Bertocchi, 2014, p.89).
Finalmente, o Fórum Nacional da Juventude - reconhecido pela Lei 311 (30 de Dezembro de 2004) - consiste numa plataforma nacional que reúne diferentes organizações juvenis italianas (partidos políticos, associações religiosas, grupos estudantis, etc.) com o objetivo de criar um espaço para debate e troca de experiências. Desempenha um papel consultivo e propositivo em relação às políticas de juventude, ao mesmo tempo que apoia a participação juvenil e a criação e desenvolvimento de organizações voluntárias (Villano & Bertocchi, 2014).
No entanto, apesar da criação destas ferramentas, a participação ativa dos jovens em Itália ainda é frequentemente destacada como um problema persistente. Diferentes estudos concordam com o facto de a juventude italiana expressar frequentemente baixos níveis de confiança na política, bem como um sentimento geral de descontentamento e baixo interesse nas formas tradicionais de participação, que foram na sua maioria substituídas por "formas não parlamentares" de participação entre os jovens (Ekman & Amna, 2009; Zani et al., 2011).
Outro problema fundamental diz respeito ao escasso envolvimento da juventude italiana nas questões da UE. As dificuldades para identificar oportunidades de envolvimento ativo a nível europeu são acompanhadas pela luta persistente para desenvolver um sentimento de pertença e cidadania europeia (Villano & Bertocchi, 2014).
Face a estes problemas, no entanto, podemos destacar os esforços de diferentes associações para enfrentar a apatia e a desinformação juvenil em relação aos assuntos da UE. Apresentamos aqui brevemente cinco exemplos em que associações italianas estiveram envolvidas: quatro projetos (três Erasmus+ e um CERV) e um grupo local de jovens.

Co-funded by
the European Union



ITÁLIA

O primeiro projeto selecionado é o LARPIC, um projeto Erasmus+ iniciado em novembro de 2022 e que se prolongará até outubro de 2024. O LARP é um jogo de interpretação de personagens em que os participantes assumem diversos papéis num teatro de improvisação. Pretende criar uma ferramenta que possa ser utilizada por qualquer professor ou animador de juventude em toda a Europa para promover a participação ativa dos jovens na tomada de decisões e em outras atividades cívicas. O principal resultado será um conjunto de recursos LARP e um manual metodológico de apoio para combater a apatia em relação à participação cívica ativa.

O segundo exemplo é o projeto da Fundação Europeia da Juventude denominado "Non-formal Education in Action: building democracy and social inclusion", financiado pelo Conselho Europeu e realizado de janeiro a setembro de 2010 pelo Centro per lo Sviluppo Creativo “Danilo Dolci”, World Independent Youth Union, Pistes-Solidaires e Rede SOS do Mediterrâneo. Este projeto teve como objetivo promover a utilização de atividades de educação não formal através do intercâmbio transnacional de boas práticas no domínio da educação de jovens e da criação de um manual sobre a utilização de metodologias de educação não formal. Incluiu a realização de quatro laboratórios sobre temas como democracia, inclusão social e respeito ambiental, com grupos de jovens.

Em terceiro lugar, mencionamos o "Projeto New YouLeaders" Erasmus+, desenvolvido pela Fondazione Comunicataria di Agrigento e Trapani, Università degli Studi Link, Lug Open Factory, Fundacion Galicia Europea, Caritas Portuguesa e Rosto Solidário. Este projeto visa capacitar os jovens - especialmente os jovens provenientes de áreas rurais e geograficamente isoladas - como líderes para o desenvolvimento sustentável nas suas comunidades locais. Para este efeito, os participantes foram envolvidos num percurso híbrido de "aprendizagem de capacitação" (online e presencial) que lhes permitiu adquirir competências essenciais para o seu desenvolvimento pessoal, educativo e socioprofissional. Incluiu um módulo introdutório baseado em competências "soft" e de liderança, bem como diferentes módulos sectoriais sobre Inovação Social, Equidade de Género, Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (Agenda 2030), Competências Digitais, Turismo Circular, Empreendedorismo Social e Alterações Climáticas.

Em quarto lugar, incluímos um projeto CERV-LS da UE: "EUNITE! EU Citizens Unite and Promote the European Project", por CESIE, Out of The Box, Forum Za Slobodu Odgoja-FSO, Pistes Solidaires, VIVES University of Applied Sciences, e Perifereia Anatolikis Makedonias kai Thrakis, realizado de novembro de 2022 a outubro de 2024. O principal objetivo do projeto é aumentar a participação dos cidadãos da UE nas eleições para o Parlamento da UE e o interesse geral dos cidadãos nas políticas da UE através da implementação de uma série de workshops, debates e encontros. Através das suas atividades, o projeto aproxima os cidadãos das instituições da UE, melhorando o seu conhecimento sobre as oportunidades e políticas da UE e responsabilizando os cidadãos pela sua participação ativa na vida política democrática europeia.

Por último, destacamos o trabalho de uma associação local que exemplifica a ação fundamental deste tipo de atores no apoio à cidadania ativa dos jovens nas nossas comunidades. "I ragazzi del Centro TAU - onlus", fundada em 2009 e sediada em Palermo, Sicília, é apoiada por diversas associações como Fondazione con il Sud, Enel Cuore Onlus, Save the Children Italia Onlus e Fondazione Peppino Vismara. Tem como objetivo promover a participação juvenil no território do V distrito de Palermo, comprometendo-se com a requalificação social, económica e cultural da zona de Zisa-Noce-Danisinni. Partindo do conhecimento e das dificuldades que diariamente se encontram nesta região, o grupo tenta dar vida a iniciativas que representem um motor de mudança e de empoderamento juvenil. Realizaram muitas ações de apoio ao empoderamento e ao envolvimento ativo dos jovens, tais como intercâmbios de jovens, educação entre pares, cursos de inglês e diversos projetos europeus.

Co-funded by
the European Union

PORTUGAL

O envolvimento dos cidadãos na vida pública é essencial num Estado democrático, conforme expresso na Constituição da República Portuguesa de 1976:
Artigo 2.º (Estado de direito democrático) - "A República Portuguesa é um Estado democrático de direito, baseado na soberania popular, no pluralismo de expressão democrática e de organização política, no respeito e na garantia da realização dos direitos e liberdades fundamentais e na separação e interdependência de poderes, visando a realização da democracia económica, social e cultural e o aprofundamento da democracia participativa".
Artigo 48.º - (Participação na vida pública) - "Todo o cidadão tem direito de participar na vida política e na condução dos assuntos públicos do país, direta ou indiretamente através de representantes eleitos."
Artigo 109.º - (Participação política dos cidadãos) - "A participação direta e ativa de homens e mulheres na vida política constitui condição e instrumento fundamental de consolidação do sistema democrático, devendo a lei promover a igualdade no exercício dos direitos cívicos e políticos e a não discriminação com base no sexo no acesso a cargos políticos".
No entanto, Portugal ainda está a trabalhar para estabelecer uma cultura de participação mais sólida entre a comunidade em geral. Em Portugal, a participação está longe de ser ideal; muitas vezes, o envolvimento é o resultado de processos não espontâneos e, no caso dos cidadãos, manifesta-se como respostas esporádicas e de protesto a escolhas feitas por agências governamentais. No entanto, podemos observar algumas ações tomadas ao longo do caminho que visam conduzir ao que consideramos a forma mais sofisticada de democracia (Guia para a Cidadania Ativa, 2013).
Um tipo de cidadania ativa em Portugal é o Orçamento Participativo, um método de democracia participativa em que os residentes podem decidir o destino de uma parte do orçamento público para uma determinada região. O orçamento participativo é uma nova forma de governação baseada na participação direta dos cidadãos, através da qual os cidadãos apresentam propostas e votam nos projetos que pretendem ver implementados. Esta técnica ainda não se consolidou em Portugal e as experiências existentes de Orçamento Participativo são mais consultivas do que deliberativas (Dias, & Allegretti, 2009).
A Agenda 21 Local é outro método participativo, um processo multissetorial e participativo que visa alcançar os objetivos da Agenda 21 a nível local através da preparação e implementação de um Plano de Ação estratégico de longo prazo centrado nas prioridades locais para o desenvolvimento sustentável (Amado, & UNL, 2012).
Como podemos depreender do Guia para a Cidadania Ativa de 2013, a Agenda 21 Local e o Orçamento Participativo foram ambos adaptados para promover uma cultura de participação democrática nos jovens e para encorajar o seu envolvimento na comunidade local, como demonstram a Agenda 21 Escolar e o Orçamento Participativo Infantojuvenil.
A nível local, parece relevante discutir a iniciativa "Jovem Autarca", que visa incentivar hábitos de cidadania através do reconhecimento das opiniões dos jovens, bem como das suas ideias e perspetivas para o futuro. Ao participarem ativamente nas decisões políticas do seu município, os jovens assumem o papel de porta-vozes dos seus pares, corresponsáveis pela gestão de um orçamento que lhes é atribuído e procurando materializar os projetos que idealizaram, numa lógica de diálogo e de sustentabilidade (CM-Feira, 2022).
Na sequência de uma candidatura ao concurso do Mecanismo Financeiro do Espaço Económico Europeu em 2017, a Fundação Calouste Gulbenkian, em colaboração com a Fundação Bissaya Barreto, foi escolhida para gerir o Fundo Cidadãos Ativos em Portugal, uma componente dos EEA Grants especificamente concebida para apoiar Organizações Não-Governamentais (ONGs). Assim foi criado o Programa Cidadãos Ativos, com uma dotação de 11 milhões de euros da Islândia, Liechtenstein e Noruega, a implementar entre 2018 e 2024, com o objetivo de apoiar a sociedade civil em Portugal (Cidadãos Ativos, 2018).

Co-funded by
the European Union

PORTUGAL

E tal como estas iniciativas, existem diversas referências a práticas de cidadania ativa em Portugal. Por exemplo, o projeto PROMISE explora as experiências, ideias e atitudes dos jovens europeus que são vistos como estando em desacordo com as gerações mais velhas, as autoridades e os padrões sociais, a fim de chegar ao cerne dos desafios e possibilidades do envolvimento cívico.

Outro projeto de destaque que gostaríamos de mencionar é a Iniciativa para Direitos Sexuais e Jovens Vulneráveis, patrocinada pela Associação de Planeamento Familiar. Com o objetivo de promover os direitos sexuais dos jovens num contexto de vulnerabilidade social e de acesso aos serviços de saúde, o projeto visa capacitar os jovens, ajudando-os a tornarem-se cidadãos mais participativos e a combater a sua vulnerabilidade a experiências violentas e discriminatórias num ambiente digital. Foi desenvolvido um guia de formação sobre Educação Sexual em Ambiente Digital para educadores que trabalham com jovens vulneráveis (Fundação Calouste Gulbenkian, 2014).

Importa para nós, Rosto Solidário, reconhecer o esforço da Organização em agir no espírito da Cidadania Ativa e empenhar-se em muitos projetos com esse objetivo, tais como:
- O projeto "E-Participation – Intercâmbio de boas práticas na acessibilidade de plataformas eletrónicas entre jovens com deficiência", que visa proporcionar aos jovens cidadãos em situações vulneráveis, como aqueles com limitações cognitivas/físicas, baixos níveis de literacia, aqueles em situação de pobreza, minorias e migrantes, com a oportunidade de uma maior participação cívica através de plataformas eletrónicas e aplicações móveis disponíveis.
- O projeto "É de Género?", de Educação para a Cidadania Global, que visa formar e sensibilizar jovens para a igualdade de género, cidadania global e diversidade.
- E ainda, entre muitos exemplos que poderíamos destacar, o projeto "Parcerias Locais para a Educação para o Desenvolvimento", que pretende envolver os vários atores que trabalham na educação, formação, aprendizagem ao longo da vida e sensibilização comunitária em diferentes contextos no Concelho de Santa Maria da Feira, Portugal.
Por último, o "Triple Europe Game - Jovens por uma Europa Aberta, Justa e Sustentável no Mundo", visa aumentar a sensibilização e a sensibilidade dos jovens para as políticas da UE, com destaque para a cooperação para o desenvolvimento, os direitos humanos, o papel da sociedade civil, a estratégia da Agenda 2030 e a coerência política para o desenvolvimento sustentável. Esta iniciativa pretende aumentar o conhecimento crítico dos jovens sobre a importância da política europeia através de um método de gamificação em colaboração com animadores e multiplicadores de juventude da Eurodesk Portugal (Rosto Solidário, s.d.).

