



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

Manual para educadores

O uso de jogos de tabuleiro para melhorar competências chave



fundación
aspaym
castilla y león

CEIPES
CENTRO INTERNAZIONALE PER LA PROMOZIONE
DELL'EDUCAZIONE E LO SVILUPPO

UEMC Universidad Europea
Miguel de Cervantes

 **ROSTO
SOLIDÁRIO**
Organização Não Governamental para o Desenvolvimento

 **GAMA INSTITUTE**
Sănătate, Educație, Cercetare



Material elaborado no projeto "The Gamification of Employment"



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Coordenador:

Fundación ASPAYM Castilla y León, Valladolid, Spain

Parceiros:

Rosto Solidario - Santa Maria da Feira, Portugal

CEIPES - Centro Internazionale per la Promozione - Itália

Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC) -

Valladolid, Espanha

AICSCC - Gamma Institute, Iași, Roménia



SUMÁRIO



CAPÍTULO 1. THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT.....	1
1.1. Descrição do Projeto.....	2
1.2. Parceiros.....	3
CAPÍTULO 2. O USO DE JOGOS DE TABULEIROS PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFT SKILLS.....	8
2.1. Porquê utilizar jogos de tabuleiro nas soft skills?.....	9
2.2. Efeitos positivos dos jogos de tabuleiro.....	10
2.3. Efeitos dos jogos de tabuleiro na saúde mental.....	12
2.4. Competências adquiridas com os jogos de tabuleiro.....	16
CAPÍTULO 3. METODOLOGIA PARA UTILIZAR JOGOS DE TABULEIRO PARA DESENVOLVER SOFT SKILLS.....	18
3.1. Grupos-alvo.....	20
3.2. Processo de aplicação.....	23
3.3. Interpretação de resultados.....	27
CAPÍTULO 4. WORKSHOPS DE JOGOS DE TABULEIRO PARA DESENVOLVER SOFT SKILLS.....	31
Workshop 1. Story Cubes - Conhecermo-nos e criatividade.....	32
Workshop 2. Pandemic - Pensamento estratégico.....	35
Workshop 3. Bohnanza - O poder da negociação.....	38
Workshop 4. Unlock - Resolução de problemas e aventuras de fuga.....	41
Workshop 5. Mysterium - A sabedoria de tomar decisões.....	44
Workshop 6. Bonanza - Negociar novamente e planear.....	47
Workshop 7. Story Cubes - Desenvolvimento pessoal: Uma história inacabada.....	48
DEBRIEFING & CONCLUSÕES.....	50
BIBLIOGRAFIA.....	62
APÊNDICE - FICHAS DOS JOGOS.....	64

GAMIFICATION OF EMPLOYMENT

START
NOW



CAPÍTULO 1

THE GAMIFICATION OF EMPLOYMENT: DESCRIÇÃO DO PROJETO

Como utilizar jogos de tabuleiro enquanto ferramenta de desenvolvimento de competências chave

"Gamification of Employment" é um projeto focado na utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta para adquirir competências que podem ser utilizadas para melhorar as oportunidades de procura de um novo emprego.

O principal objetivo deste projeto é a **cooperação transnacional e intersectorial para o desenvolvimento, teste e implementação de métodos de trabalho inovadores com jovens, através de jogos de tabuleiro**. Estes novos métodos têm como finalidade melhorar a participação dos jovens, bem como identificar, treinar e avaliar as competências genéricas mais importantes que contribuam para o aumento da sua empregabilidade e o estímulo à sua inserção no mercado de trabalho.



O PROJETO



Objetivo 1

Criar práticas inovadoras no âmbito da juventude, através de uma metodologia de trabalho com jogos de tabuleiro, que permita a identificação, maximização e avaliação das competências genéricas mais significativas, que serão desenvolvidas em contextos simulados de utilização de jogos de tabuleiro. O objetivo é extrapolar essas competências para o dia-a-dia dos jovens, melhorando, dessa forma, a sua empregabilidade.

Objetivo 2

Aumentar a transferibilidade de metodologias inovadoras e não formais, através do desenvolvimento de uma plataforma web, com recursos multiculturais para trabalhadores e educadores juvenis, a partir da utilização de jogos de tabuleiro.

Objetivo 3

O desenvolvimento organizacional de 5 instituições com experiências culturais e organizacionais distintas e o fortalecimento da sua associação estratégica, através do desenvolvimento e difusão de produtos intelectuais e de metodologias de trabalho inovadoras, que serão criados no âmbito da educação de jovens e educação não formal.

PARCEIROS



ASPAYM CASTILLA Y LEÓN *Valladolid, Espanha*

Esta entidade, nascida em 1992, trabalha com o objetivo de melhorar as condições de vida de pessoas com deficiência, em geral, e com lesão medular, em particular. Alguns dos objetivos desta fundação são: promoção do desenvolvimento de atividades e programas para fomentar a inclusão e a participação de pessoas com deficiência na sociedade; investigação e inovação para melhorar a qualidade de vida das pessoas com deficiência, entre outros. Para alcançar estes objetivos, trabalhando na área social, a ASPAYM CyL desenvolve diferentes projetos e programas, nos quais está incluído o Departamento de Juventude. Este departamento desenvolve muitas atividades de educação não formal, emprego, lazer inclusivo, etc...

Finalmente, na ASPAYM Castilla y León há uma secção cuja missão é o desenvolvimento associativo, responsável pela organização de seminários e formações sobre diferentes tópicos relacionados com a recreação, deficiência, linguagem corporal, emoções, entre outros.



CONTACTOS

Email: proyectos@aspaymcyL.org

Website: www.aspaymcyL.org

Telephone: **+34983140080**



UNIVERSIDAD EUROPEA MIGUEL DE CERVANTES *Valladolid, Espanha*

A Universidade Europeia Miguel de Cervantes acompanha os alunos no seu processo de aprendizagem e projetos futuros. Os alunos têm à sua disposição um corpo docente com um perfil académico e profissional prático e altamente especializado, que trabalha com os métodos mais inovadores, para ajudar a maximizar as suas competências pessoais e técnicas. O ensino que os alunos recebem desenvolve neles as aptidões e valores essenciais para o ingresso com sucesso no mercado de trabalho. A Universidade projetou toda a sua política educacional - recursos humanos e técnicos, infraestrutura e organização da própria Universidade - para que os alunos possam beneficiar dos mais altos padrões educacionais.

A Universidade está na vanguarda do desenvolvimento de suportes personalizados eficazes, tutoriais que ajudam a reforçar capacidades e impulsionar resultados, educação através de tecnologias de informação e comunicação modernas, bem como a oferta de aulas de línguas, para promover os estudos dos alunos.



Universidad Europea
Miguel de Cervantes



CONTACTOS

Email:

Website: www.uemc.es

Telefone:



ROSTO SOLIDARIO

Santa Maria da Feira, Portugal

A Rosto Solidário (RS) é um ONGD portuguesa (Organização Não Governamental para o Desenvolvimento), criada em 2007. O trabalho da RS visa promover a cidadania global e a solidariedade, melhorando o desenvolvimento humano e social das comunidades locais. Os princípios fundamentais da RS são a participação cívica, integração social, solidariedade, networking e parceria.

Os objetivos de trabalho da organização incluem quatro áreas principais: Cooperação Internacional para o Desenvolvimento, Educação para a Cidadania Global, Voluntariado e Apoio Social e Familiar. A Igualdade de Género, os Direitos Humanos e a Inclusão Social são questões transversais da organização.

Além disso, a organização considera a Educação Não Formal como um veículo para oportunidades de aprendizagem ao longo da vida no âmbito da Cidadania Global.

A RS é uma organização credenciada de acolhimento e envio para projetos do Serviço Voluntário Europeu desde 2011.

Atualmente, trabalha com o Corpo Europeu de Solidariedade.



ROSTO
SOLIDÁRIO

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento



CONTACTOS

Email: geral@rostosolidario.pt

Website: www.rostosolidario.pt

Telefone: +351 256 336 001



CENTRO DE PROMOÇÃO DA EDUCAÇÃO E DESENVOLVIMENTO (CEIPES) *Palermo, Itália*

A CEIPES é uma associação internacional sem fins lucrativos fundada em Palermo, em 2007, e com satélites em outros 8 países europeus.

A missão da CEIPES é promover e apoiar o desenvolvimento sustentável das comunidades locais e o empoderamento dos indivíduos, através da educação e formação, direitos humanos e cooperação internacional.

Objetivos:

- Promover a educação não formal como ferramenta fundamental na educação de jovens e adultos e complementar à educação formal.
- Promover o desenvolvimento pessoal e comunitário através de mobilidades de aprendizagem.
- Criar ferramentas e metodologias inovadoras para desenvolver estratégias úteis no campo da educação, através da cooperação com entidades públicas e privadas ao nível local e internacional.
- Incentivar o diálogo intercultural, com o objetivo de promover a compreensão e o respeito mútuos entre indivíduos de diferentes culturas.



CONTACTOS

Email: info@ceipes.org

Website: www.ceipes.org

Telefone: **+39 0917848236**





AICSCC – INSTITUTO GAMMA *Iași, Roménia*

O objetivo do Instituto de Pesquisa e Estudo da Consciência Quântica – Instituto Gamma é a promoção, desenvolvimento, investigação e atividades nos campos da Psicologia, Psicoterapia e Saúde mental, em especial através de programas de formação, workshops, serviços psicológicos, aconselhamento, psicoterapia e formação de especialistas. Além disso, outro objetivo é facilitar a cooperação entre especialistas romenos dos campos acima mencionados e outros especialistas internacionais. O Instituto possui 3 departamentos:

- Gamma Formação - departamento de educação, acreditado pela Associação Romena de Psicólogos.
- Clínica de Psicologia - departamento de saúde e intervenção. Nestes departamento estão disponíveis diferentes serviços de Psicologia, com sessões individuais, de casal, para famílias ou grupos, bem como workshops de temas de interesse.
- Gamma Projetos & Investigação - é o departamento que desenvolve projetos e investigações europeus no campo da Psicologia, com o objetivo de promover a autoconsciência e benefícios do estado mental na qualidade de vida individual e familiar. Além disso, através deste departamento, realizam-se mobilidades e partilha de boas práticas para psicoterapeutas e estudantes da escola de formação em Psicoterapia sistémica.



CONTACTOS

Email: **contact@gammainstitute.ro**

Website: **www.gammainstitute.ro**

Telefone: **+40 741 093 131**



CAPÍTULO 2

O USO DE JOGOS DE TABULEIRO NAS COMPETÊNCIAS DE EMPREGABILIDADE



"**Gamification of Employment**" é um projeto focado na utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta para adquirir competências que podem ser usadas para aumentar as oportunidades de obtenção de um novo emprego. Antes de se analisar as *soft skills* que se desenvolvem ao jogar jogos de tabuleiro, irá partir-se das principais *soft skills* consideradas mais necessárias no mercado de trabalho.

The Top 10 Soft Skills



Communication



Self-motivation



Leadership



Responsibility



Teamwork



Problem solving



Decisiveness



Ability to Work
Under Pressure
and Time Management



Flexibility



Negotiation
and Conflict Resolution

2.1. PORQUÊ UTILIZAR JOGOS DE TABULEIRO PARA O DESENVOLVIMENTO DE SOFT SKILLS?



Não é segredo: os seres humanos adoram jogar. Os humanos descobriram uma maneira de criar jogos com todas as tecnologias emergentes da história. De facto, os jogos contribuíram frequentemente para a expansão e implementação de muitas dessas tecnologias. Atualmente existem milhões de jogos com diferentes regras e objetivos; são jogados em circunstâncias diferentes por pessoas de diferentes culturas e várias idades. No entanto, na maioria dessas experiências de jogo, existe um único elemento que ultrapassa essas diferenças, um elemento que faz as pessoas rirem enquanto jogam e as faz jogar juntas para aproveitarem mais do que apenas o que o jogo em si tem a oferecer: o elemento social de jogar jogos.

Atualmente, o papel dos robôs sociais e agentes virtuais está a expandir-se rapidamente nas atividades e entretenimentos diários. Uma dessas áreas são os jogos, onde as pessoas tradicionalmente jogam até simples jogos de cartas e de tabuleiro como forma de socialização, principalmente se não se envolverem apostas.



Os jogos de tabuleiro artesanais constituem uma excelente rotina recreativa que, com o passar do tempo, se tornou uma tradição dos povos, aperfeiçoando-se até se tornar uma parte importante das formas recreativas de diferentes épocas.

Os jogos constituem-se como a atividade fundamental nas idades mais precoces da vida, sendo considerados um ambiente natural e espontâneo que pode ser utilizado em favor do processo educacional; jogar é uma atividade recreativa, que influencia a formação integral das crianças, podendo não apenas modificar os seus aspetos físicos e motores, mas também os aspetos psicossociais e morais.

2.2. EFEITOS POSITIVOS DOS JOGOS DE TABULEIRO



Vários estudos mostram que **os jogos de tabuleiro provocam diferentes efeitos positivos.**

Aumento da motivação. Através do jogo as pessoas tornam-se mais motivadas para aprender, estão mais atentas e participam em tarefas definidas. Os jogos ajudam-nas a tornarem-se parte de uma equipa e a assumirem a responsabilidade pela sua própria aprendizagem. Os jogos também podem ser uma ótima ferramenta de gestão de sala de aula, ajudando a motivar uma turma.



Competitividade controlada. Os alunos podem tornar-se muito competitivos na sala de aula, principalmente os rapazes. Os jogos são uma ótima maneira de controlar a competitividade entre pares.

Simulador de Estratégia. A maioria dos jogos exige estratégia e planeamento de resolução de problemas. Ao aplicar uma série de estratégias num jogo, os alunos podem utilizar a sua memória de trabalho para resolverem problemas, aumentando a sua cognição mental.

Positividade entre pares. O uso de jogos numa aula, como parte do ensino e aprendizagem, ajuda a criar positividade em torno da aula, motivando os alunos com a sua participação e criando uma atitude positiva em relação à aprendizagem.



Menos stress. Ter que responder a perguntas numa ficha ou produzir uma página de texto pode ser bastante assustador e stressante para alguns alunos. Também pode criar uma perceção negativa do ambiente de aprendizagem aos alunos. Como alternativa às fichas, os jogos podem ser usados como uma forma menos stressante para os alunos demonstrarem o seu conhecimento, capacidades e compreensão sobre um tópico. Estar menos stressado ajudará os alunos a terem uma perceção mais positiva do seu ambiente de aprendizagem e fornecerá sinais verdadeiros acerca das suas próprias aprendizagens.

Cooperação na turma. Jogar na sala de aula aumenta a cooperação da turma. Os alunos precisam trabalhar juntos, como uma equipa, ora jogando como uma turma inteira contra o professor, ou em pequenos grupos, jogando juntos.



