

IDEIAS COM HISTÓRIA®

APRENDER A BRINCAR

editora de materiais pedagógicos

Apresentação do jogo psicoeducativo

«Missão 2050»

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS



IDEIAS COM HISTÓRIA®

Missão 2050

Jogo de tabuleiro psicoeducativo

Público-alvo: 5-14 anos

Ficha técnica

Autoria: Ivone Patrão e Pedro Aires Fernandes

Direção de arte e design:

Joana M. Gomes (Ideias com História)

Coordenação editorial:

Miguel Correia (Ideias com História)

Equipa de revisão científica:

Ivone Patrão, Pedro Fernandes,
Rita Sousa Lopes e Jéssica Leandro

Consultores técnicos: Filipa Pimenta,

Paula Vilariça, Raquel Raimundo,

Rita Brito, Ricardo Lopes e Rui Costa

Embaixadores: Daniel Sampaio, Isabel Leal,

Mário Cordeiro e Rute Agulhas

Edição: Ideias com História / 2019



Foram realizados pré-testes do jogo pelos autores com alunos da rede escolar pública e privada da grande área de Lisboa.

Sínpse

O jogo de tabuleiro psicoeducativo «Missão 2050» tem como objetivo promover o uso saudável das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) — e da Internet em particular — em diferentes áreas temáticas, como as regras sobre o uso e acesso às TIC, a literacia e cidadania digital, a segurança *online* e a socialização digital.

O jogo transporta-nos para um mundo tecnológico futuro em 2050, desenhado a partir da imaginação de crianças com idades compreendidas entre os 5 e os 12 anos, auscultadas para o efeito.

No cenário criado, os jogadores são confrontados com uma série de desafios, dilemas e aventuras, que terão que superar de forma inovadora e criativa, a fim de cumprirem, com sucesso, a missão que lhes foi atribuída num mundo distante e regressarem sãos e salvos a casa!

O jogo estabelece pontes entre diferentes realidades, e além de transmitir informação sobre os riscos e potencialidades das tecnologias, coloca os jogadores em cenários de mudança e gestão de danos. Os desafios são infinitos, assim como o desenvolvimento da tecnologia. Apresenta-se como um recurso psicoeducativo na área da promoção da saúde, nomeadamente da promoção da gestão saudável do comportamento tecnológico, e pode ser usado em contexto escolar, formativo, terapêutico e recreativo, envolvendo crianças, jovens, pais e profissionais das áreas da saúde, educação e intervenção social.

A editora vai lançar, ao longo do tempo, novos desafios para o jogo e que poderão ser adquiridos à parte, o que permite a sua constante atualização e adaptação à realidade e ao conhecimento.

JOGO «MISSÃO 2050» | PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

Autores



Ivone Patrão é Psicóloga Clínica e da Saúde, com Mestrado e Doutoramento em Psicologia da Saúde (ISPA-IU). Terapeuta Familiar e de Casal (SPTF). Desenvolve há vários anos intervenção clínica no Serviço Nacional de Saúde, com crianças, jovens e famílias, em específico nos últimos anos na área das dependências da tecnologia. Docente e investigadora (ISPA-IU, Applied Psychology Research Center Capabilities and Inclusion (APPsyCI), com publicação de vários artigos científicos e livros. Consulta de comportamentos e dependências *online* #GeraçãoCordão.



Pedro Fernandes é Psicólogo, com Mestrado em Psicologia Educacional pelo ISPA-IU e Pós-Graduação em Administração Educacional pela Faculdade de Psicologia e Ciências da Educação da Universidade de Lisboa. Técnico Superior na Câmara Municipal de Odivelas desde 2002 na área da Promoção e Educação para a Saúde. Colabora com o ISEC enquanto docente na área da Gestão de Projetos. Formador e Coach certificado pela ICC (International Coaching Community). Formando na Especialização Avançada em Psicoterapia Cognitivo-Comportamental pela APTCCI. Desenvolve atividade privada em consultório com crianças, adolescentes e famílias.

