



#5

BOOKLET

2021-2-PL01-KA220-VET-000050664

BREATHE THE FUTURE HYBRID EDUCATION IN VET

Hybrid Mystery

JOGO EDUCATIVO
PARA ESTUDANTES
DO ENSINO PROFISSIONAL



Co-funded by
the European Union



Hybrid Mystery

JOGO EDUCATIVO PARA ESTUDANTES
DO ENSINO PROFISSIONAL

ÍNDICE

1. Introdução: Educação híbrida
2. Visão geral do jogo *Hybrid Mystery*
3. Objetivos do jogo *Hybrid Mystery*
4. Estrutura do jogo: Níveis de envolvimento
5. Elementos e dinâmica do jogo
6. Benefícios e impacto educativo
7. Papel do professor no jogo *Hybrid Mystery*
8. Começar a jogar
9. Contactos



1. Introdução: Educação híbrida

VISÃO GERAL

- Num mundo pós-pandêmico, os alunos do ensino e formação profissional (EFP), em particular os que têm necessidades educativas específicas, enfrentam muitos desafios, como o desinteresse, a falta de motivação, o isolamento social e a perda de aprendizagens. Para resolver estes problemas, o jogo Hybrid Mystery oferece um ambiente educativo inovador que combina os mundos real e virtual.
- **Objetivo:** O jogo foi concebido para motivar os alunos do ensino profissional, reforçar a aprendizagem em colaboração e desenvolver competências essenciais para a vida.