Atenção Alerta. Jogar jogos exige que os alunos prestem muita atenção aos detalhes. Como os jogos se podem mover rapidamente, ao jogar um jogo o aluno precisa estar alerta e atento. Essa atenção ao jogo pode ajudar os alunos a concentrarem-se em outras tarefas da sala de aula ao longo do dia.



Diversão amigável. Jogar em sala de aula é sempre muito divertido! Ao jogarem, são produzidas endorfinas que estimulam o cérebro e dão aos alunos uma sensação de euforia. Esse sentimento de euforia cria uma grande sensação de felicidade e entusiasmo nos alunos, em sala de aula, desenvolvendo um ambiente positivo de aprendizagem.

2.3. EFEITOS DOS JOGOS DE TABULEIRO NA SAÚDE MENTAL



Os jogos de tabuleiro são jogados movendo-se peças de jogos de formas específicas, em tabuleiros especiais marcados com padrões. Para esclarecer os possíveis papéis da utilização de jogos de tabuleiro na medicina psicossomática, a presente revisão avaliou estudos que investigaram os efeitos dessa atividade na educação e tratamento em saúde.

Uma revisão bibliográfica realizada entre janeiro de 2012 e agosto de 2018 identificou 83 artigos relevantes: 56 (67%) direcionados para a educação ou formação sobre problemas relacionados com a saúde; seis (7%) examinaram mecanismos cerebrais básicos; cinco (6%) avaliaram medidas preventivas para a demência ou contribuições para o envelhecimento saudável; e três (4%) avaliaram a comunicação social ou políticas de saúde pública..

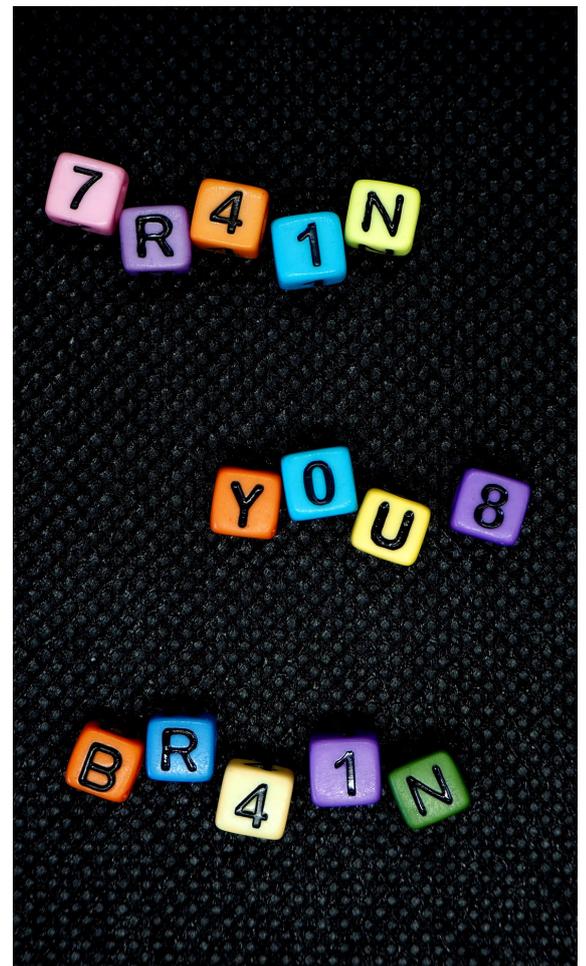
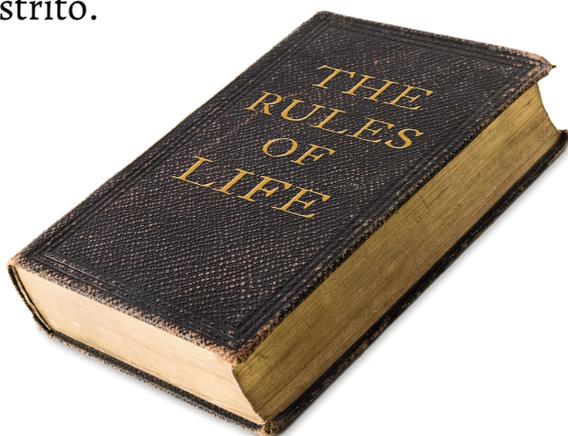
Os resultados de vários estudos clínicos indicaram que **jogar jogos de tabuleiro tradicionais** (por exemplo, xadrez, Go e Shogi) **ajuda a melhorar o comprometimento cognitivo e os estados depressivos. Também mostram que jogar jogos de tabuleiro recém-desenvolvidos é benéfico para a ocorrência de modificações comportamentais, como a promoção de uma alimentação saudável, cessação tabágica e sexo seguro.** Embora o número de estudos que tenham avaliado o uso de jogos de tabuleiro em termos de saúde mental permaneça limitado, muitos estudos forneceram descobertas interessantes sobre a função cerebral, efeitos cognitivos e a modificação de fatores relacionados com o estilo de vida saudável.



No campo da medicina psicossomática, o jogo de tabuleiro é, por vezes, considerado uma atividade de lazer e foi demonstrado que o envolvimento nesse tipo de atividade pode proteger contra a demência e o declínio cognitivo em idosos.

O risco de demência foi 15% menor nos jogadores de jogos de tabuleiro do que nos não jogadores, e os jogadores de tabuleiro exibiram menores quedas nas pontuações do “Mini-Mental State Examination” (MMSE) e menos depressão incidente do que os não-jogadores. Embora os mecanismos subjacentes ao risco reduzido de demência nos jogadores de jogos de tabuleiro ainda não tenham sido elucidados completamente, esses jogos exigem que os jogadores sejam proativos e que antecipem ao longo do jogo, pensando vários passos à frente.

Esses processos podem aprimorar o pensamento lógico e evitar declínios na função cognitiva. Os indivíduos também podem envolver-se em comunicação não verbal enquanto jogam jogos de tabuleiro e é mais provável que os jogadores tenham a oportunidade de se reunir e participar numa atividade divertida com outros. Esses fatores podem melhorar as redes sociais dos indivíduos, o que também protege contra o declínio cognitivo. Além disso, em termos de atividades de lazer, os jogos de tabuleiro também podem ser uma forma de controlo do stress, pois as respostas de luta ou fuga são reguladas com segurança dentro das estruturas sofisticadas dos jogos de tabuleiro. Os jogos de tabuleiro também podem ser uma forma de terapia pela arte, facilitando infinitas manifestações internas num espaço restrito.



Em termos de educação, jogar jogos de tabuleiro pode ajudar as crianças a aprenderem a seguir regras e a permanecerem sentadas por um certo período de tempo, além de **aumentar os seus níveis de concentração**

Jogos de tabuleiro mantêm o seu cérebro mais jovem por mais tempo

Jogar, especialmente à medida que se envelhece, é benéfico, pois um cérebro ativo apresenta menor risco de declínio cognitivo. Um estudo no *New England Journal of Medicine* mostrou que jogar jogos de tabuleiro estaria associado a um menor risco de demência e doença de Alzheimer. O velho ditado "Use-o ou perca-o" parece ter alguma verdade, afinal.

Jogos de tabuleiro ajudam no desenvolvimento cognitivo e social das crianças

Competências sociais úteis podem ser ensinadas através de jogos de tabuleiro, que podem levar as crianças a vidas mais felizes e menos isoladas. Os jogos ensinam competências sociais, como seguir regras, revezar-se e partilhar com outras pessoas. Os jogos de tabuleiro implicam competências cognitivas, desde o reconhecimento simples de números e padrões, até cálculos e estimativas mais complexos. Em alguns jogos, as pessoas utilizam uma mistura de lógica, capacidades matemáticas e pensamento abstrato, além do planeamento dos seus próximos passos e de encontrar formas de combater as ações dos colegas.



Com tantos tipos diferentes de jogos de tabuleiro, existem milhares de maneiras de treinar o cérebro.

Jogos de tabuleiro ajudam a reduzir o stress

Um estudo da Realnetworks Inc mostrou que os jogos ajudam a reduzir o stress, apoiam no equilíbrio mental e ajudam no relaxamento. Imaginamos que isso ocorra porque os jogos de tabuleiro oferecem um escape, uma oportunidade de se deixar as preocupações diárias para trás durante algum tempo para se fazer algo completamente diferente. A pessoa pode construir civilizações, ferrovias, controlar vastos exércitos, caçar zombis ou até dominar o mundo. Não há necessidade de se preocupar com as minúcias da vida por algumas horas, ou talvez a estrutura de um conjunto claro de regras seja um porto seguro contra o mundo caótico de lá de fora. Os jogos são uma ótima maneira de se conectar com os outros, afastá-lo dos problemas normais da vida por algumas horas e exercitar o seu cérebro. Por que não percebe se existe alguém que combina consigo?

Jogos de tabuleiro ajudam a reduzir o isolamento

A maioria dos jogos de tabuleiro é desenhada para ser jogada com um grupo de pessoas. Ter um grupo regular de pessoas para jogar jogos de tabuleiro ajuda a evitar a solidão e propicia a construção de relacionamentos positivos com os outros, o que está associado a uma boa saúde mental. O isolamento tem sido demonstrado enquanto fator que contribui para piorar a saúde mental, sendo que pessoas com problemas de saúde mental tendem a relatar um aumento da solidão. No entanto, pode ser difícil para quem sofre de problemas como a depressão e a ansiedade sair e fazer novos amigos. Os jogos de tabuleiro solucionam muitos desses problemas, pois oferecem uma forma estruturada de conhecer outras pessoas. Em vez de ter que iniciar uma conversa do zero, ter um jogo como foco da atividade permite que as amizades aumentem lentamente, de uma maneira menos formal ou pressionada. Os cafés/bares de jogos de tabuleiro estão a surgir em vários países e tudo o que é necessário é aparecer, conversar com a equipa e encontrar alguém para jogar. Mesmo para quem tem dificuldades em sair de casa, existem simuladores de jogo de tabuleiro on-line, onde se pode jogar centenas de jogos de tabuleiro com outras pessoas, on-line..

Jogos de tabuleiro potenciam a coesão familiar

Atualmente existem centenas de jogos de tabuleiro destinados a famílias, ou que são suficientemente bem projetados para serem desfrutados por adultos, mas simples o suficiente para que as crianças de 10 anos de idade se familiarizem (e depois vençam sem piedade).

Um jogo de tabuleiro é uma oportunidade para a família participar de algo em conjunto.

Os jogos de tabuleiro oferecem a oportunidade de uma interação mais face a face com os outros, o que por si só é favorável à saúde mental. Muitas vezes, em situações familiares, enquanto todos estão fisicamente presentes, o foco está na TV ou nos telemóveis, tablets ou computadores portáteis. Enquanto estiverem a jogar um jogo de tabuleiro, estejam a competir ou a colaborar, as pessoas estarão a envolver-se presencial e ativamente. As famílias que passam algum tempo juntas em atividades agradáveis têm um melhor vínculo emocional e uma melhor comunicação entre os seus membros.





2.4. COMPETÊNCIAS ADQUIRIDAS COM JOGOS DE TABULEIRO

Uma vez que os estudos são conhecidos por todas as suas vantagens implícitas, foi realizado um estudo no qual foram analisadas as competências mais solicitadas pelos empregadores ao procurarem novos colaboradores para as suas empresas.

Com o objetivo de os resultados serem aplicáveis a todos os países que compõem este grupo de trabalho estratégico, cada país realizou os seus próprios estudos e, em seguida, criou-se um documento com os aspetos comuns mais relevantes descritos pelas 5 entidades. Esses estudos foram realizados de duas formas: por um lado, por meio de entrevistas com diferentes empresas que se ofereceram para responder a inquéritos, nos quais foram questionados sobre os aspetos mais importantes quando procedem à contratação de novos funcionários. Por outro lado, analisamos vários estudos existentes realizados e dedicados ao emprego, nos quais as competências acima mencionadas aparecem especificamente.

Uma vez que todos os países realizaram os seus estudos individualmente, foi realizada uma síntese das competências que mais coincidiram em todas as conclusões. Essas conclusões resultaram na proposta de 5 competências-chave.



- **Trabalho em equipa.** Refere-se ao processo de trabalhar em colaboração com um grupo de pessoas para atingir um objetivo comum.
- **Resolução criativa de problemas.** A capacidade de demonstrar como um funcionário é capaz de se adaptar, resolver pequenos problemas e colaborar com outros para alcançar soluções para problemas inesperados. Ocasionalmente, quando os empregadores se concentram demasiado em competências complexas, ignoram a solução criativa de problemas.
- **Competências de comunicação.** Essas competências incluem falar de maneira racional, ouvir atentamente e pensar criticamente.
- **Tomada de decisão.** Refere-se à capacidade de tomar decisões de maneira fundamentada e crítica, seguindo alguns objetivos declarados e levando em consideração todos os fatores que influenciam o processo.
- **Negociação.** Refere-se a lidar com situações de conflito através do diálogo, procurando soluções aceitáveis para todas as partes envolvidas.



CAPÍTULO 3

METODOLOGIA PARA UTILIZAR JOGOS DE TABULEIRO PARA DESENVOLVER SOFT SKILLS

Jogar jogos de tabuleiro em casa ou com amigos, enquanto atividade de lazer, pode ser útil também para alcançar ou desenvolver algumas competências sociais; percebemos, contudo, que fazer isso com um propósito, ao direcionar para competências específicas e jogando jogos numa ordem específica, pode ajudar os jovens a desenvolverem-se e a incluírem-se mais facilmente no mercado de trabalho.

Assim, utilizamos uma metodologia específica para desenvolver *soft skills* nos jovens.

AÇÕES PREPARATÓRIAS:

- Seleção do grupo alvo
- Seleção das *soft skills*
- Seleção dos jogos de tabuleiro - de acordo com os grupos alvo (por ex. os jogos deviam ser inclusivos se os grupos alvo tivessem alguma característica específica ou fossem heterogéneos). As fichas dos jogos encontram-se no Apêndice do manual.
- Preparação do programa, incluindo: informação para a introdução de tópicos, ordem dos jogos de tabuleiro, questões de reflexão.



IMPLEMENTAÇÃO:

- Avaliação inicial do grupo alvo (avaliação das *soft skills* antes do programa)

- Diário dos participantes - um instrumento que os jovens podem utilizar para tirar notas sobre os seus momentos de aprendizagem, desenvolvimento de *soft skills* e ideias sobre como implementarem as aprendizagens realizadas na sua vida diária.

- Avaliação final do grupo alvo (avaliar novamente as *soft skills*) - mesmos questionários.
- Interpretação da melhoria - análise dos questionários e conclusão sobre as diferenças entre as avaliações inicial e final - em termos da eficiência do programa e como os jovens melhoraram as suas *soft skills* ao jogarem jogos de tabuleiro.