Objetivos específicos

Pretende-se criar quatro níveis de intervenção na promoção da gestão saudável do uso das TIC e do uso e acesso ao mundo *online*:

- Aumentar os conhecimentos sobre os riscos e potencialidades das TIC e da Internet
- Promover a mudança de comportamentos de risco *online*
- Promover a sustentabilidade da mudança na gestão saudável das TIC e do comportamento *online*
- Promover a minimização de riscos e a gestão de danos para a saúde do indivíduo nas situações de uso excessivo das TIC e da Internet

Jogadores

O jogo é indicado para crianças dos 5 aos 14 anos. Em especial nas faixas etárias mais jovens, o jogo deve ser conduzido por um adulto, assegurando a compreensão das instruções dadas e aprofundando as reflexões produzidas. As equipas podem integrar igualmente adultos.

Pode ser jogado em diferentes versões de equipa:

- Uma equipa de dois jogadores (ex. contexto terapêutico) na relação com o robô;
- Até quatro equipas (ex. contextos educativo, formativo, recreativo), com até três jogadores por equipa.

Os jogadores assumem um compromisso de equipa e de trabalhar em conjunto na realização dos desafios, respeitando um princípio base deste jogo: a necessidade de interação em cada desafio.

JOGO «MISSÃO 2050» | PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

Conceito do jogo

O jogo é, em termos de ambiência, uma aventura vivenciada nos anos 50 deste século; um mundo marcadamente tecnológico, com potencialidades e diversos riscos. Os desafios propostos devem ser ultrapassados de modo a que as equipas tenham acesso a uma «missão», a ser cumprida pelos jogadores e transmitida quando voltarem ao tempo presente para que, desta forma, colaborem ativamente na construção de um uso saudável das TIC e da Internet, promovendo a socialização como uma ponte entre duas realidades: presencial e digital; atual e do futuro.



O narrador da história é um robô — IP 77 —, que apresenta aos jogadores o mundo tecnológico de 2050. É ele que dá orientações sobre as respostas mais adequadas. Este personagem deverá ser interpretado por um adulto de referência do grupo (por exemplo: professor, educador, psicólogo, pai/mãe, outro elemento do agregado familiar, outros técnicos), de forma de promover a reflexão sobre cada desafio e a gestão da dinâmica do jogo.

O «portal do tempo» é o portal de partida onde começa a aventura, localizado no centro do tabuleiro. É a partir daí que cada equipa define que percurso quer realizar e para que territórios quer ir.

Cada equipa deve cumprir a sua missão, que passa por obter uma mensagem que tem de ser trazida para o mundo presente, para que se possa construir uma relação saudável com as TIC e a Internet.

Ganha o jogo quem ultrapassar 4 desafios e conseguir voltar ao tempo presente em primeiro lugar, acedendo ao «portal do tempo».

Áreas temáticas dos comportamentos *online* e relação com as tecnologias

O jogo contempla quatro áreas muito significativas e amplamente estudadas dos comportamentos *online* e da relação com a tecnologia.

Todas as áreas têm por base a passagem de informação, centrando a reflexão sobre crenças, atitudes e comportamentos, de forma a promover a autorregulação do comportamento *online* do próprio.

É importante refletir como cada um regula o seu comportamento e como observa a autorregulação dos pares e dos adultos (modelos presenciais e digitais).

● **Regras sobre o uso e acesso às TIC**

Esta área engloba a perceção do tempo *online* e da utilização das TIC.

São debatidas diversas questões: acesso e uso das tecnologias em diferentes contextos (por exemplo: casa, escola); adesão às redes sociais; apostas *online*; jogos *online*; pornografia *online*, entre outros.

JOGO «MISSÃO 2050» | PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

● **Literacia e cidadania digital**

Esta área engloba a perceção do impacto (negativo e positivo) do comportamento *online* do próprio e dos outros.

São debatidas as questões: Pesquisa de informação *online*; direitos de autor; informação sobre vantagens e desvantagens do mundo digital; *fake news*; pegada digital; conteúdos negativos.

