



#5

BOOKLET

2021-2-PL01-KA220-VET-000050664

BREATHE THE FUTURE HYBRID EDUCATION IN VET

Hybrid Mystery

JOGO EDUCATIVO
PARA ESTUDANTES DO
ENSINO E FORMAÇÃO
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 e formação profissional, reforçar a aprendizagem em colaboração e desenvolver competências essenciais para a vida.



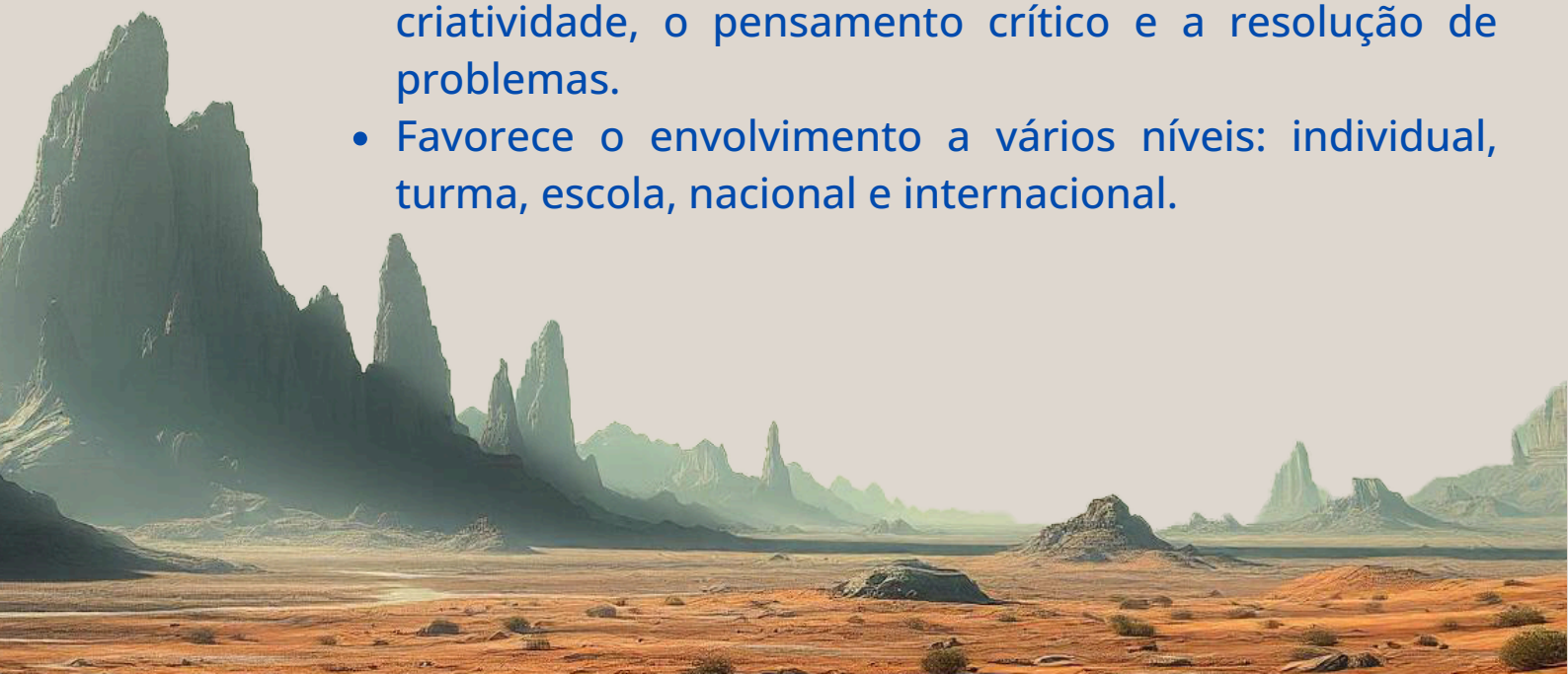
2. Visão geral do jogo *Hybrid Mystery*

O que é o jogo *Hybrid Mystery*?

O *Hybrid Mystery* é um jogo educativo híbrido que pretende colocar em colaboração 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 a 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 contribui para colmatar as 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 organiza-se em vários níveis para incentivar os alunos a resolver problemas e a completar tarefas em diferentes interações:

- **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+.