3.1. GRUPOS ALVO



ASPAYM CASTILLA Y LEÓN

A ASPAYM Castilla y León trabalha com pessoas com alguma deficiência, em geral, e física, em particular. As pessoas com deficiência têm barreiras de acesso à plena inclusão social, que podem ser analisadas e refletidas em diferentes áreas da pessoa: condição física, bem-estar emocional, relacionamento interpessoal, acesso ao emprego e recursos educacionais e socioculturais. Desta forma, e seguindo a principal proposta deste projeto, que visa minimizar os riscos de exclusão social, incluímos no nosso público-alvo jovens, entre os 16 e os 30 anos. Neste grupo estão incluídas pessoas com e sem deficiência.

UEMC – UNIVERSIDAD EUROPEAN MIGUEL DE CERVANTES

Alunos entre 18 e 24 anos que estudam em diferentes graus universitários. Depois de concluírem os estudos, poderão ter dificuldades em encontrar emprego devido à falta de experiência e/ou à sua juventude. Há muita competição devido ao grande número de diplomados em Espanha, pelo que não é suficiente apenas ter um diploma universitário. É necessário exibir mais do que conhecimento numa entrevista de emprego. Por este motivo, pensamos que este projeto irá desenvolver as competências pessoais dos nossos alunos, o que irá ajudá-los nos seus empregos futuros.





CEIPES

Os grupos-alvo que a CEIPES envolveu na implementação do projeto consistiram em:

- Jovens desempregados e em condições socioeconómicas desfavorecidas e jovens com antecedentes de migração. A CEIPES, tendo recebido uma propriedade confiscada da máfia, está sediada no distrito de Uditore, um dos mais desfavorecidos de Palermo.

Em contacto com os gabinetes do distrito e com os gabinetes do setor dos serviços sociais, surgiu a necessidade de iniciar percursos que pudessem proporcionar aos jovens do bairro a possibilidade de desenvolverem competências transversais em torno da empregabilidade.

- Jovens com antecedentes migratórios: a cidade de Palermo caracteriza-se por uma presença significativa de jovens migrantes que precisam de apoio, inclusive no mercado de trabalho. O processo de inclusão é realmente difícil, dado o atual contexto europeu caracterizado pelo medo e rejeição de quem é “diferente”, que também afeta as escolhas dos empresários, por vezes influenciadas por preconceitos e estereótipos.

Para ambos os grupos-alvo, trata-se de proporcionar-lhes uma alternativa à possibilidade de ingresso no mundo do crime, encontrando em si e nas suas capacidades as ferramentas necessárias para empreender um caminho de vida diferente e satisfatório.





ROSTO SOLIDÁRIO

Na Rosto Solidário os participantes são jovens entre os 18 e os 30 anos. Foram criados pelo menos dois grupos:

1º - na sede da Rosto Solidário, entre voluntários locais, voluntários internacionais e outros;

2º lugar - na agência local para o emprego, em que se pretendeu trabalhar com jovens que procuram emprego e estão desempregados.

Incluiu-se em cada grupo:

Participantes oriundos de comunidades e grupos socialmente excluídos;

Participantes com poucas oportunidades:

- Diferenças culturais (como migrantes, ciganos, etc);
- Obstáculos económicos (desempregados ou oriundos de contextos pobres; desempregados, que enfrentam obstáculos sociais e económicos nas suas comunidades).

AICSCC – INSTITUTO GAMMA

O Instituto Gamma incluiu neste projeto os seguintes grupos-alvo:

- Pessoas (de todas as idades) com problemas psicológicos como: baixa autoestima, episódios ansiosos ou depressivos, bullying nas escolas ou no ambiente organizacional, dificuldades nas transições ao longo da vida (vida independente para os jovens, divórcio, transições de carreira - reprofissionalização), etc. Este grupo-alvo será selecionado no departamento de saúde – "Gamma Clinic Psychology" (clientes em psicoterapia e participantes em eventos Gamma).
- Profissionais da área da Educação e da Psicologia: pessoas que trabalham com jovens e com pessoas com problemas psicológicos; Professores e Orientadores/Profissionais escolares, Psicoterapeutas sistémicos; Psicólogos clínicos, etc.
- Futuros profissionais em Psicologia: alunos da área de Psicologia (Licenciatura e Mestrado), que estão a realizar estágio no Instituto Gamma .
- Pessoas (de todas as idades) da cidade de Iasi interessadas no processo de desenvolvimento pessoal.

3.2. PROCESSO DE APLICAÇÃO



Uma vez estabelecidas as competências essenciais, comuns a todos os países que integram este projeto, foi realizada uma análise pela Universidade Europeia Miguel de Cervantes, com vasta experiência no domínio da utilização dos jogos de tabuleiro como metodologia educativa. Neste estudo foi contemplado com que jogos de tabuleiro poderia ser trabalhada cada uma das competências analisadas.

Antes de se estabelecer oficialmente os jogos a serem usados, foi essencial realizar uma análise das diferentes variantes, o que permitiu criar uma lista de jogos de tabuleiro úteis para os diferentes grupos-alvo. Assim, aspetos como a não influência da língua para se jogar, a acessibilidade dos jogos em termos de adaptação a diferentes deficiências e a acessibilidade económica dos jogos em si foram aspetos considerados.

Nessas condições, apresentam-se em seguida os jogos escolhidos, associando-os às principais competências que cada um deles desenvolveria:

- Story Cubes. Competências de comunicação.
- Pandemic. Trabalho de equipa.
- Bohnanza. Negociação.
- Mysterium. Tomada de decisão.
- Unlock. Resolução criativa de problemas.

Para otimizar o trabalho dos facilitadores, foram criadas fichas para cada jogo, onde estão contemplados os aspetos mais importantes a serem levados em consideração para dinamizá-los. Além disso, encontram-se, nessas fichas, outras competências, além da principal, que são trabalhadas em cada jogo.

*No Apêndice poderá encontrar as fichas técnicas dos 5 jogos.





De forma consensual, ficou estabelecido que o período mais adequado para o desenvolvimento das sessões propostas seria um total de 7 Workshops. Estes workshops são desenvolvidos duas vezes, com o objetivo de verificar as melhorias nas competências analisadas entre dois períodos distintos.

O número total de participantes em cada entidade foi de cerca de 32, divididos no mínimo em dois grupos, não só para facilitar a tarefa, como também para que o número necessário de jogos por sessão fosse menor. Isto porque participam mais ou menos 4 jovens em cada jogo e em cada pequeno grupo deve-se utilizar o mesmo jogo.

Para analisar o nível de aquisição de competências dos participantes, dois tipos de avaliação foram desenvolvidos.

- Por um lado, os participantes deviam preencher os **questionários de avaliação inicial e final no início e no final** dos 7 workshops. Isso foi realizado três vezes: no início e no final da primeira ronda e no final da segunda ronda. No início do projeto a proposta era fazer-se esta avaliação 4 vezes, no início e no final de ambas as rondas. Contudo, decidiu-se excluir a avaliação inicial na segunda ronda, devido à proximidade entre o último workshop da 1ª ronda e os primeiros workshops da 2ª ronda. Essas duas avaliações permitem obter mais dados sobre as mudanças geradas nos participantes antes e depois dos workshops.

O ANEXO 1 mostra o questionário inicial e o questionário final.

- Por outro lado, foi elaborado um **documento de observação** que inclui uma série de itens que analisam, numa escala de 1 a 6, o nível que cada participante demonstrou em cada um desses itens. Essa análise é efetuada individualmente e, para a sua realização, foi ministrada formação específica às pessoas que desempenharam o trabalho de observadores. Para a realização desta função estiveram presentes observadores em todos os workshops.

- O diário é um elemento pessoal, no qual cada participante pode expressar os seus sentimentos e emoções sobre o que vivenciou nas sessões. Para torná-lo mais personalizado, permitiu-se que os participantes que quisessem partilhar as suas reflexões pudessem fazê-lo no grupo, enquanto que aqueles que preferissem não o fazer, pudessem apenas escrevê-lo no caderno. Isto porque a principal avaliação quantitativa deriva das anotações realizadas pelos observadores.
- Preencheu-se uma grelha de observação para cada uma das sessões. Foi garantido que os observadores não participavam diretamente nos workshops, para evitar que os participantes se sentissem condicionados por pessoas de fora, que os estavam a avaliar. No ANEXO 2 encontram-se as grelhas de observação a serem utilizadas.
- Em terceiro lugar, há um momento de deliberação no final de cada um dos workshops. Para tal, foram formuladas questões para que os participantes pudessem responder livremente, que constam do “Diário do Participante”, que figura no ANEXO 3 deste manual.





Cada workshop foi gravado pelas entidades parceiras, distribuindo-se a tarefa de forma a que os 7 workshops, na primeira e na segunda ronda, fossem gravados apenas por uma entidade, para não se repetirem as gravações.

Para facilitar esta tarefa, foi estabelecido quais os registos de cada país, em qual workshop e com qual dos dois grupos iriam fazê-lo. Isto corresponde à divisão anterior, acima mencionada, na qual foi estabelecido que o número final de 32 participantes deveria ser dividido em pelo menos 2 grupos.

- As gravações do workshop correspondente foram realizadas com uma câmara fixa, durante o desenvolvimento de cada jogo, sendo gravados, no final, os depoimentos de um facilitador, pelo menos um participante e um observador. Para a montagem foram seguidas as instruções da entidade parceira CEIPES, que possui grande experiência na edição e conceção de vídeos, criando-se assim vídeos com a explicação dos jogos, o seu desenvolvimento e os testemunhos de cada workshop. Todos os vídeos irão aparecer legendados nos diferentes idiomas dos países participantes do projeto.



INTRODUÇÃO

Após a aplicação deste programa a 150 jovens dos 5 países parceiros e da interpretação dos questionários iniciais e finais, chegamos a algumas conclusões sobre os efeitos da utilização de jogos de tabuleiro no processo de desenvolvimento pessoal dos jovens e, em especial, sobre as competências que necessitam para aceder ao mercado de trabalho, de forma mais fácil.

INTERPRETAÇÃO ESTATÍSTICA

DADOS SOBRE A DISTRIBUIÇÃO DOS GRUPOS & ANÁLISE ESTATÍSTICA

A **Tabela 1** mostra as **características dos participantes do estudo em função do género e do emprego** (se a pessoa trabalhava ou não durante o estudo). Alguns dos sujeitos que participaram do estudo (18%) estavam a trabalhar no momento da realização do estudo; no entanto, esses empregos eram parciais ou temporários em todos os casos. A quantidade de homens e mulheres foi semelhante nesta amostra.

Tabela 1. Características da Amostra

		Emprego		Total	Idade ¹
		Sim	Não		
Sexo	Masculino	12	56	68	22,2±5,0 anos
	Feminino	16	71	87	23,2±4,8 anos
Total		28	127	155	

¹ A idade é expressa como desvio padrão médio

Para analisar a influência das sessões de jogos de tabuleiro nas competências sociais, foi elaborado um questionário por um grupo de psicólogos especialistas (apêndice I). Inicialmente, era composto por 18 itens. Após a avaliação inicial, foi feita uma análise factorial para agrupar os itens em dimensões. De acordo com o modelo, foram criadas 3 dimensões (Tabela 2), e dois itens foram retirados do questionário.



Os coeficientes alfa de Cronbach dessas dimensões também foram calculados. Os valores obtidos são bastante aceitáveis, uma vez que no campo das ciências sociais um questionário com coeficiente alfa superior a 0,7 é considerado bastante fiável. Um comité de especialistas propôs um nome para cada uma das dimensões dependendo dos itens incluídos.



Tabela 2 - Dimensões da ferramenta de triagem e itens correspondentes a cada uma delas após a análise factorial inicial

Dimensão	Itens	Cronbach's alpha	Nome da dimensão
1	1, 3, 7, 11, 12, 14, 15, 16, 17	0,874	Competências de trabalho em grupo e negociação
2	8, 10, 13, 18	0,599	Tomada de decisão
3	4, 5, 9	0,594	Resolução de problemas
Todas		0,695	

A tabela 3 mostra a mediana e a amplitude interquartil de cada dimensão nas avaliações inicial e final para todos os sujeitos ($n = 155$). Nenhuma mudança foi observada em nenhuma dimensão.

Tabela 3. Dimensões da ferramenta de triagem antes e depois das sessões de jogos de tabuleiro em todas as amostras

Dimensão	Inicial	Final	Valor de P^1
1	3,7±1,9	3,7±1,1	0,828
2	3,7±1,3	3,7±1,3	0,347
3	4,0±1,7	4,00±1,7	0,636

1 Teste de classificação de Wilcoxon para duas amostras



A **Tabela 4** mostra a mediana e o intervalo interquartil de cada dimensão nas avaliações inicial e final dos participantes do sexo masculino ($n = 68$). Conforme demonstrado na análise de todos os participantes, nenhuma mudança foi observada em nenhuma dimensão.

Tabela 4. Dimensões das ferramentas de triagem antes e depois das sessões de jogos de tabuleiro nos homens

Dimensão	Inicial	Final	Valor de P ¹
1	3,3±2,0	3,4±1,6	0,937
2	3,7±1,4	4,0±1,3	0,196
3	4,0±1,3	4,0±1,1	0,577

¹ Teste de classificação de Wilcoxon para duas amostras relacionadas



A **Tabela 5** mostra a mediana e o intervalo interquartil de cada dimensão nas avaliações inicial e final das participantes do sexo feminino ($n = 87$). Conforme demonstrado na análise de todos os participantes, nenhuma mudança foi observada em nenhuma dimensão.

Tabela 5 - Dimensões das ferramentas de triagem antes e depois das sessões de jogos de tabuleiro nas mulheres

Dimensão	Inicial	Final	Valor P ¹
1	3,9±2,0	3,9±2,1	0,799
2	3,7±1,3	3,5±1,3	0,973
3	4,0±1,7	4,0±1,7	0,299

¹ Teste de classificação de Wilcoxon para duas amostras relacionadas

A **Tabela 6** mostra a mediana e o intervalo interquartil de cada dimensão nas avaliações inicial e final dos participantes que tinham trabalho ($n = 28$). Nenhuma mudança foi observada em nenhuma dimensão.

Tabela 6 - Dimensões das ferramentas de triagem antes e depois das sessões de jogos de tabuleiro nos participantes que tinham emprego

Dimensão	Inicial	Final	Valor P ¹
1	3,7±2,3	3,1±1,2	0,946
2	3,8±1,6	4,0±1,3	0,101
3	4,3±1,3	4,7±0,9	0,133

¹ Teste de classificação de Wilcoxon para duas amostras relacionadas

A **Tabela 7** mostra a mediana e o intervalo interquartil de cada dimensão nas avaliações inicial e final para os participantes que não tinham emprego ($n = 127$). Nenhuma mudança foi observada em nenhuma dimensão.