Co-funded by
the European Union

ESPANHA

Em Espanha, no final da década de 90, observou-se uma mudança na forma como os jovens se envolviam nos espaços políticos, levando a uma diminuição do interesse por esses movimentos. Isso foi resultado da fase de transição após o fim da ditadura em 1975, quando a vida pública passava por uma reestruturação que demandava o envolvimento e a participação desses jovens. A perda do sentido de comunidade deu lugar a uma fase individualista, na qual não havia espaço para a intervenção cidadã devido aos quadros institucionais herdados do regime de Franco, exigindo uma transformação imediata para permitir o envolvimento cívico (Benedicto e Feixa, 2005).

Em 1983, foi formado o Conselho Juvenil de Espanha (CJE) pelos Conselhos Juvenis das Comunidades Autónomas e organizações juvenis a nível estatal, com o objetivo de incentivar a participação dos jovens no desenvolvimento político, social e cultural, conforme declarado no artigo 48 da Constituição espanhola (CJE, s.d.). Tradicionalmente, pensa-se que os jovens não estão interessados em questões relacionadas com a participação cidadã ou envolvimento político (Blais et al., 2004). No entanto, ao contrário dessa crença, dados demonstram que os jovens desenvolveram um forte interesse pelo ativismo político após a crise financeira em 2008 (García-Albacete e Lorente, 2019).

Um exemplo elucidativo é dado por Pablo Simón (2021), que mostra como, antes da crise de 2008, o envolvimento político da juventude não era uma realidade relevante, mas, quatro anos após o início da crise, houve um aumento significativo na participação política juvenil. Esse padrão pode ser observado também na crise sanitária da COVID-19, onde se espera que a questão política se torne cada vez mais interessante para a população jovem.

Em Espanha, existem diversas organizações de representação juvenil que promovem boas práticas em prol dos interesses dos jovens. O Conselho da Juventude de Espanha, por exemplo, trabalha há mais de 40 anos para promover a participação num contexto de democracia, visando alcançar o compromisso social, a igualdade de oportunidades e o diálogo respeitoso com a diversidade em seu sentido mais amplo (CJE, 2023).

Além disso, o sentimento de voluntariado cresce cada vez mais em Espanha, sendo essencial para compreender a participação dos jovens. No ano de 2022, mais de 3,5 milhões de espanhóis realizaram algum tipo de ação solidária, sendo que mais de 60% eram jovens entre os 15 e os 30 anos (PVE, 2022). Existem diversas entidades que oferecem uma variedade de atividades de voluntariado, como os Acampamentos de Voluntariado em Castilla y León, que promovem valores como a coexistência, a tolerância, a solidariedade, a participação e a interculturalidade entre os jovens (INJUVE, 2023).

Co-funded by
the European Union

ESPANHA

As boas práticas delineadas pelas entidades destacadas neste Manual visam alargar e aprimorar os espaços de participação juvenil.

A iniciativa Activate, coordenada pelo Consejo Juvenil de Castilla y León, proporciona uma oportunidade para que a ASPAYM Castilla y León reúna jovens com deficiência interessados em participar em atividades de lazer e formação.

Reconhecendo o poder da informação, são conduzidas campanhas de comunicação nas redes sociais, o principal meio de comunicação onde os jovens marcam presença. As Terças Verdes e as Sextas Violetas concentram-se, respetivamente, em questões ligadas à sustentabilidade e ao feminismo, criando um espaço de debate e reflexão aberta.

Os pontos de encontro também desempenham um papel crucial na formação dos jovens. Os Encontros Rurais e os Campos de Verão (com destaque para o Acampamento ASPAYM Castilla y León) são espaços inclusivos onde as entidades organizadoras estabelecem ligação com diferentes realidades, fomentando ambientes propícios ao encontro em regiões com menos oportunidades.

Em resumo, as atividades associativas que têm um maior impacto na sociedade estão relacionadas com o voluntariado juvenil, que promove a democracia e a convivência cívica (Arnanz, 2011), especialmente nas áreas desportiva, ambiental e cultural. No entanto, apesar do interesse e das ações em curso, apenas 8,1% da população afirma estar associada a uma organização (PVE, 2019), indicando uma fragilidade persistente no tecido associativo.

Aprendizagem Baseada em Jogos no Contexto da Juventude: uma Visão Geral

CONTEXTO

Atualmente, a integração de jogos em ambientes educativos é cada vez mais comum. Passámos da ideia de jogo como mero entretenimento para uma abordagem em que os jogos são ferramentas de aprendizagem, promovendo o desenvolvimento de competências, habilidades e conteúdos específicos.
Este método educativo, conhecido como "Gamificação", introduz elementos lúdicos no processo de ensino para cativar a atenção dos alunos e estimular a sua motivação. A "Gamificação" pode ser definida como "a aplicação de conceitos e técnicas de jogos em contextos não relacionados, com o objetivo de desenvolver habilidades e comportamentos" (Burke, 2012, citado em Ortiz-Colón; Jordán & Agreda, 2018). Este método envolve os participantes numa experiência de aprendizagem que os motiva, fomenta a cooperação e a competição, e torna os conteúdos mais atraentes, garantindo um maior envolvimento e compromisso com a aprendizagem.
No âmbito deste projeto, iremos aproveitar todas estas vantagens oferecidas pela gamificação para alcançar os nossos objetivos de envolver os jovens em atividades interativas relacionadas com a União Europeia.

CONCEITO DE GAMIFICAÇÃO

A "gamificação" pode ser definida como "o uso de designs e técnicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, a fim de desenvolver habilidades e comportamentos de desenvolvimento" (Burke, 2012, citado em Ortiz-Colón; Jordán & Agreda, 2018).
O seu objetivo é envolver os participantes num processo de aprendizagem, aumentando a motivação e fomentando a cooperação e a competição.

HISTÓRIA DA GAMIFICAÇÃO

A origem da "Gamificação" remonta a 1896, quando a empresa S&H Green Stamps recompensou os seus clientes fiéis com selos. Este uso de recompensas pode ser considerado como uma forma primitiva de gamificação.
Posteriormente, este conceito de recompensa encontrou eco no mundo dos videojogos, originando novos mecanismos e ampliando as formas de jogar. O setor do marketing adotou esta ideia, utilizando recompensas para envolver os seus clientes.
Em 2003, o designer de videojogos e software empresarial, Nick Pelling, introduziu o termo "Gamificação", referindo-se à capacidade de alcançar objetivos com maior motivação e envolvimento ao transformar tarefas em elementos de jogo.
Desde 2010, muitos designers de jogos têm promovido ativamente o conceito de "Gamificação" em reuniões e conferências, sublinhando a importância de integrar a dimensão lúdica no quotidiano de todos.

DIFERENCIAÇÃO DE CONCEITOS

Desde que o termo "Gamificação" começou a ser utilizado, surgiram vários conceitos semelhantes, como o Aprendizado Baseado em Jogos (GBL) e o Jogo Sério (Serious Games), os quais precisam de ser esclarecidos para compreender as suas diferenças.
Essas distinções podem ser atribuídas a duas abordagens específicas: o propósito da atividade e as técnicas utilizadas. A seguir, serão explicados os diferentes conceitos com os quais iremos trabalhar:

Aprendizagem Baseada em Jogos (GBL)

Envolve a adaptação de jogos existentes ou a criação de novos jogos para atender a objetivos educacionais específicos. O objetivo não é apenas divertir-se, mas sim utilizar os jogos como uma ferramenta para facilitar a aprendizagem e promover o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos relevantes para a vida quotidiana.

Gamificação

A gamificação é um conceito que envolve a integração de elementos típicos dos jogos, como avatares, barras de progresso e classificações, com o intuito de alcançar um objetivo específico. No entanto, este conceito não se limita apenas a situações de entretenimento, podendo também ser aplicado como uma ferramenta para aumentar a motivação para aprender em contextos educativos, como por exemplo, na sala de aula. Caracteriza-se por perseguir um objetivo de aprendizagem, frequentemente recorrendo a dinâmicas colaborativas em vez de competições com um claro vencedor e perdedor.

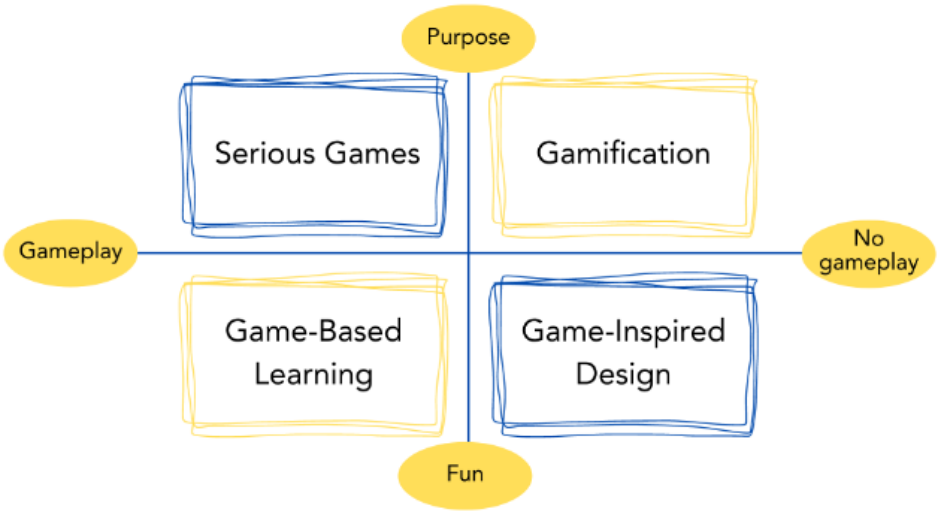
Jogos Sérios (Serious Games)

Neste tipo de atividade, recorre-se a técnicas como simulação ou experiências imersivas para alcançar um objetivo específico de aprendizagem. Embora não tenha como principal intuito entreter os participantes, procura-se que seja motivadora e divertida para eles. É comummente utilizado online, com mecânicas semelhantes às de videojogos, com o intuito de transmitir determinados conhecimentos que podem posteriormente ser aplicados na resolução de problemas.
Frederick Joseph F. define Jogos Sérios como a interseção entre Aprendizagem, Simulação e Jogos.

Design inspirado em jogos

O design inspirado em jogos incorpora pequenas dinâmicas de jogos com um objetivo de aprendizagem específico. Envolve a criação de metodologias nas quais se participa em atividades com características de jogos, embora não sejam jogos completos, as regras não são tão complexas e não há uma ênfase na competição. Embora o entretenimento dos participantes seja importante, o foco principal é a promoção de um objetivo de aprendizagem definido. Geralmente, este tipo de abordagem está associado ao conceito de Jogo Significativo.

Esses quatro conceitos podem ser diferenciados ainda mais na tabela a seguir:



No diagrama apresentado, no lado esquerdo encontram-se os Jogos Sérios (Serious Games) e a Aprendizagem Baseada em Jogos, que consistem em dinâmicas completas de jogo. Em contrapartida, na zona superior, situam-se os Jogos Sérios (Serious Games) e a Gamificação, os quais se concentram na concretização de objetivos específicos de aprendizagem. Por outro lado, a Aprendizagem Baseada em Jogos e o Design Inspirado em Jogos visam, principalmente, divertir e entreter os participantes, utilizando elementos de jogos sem constituir um jogo completo.

ÁREAS DE APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO

Hoje em dia, a gamificação pode ser aplicada numa ampla variedade de campos, incluindo educação formal e não formal, saúde, marketing, recursos humanos e ambiente.

Educação formal

Nos últimos anos, a gamificação tem vindo a destacar-se no âmbito da educação formal devido à sua capacidade de aumentar a motivação dos alunos e melhorar a assimilação dos conteúdos curriculares nas escolas. Embora a sua adoção possa representar um desafio para os professores mais experientes devido à sua novidade e à necessidade de formação especializada, a investigação sublinha a importância de integrar estas técnicas na sala de aula para garantir e facilitar experiências de aprendizagem eficazes para os alunos.

Educação não formal
Dentro deste âmbito educacional, podemos abarcar o lazer e os momentos de tempo livre, assim como todas as atividades educativas informais. Nestas esferas, é comum recorrer a dinâmicas lúdicas, como a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos, para envolver os participantes e incentivá-los a alcançar objetivos de aprendizagem específicos. O que se destaca é a ampla variedade de temas e conteúdos abordados, pois não se limita a um currículo específico.