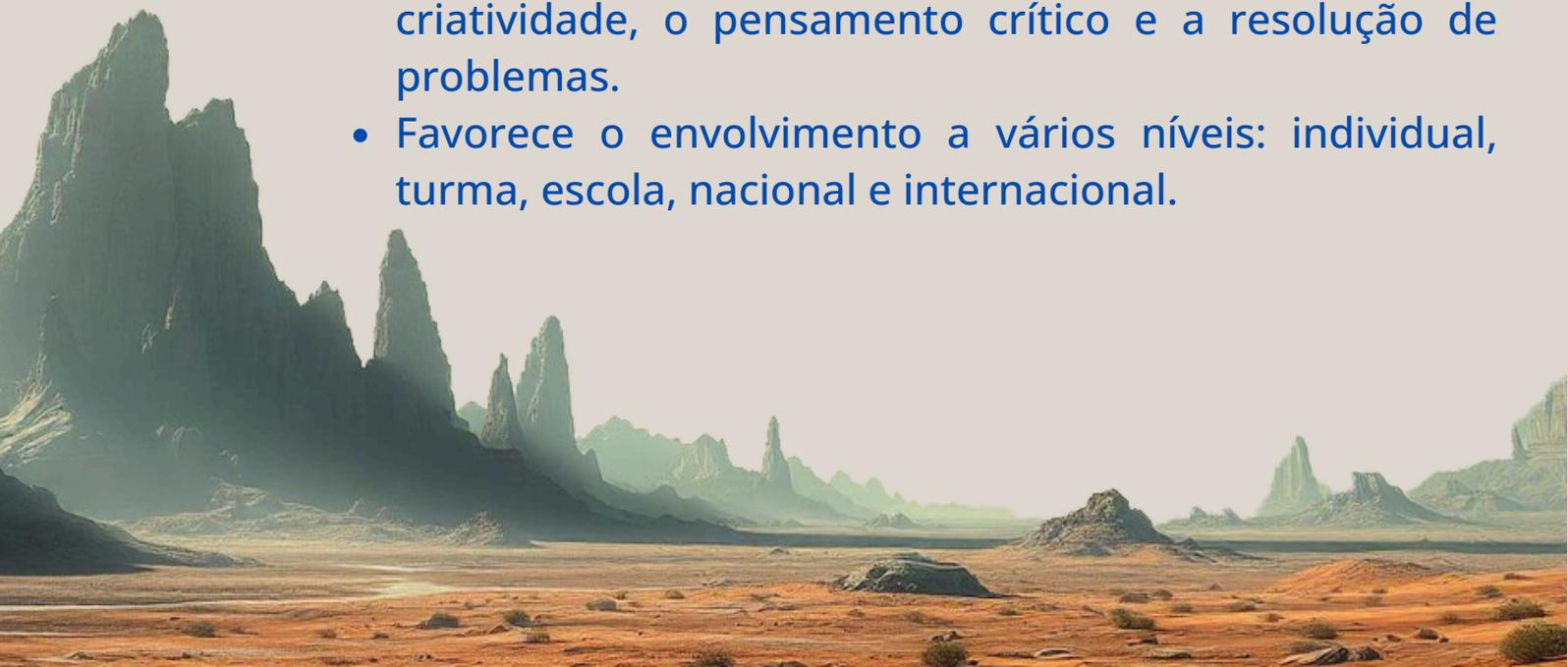
2. Visão geral do jogo Hybrid Mystery

O que é o jogo Hybrid Mystery?

O Hybrid Mystery é um jogo educativo híbrido que pretende conectar alunos de várias escolas a nível local, nacional e internacional. Combina a aprendizagem individual com aprendizagem em grupo, utilizando métodos online e offline. Os alunos irão resolver problemas, concluir tarefas e responder a desafios do mundo real através de uma combinação de interação virtual e atividades outdoor.

Caraterísticas principais:

- Combina interação entre o mundo real e o ambiente digital.
- Promove a aprendizagem individual e a aprendizagem em equipa.
- Inclui tarefas e desafios interativos que promovem a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas.
- Favorece o envolvimento a vários níveis: individual, turma, escola, nacional e internacional.



3. Objetivos do jogo Hybrid Mystery?

Enfrentar os desafios educativos

O jogo responde às perturbações na educação causadas pela pandemia COVID-19, que resultou na perda de aprendizagem, desinteresse e isolamento para muitos alunos.

Resultados da aprendizagem

- **Motivação e envolvimento:** Promove o interesse do aluno, particularmente entre os alunos com necessidades educativas específicas.
- **Formação de equipas:** Incentiva a colaboração e melhora as competências sociais.
- **Desenvolvimento de competências:** Melhora o pensamento crítico, a resolução de problemas, a comunicação, a proficiência linguística e as competências analíticas.
- **Retenção e desempenho:** Favorece a aquisição de conhecimentos e melhora as capacidades práticas através de uma aprendizagem prática e experimental.



4. Estrutura do jogo: Níveis de envolvimento

Progressão no jogo

O jogo tem uma estrutura de vários níveis que incentiva os alunos a resolver problemas e a completar tarefas em vários níveis de interação:

- **Nível individual:** Os jogadores começam por resolver puzzles e tarefas sozinhos, aumentando a sua confiança e competências individuais.
- **Nível da turma:** Os alunos colaboram com os seus colegas da turma para completar tarefas de grupo, promovendo o trabalho de equipa e a colaboração.
- **Nível da escola:** Turmas completas ou várias turmas da mesma escola juntam-se para resolver desafios maiores.
- **Nível das escolas nacionais:** A colaboração ocorre entre escolas do mesmo país, expandindo a componente social.
- **Nível das escolas internacionais:** O jogo ultrapassa as fronteiras, reunindo alunos de diferentes países envolvidos no projeto Erasmus+.