Tabela 7 - Dimensões das ferramentas de triagem antes e depois das sessões de jogos de tabuleiro nos participantes que não tinham emprego

Dimensão	Inicial	Final	Valor P ¹
1	3,5 ± 1,9	3,8±1,8	0,817
2	3,7 ± 1,3	3,7 ± 1,3	0,668
3	4,0 ± 1,7	4,0 ± 1,3	0,893

¹ Teste de classificação de Wilcoxon para duas amostras relacionadas

Após esses resultados, podemos apresentar as seguintes conclusões:

1. O questionário proposto era uma ferramenta de triagem confiável e sensível.
2. Os participantes não melhoraram as competências medidas após as sessões de jogo de tabuleiro, de forma estatisticamente significativa.
3. Os jogos de tabuleiro selecionados parecem ser úteis para o desenvolvimento de algumas soft skills relacionadas com a possibilidade de acesso a um emprego.

CAPÍTULO 4

WORKSHOPS DE JOGOS DE TABULEIRO PARA DESENVOLVER SOFT SKILLS



Nesta secção será descrita a forma como os workshops são desenvolvidos. Existem 7 workshops diferentes para 5 jogos de tabuleiro, o que significa que alguns destes jogos devem ser repetidos durante todo o projeto. A primeira proposta do consórcio foi realizar os seguintes workshops:

1. Story Cubes
2. Pandemic
3. Bohnanza
4. Unlock! + Story Cubes
5. Mysterium
6. Pandemic
7. Story Cubes

Contudo, após a análise desta sequência, decidiu-se não repetir tantas vezes o jogo Story Cubes, pois poderia ser muito fácil para os participantes e eles ficarem entediados com a repetição. Além disso, o jogo Pandemic também não se repetirá, pois o consórcio percebeu que, na segunda ronda, a motivação dos participantes diminuiu nesse jogo. Por outro lado, Bohnanza é um jogo que cria uma motivação muito grande no grupo e a competência que se trabalha parece aumentar de forma notória.

Desta forma, a sequência final proposta dos jogos de tabuleiro é a seguinte:

1. **Story Cubes**
2. **Pandemic**
3. **Bohnanza**
4. **Unlock!**
5. **Mysterium**
6. **Bohnanza**
7. **Story Cubes**



WORKSHOP 1

STORY CUBES

Conhecimento interpessoal e Criatividade

Introdução

Vamos desenvolver este projeto em diferentes sessões, nas quais poderemos jogar 5 jogos diferentes. Vão participar 32 pessoas e estarão sempre pessoas que podem ajudar-vos se precisarem, mas não se esqueçam que vocês são os protagonistas e devem tentar resolver sozinhos os desafios. Antes de iniciar a sessão, podem colocar-nos qualquer questão, para esclarecer qualquer dúvida que possam ter.

ATIVIDADES

A1

Desejos & Receios

Devem preencher com duas cores diferentes os vossos desejos e receios em relação ao projeto. Para isso, vamos dar-vos um papel laranja no qual devem descrever os vossos desejos e um azul no qual escrevem os vossos receios. Depois de preencherem devem colá-los no papel grande/quadro, para criar uma parede de sentimentos.



AZ

Story Cubes

Primeiramente vamos jogar Story Cubes. Vamos jogar todos juntos e vamos mudando as tarefas que são para realizar com os dados. É muito importante prestar atenção às regras e dar asas à imaginação.

RULES

As regras do jogo são muito fáceis: tem que se lançar os dados de acordo com as tarefas e para contar as histórias que pedirmos. O mais importante é respeitar a vez e falar apenas quando tiver que o fazer.

O primeiro passo deste jogo é o seguinte: cada participante deve pegar em dois dados de qualquer cor (azul, laranja ou verde). Com esse dois dados que tiraram têm que descrever algo sobre vocês, como uma espécie de apresentação aos outros. Os dados que cada um usará para a sua apresentação podem ser escolhidos por vocês. Depois de todos se apresentarem está aberto um período de reflexão, no qual se mostrarão as semelhanças entre vocês, o que pensam sobre os outros, se estão interessados em algo que outra pessoa explicou, etc.

Na segunda rodada vai ser pedido que contem uma história encadeada. Para isso, quem inicia atira os dados, escolhe apenas um deles e inicia uma história relacionada com a imagem que apareceu no dado selecionado. A pessoa seguinte deve escolher outros dados e, com a imagem que calhar, continuar a história que a pessoa anterior começou. Todos vocês vão fazer o mesmo até se terminarem duas rodadas e contarem uma história completa.

Stories matter

A3

Role play de entrevista de emprego

Para fechar este jogo, vamos usar os dados para fazer uma espécie de entrevista de emprego. Para isso, vamos fazer algumas perguntas, como aquelas que um empregador poderia fazer na realidade. Para responder, devem pegar num dado, atirá-lo e usar a figura que sair para responder. As perguntas são::

- Por que está à procura de um novo emprego?
- Quais são os seus maiores pontos fracos?
- Quais são os seus pontos fortes?
- Onde se vê daqui a cinco anos?
- Como lida com o stress?
- O que o motiva?
- Qual o seu emprego de sonho?
- Como reage às mudanças?
- Descreva o seu colega ideal.
- Descreva uma grande decisão que teve que tomar.
- Porque devemos contratá-lo?



A4

Conclusões



- Como foi para vocês jogar este jogo?
- Como foi para vocês continuarem a história de outro colega, diferente da vossa própria perspectiva?
- No final, como acham que a história que se formou refletiu as vossas emoções e perspectivas pessoais?
- Como foi para vocês trabalhar em grupo e formar uma equipa com os demais participantes?



WORKSHOP 2

PANDEMIC

Pensamento estratégico

Introdução

Agora, vamos jogar Pandemic. Todos vão formar uma equipa que tem que erradicar um vírus que está a atacar o mundo.

ATIVIDADES

A1

Pandemic

Para isso, vão representar 4 personagens durante cerca de 45 minutos. É importante colaborarem entre vocês e não se esqueçam que, neste jogo, todos vão ganhar ou perder em conjunto. Mais uma vez, estamos aqui para vos ajudar, mas não para jogar por vocês.

A primeira coisa que devemos fazer é preparar o jogo. Para isso, vamos realizar as seguintes tarefas:

- Preparem o tabuleiro e deixem os cubos de doenças e os centros de investigação de lado.
- Coloquem o marcador de surto no 0, o de propagação nos primeiros 2 e os 4 marcadores de cura nos seus lugares.
- Baralhem o baralho de infeção, coloquem-no na sua zona e infetem 9 cidades (3 cubos nas 3 primeiras, 2 nas próximas 3 e 1 nas últimas 3).
- Cada jogador escolhe uma personagem e recebe 4, 3 ou 2 cartas consoante estão a jogar 2, 3 ou 4 pessoas.
- Preparem o baralho de jogo incluindo cartas de epidemia.

RULES

Agora, estamos prontos para começar o jogo. Para isso, temos que jogar diferentes fases.

Cada turno tem 3 fases:

Fazer 4 ações (existem 8 possíveis e a mesma ação pode ser feita várias vezes)

- **Viajar por automóvel ou balsa.** Mova o seu peão para outra cidade que esteja conectada com a sua cidade por uma linha branca.
- **Voo direto.** Descarte uma carta de cidade e voe para lá.
- **Voo fretado.** Descarte a carta da cidade onde se encontra para se deslocar para qualquer cidade.
- **Ponte aérea.** Voe entre duas cidades que têm dois centros de pesquisa.
- **Construir um centro de pesquisar.** Descarte uma carta com o nome da cidade onde você se encontra para construir um centro de pesquisa nela.
- **Tratar uma doença.** Remova um cubo de doença da cidade onde você está.
- **Partilhar conhecimento.** Dê a carta de cidade onde se encontra a outro jogador ou pegue na carta de outro jogador da cidade onde você se encontra. O jogador necessita de estar na mesma cidade.
- **Descobrir uma cura.** Se estiver num centro de pesquisa, descarte 5 cartas de Cidade da mesma cor da sua mão para descobrir a cura da doença daquela cor. Uma vez descoberta a cura, se todos os cubos dessa cor forem eliminados, a doença será erradicada e não será adicionado nenhum cubo dessa cor quando aparecerem cartões de epidemia.

Retire duas cartas do Baralho de Jogo. Se uma carta de infecção for retirada, siga as etapas indicadas: aumento, infecção e intensidade.

Infetar cidades. Vire um nº de cartas de infecção de cima do Baralho de Infecção igual à velocidade de infecção atual (que se encontra debaixo do espaço do Marcador de Velocidade de Infecção). Para infectar uma cidade coloque um cubo da cor correspondente na cidade, a menos que: (1) a doença tenha sido erradicada ou (2) já existam 3 cubos dessa cor na cidade, sendo que, nesse caso, um surto é produzido.

**DON'T
PANIC**

Neste jogo, todos podem ganhar ou perder.

As condições são as seguintes.

Os jogadores vencem o jogo se descobrirem as curas para as 4 doenças.

Os jogadores perdem o jogo numa das seguintes situações:

- O marcador de surtos atinja a última posição do registo de surto.
- Os cubos de doenças tenham que ser colocados no tabuleiro, mas estejam esgotados.
- Um jogador não consegue retirar a sua 2ª carta de jogo depois de realizar as suas ações.



Poderá colocar as seguintes questões para reflexão e conclusão:

AZ

Conclusões

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

- Qual foi o impacto do papel que exerceu durante o jogo e quais são os pontos comuns com o seu dia a dia?
- Qual foi a responsabilidade que sentiu para cumprir a missão do jogo?
- Como foi para si liderar ou seguir outras pessoas durante o jogo?
- Como se sentiu ao ganhar ou perder durante o jogo e como isso se reflete no seu dia a dia?



WORKSHOP 3

BOHNANZA

O poder da negociação

Introdução

Agora vamos jogar Bohnanza, que durará cerca de 45 minutos. Vamos jogar em equipes de 4 pessoas, seguindo as regras que passaremos a explicar..

ATIVIDADES

A1

Bohnanza

Antes de começar o jogo, a preparação que devemos fazer é:

- Cada jogador começa com 5 cartas cuja sequência não pode ser alterada.
- Na frente de cada jogador haverá dois cartões que indicam os dois campos de feijões iniciais.

Por favor, lembrem-se das seguintes informações:

- As cartas são jogadas na ordem em que foram recebidas.
- Os jogadores NUNCA podem mudar a ordem das suas cartas.
- Quando um jogador “rouba” cartas, irá fazê-lo uma por uma e irá colocá-la atrás da última carta da sua mão.



RULES

Para o desenvolvimento do jogo existem **4 ações** que correspondem a cada jogador. O objetivo do jogo é obter o máximo de ouro possível plantando e vendendo feijões.

Durante a vossa vez devem:

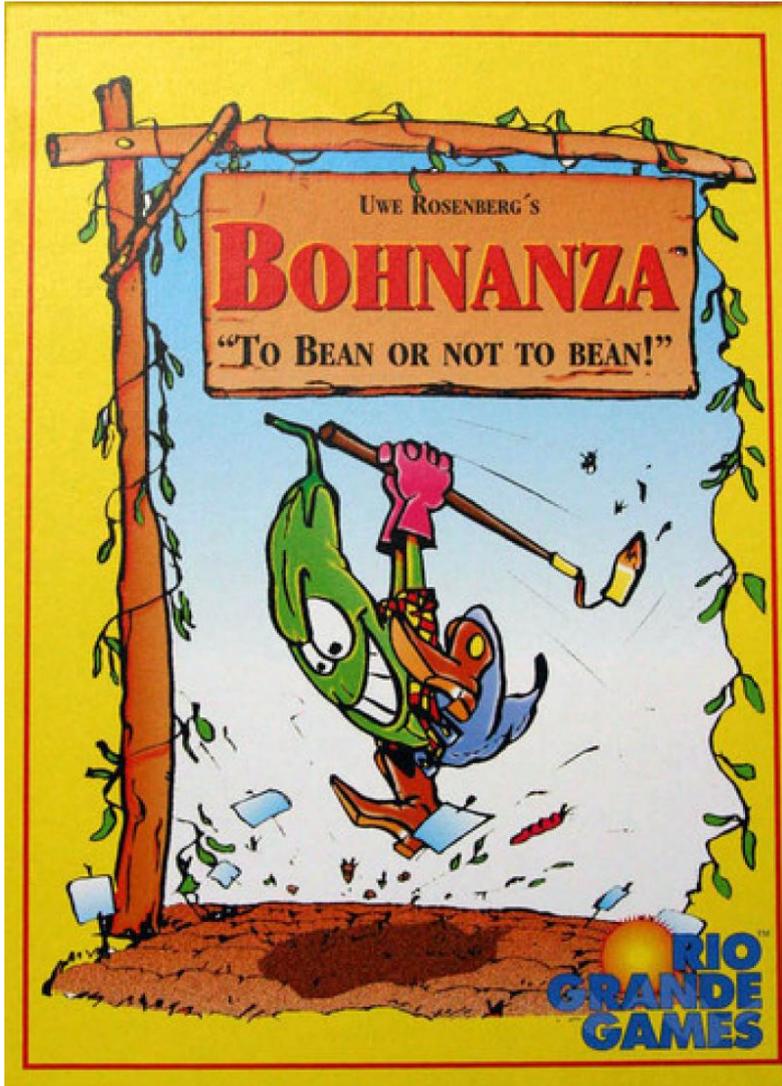
- **Plantar cartas de feijões.** Deve ser plantado a primeira carta num dos campos. As segundas cartas podem ser plantadas no mesmo campo ou em outro campo.
- **Retirar, negociar e dar feijões.** 2 cartas são retiradas do baralho e colocados com a face para cima. O jogador ativo é o único que pode negociar com os outros, não os restantes entre eles. As cartas retiradas também podem ser doadas a outros jogadores.



- **Plantar os feijões obtidos.** As cartas que são obtidas após uma negociação devem ser plantadas por todos; NUNCA são devolvidas. Se o número de cartas em ambos os campos não atingir o mínimo a ser trocado por ouro, o jogador decidirá qual é o campo que descartará para plantar os feijões obtidos.
- **Retirar novas cartas de feijões.** O jogador ativo retira 3 cartas do baralho, uma a uma, e coloca-as no final das cartas da sua mão.

A vez passa para o jogador do lado esquerdo, no sentido horário.

- Quando acabar o baralho, baralha-se novamente para se formar um novo baralho.



Na parte inferior de cada carta, aparece quantas moedas de ouro são obtidas vendendo o número de cartões iguais à variedade de feijão. Um jogador pode colher feijões ou comprar um novo campo de feijão (3 moedas de ouro) a qualquer momento.

O jogo termina quando o baralho de cartas termina pela terceira vez. Nesse momento, as cartas são colocadas de lado e os jogadores recolhem e vendem os seus campos de feijão. **O jogador com o maior número de moedas é o vencedor.** Em caso de empate, o jogador com mais cartas na mão é o vencedor.