Saúde
Embora ainda numa fase incipiente no setor da saúde, a gamificação está a ser cada vez mais utilizada para promover comportamentos e estilos de vida saudáveis. Através de jogos e simulações interativas, as iniciativas de gamificação têm como objetivo incentivar práticas de bem-estar e reforçar hábitos positivos de saúde entre os indivíduos.

Marketing e recursos humanos
Conforme explicado acima, a indústria do marketing tem estado na vanguarda da integração de elementos de gamificação na sua dinâmica de motivação e envolvimento das pessoas através de recompensas. As técnicas de gamificação são utilizadas tanto na motivação e cooperação dos funcionários, como na aquisição de clientes como estratégia de marketing.

Ambiente
Tal como na área da saúde, a gamificação e técnicas relacionadas podem ser utilizadas para promover atitudes e comportamentos sustentáveis, como a reciclagem e a redução do consumo de energia no nosso dia a dia. Atualmente é uma das formas mais utilizadas para conscientizar e incentivar as pessoas a se envolverem em atividades sustentáveis.

BENEFÍCIOS PARA OS JOVENS

Como vimos nas secções anteriores, a Gamificação é atualmente um elemento muito importante para os jovens, particularmente no campo da educação auxiliando na aquisição de valores e competências essenciais. Alguns dos benefícios que estes elementos relacionados com a Gamificação têm para os jovens são os seguintes:

Aprendizagem Divertida
É um recurso essencial para motivar e atrair os jovens para o objetivo de aprendizagem pretendido. Transforma o conteúdo mais denso e de difícil compreensão, num desafio atraente através de um jogo, atingindo um maior percentual de jovens envolvidos na atividade.

Estimula a Criatividade

Muitas atividades de gamificação têm como objetivo estimular a criatividade e a inovação dos jovens participantes, incentivando-os a explorar novas ideias e encontrar soluções diferentes.

- Desenvolvimento de habilidades sociais:

A gamificação promove o trabalho em equipa e a colaboração entre os jovens, contribuindo para o desenvolvimento de competências sociais essenciais e melhorando as relações interpessoais.

Definição de metas

A gamificação promove mecanismos de definição de objetivos e recompensas pela sua concretização, incutindo nos jovens valores de perseverança, disciplina e continuidade. Ao estabelecer e alcançar marcos, eles cultivam um sentimento de realização e progresso.

Desenvolvimento de competências digitais

No campo da Gamificação, normalmente são utilizados elementos tecnológicos devido à grande variedade de possibilidades que oferece. Desta forma, a gamificação ajuda a desenvolver a literacia e a proficiência digital entre os jovens, dotando-os de competências essenciais para navegar no cenário digital agora e no futuro.

Bem-estar mental e emocional

Alguns jogos e atividades relacionadas com a Gamificação podem efetivamente reduzir o stress e a ansiedade nos jovens, o que pode ter um impacto positivo na sua saúde mental e emocional.

Motivação aprimorada

A motivação é essencial para manter o envolvimento e o comprometimento, principalmente no processo de aprendizagem. Esta motivação é conseguida através de sistemas de recompensa e reconhecimento pelas suas conquistas, incentivando um maior esforço e dedicação dos jovens.

ITÁLIA

Ao longo da última década, a gamificação tem vindo a ganhar relevância em Itália, à semelhança de outros países europeus. Embora com um certo atraso em comparação com outros estados, quase metade das empresas italianas, independentemente do seu setor de atuação, já adotam esta abordagem. Destaca-se ainda a criação dos Prémios Italianos de Gamificação, realizados em Milão desde 2016. Neste contexto, tem-se assistido a um aumento geral no número de eventos dedicados aos videojogos e à sua aplicação em diferentes contextos. Por exemplo, em 2018, Roma acolheu a primeira edição do Video Game Lab (Cassone, 2018).

Desde 2010, observa-se também um aumento do uso da gamificação por parte das instituições italianas. Entre 2010 e 2011, alguns museus de arte italianos, como o Museu Capodimonte, o MAXXI e a Pinacoteca de Brera, adotaram a ideia do Nintendo Art Jogo de academia, que visa aprofundar o conhecimento das pinturas explorando os detalhes pictóricos (Bonacini & Giaccone, 2021). Além disso, o reconhecimento crescente da gamificação a nível público reflete-se nas inúmeras chamadas de propostas emitidas pelo Estado e pelas Regiões (Cassone, 2018).

Muitas universidades italianas também começaram a considerar a gamificação como um tema relevante e digno de análise mais aprofundada. Destacam-se o IED e a Universidade de Tor Vergata, que oferecem mestrados em Gamificação, e a Universidade LUISS, que inclui o seu estudo em diversos cursos (Cassone, 2018).

No que diz respeito à gamificação e à educação, parte dos fundamentos desta abordagem está enraizada na Itália, graças a figuras como Giovanni Melchiorre Bosco - mais conhecido como “Dom Bosco” - que colocou o aluno no centro do processo educativo e defendeu a “motivação” e o “envolvimento” como principais estratégias educativas (Grion, 2017), e Maria Montessori, uma das pioneiras que destacou a relevância dos jogos e da experiência lúdica para a aprendizagem e a educação (Montessori, 1913).

Atualmente, a abordagem lúdica está a tornar-se mais popular nas escolas. Embora a maioria dos professores ainda não esteja familiarizada com o termo “gamificação”, aplicam-na inconscientemente com grande frequência, graças ao crescente consenso sobre os benefícios destas práticas e à maior disponibilidade de diferentes ferramentas e recursos. No entanto, diversos estudos mostram que a realidade das escolas italianas ainda é dominada por abordagens de ensino tradicionais, como “ensinar como contar”, e estratégias ligadas a “métodos de aula”, onde o aluno não desempenha nenhum papel ativo e participativo (Grion, 2017). Além disso, as equipas docentes ainda não recebem formação específica sobre gamificação (Malvasi, Gil-Quintana & Bocciolesi, 2022).

No entanto, muitas associações continuam a trabalhar para promover o uso da gamificação e os seus benefícios. Propomos uma série de exemplos em que estiveram envolvidas associações italianas.

O primeiro exemplo proposto é o projeto "SIEP 2.0", um projeto Erasmus+ desenvolvido por CEIPES, ASPAYM, Rosto Solidário, More Mosaic, Biderbost Boscan & Rochin e Regionalne Centrum Wolontariatu. Este projeto envolve a criação de um jogo de tabuleiro com o objetivo final de promover a compreensão mútua entre os jovens para combater o bullying e o ciberbullying. Através do jogo SIEP 2.0, os jogadores precisam investigar, levantar hipóteses e recolher informações dos demais jogadores para descobrir quem, como e onde ajudaram Michela, vítima de bullying. Este jogo está disponível gratuitamente online.

O segundo exemplo é o jogo "Carte 360°", um jogo de cartas que pretende ser uma ferramenta prática e lúdica útil para difundir a mensagem de autocuidado e crescimento pessoal. Inclui 152 cartões com diversas ilustrações e mensagens, podendo ser utilizados individualmente ou em grupo. O objetivo final do jogo é aprender a cuidar de si mesmo de forma integral e holística, abrangendo corpo, mente, emoções, relacionamentos e espiritualidade. Os cartões foram concebidos para serem usados regularmente, a fim de desenvolver a escuta e conhecer as nossas necessidades e práticas que ajudarão a melhorar o bem-estar.

O terceiro jogo, "Learning out of the box", foi desenvolvido pela organização SALTO, com o apoio da Comissão Europeia. É também um jogo de cartas, mas neste caso dirigido a animadores juvenis, mentores, treinadores e formadores. Pretende ser utilizado como uma ferramenta que aborda o tema da aprendizagem de uma forma divertida, envolvente e inspiradora. Este jogo está disponível gratuitamente online.

Por último, destacamos o Projeto RISE-LAB - Network for Inclusion Development and Empowerment, cofinanciado pelo Departamento de Políticas de Juventude e Função Pública Universal. Consiste num Laboratório de idealização de jogos educativos que envolveu ativamente jovens do território siciliano. Permitiu o desenvolvimento de 4 jogos diferentes:

- "Os 5 Reinos": os temas escolhidos para este projeto são a sustentabilidade ambiental e a interculturalidade. O objetivo do jogo é mover animais entre as ilhas para resistir ao maior número possível de desastres naturais. O jogo termina quando não houver mais peças no campo. Tanto os acontecimentos catastróficos como as espécies animais representam uma metáfora para a imprevisibilidade dos acontecimentos e a importância de aumentar a diversidade.
- "Jogo em memória das vítimas da máfia": neste jogo não há vencedores, o seu objetivo é dar a conhecer e manter viva a memória de todos os homens e mulheres que deram a vida para que a Sicília pudesse ter um futuro melhor. O jogo permite aos jogadores conhecer as histórias das vítimas da máfia, favorecendo momentos de reflexão e partilha entre os participantes.

Jogos baseados no contexto da juventude: explorando realidades nacionais

- Quo Vadis: é um jogo de tabuleiro destinado aos jovens, com o objetivo de familiarizá-los com as regras de trânsito e promover bons hábitos ao volante. A ideia é criar um jogo educativo baseado na cidadania ativa, com especial atenção à educação para uma condução segura.
- Scravop: é um jogo desenvolvido para sensibilizar sobre a reciclagem. O jogo consiste em 57 cartas, cada uma com 8 símbolos diferentes. Os alunos inseriram símbolos relacionados ao tema da reciclagem nas cartas e adicionaram uma mecânica que recompensa os jogadores quando decidem fazer uma escolha relacionada com o tema do desenvolvimento sustentável, como escolher um cartão com resíduos particularmente difíceis de eliminar.

PORTUGAL

A gamificação está a tornar-se cada vez mais popular em Portugal, com cada vez mais empresas e instituições de ensino a utilizarem técnicas de design de jogos para envolver e motivar os seus públicos. Uma área onde a gamificação é particularmente prevalente, segundo Diniz Marques e Albuquerque Costa (2021), é a área educacional. As escolas e universidades portuguesas estão a utilizar a gamificação para tornar a aprendizagem mais divertida e envolvente para os alunos, com aplicações e plataformas de aprendizagem gamificadas a serem desenvolvidas para ajudar os alunos a melhorarem o seu desempenho académico, especialmente na disciplina de línguas, conforme relatado pelos mesmos autores.

No mundo corporativo, a gamificação está a ser utilizada para motivar os funcionários e melhorar a produtividade. Muitas empresas em Portugal estão a utilizar técnicas de gamificação como sistemas de pontos, quadros de líderes e crachás para incentivar os colaboradores a completarem tarefas e atingirem os seus objetivos. Um exemplo disso é a empresa AKI, que criou uma aplicação gamificada com o objetivo de envolver os colaboradores para participarem ativamente na vida da empresa (Neves, 2021).

No geral, a gamificação é uma tendência crescente em Portugal, com empresas e instituições de ensino a reconhecerem o seu potencial para envolver, motivar e capacitar os seus públicos. Como o foco deste projeto está na área da educação, foram mapeadas algumas das melhores práticas de gamificação em Portugal nesta área.

Pode conferir os resultados na tabela abaixo:

Nome da prática de gamificação	Categoria de jogo	Tipo de jogo	Descrição breve
Make a Change - Triple Europe Game	Físico	Encenação	Make a Change - Triple Europe Game é uma proposta de três role-plays produzidos no âmbito do projeto Triple Europe Game - Juventude para uma Europa aberta, justa e sustentável, promovido pela ONGD Rosto Solidário e apoiado pela Agência Nacional da Juventude Erasmus+ . Pretende promover o diálogo crítico em torno de três desafios globais atuais - Alterações Climáticas, Migração e Segurança Alimentar. O jogo está disponível no site para download.
Europe Quizz	Físico	Questionário	O Europe Quiz Game foi produzido no âmbito do projeto Triple Europe Game - Juventude para uma Europa aberta, justa e sustentável, promovido pela ONGD Rosto Solidário e apoiado pela Agência Nacional da Juventude Erasmus+. Pretende promover o diálogo crítico em torno de três desafios globais atuais - Desafios Globais, Cidadania Global e Sustentabilidade. O jogo está disponível no site para download.
Believe in Europe	Virtual	Escape Room	"Believe in Europe - Apoiar a Criação de uma Nova Cidadania Europeia Entre as Novas Gerações", é um projeto europeu Erasmus+ que visa promover a cidadania europeia entre os jovens estudantes universitários, bem como sensibilizá-los para os programas e oportunidades que as instituições europeias lhes oferecem, especialmente nos domínios do emprego, da educação, da mobilidade e da participação democrática. O jogo digital "Believe in Europe" consiste em 5 escape rooms ambientados em diferentes contextos, como a Comissão Europeia, o Parlamento Europeu, o Provedor de Justiça Europeu, o Banco Central Europeu e o Comité Económico e Social Europeu, entre outras instituições europeias. Está disponível no site.