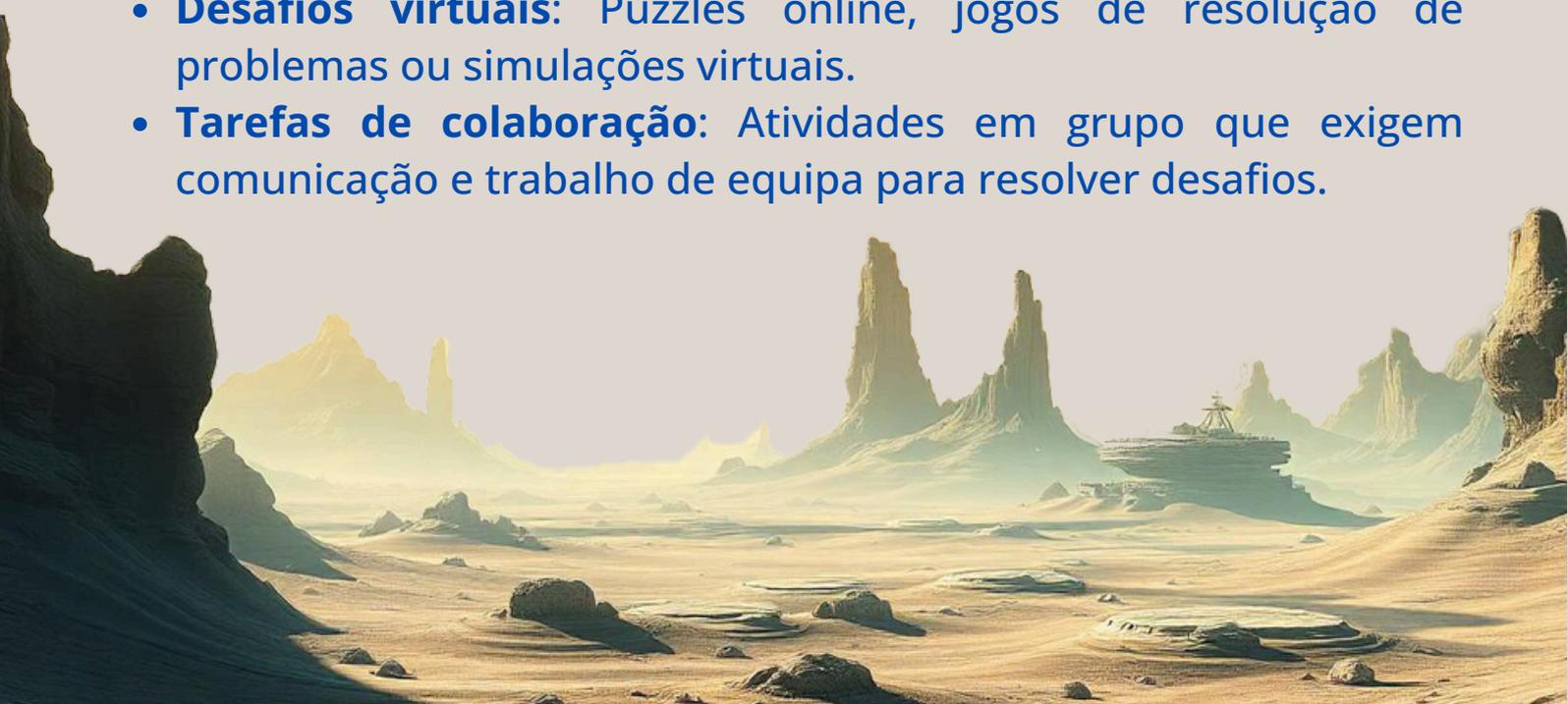
5. Elementos e dinâmica do jogo

Dinâmica do jogo

O jogo Mistério Híbrido apresenta um enredo internacional em que os alunos têm de trabalhar em conjunto para resolver um conjunto de desafios relacionados com cenários do mundo real. Estes cenários são relevantes para o ensino profissional e envolvem elementos físicos e virtuais. O jogo ocorre num planeta híbrido numa galáxia misteriosa. Não há animais e as árvores parecem enormes cogumelos com cores vivas. Por todo o lado há vegetação rasteira semelhante a erva, as rochas são coloridas e o ar é fresco. O principal objetivo dos alunos é explorar e colonizar esse planeta Terra. Durante toda a viagem, o professor “Amazing” irá guiá-los e apoiá-los.

Tipos de tarefas

- **Desafios outdoor:** Tarefas que implicam que os jogadores se desloquem ao exterior e interajam com o seu ambiente.
- **Desafios virtuais:** Puzzles online, jogos de resolução de problemas ou simulações virtuais.
- **Tarefas de colaboração:** Atividades em grupo que exigem comunicação e trabalho de equipa para resolver desafios.