Podem colocar as seguintes questões para reflexão e conclusão:

AZ

Conclusões



- Que tipo de argumento usou para negociar com os outros? (emocional, racional)
- Qual foi o seu objetivo neste jogo? (Divertir-se, enfrentar os outros, conseguir mais moedas / campos, etc.)
- Como foi para si pedir uma carta e como foi quando os outros lhe pediram?
- Quando mais pessoas queriam negociar consigo, como decidiu com quem ia colaborar?



WORKSHOP 4

UNLOCK!

Resolução de problemas e aventuras de fuga

Introdução

Neste workshop vamos jogar o Unlock!

Neste jogo, vocês têm 60 minutos para escapar da sala resolvendo diferentes enigmas.

Devem trabalhar todos juntos e partilhar pontos de vista de forma a mostrar um trabalho de equipa para poderem escapar. É necessário usar um smartphone ou tablet durante o jogo, como ferramenta. Portanto, pelo menos uma pessoa deve ter conexão com a Internet para baixar a aplicação.

ATIVIDADES

A1

Unlock

Para esta sessão, têm que se preparar para fazer o seguinte:

- Fazer download da App no telemóvel ou tablet e selecionar a Aventura que se pretende jogar.
- Pegar na carta com o título da Aventura e colocar as restantes cartas de um lado.
- Ler em voz alta o conteúdo da carta.
- Iniciar a contagem regressiva na App.
- Durante o jogo, lembrem-se destes dois aspetos: É importante ler em voz alta o texto do cartão para que todos o saibam; podem pedir algumas dicas sobre as cartas na aplicação.
- Agora, vamos começar o jogo. Vocês têm uma hora para entrar na aventura e completarem a missão com o resto dos jogadores.

RULES

As regras são as seguintes:

- Sempre que vir um número ou uma letra numa carta, pegue nela e mostre-a a toda a gente. Preste atenção a cada carta, porque a informação pode estar escondida.

Os **tipos de cartas** são:

- **Objetos** (faixa superior vermelha ou azul). Os objetos podem interagir com outros objetos, misturando um vermelho com um azul. No caso de combinarem dois objetos deve ser mostrada a carta cujo número é a soma dos números desses dois objetos (carta verde).
- **Máquinas** (faixa superior verde). Os números que aparecem não correspondem às outras cartas. À medida que o jogo vai progredido vão compreender como funcionam e como deduzir os números correspondentes.
- **Códigos** (faixa superior laranja). Exigem a introdução de um código de 4 dígitos na App. Se o código estiver correto, a App dirá como devem proceder; senão, será aplicada uma penalização.
- **Outras cartas** (faixa superior cinza). Podem ser um lugar, uma penalização, um modificador ou o resultado da interação com um objeto.

Há medida que novas cartas aparecem, elas indicarão quais as cartas anteriores que podem eliminar do jogo.

Quando mostrar uma carta de penalização, siga as instruções.

O jogo termina quando completar a Aventura e o tempo acabar. A App mostrará a pontuação.

Se o tempo acabar, o jogo NÃO termina. Pode, na mesma, completar a missão, embora a sua pontuação vá ser menor.



A2

Conclusões

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Podem colocar as seguintes questões para reflexão e conclusão:

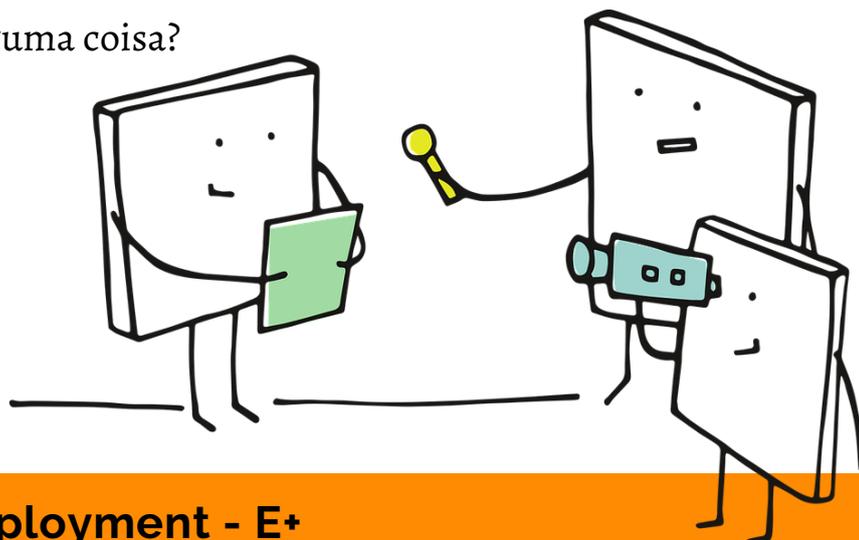
- Qual foi a emoção principal que sentiu durante esse jogo?
- Qual foi a responsabilidade que sentiu para cumprir a missão do jogo?
- Como se sentiu quando a sua ideia foi ouvida no grupo e qual foi a emoção quando a sua ideia não resultou?
- Qual foi o pensamento sobre si durante este jogo? Qual foi o comportamento que você teve?

Pelo facto de estarmos a meio dos workshops, faremos algumas perguntas relacionadas à sua experiência e sentimentos durante os workshops anteriores.

- Do que gostou mais?
- Do que gostou menos / O que menos gostou no jogo?
- Quais são os seus pontos fortes?
- Como resolveu as dificuldades do jogo?
- Qual foi o momento mais stressante?
- Acha que está a comunicar bem com os seus companheiros de jogo?
- Diga-nos, pelo menos, duas competências que pensa ter adquirido.
- Acha que nos próximos workshops vai ficar mais ou menos motivado?
- Gostaria de alterar alguma coisa?

A3

Avaliação intermédia





WORKSHOP 5

MYSTERIUM

A sabedoria da tomada de decisão

Introdução

Neste workshop vamos jogar *Mysterium*, onde têm que descobrir o mistério de um homicídio numa casa. Existem dois tipos de personagens diferentes e, por isso, em primeiro lugar, deve-se escolher quem vai ser o espírito, sendo que os outros serão os personagens humanos (videntes) que irão tentar resolver o mistério.

ATIVIDADES

A1

A preparação deste jogo é a seguinte:

- Um jogador é o espírito, os outros, serão videntes.
- Selecione o número de cartas de cada tipo de acordo com o nível de dificuldade escolhido e o número de jogadores (pág. 8)..
- Procure cartas de videntes e de espíritos com o mesmo número.
- O espírito leva tantas cartas quanto os videntes e coloca-as na parte interna da tela do jogo, nas colunas que representam cada um dos videntes. Assim, cada jogador vidente terá uma combinação de personagem, lugar e objet. Lembrem-se que o espírito não deve comunicar de maneira verbal com os videntes. Pode apontar e bater na mesa uma ou duas vezes para dizer sim ou não.
- É importante prestar atenção à explicação das regras, pois são várias ações e é fácil sentir-se confuso.

RULES

Assim que todos tiverem uma personagem, o jogo começa. Só têm que seguir as voltas e, durante cada uma, fazer as suas ações correspondentes. Se não se lembra das etapas, é melhor pedir ajuda do que não fazer nada.

O jogo está dividido em duas fases:

Fase 1: Reconstrução dos factos. Esta fase dura no máximo 7 voltas, representadas pelas horas do relógio.

Passo 1. Interpretação da visão. O espírito deve dar, pelo menos, uma carta de visão a cada um dos videntes. A carta dada terá alguma semelhança com a carta de cada personagem, local do crime ou o objeto do vidente que o recebe.

NOTA 1: É possível que 2 ou mais videntes coloquem a sua ficha na mesma carta.

NOTA 2: Embora o espírito ouça as deliberações dos videntes, nunca deve fazer comentários ou gestos que possam dar alguma pista aos jogadores.

NOTA 3: Em qualquer momento, o espírito pode descartar as cartas de visão e retirar do baralho quantas quiser. Para fazer isso, ele tem que usar um corvo. O número de corvos e a sua utilidade dependem do nível de dificuldade escolhido (página 8).

Cartas de adivinhação. Os videntes podem adicionar cartas de adivinhação às peças de intuição colocadas por outros videntes, dependendo se acreditam que eles adivinharam ou falharam a sua escolha. Uma vez usadas essas cartas, elas são retiradas do jogo e apenas serão recuperadas no 4º turno.

Passo 2. Manifestação espectral. O espírito manifesta-se e permite que os videntes percebam se interpretaram corretamente as suas visões. Se o vidente adivinhou, pega na carta correta e coloca-a dentro do envelope. Irá colocar a sua peça de intuição no próximo quadro de progresso e descartará as cartas de visão. Se o vidente falhar, colocará a sua peça de intuição no mesmo local do quadro de progresso.

Quadro de progresso. Sempre que um vidente adivinhar a sua visão ou os seus palpites com as cartas de adivinhação, a sua peça avançará um nível no quadro de progresso.

Fase 2. Descobrir o culpado: Se cada vidente tiver completado com sucesso a fase 1, serão executados os seguintes passos:

Passo 1. Desfile de identidade. Cada vidente pega na sua combinação de 3 cartas (personagem, lugar, objeto) e coloca-a na mesa com um número de fichas.

Passo 2. Visão partilhada. O espírito seleciona secretamente uma das combinações e seleciona 3 cartas de visão relacionadas com essa combinação.

Passo 3. Votação. Os videntes veem as cartas de visão e votam na combinação que eles acham que o espírito escolheu. O número de cartas de visão que cada vidente verá antes da votação dependerá do seu progresso no quadro de progresso.

O jogo termina se o grupo completo escolhido pelos videntes contiver o verdadeiro culpado. Neste caso, todos os jogadores ganham e a alma do espírito poderá descansar em paz! Caso contrário os jogadores perdem o jogo!

Poderão colocar as seguintes questões para reflexão e conclusão:

- Como se sentiu durante o jogo (principais emoções)?
- Quão difícil / fácil foi para si tomar a decisão e como as opiniões dos outros o influenciaram?
- Qual foi o momento mais desafiante para si neste jogo?

A2

Conclusões





WORKSHOP 6

BOHNANZA

Negociar novamente e planejar

Introdução

Neste workshop vamos jogar Bohnanza novamente. A estrutura do workshop é a mesma, exceto na parte da reflexão e conclusão.

A1

Os participantes vão jogar Bohnanza, mas desta vez, em grupos diferentes.

Bohnanza

Poderão ser colocadas as seguintes questões de reflexão e conclusão:

- Que tipo de argumento usou para negociar com os outros? (emocional, racional)
- Qual foi o seu objetivo neste jogo? (Divertir-se, enfrentar os outros, conseguir mais moedas / campos, etc.)
- Como foi para si pedir uma carta e como foi quando os outros lhe pediram? Quando mais pessoas queriam negociar consigo, como decidiu com quem ia colaborar?
- Como foi diferente da primeira vez que jogou este jogo?
- Manteve a sua estratégia e motivação ou mudou alguma coisa? Como?

A2

Conclusões

REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Podem colocar as seguintes questões de reflexão e conclusão:

AZ

Conclusões

- Como foi para vocês jogar este jogo?
- Como foi para vocês continuarem a história de outro colega, diferente da vossa própria perspectiva?
- No final, como acham que a história que se formou refletiu as vossas emoções e perspectivas pessoais?
- Como foi para vocês trabalhar em grupo e formar uma equipa com os demais participantes?



REFLECT

CONCLUDE

CHOOSE

IMPLEMENT

Agora concluímos os workshops. Esperamos que tenham adquirido as principais competências que imaginamos que poderiam obter com o uso de jogos de tabuleiro, Por isso, queremos pedir que preencham a avaliação final, que pode ajudar a interiorizar tudo o que vocês fizeram nestes dias.





REFLEXÕES & CONCLUSÕES

Os jogos de tabuleiro têm um grande efeito na dimensão psicológica das pessoas, mesmo quando são jogados em casa ou em grupos informais de jovens. Contudo, para se obter um efeito significativo nas competências descritas neste kit pedagógico é necessário, após cada jogo de tabuleiro, uma parte de reflexão, com perguntas específicas, que colocam os participantes numa posição reflexiva. Dessa forma, eles poderão tomar consciência do efeito, e traduzir esse efeito e o que está a acontecer durante o jogo, no seu dia a dia, melhorando o seu bem-estar.

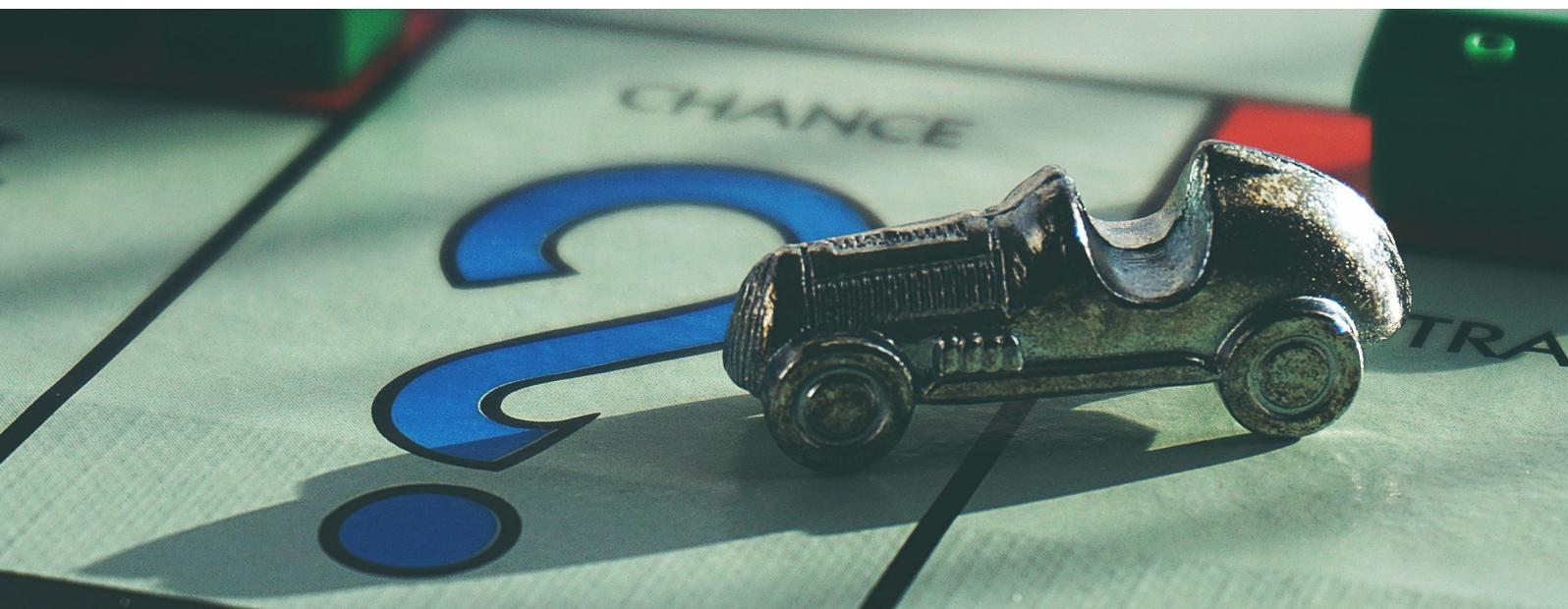
Para a criação desse contexto de postura reflexiva, elaboramos um Diário, que era entregue a cada participante no início do programa e, após cada jogo, eram concedidos alguns minutos de reflexão, enquanto os participantes respondiam às questões do **Diário do Participante** - Pode fazer o download neste manual.