Pode conferir os resultados na tabela abaixo:

Nome da prática de gamificação	Categoria de jogo	Tipo de jogo	Descrição breve
Act 4 Inclusion	Físico	Jogo de tabuleiro	Act 4 Inclusion - Life In Theatre é um projeto europeu Erasmus+ que visa alargar e desenvolver as competências dos educadores através de competências relacionadas com a utilização do teatro de improvisação social. A parceria estratégica que constitui este projeto identificou o problema existente no desenvolvimento das capacidades das pessoas, especialmente em adultos com menos oportunidades (refugiados e migrantes, pessoas com perturbações psicológicas, pessoas com deficiência física, idosos, etc.). Pretendem gerar espaços de educação não formal com uma metodologia desenvolvida através do teatro, promovendo ferramentas pessoais para oferecer resultados significativos no caso de transtornos de ansiedade, depressão, baixa autoestima e isolamento social. O jogo está disponível no site.
Casa de Partida	Físico	Jogo de tabuleiro	O projecto Casa de Partida - Agendas coesas por uma Europa Sustentável, foi desenvolvido por cinco parceiros (Par - Repostas Sociais, enquanto organização promotora) e tem como objetivo geral contribuir para a consciência crítica e o envolvimento ativo dos jovens em torno das políticas europeias sobre Desenvolvimento Sustentável e Juventude. Um dos recursos desenvolvidos foi o jogo pedagógico com o objetivo de explorar os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável e os Objetivos da Juventude, refletindo sobre as suas interligações e interdependências. O jogo está disponível no site para download.

ESPANHA

Assim como em Itália e em Portugal, em Espanha a gamificação ganhou grande importância, especialmente no âmbito da educação formal e não formal. Isso resultou num significativo avanço, especialmente na aprendizagem dos jovens.

Por exemplo, na educação formal, onde os conteúdos curriculares muitas vezes não captam a atenção dos alunos, tem-se verificado taxas de aprendizagem mais elevadas e um maior envolvimento nas aulas, o que tem incentivado a motivação para estudar.

No âmbito da educação não formal, têm sido realizadas diversas campanhas para prevenir e sensibilizar as pessoas para situações mais sustentáveis e para uma melhoria do quotidiano.

Aqui está uma lista de atividades de alguns projetos de gamificação relacionados a este projeto, que podem ser implementadas para diferentes objetivos de aprendizagem dos jovens de hoje:

Nome da prática de gamificação	Categoria de jogo	Tipo de jogo	Descrição breve
VIA-VIDA	Virtual	Questionário	Vía-Vida é o nome do projeto de educação para a segurança rodoviária realizado pela ASPAYM Castilla y León, que foi criado para dar uma resposta preventiva ao problema da segurança rodoviária nos jovens através de uma metodologia educativa inovadora: a gamificação.
Pandemic - The Gamification of Employment	Físico	Jogo de tabuleiro	Neste workshop, um jogo de tabuleiro onde é essencial colaborar com os outros para conseguir alcançar a missão. Através deste jogo colaborativo, foca-se no trabalho em equipa, assim como no pensamento estratégico. Salvar o mundo não é uma tarefa individual, mas é necessária a ajuda de todos.
Bohnanza - The Gamification of Employment	Físico	Jogo de tabuleiro	Neste jogo, será explorada a individualidade, a capacidade de negociação e a busca pelos maiores benefícios individuais possíveis. Tornar-nos-emos agricultores encarregados de utilizar os nossos recursos para obter dinheiro através do cultivo de diferentes tipos de feijão. No entanto, os nossos oponentes tentarão fazer o mesmo que nós, portanto, será necessário saber negociar para maximizar os benefícios antes do final do jogo.
Unlock! - The Gamification of Employment	Físico	Escape Room	Neste jogo de escape room, vais aprimorar as tuas competências para resolver problemas desafiadores. Sendo um jogo de trabalho em equipa, serão desenvolvidas as habilidades individuais, onde será necessário usar a criatividade e o pensamento crítico, bem como aquelas que melhoram as competências do grupo, como a eficácia da comunicação. Ao combinar estas duas competências, resolverás melhor as tarefas e conseguirás escapar da sala na hora certa.

Aqui está uma lista de atividades de alguns projetos de gamificação relacionados a este projeto, que podem ser implementadas para diferentes objetivos de aprendizagem dos jovens de hoje:

Nome da prática de gamificação	Categoria de jogo	Tipo de jogo	Descrição breve
Mysterium - The Gamification of Employment	Físico	Jogo de tabuleiro	Em Mysterium, deves resolver o tradicional mistério de um assassinato, mas, neste caso, o próprio falecido torna-se o espírito que ajuda a desvendar a trama. Os jogadores têm de tomar as decisões corretas analisando as mensagens transmitidas pelo espírito, sem falar, apenas interpretando uma série de cartas. É um jogo de tabuleiro que mistura individualidade e trabalho em equipa, mas em que a essência da tomada de decisão reside em cada jogador.
Gymkhana 5.0	Virtual	Encenação	"Gymkhana 5.0: Património Cultural para Jovens" é um projeto que visa expandir e desenvolver as competências dos animadores juvenis e prestadores de serviços juvenis através da utilização de uma metodologia baseada na gamificação que desenvolve e melhora o conhecimento em educação sobre o património europeu e cultural entre os jovens, especialmente entre os jovens com menos oportunidades. A ideia é aumentar o nível de qualidade dos métodos pedagógicos e ter um maior número de metodologias a serem utilizadas, principalmente com jovens com necessidades especiais.
Escape Racism	Físico	Escape Room	O Catálogo de Escape Rooms disponibiliza uma variedade de kits de escape rooms gratuitos para descarregar e utilizar na criação das tuas próprias experiências de Escape Room. As Escape Rooms estão categorizadas em cinco tópicos distintos: Racismo e Discriminação, Bullying, Deficiência, Escravidão Moderna e Fronteiras. São fornecidas informações sobre cada um dos tópicos abordados no currículo Escape Racism, incluindo uma visão geral dos temas e questões importantes relacionadas a eles.

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

PUZZLE

Os puzzles incluídos neste pacote de trabalho foram concebidos como ferramentas para partilha de conhecimento no âmbito do projeto. Apresentam três modos de jogo distintos que, partindo dos tradicionais puzzles, abordam temas diversos, como a formação da União Europeia, personalidades relevantes dos países membros e o património cultural europeu a nível comunitário.

O objetivo deste módulo é proporcionar aos jovens mais informações sobre estes temas, lançando as bases do que aprenderam e ampliando os seus conhecimentos através da gamificação. Cada puzzle possui diferentes níveis de dificuldade, podendo ser descarregados e impressos. Recomenda-se, adicionalmente, plastificá-los para preservação e reutilização. Todos os conteúdos gerados neste e nos outros três jogos desenvolvidos no âmbito do projeto (o jogo de tabuleiro, Escape Room e Escape Box) estão disponíveis nas quatro línguas oficiais do projeto: inglês, espanhol, italiano e português.

Além disso, o documento com as soluções dos três puzzles está disponível no website para auxiliar na resolução dos enigmas durante a atividade, juntamente com as instruções de jogo incluídas neste manual.

FUNDAÇÃO DA UE

A formação da União Europeia decorre cronologicamente desde 1951 com o Tratado de Paris até aos dias de hoje. Os desafios enfrentados pela UE ao longo dos anos tornaram necessário que os parceiros do projeto participassem num jogo sobre a sua fundação. Neste caso, optou-se por uma metodologia clássica de puzzles, com peças que devem ser montadas para formar uma imagem clara e legível dos anos, relacionando-a com os países que aderiram ao projeto de criação de uma união de países sob o lema "Unidos na Diversidade".

Co-funded by
the European Union

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

As instruções são as seguintes:

Número de jogadores	1 jogador É possível jogar de forma colaborativa, mas recomendamos no máximo 2 jogadores para garantir a correta formulação do jogo e seus conceitos
Duração do jogo	5-10 minutos
Idades recomendadas	12-18 anos
Componentes do jogo	9 peças do puzzle. Todos estes documentos estarão disponíveis no site do projeto em formato PDF para download e impressão
Preparação e desenvolvimento	Imprima o mapa e recorte as linhas retas horizontais e verticais. Coloque as peças sobre uma superfície confortável e estável. Este puzzle consiste em juntar todas as peças para obter um mapa da Europa e poder relacionar os países de cor com os anos que têm a mesma cor, de forma a estabelecer e compreender a cronologia da adesão à UE.
Fim do jogo	O jogo termina quando as peças formarem corretamente o mapa da União Europeia.

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

PERSONAGENS RELEVANTES

Este puzzle foca-se na representação histórica, política e cultural da União Europeia. O objetivo principal é destacar as características das figuras relevantes que compõem a identidade dos estados membros. Para isso, foi selecionada uma figura representativa de cada país, com variadas áreas de atuação e origens. Os principais protagonistas, homens e mulheres de destaque, são personalidades reconhecidas da literatura, do desporto, da política, da música, do cinema e das artes, diretamente ligadas ao país em questão.

Além disso, considerou-se importante estabelecer uma ligação entre cada pessoa e o seu país, incluindo diferentes baralhos de cartas com o objetivo final de relacionar cada carta entre si através de uma metodologia associativa de pessoa-país-descrição.

Os parceiros do consórcio no âmbito do projeto GamEUfying consideram importante proporcionar, através deste puzzle, educação sobre as pessoas que contribuíram para a formação da UE, bem como sobre aquelas que estão diretamente associadas à criação da cultura que consumimos e que também são reconhecidas fora da UE como figuras notáveis.

Co-funded by
the European Union

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

Estas são as figuras selecionadas:

Nome	País	Descrição
Pablo Picasso	Espanha	Pablo Ruiz Picasso foi um dos criadores do cubismo, juntamente com Georges Braque. Foi também um escultor incrível; trabalhou para o teatro, como desenhador e cenógrafo. Foi um dos maiores pintores do século XX, tendo realizado cerca de 50.000 obras. Nasceu em Málaga, mas viveu em todo o mundo, principalmente em França.
Penélope Cruz	Espanha	Tornou-se a primeira atriz espanhola a ganhar o Óscar de Melhor Atriz Secundária. Estreou-se como atriz na televisão aos 16 anos. É uma das musas de Pedro Almodóvar e o primeiro filme que realizou foi dirigido por ele. Foi a primeira atriz espanhola a ter a sua própria estrela no Passeio da Fama de Hollywood.
Dante Alighieri	Itália	Um multifacetado! Foi poeta, prosador, filósofo moral e pensador político... É mais conhecido pelo livro La Divina Commedia (A Divina Comédia). Por causa das suas ideias, a presença de Dante foi proibida em Florença, sua cidade natal. Dante também é um dos principais proponentes do nascimento da língua italiana.
Sofia Loren	Itália	Foi considerada uma das maiores estrelas do cinema clássico de Hollywood. Disse que o segredo da sua beleza "se deve ao esparguete". É considerada uma das divas italianas mais famosas do mundo. Começou como modelo, depois fez filmes, mas nunca tentou a sua sorte no teatro.
Cristiano Ronaldo	Portugal	É o jogador com mais golos em jogos oficiais na história do futebol. A grande maioria dos especialistas em desporto considera-o o melhor jogador de futebol de todos os tempos. A imagem de CR7 é reconhecida internacionalmente, assim como o seu famoso grito de "YES!" ('Siuu'). Cresceu num bairro muito humilde no Funchal (Madeira).
Fernando Pessoa	Portugal	Escreveu a maior parte da sua obra sob vários heterónimos, como Álvaro de Campos. Trabalhou como poeta e ensaísta, mas também como tradutor, publicista e astrólogo. A sua imagem caraterística de chapéu, óculos e bigode tornava-o inconfundível. Quando morreu, foram encontrados em sua casa mais de 27.500 documentos escritos.

