



COOP-IN

Social Innovation Training for Virtual Work Based Learning

Newsletter 2, Novembro 2018

Mais do que apenas um jogo

Embora aprendizagem baseada em jogos (*Game Based Learning*) não seja realmente um novo conceito - as crianças sempre aprenderam através de jogos - o que é novo é o enorme crescimento da popularidade do GBL e o uso de ferramentas de aprendizagem digital no contexto da educação e formação.

O que é o GBL?

“Aprendizagem baseada em jogos”, ou “Game Based Learning” através de Jogos Educativos também conhecidos por “Serious Games” refere-se a aplicações ou jogos digitais desenvolvidos com intuios pedagógicos. Os “serious games” estimulam e incentivam os alunos a se envolverem ativamente no processo de aprendizagem usando os mesmos princípios encontrados em todos os outros tipos de jogos: a **gamificação**.

Os produtos de aprendizagem baseados em jogos são cada vez mais utilizados no ensino e formação profissionais e utilizados em conjunto com outros métodos de aprendizagem mais tradicionais. O GBL usa uma variedade de produtos de aprendizagem digital, como cursos de e-learning, conteúdo de áudio e vídeo online, jogos sociais e jogos móveis para fornecer conteúdos de aprendizagem, conceitos e trazer assuntos centrais a discussão.

Já existem sinais de um aumento significativo na captação de e-Learning e “jogos sérios” em todas as áreas curriculares, tanto no ensino de jovens como de adultos. Com o esperado crescimento da aprendizagem baseada em jogos, a par do crescimento de telefones inteligentes e dispositivos móveis; professores, formadores e tutores de aprendizagem necessitam de entender como maximizar o valor da formação digital e ferramentas de educação.

[Saiba mais](#)

Network
Collaborating
Social
Future
Opportunity
Impact

Nesta edição:

- ▣ *mais do que apenas um jogo (página 1)*
- ▣ *o poder da inovação social (página 2)*
- ▣ *Inovação social – um desenvolvimento de jogos sérios (página 2)*
- ▣ *o que vem a seguir? (página 2)*

Website:

www.coopinproject.eu



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

O poder da inovação social

A inovação social é um dos temas mais quentes de hoje para as empresas, governos e empresas sociais, instituições de caridade e pessoas de todas as esferas sociais. A inovação social não é novidade: as pessoas sempre tentaram encontrar soluções inovadoras para as necessidades e problemas sociais urgentes, mas agora vários fatores têm trazido a inovação social para a agenda atual.

[Saiba mais](#)

Inovação Social – Desenvolvimento de um *serious game*

O *serious game* COOP-IN, intitulado de Curiosity, está na sua fase de desenvolvimento e promete fornecer uma experiência educativa inspiradora e divertida. O jogo COOP-IN apresentará conceitos, e competências relacionadas com a inovação social.

Cidade de Inovação Social

O jogo tem como cenário a cidade de Curiosity composta por vários tipos de empresas, organizações e instituições, tais como uma universidade, um centro juvenil, uma loja comunitária e até um gabinete da Presidente da Câmara.

Quando conectado ao jogo, os jogadores – ou melhor, aprendentes – recebem uma série de missões. Cada missão vai levá-los a percorrer a cidade visitando diferentes edifícios e completando diferentes desafios e mini-jogos. Vão encontrar diversos problemas / situações em cada edifício, tal como o do Sr. Sam Sung do centro de incubação de negócios da Universidade.

[Saiba mais](#)

O que vem a seguir?

Lançamento do jogo até setembro 2019

— seja um dos primeiros a inscrever-se para jogar nosso novo jogo educativo

- **Toolkit de Inovação Social** a ser publicado em Maio de 2019
- Faça uma **Autoavaliação de impacto de Inovação Social** em Maio de 2019
- **Mesas Redondas de Inovação social** entre Maio e Julho de 2019
- **Conferência Final** do Projeto Coop-in em Setembro de 2019
- Reunião Final do Projeto: Setembro de 2019 (UK)

Website:

www.coopinproject.eu