A parte de reflexão contem dois tipos de questões:

- **questões gerais** - recomendado para cada facilitador / trabalhador jovem nesta atividade e que pode ser discutido em grupo, em público, por todos os participantes.
- **questões específicas**, para cada jogo de tabuleiro do programa, e que são individuais e em que os participantes respondem entre 10 a 15 minutos após o jogo. Sobre essas questões, apenas as grandes conclusões serão divulgadas, consoante o desejo de cada participante.

Questões gerais a serem colocadas durante a reflexão

- Como se sentiste durante este jogo / durante todo o workshop?
- Como foi para ti entender as instruções de um facilitador e qual a diferença entre o que aconteceu aqui e a situação de jogar com os amigos em casa?
- O que mais te desafiou?
- O que descobriste sobre ti próprio ao jogar este jogo?
- Quais são as semelhanças entre os papéis que desempenhaste no jogo e o papel que desempenhas na tua vida diária?
- Existe algo que desejas mudar na tua vida e na tua abordagem estando ciente dessas semelhanças / diferenças?
- Quais são as competências que desenvolveste durante este jogo (no final de cada jogo) / workshop (no final de cada workshop) / programa (no final de todo o programa)?
- Foste um líder de um seguidor? E como esse papel está a ser refletido nas tuas decisões e no teu dia a dia?
- Como foi para ti a interação com os outros? Esse tipo de interação é semelhante ou diferente daquela com os teus colegas numa equipa de trabalho?
- Como poderias aplicar o que aprendeste hoje na tua vida diária?
- Refere 3 ações que desejes realizar na próxima semana ou até ao próximo workshop.



CONCLUSÕES DOS FACILITADORES & OBSERVADORES

Após cada workshop de jogo de tabuleiro, foi feita uma reflexão entre os participantes e o facilitador. A estrutura das perguntas feitas pelo facilitador aos participantes foi a mesma em cada jogo. As seguintes observações foram concluídas para cada jogo de tabuleiro aplicado durante os workshops:

STORY CUBES

Em relação às reflexões mais importantes, a maioria dos participantes mostrou-se **motivada e interessada** e as suas atitudes e participação foram adequadas.

Por fim, de acordo com as competências principais, a média é maior nas **competências de comunicação e imaginação** e a pontuação é menor é no **pensamento divergente**. Noutros grupos, de acordo com as competências principais, a média foi maior na **atenção e escuta**.

Em relação à avaliação feita pelos observadores, existem alguns aspetos em comum na maioria dos participantes. Por ser o primeiro workshop e o primeiro jogo de tabuleiro, todos mostraram um **alto nível de imersão** durante a explicação e desenvolvimento do jogo e também na reflexão final. Neste jogo não há pontuação, portanto este ponto não foi avaliado. No entanto, a maioria dos participantes prestou atenção às histórias que os seus colegas criaram e tentaram criar histórias comuns quando necessário.

Interessante é o **potencial criativo** que os dados conseguiram desencadear e a ausência de pontuações de avaliação tornou o jogo ainda mais fluido. Os participantes, não sentindo a pressão de uma possível “vitória” ou “derrota”, colaboraram ao máximo com os outros e libertaram a imaginação. Tanto na 1ª como na segunda ronda, os observadores registam um **elevado grau de entusiasmo, atenção e escuta de todos**.

Alguns participantes consideraram este um “**jogo emocional**”, uma vez que exigia gestão do stress e criatividade. O jogo também apelou à imaginação e à comunicação de todos, pois embora cada um tivesse o seu papel na história, esta dependia do colega anterior e condicionava o seguinte.





OPINIÃO DOS PARTICIPANTES

COMO FOI PARA MIM JOGAR ESTE JOGO...

- *“Recompensa para desenvolver a criatividade e capacidade de improvisação em situações não controladas.”*
- *“Agradável e engraçado por causa da incerteza.”*
- *“Tem sido uma experiência divertida conhecer melhor os meus colegas.”*
- *“Foi muito interessante ter que enquadrar as histórias de todos”*
- *“Foi fácil, intuitivo, divertido e muito emocionante”*
- *“Graças a este jogo pude conhecer mais as minhas capacidades.”*

O QUE APRENDI SOBRE MIM AO JOGAR ESTE JOGO...

- *“Percebi que tenho muita curiosidade.”*
- *“Deixo-me levar pela imaginação.”*
- *“Trabalhar em equipa é o que mais gostei, até hoje não sabia que podia funcionar em equipa tão bem.”*
- *“A improvisação e a imaginação podem ser usadas para contornar situações não controladas.”*
- *“Posso ser muito original e criativo quando é necessário.”*

COMO POSSO UTILIZAR ESTAS CONCLUSÕES NO MEU DIA-A-DIA...

- *“Dizer aos outros o que realmente penso, sem medo.”*
- *“Ser mais rápido quando tiver que associar ideias e prestar mais atenção no que os outros dizem.”*
- *“Gosto da dinâmica gerada neste jogo para utilizá-la na minha área profissional para desenvolver a improvisação.”*
- *“Para usar as minhas capacidades de comunicação.”*
- *“Ouvir os outros com o objetivo de tirar conclusões comuns.”*



PANDEMIC

Em relação ao jogo Pandemic, os participantes reconhecem que o jogo em si era “*um pouco confuso, até que começamos a entender o jogo*”. Após esta fase inicial de compreensão das regras, o que ficou mais evidente foi o facto de se tratar de um jogo simultaneamente “*stressante, mas divertido. Stressante quando pensávamos que estava sob controle, mas depois veio a epidemia e estragou tudo e tínhamos sempre que encontrar formas de contornar os problemas para ganhar o jogo*”. Para os outros participantes que não conseguiram vencer o jogo, “*Foi frustrante não ganhar, porque queremos sempre ganhar*”, embora também tenham reconhecido que “*Trabalhamos bem em equipa, apesar de perdermos*”.

No que diz respeito ao **nível de imersão e envolvimento** na primeira sessão, o valor é médio, sugerindo que o jogo conseguiu despertar o interesse dos participantes. Na realidade, ainda na segunda sessão, embora com uma ligeira diminuição, os participantes mostraram-se ativos.

Na fase intermédia há um **aumento da atenção**, talvez pelo facto de os jovens passarem principalmente a entrar no mecanismo do jogo. As pontuações mais altas foram no **envolvimento**, pois após entenderem as regras os jovens mostraram mais paixão pelo jogo e em fazer um trabalho em equipa com os colegas. O jogo não tem uma vitória pessoal, mas uma **vitória da equipa**. É interessante como este jogo estimula o **trabalho em equipa e o planeamento estratégico coletivo**. Também fica claro como as características distintivas dos rapazes emergem claramente no jogo, porque para alguns jovens há pontuações altas na capacidade de tomar decisões ou liderança ou cooperação. O mais importante é que este jogo dura várias horas, pelo que, durante o jogo há mudanças ao nível da atenção. Os rapazes têm uma maneira de confrontar as várias dinâmicas e mudar a sua abordagem.

As **competências** que os participantes sentiram que mais desenvolveram com este jogo foram **Trabalho em equipa, Capacidade de comunicação** (comunicação persuasiva e atenção e escuta), **tomada de decisão e associação de ideias, gestão do stress, concentração e liderança** (para alguns dos participantes).





OPINIÕES DOS PARTICIPANTES

A RESPONSABILIDADE QUE EU SENTI AO LONGO DO JOGO...

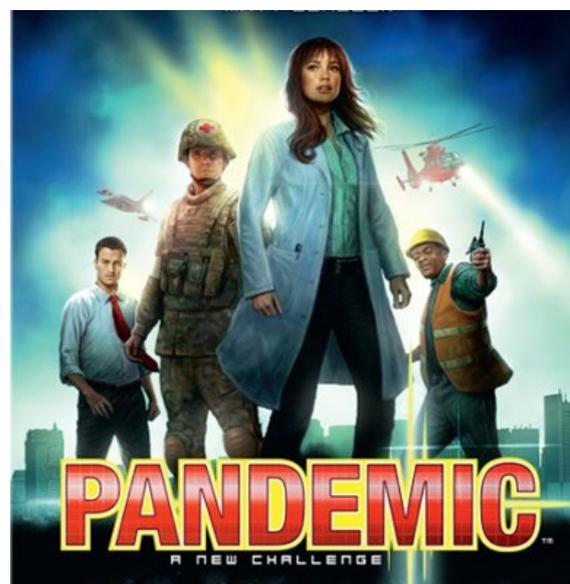
- “Este jogo é muito envolvente.”
- “Ter que ajudar os meus colegas a alcançar um objetivo comum.”
- “Não se pode tomar decisões individuais; tem que se formá-las como uma equipa.”
- “Senti-me responsável por ser útil para a equipa.”
- “A minha responsabilidade era cuidar dos outros e é muito importante para atingir um objetivo comum”.
- “Para tomar muitas decisões.”

O QUE APRENDI SOBRE MIM AO JOGAR ESTE JOGO...

- “Soube delegar responsabilidades aos meus colegas.”
- “Percebi que sou capaz de trabalhar em equipa”.
- “Aprendi que sou muito persistente”
- “Eu gosto de trabalhar arduamente para alcançar os planos.”
- “As escolhas do outro devem ser levadas em consideração.”
- “Concentrar-me e esforçar-me.”
- “Tomar decisões em comum com os demais e criar estratégias.”

COMO POSSO UTILIZAR ESTAS CONCLUSÕES NO MEU DIA-A-DIA...

- “Ouvir mais meus colegas.”
- “Sou capaz de ouvir e respeitar as opiniões dos outros.”
- “Ouvir melhor e refletir antes de tomar uma decisão.”
- “Temos que trabalhar em equipa; é sempre bom ouvir a opinião dos outros.”
- “Ajuda-me a planear, a estar concentrado e a respeitar os outros.”
- “Ter a coragem de tomar decisões que possam influenciar o grupo.”
- “Para pensar mais antes de tomar uma decisão.”
- “Para me concentrar e me esforçar para contornar um obstáculo.”
- “Lutar pelas coisas mais difíceis da vida, como neste jogo para derrotar o vírus.”



BONHANZA

No que respeita ao Bohnanza, os participantes consideraram um jogo **entusiasmante**, cujo principal objetivo era tentar vencer. Por isso, se alguns consideraram que ter sido racionais e estratégias lhes garantiu a vitória (*“Sempre vi as minhas jogadas e as dos meus colegas, tentando antecipar cenários diferentes”*), outros reconhecem que usaram argumentos emocionais (*“Se não me deres o cartão, não vou ser mais teu amigo ”*). A maioria dos participantes considerou que o mais complicado às vezes é decidir a quem entregar os cartões. Se alguns confessaram fazê-lo de forma racional, para garantir uma vantagem individual no jogo (*“Amigos, amigos, negócios à parte”*), outros participantes confessam ter decidido por fatores mais emocionais (*“Ela precisava mais das cartas do que ele ”*).

As competências que os participantes sentiram que mais desenvolveram com este jogo foram **Negociação, Organização e planeamento, Tomada de decisão, Comunicação persuasiva, Concentração e Atenção e escuta.**

Quanto às atitudes, apesar de todas as vezes tentarem vencer, respeitaram as regras e os únicos casos notáveis em que não as respeitaram foram porque se esqueceram de alguma regra. Alguns deles mostraram-se um pouco irritados no final do jogo, quando perderam o jogo, mas a maioria teve uma boa aceitação de vitória ou derrota.

Finalmente, a competência de **negociação** foi muito trabalhada durante este jogo e ficou muito claro como aumentaram essa competência tanto durante o jogo, como também entre a primeira e a segunda ronda. As pessoas que no início sentiram mais dificuldades (principalmente pessoas com deficiência), durante o desenvolvimento do jogo, passaram a negociar rapidamente e a tentar criar estratégias pessoais. Além disso, a competência de **tomada de decisão** foi desenvolvida de forma significativa, principalmente da primeira para a segunda ronda. Isto ficou demonstrado quando os participantes iniciaram a segunda ronda sem a necessidade de ajuda para tomar as suas próprias decisões, aspeto muito importante principalmente para os jovens com deficiência.

A **competência de planificação** não foi fortemente trabalhada, pois alguns deles mudaram as suas estratégias segundo o momento do jogo. Além disso, as competências interpessoais foram desenvolvidas e aprimoradas, de forma que, no final do jogo e principalmente na segunda ronda do workshop, os jovens fossem mais ativos nas trocas com os outros, independentemente dos sentimentos pessoais que manifestaram antes.



OPINIÃO DOS PARTICIPANTES

QUAL FOI O MEU PROPÓSITO NESTE JOGO...

- *"Tem sido mais fácil para mim negociar quando são os cartões dos outros do que quando os outros negociam pelos meus cartões."*
- *"Decidi quem negociar com base nas moedas que cada jogador acumulou."*
- *"No início do jogo pensei que era divertido, mas depois de um tempo queria ganhar."*
- *"Gostei da ideia de ter campos, como se fosse um verdadeiro empresário."*
- *"Em primeiro lugar, para me divertir. Mas se eu ganhar, foi melhor."*

O QUE APRENDI SOBRE MIM AO JOGAR ESTE JOGO...

- *"A minha capacidade de influenciar outras pessoas através dos seus sentimentos."*
- *"Que não gosto de negociar, mas fazê-lo racionalmente é muito importante."*
- *"Que me saio bem sob pressão, podendo esconder os meus sentimentos para não revelar os meus planos."*
- *"Aprendi o quanto posso usar as minhas capacidades de negociação."*
- *"Benefícios para mim mesmo, como gerir os momentos de pressão."*
- *"Como lidar com os outros e discutir."*

COMO QUERO UTILIZAR ESTAS CONCLUSÕES NO MEU DIA-A-DIA...