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

Estas são as figuras selecionadas:

Nome	País	Descrição
Oscar Wilde	Irlanda	Foi um famoso escritor, poeta e dramaturgo irlandês do século XIX. A sua obra mais famosa é "O Retrato de Dorian Gray". Conhecido pelo seu estilo de vida extravagante e personalidade excêntrica. Wilde foi condenado a trabalhos forçados devido à sua relação homossexual, pelo que a sua carreira foi interrompida e a sua saúde piorou.
Hans Christian Andersen	Dinamarca	Conhecido pelos seus contos de fadas, como "A Pequena Sereia" e "O Patinho Feio". Andersen foi reconhecido e celebrado no seu país natal e no estrangeiro durante a sua vida. As suas histórias foram traduzidas em várias línguas e adaptadas a filmes da Disney. Gostava de dançar, cantar e representar. Começou a escrever peças de teatro.
René Magritte	Bélgica	Nas suas pinturas, desafia a perceção e a relação entre palavras e imagens. É famoso pelo seu quadro intitulado "A traição das imagens" (Ceci n'est pas une pipe). Desenvolveu uma série de motivos recorrentes, como homens de chapéu ou nuvens. A sua influência teve um impacto na moda, no design e na cultura popular em geral"
Marga Klompe	Países Baixos	Pioneira na política do seu país, foi a primeira mulher a ocupar um cargo ministerial nos Países Baixos. Klompé tornou-se a primeira mulher membro da Assembleia Comum da Comunidade Europeia. Fez parte do grupo de trabalho que impulsionou a economia da UE para além do carvão e do aço. Foi uma figura-chave no desenvolvimento do sistema de segurança social nos Países Baixos.
Roberto Schuman	Luxemburgo	O Prémio Robert Schuman foi criado para apoiar as organizações que promovem os valores da União Europeia. Foi o Ministro dos Negócios Estrangeiros francês e fundador da União Europeia. Através da "Declaração Schuman", propôs a regulamentação da produção de aço e carvão. A 9 de maio, Schuman fez a sua declaração histórica, que é comemorada como o "Dia da Europa".
João Monnet	França	É considerado uma das figuras mais proeminentes da música grega. Popular pela sua interpretação de canções de rebetiko, um género de música urbana e folclórica. Utiliza o seu ativismo social e político na sua música, apelando à paz, à justiça e à liberdade. O seu concerto no Estádio Olímpico de Atenas marcou a história da música grega.

Co-funded by
the European Union

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

Estas são as figuras selecionadas:

Nome	País	Descrição
Angela Merkel	Alemanha	Merkel tornou-se a primeira mulher chanceler da Alemanha em novembro de 2005. É conhecida como "Mutti", que significa "mãe" em alemão. Tornou-se uma figura de destaque na gestão da crise económica de 2008 na UE. Foi galardoada com o Prémio Carlos Magno pelo seu empenho na União Europeia.
Francisco Kafka	República Checa	Uma das figuras literárias mais ilustres, alcançou grande influência no século XX. Muito poucas das suas obras foram publicadas oficialmente durante a sua vida. Uma das suas obras mais famosas foi O Processo e o conto Metamorfose. A doença acompanhou-o durante toda a sua vida; Kafka morreu de tuberculose aos 40 anos.
Arnold Schwarzenegger	Áustria	Nasceu na Áustria e viveu lá até aos 21 anos, altura em que se mudou para os EUA. Antes de se tornar um ator de cinema famoso, foi culturista e ganhou vários prémios. Foi eleito o 38º governador da Califórnia por dois mandatos consecutivos, até 2011. Os seus filmes mais emblemáticos são "Exterminador do Futuro", "Predador" e "Conan, o Bárbaro".
Ernö Rubik	Hungria	Inventou o cubo de Rubik em 1974; 6 anos mais tarde, conseguiu registar a patente. Rubik tornou-se um fenómeno internacional, tendo recebido inúmeros prémios pela sua invenção. Ernö Rubik inventou o cubo de Rubik 2x2, o cubo de Rubik 4x4 e o cubo de Rubik 5x5. Criado como uma ferramenta para os seus alunos compreenderem os conceitos de design espacial.
Maria Curie	Polónia	Marie Curie é a única pessoa na história a receber dois prémios Nobel da ciência. Foi pioneira no estudo da radioatividade e lançou as bases da radioterapia e da radiologia. Os trabalhos de Marie Curie lançaram as bases da física e da química modernas. Inventou unidades móveis de raios X para os feridos durante a Primeira Guerra Mundial.
Pedro Sagan	Eslováquia	Um dos melhores ciclistas da sua geração, versátil e hábil em diferentes terrenos. Em 2010, venceu a sua primeira etapa na Volta à França, tornando-se o primeiro eslovaco a fazê-lo. Conhecido pelo seu carisma e personalidade extrovertida quando festeja as vitórias. Ganhou o título mundial de ciclismo de estrada por três vezes consecutivas.

Co-funded by
the European Union

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

Estas são as figuras selecionadas:

Nome	País	Descrição
Vlad Draculéia	Roménia	Figura histórica, figura lendária e principal referência para o mito do Conde Drácula. Foi príncipe da Valáquia por três vezes, governando com mão-de-ferro durante o século XV. A palavra "Drácula" foi emprestada da alcunha de Vlad, que significa "filho do dragão" em romeno. A sua residência era o Castelo de Bran, na Transilvânia, que recebia centenas de visitantes todos os meses.
Irina Bokova	Bulgária	Reconhecida internacionalmente pela sua carreira no domínio da educação e da cultura. Foi representante permanente da Bulgária junto da UNESCO e da OMC. Eleita Diretora-Geral da UNESCO, foi a primeira mulher a ocupar este cargo. Trabalhou em programas de educação inclusiva e na proteção do património cultural.
Alma M. Karlin	Eslovénia	Durante a Segunda Guerra Mundial, foi a escritora de viagens mais lida. Retratou a situação das mulheres nos países para onde viajou. Foi enviada para o campo de concentração de Dachau, mas conseguiu escapar. Falava várias línguas: inglês, sueco, norueguês, francês, italiano, espanhol e alemão.
Luka Modric	Croácia	Cresceu numa zona de guerra durante o conflito dos Balcãs na década de 1990. Foi rejeitado por vários clubes antes de ingressar no Dínamo de Zagreb. Ingressou no Real Madrid em 2012, tendo uma carreira notável como médio. Recebeu o prestigiado prémio Bola de Ouro, atribuído ao melhor jogador do mundo.
Eleni Foureira	Chipre	Representou Chipre no Festival Eurovisão da Canção 2018 com a sua canção "Fuego". Fez digressões e atuou em toda a Europa: Espanha, Alemanha, Suécia e Holanda... A sua colaboração com Snoop Dogg ajudou-a a ganhar reconhecimento internacional na música. Já participou em programas como jurada na versão grega do programa "The X Factor".
Anna Lindh	Suécia	Aderiu ao Partido Social-Democrata sueco aos 12 anos de idade. Foi nomeada Ministra dos Negócios Estrangeiros da Suécia, tornando-se a primeira mulher a ocupar este cargo. Após a sua morte, foi criada uma fundação em sua memória, dedicada à promoção da tolerância e do diálogo intercultural. Desempenhou um papel importante na política europeia, promovendo os direitos humanos e a paz nos conflitos internacionais.

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

Estas são as figuras selecionadas:

Nome	País	Descrição
Tarja Halonen	Finlândia	Tornou-se a primeira mulher a ser eleita Presidente da Finlândia em 2000. Exerceu o cargo durante dois mandatos consecutivos, até 2012, e é uma figura proeminente da política finlandesa. Foi membro do Parlamento finlandês durante décadas e ocupou vários cargos ministeriais. É conhecida pela sua dedicação aos direitos humanos e à igualdade de género.
Kerli Koiv	Estónia	Kerli exprime na sua música e na sua estética um fascínio pela magia, pela fantasia e pela espiritualidade. Aos 15 anos, ganhou um concurso de talentos, o que lhe deu o impulso para continuar a sua carreira musical. Colaborou com artistas como Benny Benassi, Seven Lions e Demi Lovato. Kerli aborda temas de capacitação, auto-aperfeiçoamento e auto-aceitação.
Elina Garança	Letónia	Estudou na Academia de Música da Letónia e prosseguiu os seus estudos na Escola de Ópera de Viena. Desempenhou papéis principais em óperas de compositores como Mozart, Rossini e Verdi. Mezzo-soprano talentosa e de renome mundial, deixou uma marca significativa. Recebeu prémios e reconhecimento pelo seu talento e contribuições para o mundo da ópera.
Ruta Meilutyte	Lituânia	A nadadora ganhou a medalha de ouro nos Jogos Olímpicos de 2012, quando tinha apenas 15 anos de idade. Antes dos Jogos, já tinha batido vários recordes mundiais nas categorias de juniores. Depois de se reformar, decidiu concentrar-se nos estudos universitários e estabelecer padrões elevados para si própria. Inesperadamente, decidiu retirar-se da natação em 2019, com 22 anos.
Gianluca Bezzina	Malta	Gianluca é médico de profissão. Estudou medicina na Universidade de Malta. Representou Malta no Festival Eurovisão da Canção 2013, em Malmö, na Suécia. A sua canção "Tomorrow" ficou em oitavo lugar no concurso. Participou em eventos de angariação de fundos e concertos para instituições de caridade.

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

As instruções são as seguintes:

Número de jogadores	1 jogador É possível jogar de forma colaborativa, mas recomendamos no máximo 2 jogadores para garantir a correta formulação do jogo e seus conceitos.
Duração do jogo	15-20 minutos
Idades recomendadas	15-30 anos
Componentes do jogo	Pilha de cartas de bandeira do país. Pilha de cartas de personagem. Pilha de cartas de descrições. Todos estes documentos estarão disponíveis no site do projeto em formato PDF para download e impressão.
Preparação e desenvolvimento	Imprima os materiais e recorte-os. Recomendamos que imprima selecionando o tamanho original do documento, uma vez que foram concebidos para terem as mesmas dimensões de um conjunto de cartas tradicional. A carta de descrição tem o dobro do tamanho das cartas da bandeira e das personagens. Colocar as cartas de modo a que fiquem visíveis e sobre uma superfície suficientemente grande e estável. O jogo consiste em fazer corresponder uma carta de descrição aleatória à personagem ilustre correspondente do país selecionado no baralho de cartas. Desta forma, cria-se uma associação entre a personagem, conhecendo a sua história e as curiosidades da sua vida que são importantes e marcantes para a associar ao país de nascimento.
Fim do jogo	O jogo termina quando todas as descrições forem concluídas e todas as cartas estiverem corretamente relacionadas entre si

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

PATRIMÓNIO CULTURAL A NÍVEL COMUNITÁRIO

O património cultural na comunidade da União Europeia visa defender, através da Política Comum de Segurança e Defesa (PCSD), os sítios históricos, culturais, arquitectónicos ou artísticos que pertencem ao património nacional (Barceló, 2022).
A metodologia deste puzzle baseia-se no clássico passatempo das palavras cruzadas. Esta escolha reside na sua acessibilidade, uma vez que as descrições utilizadas para preencher as palavras ajudam as pessoas com visibilidade reduzida a estabelecer o seu conhecimento sobre os objetos, esculturas, alimentos ou danças (entre outros) escolhidos para fazer parte do puzzle.
Por outro lado, as palavras que compõem as palavras cruzadas correspondem à cultura, à história ou à arte de um dos Estados-Membros. Devido ao número limitado de palavras disponíveis nas palavras cruzadas, as palavras que se enquadram no objetivo principal do jogo foram selecionadas devido à ordem que devem seguir e à coincidência de letras.

Em conjunto com os parceiros, foram selecionadas as seguintes palavras:

Palavra	Tipo	Descrição
paella	Comida	A culinária espanhola é caracterizada por este prato, composto principalmente por arroz, açafrão e carne
Coliseu	Monumento	Anfiteatro elíptico no centro da cidade de Roma. É o maior anfiteatro antigo já construído.
Fado	Música	Género musical tradicional português caracterizado pela emotividade, nostalgia e melancolia.
Notre Dame	Monumento	Uma das mais antigas catedrais góticas do mundo. O nome da catedral significa Nossa Senhora em francês e é dedicada à Virgem Maria.
Acrópole	Monumento	Sítio característico da maioria das cidades gregas, tinha função defensiva, além de servir como sede dos principais locais de culto.