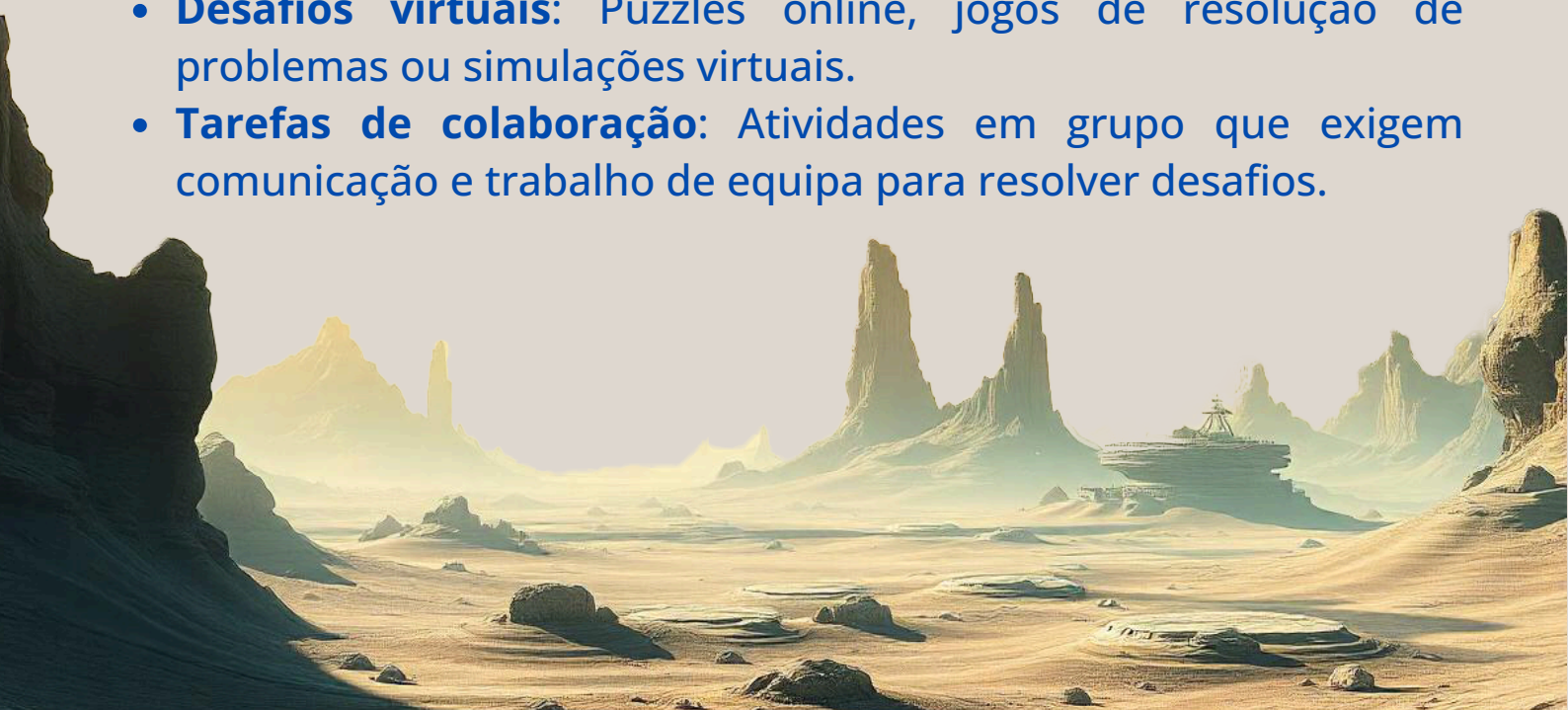
5. Elementos e dinâmica do jogo

Dinâmica do jogo

O jogo *Hybrid Mystery* apresenta um enredo internacional no qual os alunos devem trabalhar em colaboração para resolver um conjunto de desafios relacionados com cenários do mundo real. Estes cenários são relevantes para o EFP 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. 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 EFP.



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 objetivos educativos são atingidos.
- Os professores têm a capacidade de configurar o jogo de acordo com as necessidades educativas dos alunos, supervisionar o seu progresso da aprendizagem 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 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:** se necessário, 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! O professor pode 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.SKOUUIDI & 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>