- *"Posso usar as minhas competências interpessoais para falar com os outros e prestar atenção na forma de negociar com os outros."*
- *"Como tirar a vantagem das minhas próprias competências."*
- *"Dar valor aos meus recursos e geri-los."*
- *"O jogo ajudou-me a entender quando dizer não, ou como conseguir uma posição melhor. Acho que isso vai ajudar-me em situações pessoais"*
- *"Usar argumentos racionais em negociações futuras."*
- *"Negociar qualquer tipo de trabalho, situação, etc., e ser claro sobre o que posso exigir na proporção do que posso oferecer."*



UNLOCK

Em relação ao jogo Unlock, os participantes confessaram ter sentido muita pressão durante o jogo e nervosismo (pelo tempo e pelo facto de terem que tomar decisões sob pressão), mas também entusiasmo ao descobrir as pistas. Todos consideraram que se tratava de um jogo em que o **“trabalho em equipa para atingir os objetivos e superar os obstáculos”** ficou evidente.

Este jogo, pelo tempo que tem associado, levou os participantes a sentirem, sobretudo, muita pressão, mas também **concentração** para atingir os objetivos. Portanto, **ouvir as ideias uns dos outros** e também **saber expressar as próprias ideias** foi fundamental. Quanto às aprendizagens que os participantes sentem que adquiriram ao jogar este jogo, mas também a como transportá-las para a sua vida quotidiana, as conclusões a que chegaram foram que *“Sei trabalhar sob pressão”* e *“O trabalho em equipa realmente funciona quando temos prazos a cumprir”*.

Houve um alto nível de imersão tanto na primeira como na segunda ronda, sendo a média de cinco. Isso mostra um claro interesse neste tipo de jogo. Apesar disso existem dados negativos quanto ao entusiasmo, pois provavelmente alguns participantes sentiram a frustração por não adivinharem as soluções do jogo. As principais competências trabalhadas foram a **“resolução de problemas”**, que está intimamente relacionada com a **criatividade**. Os que apresentaram pontuação alta na criatividade geralmente apresentaram também pontuação alta na capacidade de resolver um problema e encontrar soluções. A capacidade de **trabalho em equipa** também melhorou, pois sobretudo na segunda ronda os dados mostram uma maior cooperação.

As competências que os participantes sentiram que mais desenvolveram com este jogo foram **Trabalho em equipa, Gestão do stress, Criatividade, Organização e planeamento, Tomada de decisão, Concentração, Associação de ideias e Atenção e escuta.**





OPINIÕES DOS PARTICIPANTES

A PRINCIPAL EMOÇÃO SENTIDA NESTE JOGO...

- *“Tem sido muito emocionante cada vez que resolvemos um quebra-cabeça.”*
- *“Em muitos momentos frustração e impotência por não saber resolver os enigmas.”*
- *“Tem havido uma tensão contínua ao longo do jogo.”*
- *“No início estava ansioso porque não sabia o que fazer.”*
- *“Menos vergonha. Stress, nervosismo e pressão. Um pouco dececionado.”*
- *“Frustração, por isso era importante trabalhar em equipa, para não desanimar”.*

O QUE APRENDI SOBRE MIM AO JOGAR ESTE JOGO...

- *“Trabalho bem e não tenho bloqueios mentais sob pressão.”*
- *“Sou melhor a associar ideias do que esperava.”*
- *“Tem que se controlar os nervos e manter a mente fria. Yipee!”*
- *“Aprendi a ter uma boa intuição e a saber trabalhar sob pressão sem perder a paciência.”*
- *“Aprendi a não trabalhar bem em grupo.”*
- *“Percebi que estou um pouco ansioso, então às vezes não escuto os meus colegas. Tenho que melhorar essa característica em mim.”*
- *“Que tenho muitas ideias boas.”*

COMO QUERO UTILIZAR ESTAS CONCLUSÕES NO MEU DIA-A-DIA...

- *“Que tenho que ouvir os outros quando estamos a tentar resolver algo em comum. Devo pensar antes de agir.”*
- *“Certamente vou pensar mais sobre as minhas ações, sem presumir que estou certo.”*
- *“Pensar melhor sobre as minhas ações antes de agir e ouvir os argumentos dos outros.”*
- *“Ao trabalhar em equipa atingimos mais coisas do que individualmente.”*
- *“Procurar sempre soluções para os meus problemas, sem me render.”*
- *“Saber ouvir as ideias dos outros e trabalhar em equipa”.*
- *“Vou tentar ver as coisas de outra perspetiva.”*
- *“Prestar atenção a qualquer detalhe, pois isso pode ser a chave.”*

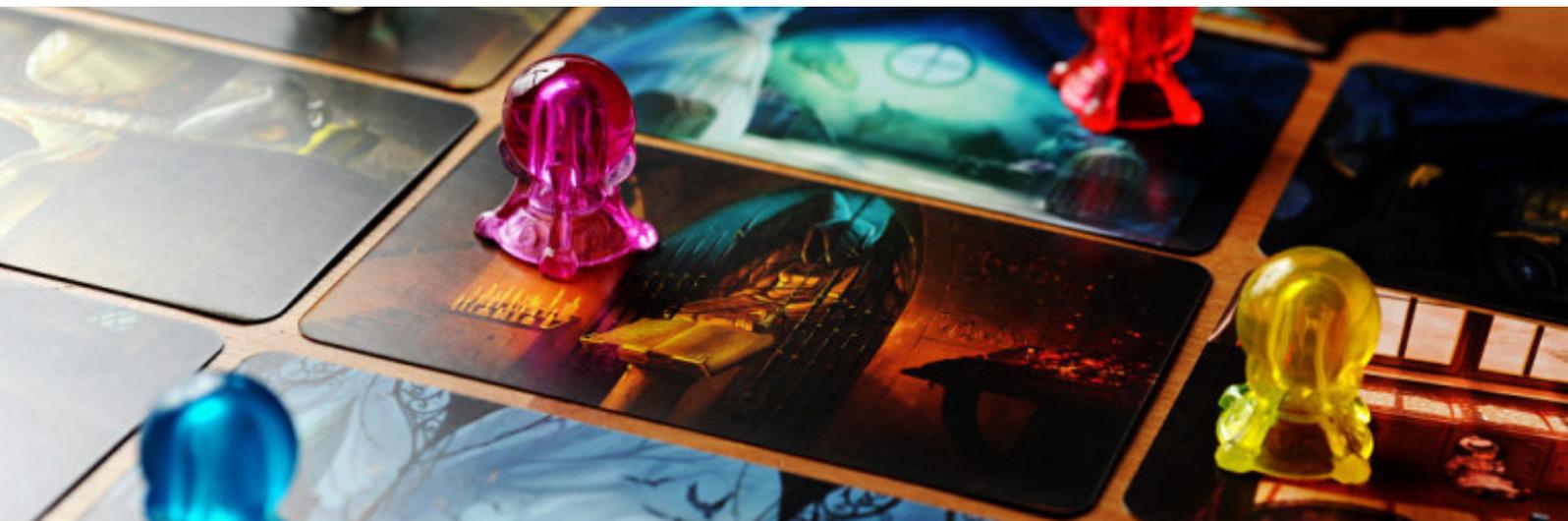
MYSTERIUM

No **Mysterium** os participantes sentiram uma mistura de emoções, dadas as características do jogo. Enquanto alguns sentiam **entusiasmo, criatividade e muita vontade de participar**, outros confessavam que **se sentiam um pouco entediados** (“Às vezes demorava muito para poder jogar”).

Em relação ao nível de **imersão**, se na primeira ronda ficaram muito imersos durante a explicação e desenvolvimento do jogo (pontuação 6), na segunda diminuíram claramente esse nível de imersão, principalmente durante a explicação (talvez por se lembrarem das regras), mas também durante o jogo.

Relativamente às principais competências desenvolvidas neste / com este jogo, a **“Tomada de decisão”** foi aquela que os participantes mais mostraram na primeira ronda (nível 6), talvez porque, de facto, se trata de um jogo onde todos os participantes têm de tomar decisões, mesmo que mais ou menos influenciadas por outros. Todas as outras competências - **“Pensamento inferente”, “Criatividade”, “Trabalho em equipa” e “Competências interpessoais”** mantiveram-se consistentes entre as rondas, com pontuação de 5, o que mostra que neste jogo essas competências são, de facto, importantes para ter sucesso.

Relativamente às atitudes, a maioria dos participantes apresentou um alto nível de **envolvimento, trabalho em equipa e respeito das regras** (com nota 5 em média) em ambas as rondas. O entusiasmo durante o jogo dependeu do nível de compreensão do mesmo, porque alguns participantes precisaram de muitas ajudas durante o jogo para entender o que fazer e alguns deles perderam a motivação e o entusiasmo pelo jogo. Mas essa pontuação aumentou em alguns casos na segunda ronda, por já saberem jogar, apesar de continuarem a precisar de ajuda.





OPINIÃO DOS PARTICIPANTES

O MOMENTO MAIS DESAFIANTE PARA MIM NESTE JOGO...

- “A votação final, já que foi feita individualmente. Até então, tínhamos partilhado as nossas opiniões como uma equipa.”
- “Estar atento aos detalhes.”
- “No final do jogo, quando todos tentamos descobrir quem era o assassino.”
- “Tendo sido um médium, gostei muito de poder manter os jogadores no limite.”
- “Imaginar as descrições.”
- “A parte final, para decidir apenas por uma personagem.”
- “Quando os outros avançaram, mas eu não.”

O QUE APRENDI SOBRE MIM AO JOGAR ESTE JOGO...

- “O poder da minha imaginação.”
- “Que tenho que dar atenção aos pequenos detalhes. Devo ouvir os outros.”
- “Aprendi que sei prestar muita atenção aos detalhes.”
- “Sei ouvir os meus colegas e trabalhar em equipa.”
- “Sou mais intuitivo do que pensava.”
- “Que posso ajudar os outros, porque me senti útil ao fazê-lo”.

COMO VOU UTILIZAR ESTAS CONCLUSÕES NO MEU DIA-A-DIA...

- “Relacionar ideias de maneira abstrata.”
- “Olhar além do que está na superfície”.
- “Saber como relacionar conceitos estabelecendo relações causais entre eles.”
- “Ser mais reflexivo no dia a dia.”
- “Dedicar mais tempo para tomar decisões realmente importantes.”
- “Acho que o jogo me fez entender que na vida é sempre necessário ter outra perspetiva para descobrir coisas novas.”
- “Encarar tudo antes de tomar uma decisão.”
- “Colaborar com os meus companheiros.”
- “Explicar tudo melhor.”



APÊNDICE 1. BIBLIOGRAFIA

Aguiar, A. & Marqués, A. (2014). *Preparados para trabalhar?* [PDF file]. <http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/49890/1/%282014%29Preparados%20para%20Trabalhar.pdf>

Behrooz, Morteza, (2014). *On the Sociability of a Game-Playing Agent: A Software Framework and Empirical Study*. [PDF File]. <https://digitalcommons.wpi.edu/etd-theses/200>

F-E. *II Ranking Universidad-Empresa fundación everis. Encuesta a las empresas españolas sobre la empleabilidad de los recién titulados*. Fundación Everis. 2016

Grammenos, D., Savidis, A., Stephanidis, C. (2014). *UA-Chess: A Universally Accessible Board Game* [PDF File].

https://www.researchgate.net/profile/Anthony_Savidis/publication/241660921_UA-Chess_A_Universally_Accessible_Board_Game/links/53e4bdf30cf25d674e94e4ce/UA-Chess-A-Universally-Accessible-Board-Game.pdf

Chess_A_Universally_Accessible_Board_Game/links/53e4bdf30cf25d674e94e4ce/UA-Chess-A-Universally-Accessible-Board-Game.pdf



Games Descriptions - <https://boardgamegeek.com/>

Forbes. *Expert Panel, Forbes Coaches Council*. 15 Soft Skills You Need To Succeed When Entering The Workforce. Forbes [22/01/19]

Freire-Seoane MF, Teijeiro-Álvarez M, Pais-Montes C. *La adecuación entre las competencias adquiridas por los graduados y las requeridas por los empresarios*. Revista de Educación, 362. Septiembre-Diciembre: 13-41, 2013.

Gutiérrez M. *Las 7 competencias más buscadas por las empresas. Entrepreneur.* En <https://www.entrepreneur.com/article/277795> [20/06/16]

Landucci A, Razeto MG, Altgelt ME, Amarillo M, Flores C, Salinas N. *Competencias y valores que requieren las empresas de los jóvenes que ingresan al mercado laboral.* Universidad de Salamanca: Anuario de Investigación. 2016

Michavila F, Martínez JM, Martín-González M, García-Peñalvo FJ, Cruz-Benito J, Vázquez-Ingelmo A. *Barómetro de Empleabilidad y Empleo Universitarios.* Edición Máster 2017. Madrid: Observatorio de Empleabilidad y Empleo Universitarios. 2018

Moriano JA et al. *Estudio sobre la empleabilidad de los estudiantes y titulados universitarios con discapacidad y sus necesidades formativas y de aprendizaje para una inclusión en empleos de calidad.* UNED. 2015



APÊNDICE 2. STORY CUBES



<p>Ficha técnica</p> <p> Número de jogadores: 1 to 7. Recomendado: 2-4</p> <p> Duração: 20 min.</p> <p> Idade: 4+.</p>	<p>Desenvolvimento do jogo</p> <p></p> <p>Pode ser jogado de tantas maneiras como o facilitador imaginar.</p> <p><i>Nível básico.</i> Jogue de 3 a 5 dados e crie uma história que relacione as imagens.</p> <p><i>Nível avançado.</i> Jogue de 6 a 9 dados e crie uma história que relacione as imagens.</p> <p><i>Nível cooperativo.</i> Jogue um número de dados equivalente ao dobro de jogadores. Um jogador começa a história com as imagens de dois dados. Outro continua com outros dois dados. E assim por diante até o fim.</p> <p><i>Nível competitivo.</i> Dois jogadores criam uma história no mesmo papel. Os restantes jogadores avaliam qual é que gostaram mais.</p> <p><i>Palavra proibida.</i> Os jogadores têm que criar uma história sem usar explicitamente a palavra do objeto que aparece na figura, mas apenas algo que é evocado ou relacionado com ela.</p> <p><i>Nível de role-playing (troca de papéis).</i> O facilitador indicará ao jogador a situação simulada em que ele se encontra (p.e. uma entrevista de emprego, discussão familiar, conversa com um cliente, etc.). O facilitador irá iniciar uma conversa nesta situação e lançará de 1 a 3 dados. O jogador deve continuar a conversa, incluindo de forma criativa os elementos dos dados.</p> <p><i>Nível do enigma.</i> O jogador joga os dados sendo o único a ver o que saiu. Deve desocultar a imagem para que os outros possam adivinhar.</p> <p>Misture as diferentes edições para enriquecer os jogos.</p>
<p>Competences</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Comunicação</u>• Imaginação/Criatividade• Atenção e escuta• Associação de ideias• Pensamento divergente	
<p>Preparação</p> <ol style="list-style-type: none">1. Selecione o número de dados para lançar.2. Estabeleça as regras ou diretrizes de criação da história.	
<p>Não esquecer</p> <ul style="list-style-type: none">• Não existem histórias erradas.• Dê algumas ideias para promover a criatividade.• Faça com que os jogadores criem histórias de forma encadeada.	