● **Segurança *online***

Esta área engloba a perceção das crenças, atitudes e comportamentos de cibersegurança do próprio e dos outros.

São debatidas as questões: *Nudes, cyberbullying, cyberstalking*, perfis falsos nas redes sociais, *sharenting*.

A reflexão sobre o que é público, privado e íntimo é colocada em análise.

● **Socialização digital**

Esta área engloba a perceção do impacto (negativo e positivo) do comportamento social *online* do próprio e dos outros.

São debatidas as questões: *Mukbang, selfies, likes, YouTubers, gamers*, vídeos, redes sociais, *sexting, phubbing, memes, gifs*.

Desafios/conteúdos do jogo

Os desafios propostos no jogo (250 no total) estão presentes em cartas e dividem-se em três categorias:

— Desafios de território

Existem diferentes territórios no mundo representado no imaginário do jogo. Os desafios de território particularizam questões das diferentes áreas temáticas para a realidade de cada território (ex.: casa, escola, cibercafé, etc.)

— Desafios de percurso

— Desafios de superação

Aspetos essenciais sobre os desafios:

— De uma forma geral, os desafios centram-se no ouvir, no sentir, no pensar e no fazer.

— Cada desafio coloca um problema/questão e uma necessidade de resolução e/ou reflexão.

— Existem diferentes níveis de dificuldade, de forma a que o jogo possa ser adaptado a diferentes idades e/ou graus de desenvolvimento dos jogadores.

— Existem desafios de carácter individual e coletivo.

— Em todas as categorias existem desafios relacionados com as quatro áreas temáticas:

— Regras no uso e acesso às TIC

— Literacia e cidadania digital

— Segurança *online*

— Socialização digital

JOGO «MISSÃO 2050» | PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

Exemplos de desafios

Desafios de território

- Imagina que a tua casa era *hackeada* e transformada por completo com materiais tecnológicos, não havia janelas para poderes ver o sol ou portas para ires brincar lá para fora. Identifica 3 riscos desta transformação.
- O teu grupo de amigos e colegas decide partilhar uma foto de um aluno da vossa escola na vossa rede social sem que este tenha dado o seu consentimento. Qual a tua primeira reação?
- No ano de 2050, o mundo que conheces será completamente diferente do que estás habituado. As tuas rotinas serão diferentes e as amizades que fizeste na escola poderão não existir mais, devido ao uso exagerado da tecnologia. Pensa em duas estratégias para não perderes mesmo a relação que tens com os teus melhores amigos de escola!

Desafios de percurso

- Combinas uma tarde para brincaremos com os teus amigos mas, quando te apercebes ninguém larga o seu *smartphone*, o que fazes? O que dizes? Dá uma resposta de consenso entre a tua equipa (só uma resposta).
- Escreve com a tua equipa uma lista de três vantagens e três desvantagens das tecnologias. Após terminada esta atividade, tentem arranjar soluções possíveis e reais para a lista de desvantagens.
- O que representa para ti um *like* nas tuas redes sociais, numa escala de 0-10? (0 = Nada / 10 = Muito importante para mim).

Desafios de superação

- Com a tua equipa faz uma pesquisa de brincadeiras e jogos tradicionais que existiam antigamente. Façam uma lista de três jogos com que gostariam de brincar atualmente.
- Proponho-te agora que sejas um *Contador de Histórias*. Inventa uma história em que um rapaz ficou acidentalmente preso *online*, dentro do seu *smartphone*, por estar sempre agarrado a ele. Numa página, conta o que aconteceu, o que ele fez e se conseguiu sair da Internet.
- Imagina que fazes parte das personagens do teu jogo *online* favorito! Quem serias?
- Como serias? Qual era a tua função no jogo? Descreve uma personagem que vai tornar o jogo melhor...

IDEIAS COM HISTÓRIA®

**editora de materiais pedagógicos
jogos • livros • cadernos**

geral@ideiascomhistoria.pt

212 303 405 • 966 274 157

 facebook.com/ideiascomhistoria

 instagram.com/ideiascomhistoria

www.ideiascomhistoria.pt