Co-funded by
the European Union

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

Em conjunto com os parceiros, foram selecionadas as seguintes palavras:

Palavra	Tipo	Descrição
Atomium	Monumento	Estrutura de 102 metros de altura construída para a Exposição Geral Belga em 1958. Fabricada em aço e alumínio, o conjunto representa um cristal de ferro.
Klapa	Música	Canto tradicional a cappella sobre o amor, o vinho, o campo e o mar, popular na região da Dalmácia.
Halloumi	Comida	Um queijo originário de Chipre. É tradicionalmente feito com uma mistura de leite de cabra e ovelha e costuma ser servido frito.
Oberek	Dança	A dança polonesa consiste em muitas voltas e saltos com um ritmo muito mais rápido que a valsa polonesa.
Cubo de Rubik	Objeto	Um puzzle tridimensional criado pelo húngaro Ernő Rubik. Possui seis cores diferentes e para completá-lo cada lado deve voltar a ter uma única cor.
Tulipa	Flor	Planta perene de folhas grandes, característica pelas suas cores vivas, típica dos jardins dos Países Baixos.
Sacher	Comida	Bolo de chocolate austríaco

Jogos concebidos: Criações europeias reveladas

As instruções são as seguintes:

Número de jogadores	1 jogador É possível jogar de forma colaborativa, mas recomendamos no máximo 2 jogadores para garantir a correta formulação do jogo e seus conceitos.
Duração do jogo	15-20 minutos
Idades recomendadas	15-30 anos
Componentes do jogo	Tabuleiro de jogo. Cartas para completar as palavras cruzadas. Todos estes documentos estarão disponíveis no site do projeto em formato PDF para download e impressão.
Preparação e desenvolvimento	Imprima os materiais e recorte-os. Recomenda-se a impressão em A3 para facilitar o manuseamento de peças pequenas. Coloque o quadro numa superfície confortável e estável. Alinhe as letras de modo a que fiquem visíveis. O jogo consiste em completar as palavras na horizontal e na vertical, de acordo com as descrições apresentadas à direita do tabuleiro. As letras utilizadas foram concebidas de forma a corresponderem às descrições, pelo que deve verificar se não faltam letras ou se estas foram substituídas. A primeira letra de uma descrição tem um número que corresponde à descrição que está a ser desenvolvida, tal como as letras que coincidem em duas palavras, diferenciadas por terem um fundo de cor mais escura.
Fim do jogo	O jogo termina quando todas as descrições forem concluídas e nenhuma carta sobrar.

Co-funded by
the European Union

Jogo de Tabuleiro

O Interrail da Europa é um jogo de tabuleiro que tem por objetivo sensibilizar os jovens para os ODS, as questões globais e a Agenda 2030 da ONU, ao mesmo tempo que se divertem e convivem uns com os outros. É uma forma de aprender e jogar. Através deste jogo, os participantes terão diferentes desafios e objetivos a alcançar e, em alguns casos, será necessária a cooperação de parceiros. Tática, estratégia, cooperação, competição e trabalho de equipa são algumas das competências que podem ser trabalhadas e melhoradas durante o jogo. Se procura diversão enquanto aprende, este é o jogo ideal para si! Boa sorte!

Número de jogadores	De 3 a 10. De 3 a 5 jogadores individuais e de 6 a 10 em duplas
Duração do jogo	1 hora
Idades recomendadas	a partir de 14 anos
Componentes do jogo	Tabuleiro 30 cartas por P (Pessoas, Planeta, Paz, Parceria e Prosperidade) 20 cartas de objetivos com 5 objetivos cada 2 dados 1 com números 1 com 5 Ps + um lado onde se pode escolher o P. 25 cartas de desafio, 5 por P 5 peões de jogo 25 moedas de passaporte
Preparação	1. Junte as cartas pelos respetivos Ps, incluindo as cartas de desafio relacionadas com esse P. 2. Baralhe as cartas e coloque-as em 5 pilhas diferentes, viradas com a parte da pergunta para baixo, separando-as pelos seguintes Ps: Pessoas, Planeta, Paz, Parceria e Prosperidade. 3. Escolha o peão e coloque-o numa das casas de partida designadas. 4. Baralhe as cartas de objetivo e distribua uma por jogador ou par, mantendo os objetivos dos adversários em segredo. 5. Lance o dado numérico para determinar quem começa o jogo; o jogador com o número mais alto começa e será o número 1. A vez segue no sentido dos ponteiros do relógio, com o segundo jogador a lançar o dado sendo o número 2, e assim sucessivamente.
Desenvolvimento	1. Cada participante recebe uma carta de objectivos com cinco tarefas a cumprir. 2. O jogador deve lançar os dados numéricos e caminhar no tabuleiro com base no número adquirido; o jogador é livre de escolher o caminho que quiser, tendo sempre em mente os seus objectivos. 3. Depois de parar numa casa, o jogador deve lançar o dado 5Ps para determinar a pergunta a que deve responder. Se obtiver o Planeta, por exemplo, deve escolher uma carta Planeta e responder à pergunta. No entanto, se o lado de todos os Ps for revelado, o jogador pode selecionar o P a que quer responder. O jogador do lado direito é responsável por ler a pergunta para o jogador que lançou os dados. Caso acerte a pergunta, pode jogar o dado número mais uma vez e andar o número de casas, se quiser. Caso erre, deve parmenecer aonde está. O jogo continua para o jogador seguinte, em ambas as opções. 4. Ao chegar a um país escrito na sua carta de objectivos, o jogador deve responder a uma pergunta seleccionando o P a responder. 5. Se a resposta estiver correcta, o jogador é autorizado a permanecer no país e deve colocar um carimbo no passaporte no quadrado dos objectivos no tabuleiro, de acordo com o número designado para esse jogador no início. Se a resposta for incorrecta, o jogador permanece no mesmo lugar. Em qualquer dos casos, o jogador não volta a jogar até chegar a sua vez.

Desenvolvimento	6. Ao retirar uma carta, pode aparecer uma carta de desafio; nesse caso, o jogador deve seguir as instruções aí contidas. 7. Não é permitido ter mais do que um jogador numa zona com a mesma cor ao mesmo tempo. 8. Os jogadores estão proibidos de falar sobre os seus objectivos com qualquer adversário em qualquer altura; só podem mostrar a sua carta de objectivos quando tiverem completado todos eles.
Fim do jogo	O jogador que completar primeiro as tarefas da sua carta de objectivos ganha este jogo.

Co-funded by
the European Union

Escape Room Virtual

O "EuroTrain" é um Escape Room virtual que tem como objetivo uma experiência de gamificação centrada na Europa, especialmente em três países: França, Bélgica e Grécia. Os quatro protagonistas serão divididos nestes três cenários para participarem em algumas das oportunidades oferecidas pelo programa Erasmus +. Hans e Yasmin viajam para França para participar num intercâmbio de jovens, Julia vai para a Grécia para servir num campo de refugiados e, finalmente, Chad quer fazer um estágio para a sua licenciatura em Ciências Políticas no Parlamento Europeu em Bruxelas.
O objetivo do Escape Room é aprender sobre o programa Erasmus+ e a sua relação com a história política da Europa. Tem também como objetivo incentivar a participação e a inclusão em todos os eventos europeus oferecidos pelo programa. Simulações, testes, combinações, estratégia, puzzles e muita vontade de vencer serão a base para testar os conhecimentos adquiridos no jogo.
Esta ferramenta ajuda-nos a adaptar as metodologias da educação não formal à nova era tecnológica de uma forma dinâmica.

Número de jogadores	1 jogador por tela
Duração do jogo	1 hora
Idades recomendadas	Desde os 16 anos
Componentes do jogo	Conexão à Internet e computador
Desenvolvimento	O Escape Room começa na estação ferroviária de Milão com destinos na França, Bélgica e Grécia. Aqui, os quatro personagens conversam e explicam para onde cada um vai e qual é o objetivo da jornada. O jogador pode selecionar o destino desejado primeiro através de um mapa da Europa, pois está dividido em secções independentes e não segue uma ordem específica. Na primeira cena, em França, Hans e Yasmin viajam para participar num intercâmbio de jovens no âmbito do Programa Erasmus+ que visa promover o conhecimento sobre a União Europeia e o Programa Erasmus+ a jovens de diferentes países da Europa. Durante o intercâmbio, é organizada uma excursão à Casa de Jean Monnet, um dos fundadores da União Europeia e que dá nome a algumas ações do Programa Erasmus+. Ao chegar, o jogador percebe que a porta está trancada e a única forma de desbloqueá-la é através do computador principal do escritório. Ao ligar o computador, é necessário inserir uma senha. Neste caso, o jogador terá de colocar-se no lugar dos nossos protagonistas e decifrar a frase secreta para desbloquear o computador e sair da casa. Na segunda cena, em Bruxelas, a nossa personagem, Chad, viaja para fazer um estágio de licenciatura em Ciência Política no Parlamento, para demonstrar o seu conhecimento da política europeia e do programa ERASMUS +. Lá, o jogador terá de passar por diversas salas resolvendo testes até chegar ao gabinete do presidente, onde deverá assinar o contrato de estágio do personagem principal, Chad. Na terceira cena, na Grécia, a nossa personagem principal, Julia, muda-se para um campo de refugiados como voluntária. Ao chegar, ela enfrenta um grande problema: o idioma. O seu supervisor dá-lhe um documento com todas as informações sobre o seu voluntariado no campo, mas está em grego e Julia não o compreende. O supervisor diz-lhe que pode utilizar a aprendizagem de línguas online do OLS para traduzi-lo. Será o papel do jogador ajudar a Julia nesta nova aventura de conhecer esta aplicação oferecida pelo Erasmus+ e iniciar o seu voluntariado.

Escape Room Virtual

Preparação	O escape room "EuroTrain" baseou-se num desenvolvimento complexo ao longo de vários meses. Em primeiro lugar, foi construída uma história baseada no tema principal do jogo: Erasmus+. Assim, as três cenas decorrem na Europa, em três países onde se desenvolvem algumas das competições organizadas pelo programa Erasmus+. Além disso, o jogo foi desenvolvido graças à implementação da equipa Javacoya, que deu vida ao projeto "EuroTrain" através da sua expertise tecnológica em gamificação. Fases: Planeamento: Antes de escrever a história, definimos as necessidades e objetivos do Escape Room. Brainstorming ou pré-produção: Esta ferramenta foi fundamental para transformar os objetivos em evidências sólidas dentro do jogo. Produção: as ideias são moldadas. Esta é a fase que exige mais tempo e esforço. Teste: São elaboradas as características e técnicas de cada teste. Pré-lançamento: Novos bugs surgem conforme o jogo é testado com a equipa. Lançamento: O jogo é enviado aos parceiros para que possam testá-lo e corrigir erros. Pós-produção: Durante esta fase são corrigidos bugs anteriores para a versão final.
Fim do jogo	O jogo termina quando a pessoa completa as três cenas do Escape Room.

Co-funded by
the European Union

Escape Box

Esta escape box é um jogo que contém perguntas sobre os requisitos de adesão à União Europeia. O objetivo é aprender as condições que os países devem ter para aderir à UE, como funciona este processo - desde o pedido até à admissão propriamente dita - quais são as instituições europeias envolvidas e qual o papel que desempenham. Ao fazê-lo através de um jogo de escape box, não só este processo de aprendizagem será mais interativo, mas também, graças ao envolvimento de outras capacidades para jogar o jogo, como o raciocínio lógico ou a colaboração em equipa, os participantes também treinarão essas capacidades.