APÊNDICE 3. PANDEMIC



<p>Ficha de jogo</p> <p> Número de jogadores: 2 to 4. Recomendado: 4</p> <p> Duração: 45 min.</p> <p> Idade: 8+.</p>	<p>Desenvolvimento do jogo</p> <p>Cada volta tem 3 fases:</p> <p>1. Fazer 4 ações (existem 8 possíveis e a mesma pode ser feita várias vezes):</p> <p><i>Viajar por automóvel ou balsa.</i> Mova o seu peão para outra cidade que esteja conectada com a sua cidade por uma linha branca.</p> <p><i>Voo direto.</i> Descarte uma carta da cidade para se deslocar para a cidade cujo nome aparece na carta.</p> <p><i>Voo fretado.</i> Descarte a carta da cidade onde se encontra para se deslocar para qualquer cidade.</p> <p><i>Ponte aérea.</i> Voe entre duas cidades que têm dois centros de pesquisa.</p> <p><i>Construir um centro de pesquisa.</i> Descarte uma carta com o nome da cidade onde se encontra para construir um centro de pesquisa nela.</p> <p><i>Tratar uma doença.</i> Remova um cubo de doença da cidade onde está.</p> <p><i>Partilhar conhecimento.</i> Dê a carta de cidade onde se encontra a outro jogador ou pegue na carta de outro jogador da cidade onde você se encontra. O jogador necessita de estar na mesma cidade.</p> <p><i>Descobrir uma cura.</i> Se estiver num centro de pesquisa, descarte 5 cartas de Cidade da mesma cor da sua mão para descobrir a cura da doença daquela cor. Uma vez descoberta a cura, se todos os cubos dessa cor forem eliminados, a doença será erradicada e não será adicionado nenhum cubo dessa cor quando aparecerem cartas de epidemia.</p> <p>2. Compre duas cartas do Baralho de Jogo. Se uma carta de infecção for comprada, deve seguir as etapas: aumento, infecção e intensidade.</p> <p>3. Infecções. Vire um nº de cartas de infecção de cima do Baralho de Infecção igual à velocidade de infecção atual (que se encontra debaixo do espaço do Marcador de Velocidade de Infecção). Para infectar uma cidade coloque um cubo da cor correspondente na cidade, a menos que: (1) a doença tenha sido erradicada ou (2) já existam 3 cubos dessa cor a cidade, sendo que nesse caso um surto é produzido.</p> <p>Surtos: Quando ocorrer um surto de uma doença, mova o marcador de surtos um espaço para a frente no registo de surtos. Depois coloque um cubo da cor da doença em cada cidade conectada à cidade do surto.</p>
<p>Competências</p> <ul style="list-style-type: none">• <u>Trabalho em equipa</u>• Liderança• Tomada de decisão• Organização e planeamento• Competências interpessoais	<p>Fim do jogo</p> <p>Os jogadores vencem o jogo se descobrirem as curas para as 4 doenças.</p> <p>Os jogadores perdem o jogo caso:</p> <ul style="list-style-type: none">• O marcador de surtos atinja a última posição do registo de surto.• Os jogadores não forem capazes de colocar o nº de cubos de doença realmente necessário sobre o tabuleiro.• Se um jogador não conseguiu retirar a sua 2ª carta de jogo depois de realizar as suas ações.
<p>Preparação</p> <p>1. Prepare o tabuleiro e deixe os cubos de doença e os centros de pesquisa de um lado.</p> <p>2. Coloque o marcador de surto no 0, o marcador de velocidade de infecção no círculo com o nº 2 e os 4 marcadores de cura em cada casa.</p> <p>3. Baralhe as cartas de infecção e coloque-as na sua zona para infectar cidades (3 cubos de doença em 3 cidades, 2 cubos em três cidades e 1 cubo em 3 cidades – total de 18 cubos em 9 cidades).</p> <p>4. Cada jogador tem uma carta de personagem (e respetivo peão) e recebe 4, 3 ou 2 cartas, atendendo se estão a jogar 2, 3 ou 4 jogadores. Prepare o tabuleiro de jogo incluindo as cartas de infecção.</p>	
<p>Não esquecer</p> <ul style="list-style-type: none">• Cada personagem tem competências específicas.• O limite de cartas em cada mão é 7.• Pode receber uma carta de infecção de outra personagem se ambas estiverem na mesma cidade e concordarem em fazê-lo. <p>As cartas de evento podem ser jogadas em qualquer momento e não é considerada uma ação.</p>	

APÊNDICE 4. BONANZA



Ficha técnica



Número de jogadores

3 to 7. Recomendado: 5



Duração:

45 min.



Idade:

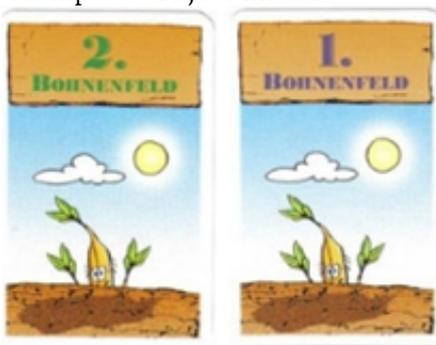
8+.

Competências

- Negociação
- Tomada de decisão
- Visão estratégica
- Planeamento
- Competências interpessoais

Preparação

1. Cada jogador começa com 5 cartas, cuja sequência não pode ser alterada.
2. Na frente de cada jogador, haverá dois cartões que indicam os dois campos de feijões iniciais.



Não esquecer

- As cartas são jogadas na ordem em que foram recebidas.
- Os jogadores NUNCA podem mudar a ordem das suas cartas.
- Quando um jogador retira cartas do baralho, irá fazê-lo uma por uma e irá colocá-la atrás da última carta da sua mão.

Desenvolvimento do jogo

Objetivo: Obtenha o máximo de ouro possível plantando e vendendo feijão. Na parte inferior de cada carta aparece quantas moedas de ouro são obtidas vendendo o número de cartões iguais à variedade de feijão. Por exemplo:

3 moedas são obtidas vendendo 7 cartas.



As moedas são obtidas virando o número relevante de cartas.

Durante a sua vez têm que ser seguidos estes passos:

1. Plantar cartas de feijões. Deve ser plantada a primeira carta num dos campos. As segundas cartas podem ser plantadas no mesmo campo ou em outro campo ou não serem plantadas.
2. Retirar, negociar e dar feijões. 2 cartas são retiradas do baralho e colocadas viradas para cima. Podem ser plantadas nos campos ou negociadas com os restantes jogadores. O jogador ativo é o único que pode negociar com os outros; os restantes não podem negociar entre si. As cartas retiradas do baralho também podem ser doadas aos outros jogadores.
3. Plantar os feijões obtidos. As cartas que são obtidas após uma negociação devem ser plantadas por todos os envolvidos; NUNCA são devolvidas. Para plantar, tem que se ter campos. Se o número de cartas em ambos os campos não atingir o mínimo a ser trocado por ouro, o jogador decidirá qual é o campo que descartará para plantar as novas cartas de feijões obtidas.
4. Retirar novas cartas de feijões. O jogador ativo retira 3 cartas do baralho, uma a uma, e coloca-as no final da sua mão.

A vez passa para o jogador do lado esquerdo, no sentido horário. Quando acabar o baralho, baralha-se novamente e forma-se um novo baralho. Um jogador pode colher feijões ou comprar um novo campo de feijão (3 moedas de ouro) a qualquer momento.

Fim do jogo

O jogo termina quando o baralho de cartas termina pela terceira vez. Nesse momento, as cartas são colocadas de lado e os jogadores recolhem e vendem os seus campos de feijão.

O jogador com o maior número de moedas é o vencedor.

Em caso de empate, o jogador com mais cartas na mão é o vencedor

APÊNDICE 5. UNLOCK



Ficha técnica



Número de jogadores:
2 to 6. Recomendado: 2-4



Duração:
45-75 min.



Idade:
12+.

Competências

- Resolução de problemas
- Trabalho de equipa
- Criatividade
- Capacidade de inferência

Preparação

1. Fazer download da App no telemóvel ou tablet e selecionar a Aventura que se pretende jogar.
2. Pegar na carta com o título da Aventura e colocar as restantes cartas de lado.
3. Ler em voz alta o conteúdo da carta.
4. Iniciar a contagem regressiva na App.



Unlock!
Já disponível em português
PESO: 3
Esta aplicação é compatível com os dispositivos
Adicionar à lista de deseos Instalar

Desenvolvimento do jogo:

Tem uma hora para entrar na Aventura e completar a missão com os restantes jogadores. Não se esqueça das seguintes regras:

- Sempre que vir um número ou uma letra numa carta, pegue nela e mostre a toda a gente. Preste atenção a cada carta, porque a informação pode estar escondida.

Os tipos de cartas são:

- Objetos (faixa superior vermelha ou azul). Os objetos podem interagir com outros objetos, misturando-se um vermelho com um azul. No caso de se combinarem dois objetos deve ser mostrada a carta cujo número é a soma dos números desses dois objetos (carta verde)..



- Máquinas (faixa superior verde). Os números que aparecem não correspondem às outras cartas. À medida que o jogo vai progredido vai-se compreendendo como funciona e como deduzir os números correspondentes.
- Códigos (faixa superior laranja). Exigem a introdução de um código de 4 dígitos na App. Se o código estiver correto, a App dirá como deve proceder; senão, será aplicada uma penalização.
- Outras cartas (faixa superior cinza). Podem ser um lugar, uma penalização, um modificador ou o resultado da interação com um objeto.



- Há medida que novas cartas aparecem, elas indicarão quais as cartas anteriores que pode eliminar do jogo.
- Quando mostrar uma carta de penalização, siga as instruções.

Não esquecer

- É necessário jogar primeiro o tutorial antes de começar a Aventura, para compreender as regras.
- Leia em voz alta o texto da carta para que toda a gente ouça.
- Pode-se pedir algumas dicas sobre as cartas na App.

Fim do jogo

O jogo termina quando completar a Aventura e o tempo acabar. A App mostrará a pontuação.

Se o tempo acabar, o jogo NÃO termina. Pode, na mesma, completar a missão, embora a sua pontuação vá ser menor.

APÊNDICE 6. MYSTERIUM



Ficha de jogo



Número de jogadores

3 to 7. Recomendado 5-6



Duração:

45 min.



Idade:

8+.

• Competências

- Tomada de decisão
- Pensamento inferente
- Criatividade
- Trabalho de equipa
- Competências interpessoais

Preparação

1. Um jogador é o espírito e os outros serão videntes.
2. Selecione o número de cartas de cada tipo, de acordo com o nível de dificuldade escolhido e o número de jogadores (página 8).
3. Procure cartas de videntes e de espíritos com o mesmo número.



4. O espírito fica com tantas cartas quanto os videntes e coloca-as na parte interna da tela do jogo, nas colunas que representam cada um dos videntes. Assim, cada jogador vidente terá uma combinação de personagem, lugar e objeto

Não esquecer

Use a narrativa do jogo para conseguir uma melhor imersão dos jogadores.

O espírito não deve comunicar de maneira verbal com os videntes. Pode apontar e bater na mesa uma ou duas vezes para dizer sim ou não.

Desenvolvimento do jogo

O jogo está dividido em duas fases:

Fase 1: Reconstrução dos factos. Esta fase dura no máximo 7 voltas, representadas pelas horas do relógio.

Passo 1. Interpretação da visão. O espírito deve dar, pelo menos, uma carta de visão a cada um dos videntes. A carta dada terá alguma semelhança com a carta de cada personagem, o local do crime ou o objeto do vidente que o recebe.

NOTA1: É possível que 2 ou mais videntes coloquem a sua peça na mesma carta.

NOTA2: Embora o espírito ouça as deliberações dos videntes, nunca deve fazer comentários ou gestos que possam dar alguma pista aos jogadores.

NOTA3: Em qualquer momento, o espírito pode descartar as cartas de visão e retirar quantas quiser. Para fazer isso, tem que usar um corvo. O número de corvos e a sua utilidade dependem do nível de dificuldade escolhido (página 8).

Cartas de adivinhação. Os videntes podem adicionar cartas de adivinhação às peças de intuição colocadas por outros videntes, dependendo se acreditam que adivinharam ou falharam a sua escolha. Uma vez usadas essas cartas, elas são retiradas do jogo e serão recuperadas no 4º turno.

Passo 2. Manifestação espectral. O espírito manifesta-se e permite que os videntes percebam se interpretaram corretamente as suas visões. Se o vidente adivinhou, pega na carta correta e coloca-a dentro do envelope. Irá colocar a sua peça de intuição no próximo nível do quadro de progresso e descartará as cartas de visão. Se o vidente falhar, colocará a sua peça de intuição no mesmo nível do quadro de progresso.

Quadro de progresso. Sempre que um vidente adivinhar a sua visão ou palpite com as cartas de adivinhação, a sua peça avançará um nível no quadro de progresso.

Fase 2. Descobrir o culpado: Se cada vidente tiver completado com sucesso a fase 1, serão executados os seguintes passos

- Passo 1. Desfile de identidade. Cada vidente pega na sua combinação de 3 cartas (personagem, lugar, objeto) e coloca-a na mesa com um número de fichas.
- Passo 2. Visão partilhada. O espírito seleciona secretamente uma das combinações e seleciona 3 cartas de visão relacionadas com essa combinação.
- Passo 3. Votação. Os videntes veem as cartas de visão e votam na combinação que eles acham que o espírito escolheu. O número de cartas de visão que cada vidente verá antes da votação dependerá do seu progresso no quadro de progresso

Fim do jogo

Se o grupo completo escolhido pelos videntes contiver o verdadeiro culpado, todos os jogadores ganham e a alma do espírito poderá descansar em paz! Caso contrário os jogadores perdem o jogo.

T 1

H 4

E 1

E 1

N 1

D 2



GAMIFICATION OF EMPLOYMENT: Manual para educadores

O uso de jogos de tabuleiro para melhorar
competências chave

Pode fazer download do manual, do kit pedagógico
e ver os vídeos no website do projeto:

www.gamificationofemployment.eu



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

fundación
aspaym
castilla y león

CEIPES : CENTRO INTERNAZIONALE
PER LA PROMOZIONE
DELL'EDUCAZIONE
E LO SVILUPPO



Universidad Europea
Miguel de Cervantes



ROSTO
SOLIDÁRIO

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento



ÇAMA INSTITUTE
Sănătate, Educație, Cercetare