

Intervenção Social com o Jogo Digital InKluD

Nuno Lopes | (nuno.lopes@caritasterceira.org) & Lúcia Amante (Lucia.Amante@uab.pt)
Caritas da Ilha Terceira/ LE@D, Universidade Aberta



INTRODUÇÃO

Investigação integrada no projeto "Intervenções Educativas e Sociais baseadas em Jogos Digitais de Produção Simplificada" que tem por objetivo "Criar e implementar intervenções educativas e sociais baseadas em Jogos Digitais Simples produzidos por profissionais não especialistas em programação".

Como surge: Necessidades apresentadas por um conjunto de técnicos sociais da IPSS- Cáritas da Ilha Terceira.

População-alvo: Jovens com idades compreendidas entre os 14 e os 20 anos, com baixa escolaridade e em situação ou risco de exclusão social

Objetivo do recurso: Apoiar os técnicos na promoção de competências para maior empregabilidade destes jovens

AVALIAÇÃO INICIAL

Novembro e dezembro de 2014:

Questionários – 59 jovens

Questionários e Grupos Focais – 17 técnicos sociais e docentes

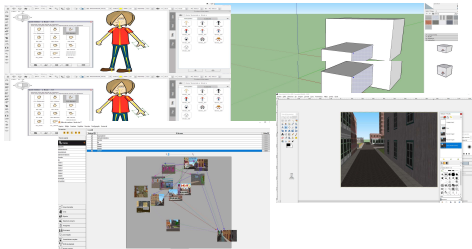
Observação em sala de aula

Reuniões com os técnicos sociais

Problema detetado: Pouca flexibilidade, assiduidade, pontualidade, dificuldade em compreender o ponto de vista do outro, considerar que os outros os exploram, dificuldades em comunicar, pedir ajuda, receber ordens, lidar com conflitos e pouca iniciativa.

EDIÇÃO DO JOGO

SketchUp Make
CrazyTalk Animator 3
GIMP
eAdventure 1.5 RC4



JOGO INKLUD

Aventura gráfica na 3ª pessoa – "point-and-click" com Role Plays de situações reais.

Escolher a melhor frase entre várias opções de resposta.

Primeira Versão – Níveis:

- 0-Aprender a navegar no jogo;
- 1-Lidar com uma reclamação;
- 2-Lidar com a situação de não ser aceite pelos seus subordinados;
- 3-Pedir ajuda a uma subordinada;
- 4-Lidar com as críticas do seu



Segunda Versão – Novos Capítulos:

1-Escolher roupa adequada para uma entrevista de emprego e Role Play de uma entrevista de emprego.

2-Saber dizer não de forma assertiva/ Planificar e estruturar prioridades de trabalho a toda a matéria



TESTES INDIVIDUAIS

"think aloud" a docentes /técnicos sociais e a jovens.

Primeira Versão: março e abril 2015

Segunda Versão: julho e agosto 2017.



IMPLEMENTAÇÃO

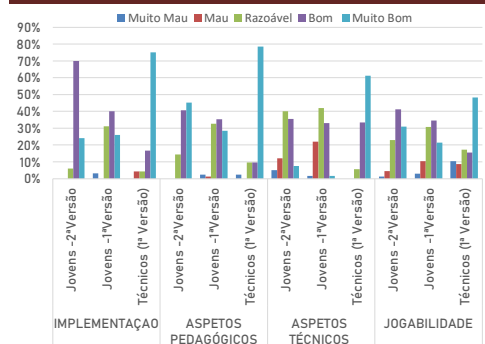
1ª Versão: junho 2015 a abril 2016

2ª Versão: dezembro 2017

Participantes: 6 técnicos sociais e 60 jovens de 3 Estabelecimentos de Ensino e um atelier de Animação de Rua.

Avaliação da implementação: Questionários e Grupos Focais aos jovens; questionários (1ªversão) e entrevistas(2ªversão)

RESULTADOS



Alguns dos Critérios: Jogabilidade – divertimento, cooperação, competição, recompensas, punições, apresentação de objetivos, desafios, história, justiça, promover emoções fortes, explicação das regras; **Aspectos Técnicos** – navegabilidade, qualidade gráfica, facilidade de utilização; **Aspectos Pedagógicos** – autonomia de uso, aprendizagem personalizada, adaptação ao perfil do aluno, cumpre os objetivos educativos, transferência para situações reais; **Implementação** – preparação do técnico para implementação, possibilidade de o utilizar noutras situações e contextos, motivação dos alunos.

Técnicos (2ª versão): melhor percepção sobre a jogabilidade e sobre os aspetos pedagógicos. Continuam a subsistir lacunas nos aspetos técnicos (qualidade gráfica).

CONCLUSÕES

Os técnicos sociais e os jovens demonstram motivação em utilizar jogos digitais nas intervenções sociais/comunitárias; os jovens consideraram possível o desenvolvimento de competências através destas estratégias.