Número de jogadores	1-6 jogadores É possível jogar individualmente ou em grupo de pessoas, colaborando entre si.
Duração do jogo	20-30 minutos
Idades recomendadas	12-18 anos
Componentes do jogo	Documento de instruções Cartões de perguntas e cartões de opções de resposta. Estão disponíveis 14 perguntas entre as quais se recomenda a escolha de 8 a 10, consoante a duração desejada do jogo. Um documento teórico de apoio que pode ser utilizado para estudar o tema antes e depois do jogo. Pode ser fornecido aos participantes para que o possam guardar depois. Um documento de apoio para os facilitadores com respostas e explicações adicionais. Todos estes documentos estarão disponíveis online em formato PDF, sendo possível descarregá-los e imprimi-los. Outros materiais necessários são 10 caixas e 10 cadeados. Idealmente, recomendamos a reutilização de caixas já existentes, de modo a promover os princípios da sustentabilidade. Por exemplo, é possível utilizar caixas de sapatos. Só precisamos de cortar pequenos círculos para podermos introduzir o cadeado.
Preparação	Recolha as caixas e, se necessário, corte pequenos círculos para permitir colocar os cadeados para fechar a caixa. Alternativamente, pode cercar a caixa com uma corda ou corrente e adicionar cadeados para evitar que ela seja aberta. Imprima os cartões com as opções de perguntas e respostas, de preferência em papel reciclado ou reaproveitado, corte os pedaços de papel e coloque-os dentro da caixa correspondente. Prepare também o prémio desejado, por exemplo alguns doces, para os apresentar na caixa final como recompensa. Escolha as perguntas que irá utilizar e coloque-as dentro das caixas. Altere a senha de abertura de cada caixa para que corresponda à resposta de cada uma das questões e feche as caixas com os cadeados.
Desenvolvimento	O jogo é composto por uma série de caixas fechadas protegidas com cadeados, dentro das quais os participantes encontrarão os cartões de perguntas. Para as abrir e avançar no jogo, os participantes terão de resolver as diferentes perguntas que se encontram nas caixas, de modo a obter os "códigos secretos", ou seja, o número que lhes permitirá abrir os cadeados que protegem as caixas com as perguntas. As respostas, no entanto, não serão dadas diretamente em formato numérico. Em vez disso, as perguntas pedirão respostas escritas que serão convertidas no código numérico de diferentes formas, como preencher as partes em falta de uma frase com palavras às quais é atribuído um número ou completar as letras de uma palavra e associar um número à letra, dependendo da sua posição no alfabeto. Desta forma, os participantes poderão treinar não só os seus conhecimentos sobre os requisitos e o processo de adesão à UE, mas também o raciocínio lógico.
Fim do projeto	O jogo terminará quando a pessoa ou a equipa conseguir abrir todas as caixas e finalizar abrindo a última, onde encontrará algum prémio.

ASPAYM CASTELA E LEÃO

A ASPAYM Castilla y León realizou o teste dos quatro jogos em colaboração com a Universidade de Valladolid.

Foi oferecida a possibilidade de sensibilizar os alunos do primeiro ano de Educação Social da Faculdade de Filosofia e Letras de Valladolid para o processo de tomada de decisão da UE através da gamificação. São precisamente os alunos e jovens universitários que devem ser incentivados a participar ativamente nesses processos.

Os participantes foram divididos em quatro grupos, com um facilitador para explicar e instruir os jogos. Em cada "estação", um dos quatro jogos foi testado: Escape Box, Jogo de Tabuleiro, Puzzles e Escape Room Virtual. Para este último, foram usados três computadores por grupo para permitir que jogassem em equipa. A cada meia hora, as estações eram rotacionadas, para que todos os grupos pudessem experimentar todos os jogos.

Ao longo da atividade, os participantes tiveram a oportunidade de aprender diferentes conceitos sobre a União Europeia e o seu funcionamento. Cada jogo facilitou a aprendizagem usando estratégias diferentes, que os jovens gostaram muito.

No final do teste, os participantes reuniram-se para trocar ideias, emoções e reflexões sobre os jogos e dar feedback positivo.

Em geral, eles gostaram muito da experiência e admitiram ter aprendido e descoberto muitas coisas sobre a União Europeia, seu funcionamento e estrutura e a possibilidade de se envolverem de forma muito mais ativa. Concordaram que aprender através dos jogos foi fundamental para despertar o seu interesse e prestar atenção à informação e adquirir novos conceitos.

CEIPES

A CEIPES organizou a atividade de testes numa escola secundária local, o “Istituto Di Istruzione Superiore "Stenio", situado numa pequena cidade periférica da Sicília, Termini Imerese.

A decisão baseou-se na convicção sobre a importância da igualdade de oportunidades e na necessidade de apoiar os jovens das aldeias mais pequenas e das zonas rurais, onde normalmente tinham menos oportunidades. Assim, dada a falta de familiaridade da maioria dos alunos desta escola secundária com o programa Erasmus+, pretendeu-se com este encontro aproximá-los desta esfera e, ao mesmo tempo, dar-lhes a oportunidade de usufruir desta atividade.

A prova foi dividida em dois encontros de aproximadamente quatro horas cada. Ambos os encontros contaram com a participação de 22 jovens, com idades entre os 15 e os 18 anos.

Divididos em quatro pequenos grupos, tiveram a oportunidade de conhecer todos os jogos oferecidos pelo projeto GamEUfying. No primeiro encontro, os participantes testaram o conjunto de três puzzles e também o escape room virtual, enquanto no segundo encontro brincaram com o tabuleiro e a escape box. A dinâmica foi a mesma em ambas as ocasiões: havia duas cópias de todos os jogos para permitir que dois grupos diferentes jogassem simultaneamente o mesmo jogo. Desta forma, na primeira metade da sessão, dois grupos jogaram um jogo enquanto os outros dois jogaram o outro. Depois, na segunda metade da sessão, eles trocaram. Desta forma, foi possível garantir sessões dinâmicas e, ao mesmo tempo, dar a todos os participantes a oportunidade de experimentar todos os jogos.

O resultado relatado da experiência foi definitivamente muito positivo. Quase todos os participantes declararam ter-se sentido extremamente motivados para participar ativamente nas atividades, bem como altamente incluídos no grupo: ambas as questões foram avaliadas com uma pontuação de 5 em 5 por quase todos os participantes. Além disso, todos os participantes avaliaram o seu nível de desenvolvimento pessoal com pontuação 4 ou 5.

Entre os comentários dos participantes no questionário, é notável que a grande maioria mencionou o trabalho em equipe e a interação com novas pessoas como uma das coisas que mais gostaram. Isto parece indicar a grande relevância de propor atividades em grupo como parte do currículo escolar, a fim de aumentar a motivação dos alunos e gerar um ambiente de aprendizagem bom e produtivo.

CJCyL

O Conselho Juvenil de Castilla y León teve a oportunidade de organizar a sua prova na escola secundária IES Trinidad Arroyo de Palência, numa turma de Formação Profissional, com jovens entre os 16 e os 23 anos.

No mesmo dia da sessão, durante uma manhã de trabalho com duração de 4 horas, foram disponibilizados todos os jogos. A sessão começou com uma apresentação de 30 minutos, permitindo aos jovens conhecerem mais sobre a entidade e o impacto político que o Conselho tem na comunidade. É crucial expandir o conhecimento cívico e o envolvimento dos jovens, para que estejam cientes das oportunidades que têm.

Todos os jogos foram dispostos em mesas grandes, onde havia espaço suficiente para trabalhar em pequenos grupos. Dos 20 participantes e 4 jogos disponíveis, foram criados 4 pequenos grupos de 5 pessoas cada. Seguindo a abordagem adotada pelos restantes parceiros do Consórcio, cada grupo dedicou cerca de 30 a 40 minutos a cada jogo para experimentá-lo. Desta forma, conseguiram testar todos os jogos numa manhã, em aproximadamente 3 horas. Quando terminaram os puzzles, escape room e escape box, foi anunciado o fim da rodada e tiveram que passar para a estação à sua direita. O jogo de tabuleiro, no entanto, foi o único que poucos conseguiram concluir, por ser mais longo e ter mais jogabilidade. Foi considerado "pronto" quando os participantes compreenderam a metodologia.

Esta abordagem foi considerada benéfica para maximizar o impacto dos jogos e permitir que cada participante escolhesse o seu favorito. Como os alunos estavam em aula, deram-nos uma manhã inteira para discutir o projeto. Assim, conseguimos um feedback abrangente, que resultou nas seguintes opiniões.

Os participantes do CJCyL que estiveram nos testes indicaram que, em geral, gostaram mais da parte dos puzzles. 75% dos participantes referem ter aumentado ligeiramente o seu conhecimento sobre a fundação da União Europeia e as suas instituições, enquanto 25% afirmam ter adquirido um entendimento sólido sobre o programa Erasmus+ e as oportunidades que oferece aos jovens, e planeiam investigar mais sobre o assunto.

Por outro lado, no questionário, os participantes destacaram que no Escape Box sentiram mais coesão de grupo, "tendo que parar e analisar as pistas" e "avaliar a situação", além de categorizá-lo como muito divertido. O Escape Room também se destacou pelo trabalho em equipa que os participantes tiveram que realizar para o resolver com sucesso.

Por fim, o comentário mais comum foi sobre a falta de tempo. O tempo limitado foi um ponto de preocupação para os participantes, como é frequentemente o caso. No entanto, agradecemos os comentários positivos dos participantes sobre a metodologia utilizada, a aprendizagem de novos conceitos e a vontade de participar em contextos europeus mais alargados.

ROSTO SOLIDÁRIO

A Rosto Solidário realizou a sua fase de testes com diferentes grupos de jovens, garantindo uma visão ampla e diversificada da perspetiva dos jogos. O primeiro grupo foi constituído por jovens da Comunidade XXI (grupo associado à Rosto Solidário) e jovens voluntários da organização. Durante cada encontro mensal realizado nas instalações da Rosto Solidário, os jovens testaram cada um dos jogos do projeto em quatro sessões de duas horas cada. Estas sessões decorreram de forma informal e descontraída, proporcionando momentos serenos onde os jovens puderam testar os jogos com calma, permitindo um feedback mais qualitativo e pessoal.

O segundo grupo testou o jogo numa aula de sistemas informáticos na Escola Profissional do Infante, em Gaia. Foi decidido que esta turma, pela sua área de estudo e pelo facto de cada jovem ter acesso a um computador, testaria o Escape Room Virtual. Os jovens jogaram individualmente numa sessão de 90 minutos e, embora alguns tenham terminado o jogo mais rapidamente que outros, todos reconheceram a complexidade de algumas questões e expressaram a necessidade de mais tempo para jogar com calma. O feedback geral foi positivo; no entanto, os jovens destacaram alguns pontos de melhoria relacionados com a dinâmica da plataforma.

O terceiro grupo era constituído por alunos do Agrupamento de Escolas da Arrifana. Num dia específico, realizou-se uma sessão matinal de jogos numa das salas de aula da escola, onde os alunos do 10.º/11.º ano do curso profissionalizante de animadores de juventude tiveram a oportunidade de experimentar os vários jogos disponíveis, nomeadamente os puzzles e a caixa de fuga. Foi uma sessão extremamente dinâmica, e foi muito interessante ver os jovens a experimentar os jogos ao seu ritmo e tomando a iniciativa de jogar os que mais lhes chamaram a atenção. Neste grupo, o jogo que mais interesse despertou foi Escape Box, pelo seu aspeto visual mais enigmático. Acima de tudo, ficou claro que os jovens se divertiram e aprenderam sobre a Europa, e é exatamente para isso que os jogos foram concebidos.

Por fim, o quarto e mais impactante grupo foi constituído pelos alunos da Escola EB2,3 Fernando Pessoa de Santa Maria da Feira, onde levámos o jogo às turmas do 9º ano. Apresentámos o projeto à escola, que o considerou relevante para estas turmas, convidando a Rosto Solidário a levar o dinâmico Jogo de Tabuleiro a todas as turmas do ano letivo em questão. Em cada uma das turmas foram formados três grupos, e em cada grupo os jovens jogavam em duplas. Foram semanas intensas em que chegámos a cerca de 150 jovens e o feedback foi extremamente positivo. No início das sessões de testes apresentámos o projeto e os jogos e no final refletimos sobre os temas abordados nos jogos.

É muito importante salientar que os jovens não só jogaram os jogos como foram constantemente incentivados a refletir sobre os temas abordados, promovendo assim uma compreensão mais profunda do conteúdo. Eles também foram incentivados a comentar sobre como melhorar os jogos, aproveitando ao máximo a participação dos jovens na construção e no aprimoramento dessas ferramentas. Entendemos que a realização dos testes em diferentes locais, como espaços da Rosto Solidário e salas de aula, permitiu aos jovens experimentar os jogos em diferentes ambientes, refletindo assim sobre como os jogos se adaptam a diferentes contextos. Estes testes forneceram efetivamente informações valiosas para a Rosto Solidário, permitindo alguns ajustes e garantindo que os recursos atendam aos objetivos propostos.