6. Benefícios e impacto educativo

Benefícios para os alunos do EFP

- **Envolvimento social:** Promove a formação de equipas e a colaboração a nível local, nacional e internacional.
- **Desenvolvimento de competências:** Melhora a resolução de problemas, o pensamento crítico, a comunicação e as competências analíticas.
- **Melhoria dos resultados de aprendizagem:** Ajuda os alunos a aprender mais conhecimentos práticos e a aplicar conceitos em situações da vida real.
- **Criação de uma comunidade:** Promove o desenvolvimento de uma comunidade nacional e internacional de alunos do ensino e formação profissionais.



7. Papel dos professores no jogo *Hybrid Mystery*

Envolvimento dos professores de EFP

- Os professores são os principais administradores do jogo. Gerem e monitorizam o progresso dos seus alunos, assegurando que os objectivos educativos são atingidos.
- Os professores têm a capacidade de configurar o jogo de acordo com as necessidades educativas dos seus alunos, supervisionar o progresso da aprendizagem dos alunos e orientá-los através das tarefas e desafios do jogo.

Apoio aos professores

Será proporcionado aos professores formação e recursos para os ajudar a utilizar eficazmente o jogo nas suas salas de aula e garantir que o jogo se alinha com o currículo.



8. Começar a jogar

Como participar

- **Log in:** O jogo está disponível para professores e alunos em: <https://game.hvetgame.eu>
- **Registo:** Os professores iniciam a sessão utilizando as credenciais criadas através do formulário de registo. O formulário de registo de professores para o jogo Hybrid Mystery permite que criem a sua conta fornecendo dados básicos como o primeiro nome, etc. O registo pode ser acedido em: <https://registration.hvetgame.eu>
- **Criação de grupos:** o professor pode criar grupos no jogo.



Dinâmica do jogo

- **Início:** O professor pode escolher na biblioteca as tarefas que pretende atribuir ao grupo ou pode criar uma nova tarefa. Todos os jogos têm, por defeito, uma primeira e uma última tarefa obrigatórias: Primeira Tarefa 1 - Funções do Grupo e Última Tarefa 26 - O Fim! Os professores podem acrescentar tantas tarefas quantas forem necessárias, mas o jogo começará sempre com a tarefa 1 e terminará quando a tarefa 26 estiver concluída.
- **Tarefas:** As tarefas estão divididas em: Tarefas da biblioteca (tarefas pré-definidas na plataforma, com o objetivo de abordar competências específicas e objetivos de aprendizagem); Tarefas personalizadas (tarefas personalizadas em que o professor deve fornecer uma tarefa ou uma pergunta ao grupo). As tarefas são marcadas como online, offline, ou ambas, dependendo do contexto das atividades que incluem. Uma tarefa é composta por 1, 2 ou até 3 etapas. Cada etapa pode incluir texto, vídeo, perguntas, descarregamento de ficheiros, carregamento de ficheiros, introdução de tabelas ou um questionário de arrastar e largar. As tarefas online, depois de resolvidas pelos alunos, são automaticamente pontuadas pelo sistema da plataforma. As tarefas offline, depois de resolvidas pelos alunos, são pontuadas pelo professor após o ficheiro ser carregado no sistema. Por último, existem as tarefas internacionais que permitem convidar outros grupos, nos quais os alunos cooperam para completar as tarefas.

Requisito técnicos

O jogo pode ser jogado em computadores, computadores portáteis, tablets e também *em smartphones*.



9. Contactos

Para mais informações, por favor contacte-nos!

- anna.bartosiewicz@oic.lublin.pl - OIC Poland Foundation
- ea@p-consulting.gr - C.M.SKOULIDI & SIA E.E.
- irini@eurosc.eu - G.G. EUROSUCCESS CONSULTING LIMITED
- ana.torres@ese.ipsantarem.pt - Polytechnic University of Santarém
- wieslaw.talik@gmail.com - PROGRESS Kalińska, Talik spółka jawna
- abproje07@gmail.com - Antalya İl Milli Eğitim Müdürlüğü
- www.hvet.eu
- <https://www.facebook.com/profile.php?id=100083984344544>