Co-funded by
the European Union

conclusões

Através da implementação de metodologias inovadoras baseadas na gamificação, o projeto GamEUfying emergiu como uma ferramenta eficaz para promover a participação ativa dos jovens nos processos democráticos e de tomada de decisão, relevantes para a política europeia de participação juvenil. Durante o desenvolvimento do projeto, diversas atividades foram meticulosamente planeadas e implementadas. A criação de 4 jogos (Puzzles, Jogo de Tabuleiro, Escape Room Virtual e Escape Box), juntamente com técnicas interativas, capacitou os participantes a adquirir um conhecimento profundo sobre a União Europeia, as suas instituições e o processo de tomada de decisão. A gamificação permitiu aos participantes adquirir conhecimento de forma interativa e envolvente, promovendo simultaneamente o desenvolvimento de competências críticas como análise, resolução de problemas, colaboração e trabalho em equipa entre os participantes.

Uma das principais conquistas do projeto foi a criação de um ambiente de aprendizagem inclusivo e acessível, verdadeiramente inspirador e envolvente, que estimulou a motivação dos jovens. Este ambiente conseguiu envolver os participantes independentemente das suas diferenças, antecedentes ou níveis anteriores de conhecimento ou familiaridade com a União Europeia. Esta abordagem capacitou os participantes a envolverem-se ativamente e a contribuírem para discussões sobre o futuro da Europa.

No entanto, o projeto também enfrentou desafios. Adaptar as atividades a diferentes contextos culturais, sociais e educativos revelou-se uma tarefa complexa, exigindo reflexão e flexibilidade constantes. Além disso, garantir a sustentabilidade a longo prazo das iniciativas foi outro desafio significativo, que por sua vez exigiu um planeamento estratégico meticuloso para garantir oportunidades contínuas para empreendimentos futuros. Isto inclui não só o potencial de replicação e divulgação do projeto noutros países e contextos, mas também a adaptação das ferramentas e metodologias desenvolvidas para abordar várias facetas da participação juvenil.

Apesar destes desafios, o projeto mantém um compromisso inabalável com o seu objetivo principal: promover o envolvimento e a participação ativa dos jovens na construção do futuro da Europa.

Co-funded by
the European Union

conclusões

Podemos afirmar que:

- O projeto GamEUfying é um exemplo inovador para aumentar a participação dos jovens na política europeia através da gamificação.
- A colaboração transnacional tem sido fundamental na criação de um conjunto de ferramentas e atividades interativas que não só informam, mas também capacitam os jovens na participação em processos democráticos. Esta colaboração transfronteiriça é valiosa para partilhar diversas perspetivas, reunir recursos e aumentar a sensibilidade a diferentes costumes e culturas, contribuindo para a criação de ferramentas adaptadas a diferentes públicos europeus. Além disso, graças às parcerias entre países, estamos mais perto de alcançar um público europeu mais vasto e temos conseguido aprender em conjunto e partilhar boas práticas. Esta parceria aproximou diferentes perspetivas e talentos na criação de ferramentas mais inclusivas e impactantes.
- Ao integrar o jogo e a educação, o projeto conseguiu criar um ambiente de aprendizagem estimulante que incentiva a curiosidade dos jovens e os impulsiona para um envolvimento ativo com as questões europeias.
- A avaliação destas atividades revelou uma melhoria notável na compreensão dos participantes sobre a União Europeia e os seus processos de tomada de decisão, indicando um aumento significativo na sua sensibilização. Além disso, houve um aumento acentuado na sua vontade de participar ativamente no diálogo cívico e em tomar medidas concretas, acompanhado por um maior sentido de consciência e responsabilidade. Assim, o impacto global foi altamente positivo.

Em conclusão, "GamEUfying - LEARNING ABOUT THE EUROPEAN POLICY OF THE YOUTH PARTICIPATION" demonstrou o maior potencial das ferramentas de gamificação como estratégia pedagógica para cultivar a cidadania ativa e promover o envolvimento democrático entre os jovens. No entanto, é imperativo persistir nos esforços de investigação e inovação que visam explorar diferentes metodologias de aprendizagem que favoreçam a participação ativa dos jovens nos processos de tomada de decisão, uma vez que a sua voz tem de ser reconhecida como um dos pilares centrais na construção do futuro da Europa.

Abril, D., y Aguado, T. (2022). El aprendizaje de la ciudadanía activa en el momento social: una mirada retrospectiva al 15-M en España. Diálogo andino, (67), 79-87. https://dx.doi.org/10.4067/S0719-26812022000100079

Amado, M., & UNL, F. (2012). Agenda 21 Local em Portugal. Comunicação oral apresentada no Seminário Luso-Brasileiro Saúde da Comunidade. Sistemas de Informação de Apoio à Decisão, Lisboa, Portugal.

Benedicto, J. & Luz, M. (2002). La construcción de una ciudadanía activa entre los jóvenes. Instituto de la Juventud de España. Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales. https://www.injuve.es/sites/default/files/LA%20CONSTRUCCION.pdf

Bonacini, E. & Giaccone, S.C. (2021). Gamification and cultural institutions in cultural heritage promotion: a successful example from Italy. Cultural Trends, 31:1, 3-22. DOI:10.1080/09548963.2021.1910490

Câmara Municipal de Santa Maria da Feira. (2022). Jovem Autarca. https://cm-feira.pt/documents/20142/2304747/Dossier+de+Candidatura_Jovem+Autarca+2022-23.pdf/ffccee1a-a161-0d43-4eea-14291e1a837f

Cassone, F. (2018). La gamification come metodo innovativo per aumentare l'engagement: il caso VIK. [Tesi di Laurea in Economia e gestione delle imprese, LUISS Guido Carli]. http://tesi.luiss.it/22064/1/198221_CASSONE_FELICE_Tesi%20Gamification.pdf

Cidadãos Ativos. (2018, March 9). Cidadãos Ativos. https://gulbenkian.pt/cidadaos-ativos/

Colón, A. M. O., Jordán, J. C., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Educação e Pesquisa, 44(0). https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773

Constitucional, V. R. (1976). Constituição da República Portuguesa. Lisboa.

Contreras, R. & Eguía, J.L. (coord.) (2016). Gamificación en aulas Universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona https://core.ac.uk/download/pdf/78545392.pdf

Dias, N., & Allegretti, G. (2009). Orçamentos participativos em Portugal: em busca de uma democracia de maior proximidade ou de uma racionalidade funcional?. Cidades-Comunidades e Territórios, 59-71.

Díaz, J. C. & Ascoli, J. F. (2006). Reflexiones sobre el desarrollo local y regional. a Universidad Rafael Landívar, http://biblio3.url.edu.gt/PROFASR/Modulo-Formacion/05.pdf

Diniz, G., & Albuquerque, F. (2021). Gamificação no ensino superior: uma análise de estudos acadêmicos realizados em Portugal e no Brasil. #Tear: Revista de Educação, Ciência E Tecnologia, 10(1).https://doi.org/10.35819/tear.v10.n1.a5035

Ekman, I. & Amna°, E. (2009) Political participation and civic engagement: Toward a new typology, Youth & Society, Working Paper, 2, Department of Social and Political Sciences, O¨ rebro University, Sweden.

European Commission. (2021, October 14). Report from the commission to the European Parliament, The Council, The European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions on the implementation of the EU Youth Strategy (2019-2021). https://youth.europa.eu/d8/sites/default/files/inline-files/1_EN_ACT_part1_v3.pdf

European Commission. (n.d.). Jobs and economy during the coronavirus pandemic. https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/coronavirus-response/jobs-and-economy-during-coronavirus-pandemic_en

European Union. (2022, September 23). What is EU Dialogue? European Youth Portal. https://youth.europa.eu/get-involved/eu-youth-dialogue/what-eu-youth-dialogue_en

Fundación Aspaym Castilla y León. (2020). The gamification of employment. Manual para educadores. Pag. 31 https://www.gamificationofemployment.eu/wp-content/docs/es/Final%20Manual%20ES%20_%20GOE.pdf

Wikilibros. (n.d.). Gamificación en la educación/historia la gamificación. https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificaci%C3%B3n_en_la_educaci%C3%B3n/historiadelagamificacion#:~:text=Podemos%20considerar%20el%20inicio%20de,el%20m%C3%A9todo%20de%20la%20recompensa

Grion, V. (2017). Student Voice in Italy: the State of the Art, Teaching and Learning Together in Higher Education. http://repository.brynmawr.edu/tlthe/vol1/iss20/3

Hierro, L. C., & Seller, E. P. (2020). El aprendizaje basado en el juego como herramienta socioeducativa en contextos comunitarios vulnerables. Prisma Social: revista de investigación social, 30, 88-114. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7524840.pdf

INJUVE. (2023). Campos de Voluntariado Juvenil en Castilla y León 2023Convocatoria cerrada. Convocatorias y actividades. https://www.injuve.es/convocatorias/actividades/campos-de-voluntariado-juvenil-en-castilla-y-leon-2023

La Mazmorra de Pacheco - Juegos de mesa y rol. (2017, 16 January). ABJ: Diferencia entre Gamificación y Aprendizaje basado en juegos [Vídeo]. YouTube.https://www.youtube.com/watch?v=pGjenWHRLvY

Malvasi, V., Gil-Quintana, J. & Bocciolesi, E. (2022). The Projection of Gamification and Serious Games in the Learning of Mathematics Multi-Case Study of Secondary Schools in Italy. Mathematics, 10, 336. https://doi.org/10.3390/math10030336

Montessori, M. Il Metodo della Pedagogia Scientifica Applicato All'Educazione Infantile Nelle Case Dei Bambini; Loescher: Turin, Italy, 1913.

Neves, C. (2021, January). Utilização da Gamificação nas Pequenas, Médias e Grandes Empresas: Um estudo na região de Leiria [Review of Utilização da Gamificação nas Pequenas, Médias e Grandes Empresas: Um estudo na região de Leiria]. https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/39234/1/Disserta%c3%a7%c3%a3o_18950_final.pdf

OECD. (2022, March 17). Delivering for youth: How governments can put young people at the centre of the recovery. Policy Responses. https://www.oecd.org/coronavirus/policy-responses/delivering-for-youth-how-governments-can-put-young-people-at-the-centre-of-the-recovery-92c9d060/

Plataforma del Voluntariado de España. (2020). La acción voluntaria en España. Voluntariado en tiempos de pandemia. Observatorio del voluntariado. https://plataformavoluntariado.org/wp-content/uploads/2021/02/accion-voluntaria2020-1.pdf

Plataforma del Voluntariado de España. (2022, December 5). El voluntariado alcanza una cifra récord en 2022. https://plataformavoluntariado.org/el-voluntariado-alcanza-una-cifra-record-en-2022/#:~:text=El%20voluntariado%20ha%20experimentado%20en,acaba%20de%20editar%20la%20PVE.

Projetos Apoiados pela Fundação. (2014, April 3). Fundação Calouste Gulbenkian. https://gulbenkian.pt/programas/cidadania-ativa1/projetos-apoiados/projetos-apoiados-pela-fundacao/

PROMISE: Youth involvement and social engagement -. PROMISE: Youth involvement and social engagement. Retrieved May 2, 2023, from https://www.promise.manchester.ac.uk/pt/

Rosto Solidário. (n.d.). Triple Europe Game. https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/

Saraiva, E., Simões, A., & Gonçalves, A. (2013). Guia para a Cidadania Ativa. ADIBER no âmbito do projeto "Expandir Mais Oportunidades." http://cidadaniaemportugal.pt/wp-content/uploads/recursos/adiber/Guia%20para%20a%20Cidadania%20Ativa.pdf

Unión Europea. (n.d.). EU Youth Strategy 2010-2018. Portal Europeo de la Juventud. https://youth.europa.eu/strategy/strategy-2010-2018_es

Villano, P. & Bertocchi, A. (2014) On Active Citizenship: Discourses and Language about Youth and Migrants in Italy, Journal of Civil Society, 10:1, 82-99, DOI: 10.1080/17448689.2014.895606

Zani, B., Cicognani, E. & Albanesi, C. (2011) La Partecipazione Civica e Politica dei giovani. Discorsi, Esperienze, Significati [The Civic and Political Participation of Young People. Discourses, Experiences, Meanings].

Co-funded by
the European Union

OBRIGADO!