



ATIVIDADES GAMIFICADAS SEDIHUB

FOAAL



O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui uma aprovação do conteúdo, que reflecte apenas as opiniões dos autores, não podendo a Comissão ser responsabilizada por qualquer utilização que pode ser feito das informações nele contidas



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Índice

Introdução	3
Antecedentes do projeto.....	3
Objetivos	3
Objetivo e significado no contexto da gamificação	4
Objetivo do documento	4
Importância da gamificação	4
Importância do envolvimento, retenção e motivação.....	5
Utilização de Personas e Personagens do SeDiHUB em ambientes de sala de aula	6
Introdução a Personas e Personagens	6
Implementar Personas na sala de aula	6
Exemplos práticos	7
Atividades gamificadas para formadores e consultores de EFP	8
Níveis e emblemas para os percursos de aprendizagem SeDiHUB.....	8

Introdução

O projeto SeDiHUB, apoiado pela Comissão Europeia ao abrigo do Programa Erasmus+, marca um passo significativo no domínio da inovação educativa e da transformação digital para microempresas e empresas familiares em toda a Europa. Esta iniciativa foi concebida tendo como pano de fundo um panorama empresarial em rápida evolução, em que a economia digital e a conceção de serviços se tornaram elementos fundamentais para a sustentabilidade e a vantagem competitiva.

Antecedentes do projeto

Nos últimos anos, a economia europeia tem assistido a uma mudança substancial para modelos orientados para os serviços, impulsionada pelos avanços tecnológicos e pela evolução das expectativas dos consumidores. No entanto, as microempresas e as empresas familiares, que constituem a espinha dorsal da economia europeia, têm tido dificuldade em acompanhar esta transformação. O principal desafio reside nos recursos e conhecimentos limitados de que estas empresas dispõem para integrar o pensamento de conceção de serviços e as ferramentas digitais nos seus modelos de negócio. Reconhecendo esta lacuna, o projeto SeDiHUB foi lançado com o objetivo de capacitar estas empresas através de recursos educativos específicos e plataformas de apoio.

Objetivos

O objetivo global do projeto SeDiHUB é duplo: reforçar as competências digitais e o pensamento de conceção de serviços das microempresas e empresas familiares e promover uma cultura de aprendizagem e inovação contínua neste sector. Especificamente, o projeto visa

1. **Sensibilizar:** Aumentar a compreensão das microempresas e empresas familiares sobre o papel crítico do design de serviços e da digitalização no ambiente empresarial atual, incentivando-as a adotar estas práticas nas suas atividades estratégicas e operacionais.
2. **Desenvolver aptidões e competências:** Fornecer materiais de formação abrangentes e recursos em linha para dotar estas empresas das competências e conhecimentos necessários para implementar o conceito de conceção de serviços e tirar partido das ferramentas digitais para o desenvolvimento empresarial.
3. **Apoiar os prestadores de EFP:** Oferecer aos prestadores de ensino e formação profissionais (EFP) metodologias e ferramentas inovadoras para ensinar eficazmente a conceção de serviços e as competências digitais, melhorando a qualidade da educação adaptada às necessidades das microempresas e das empresas familiares.
4. **Criar uma plataforma de aprendizagem:** Criar uma plataforma em linha que sirva de centro de aprendizagem, intercâmbio e colaboração, permitindo às empresas aceder a materiais de formação, partilhar experiências e desenvolver novos serviços de forma colaborativa.
5. **Fomentar uma comunidade:** Construir uma comunidade vibrante de microempresas e empresas familiares, educadores e outras partes interessadas empenhadas nos princípios da conceção de serviços e da inovação digital, facilitando a transferência de conhecimentos e o desenvolvimento de serviços em colaboração.

Ao atingir estes objetivos, o projeto SeDiHUB procura contribuir significativamente para a competitividade e a sustentabilidade das microempresas e das empresas familiares na era digital, assegurando que continuam a ser participantes integrais e vibrantes na economia europeia.

Objetivo e significado no contexto da gamificação

Objetivo do documento

Este documento tem como objetivo colmatar a lacuna entre as metodologias educativas tradicionais e os requisitos dinâmicos das microempresas e empresas familiares de hoje, introduzindo a gamificação como uma ferramenta transformadora. A gamificação, o processo de aplicação de elementos e princípios de design de jogos em contextos não relacionados com jogos, oferece uma abordagem inovadora para melhorar a aprendizagem e o envolvimento nos programas educativos. Este documento serve como um guia abrangente para a integração de técnicas de gamificação nos materiais educativos e módulos de formação do projeto SeDiHUB, promovendo assim um ambiente de aprendizagem mais interativo, envolvente e eficaz para empresários e proprietários de empresas.

Importância da gamificação

A integração da gamificação no projeto SeDiHUB visa ajudar a experiência de aprendizagem das microempresas e empresas familiares, tornando a educação mais envolvente, interativa e eficaz. A gamificação, o processo de aplicação de elementos e princípios de design de jogos em contextos não relacionados com jogos, tira partido da psicologia humana para aumentar o envolvimento, a motivação e a retenção do utilizador. Eis como a gamificação pode beneficiar especificamente o projeto SeDiHUB:

1. **Maior envolvimento na aprendizagem:** A gamificação introduz elementos interativos, tais como pontos, distintivos, tabelas de classificação e desafios, que tornam as atividades de aprendizagem mais envolventes. Este maior envolvimento ajuda a manter o interesse dos alunos ao longo do tempo, reduzindo as taxas de desistência e assegurando uma participação consistente.
2. **Melhoria da retenção de conhecimentos:** Ao incorporar a mecânica dos jogos, os alunos são incentivados a interagir com o material com mais frequência e mais profundamente. Esta participação ativa promove uma melhor compreensão e retenção da informação, tal como evidenciado pela investigação que mostra que a aprendizagem gamificada pode conduzir a um melhor desempenho académico e a uma melhor retenção a longo prazo.
3. **Aumento da motivação:** A gamificação aborda tanto a motivação intrínseca como a extrínseca, fornecendo recompensas, reconhecimento e um sentido de realização. Estes elementos motivam os alunos a progredir através do material, a completar tarefas e a esforçarem-se para atingir o domínio das temáticas. Os estudos indicam que os ambientes gamificados aumentam significativamente a motivação dos alunos, o que é crucial para esforços educativos sustentados.
4. **Experiências de aprendizagem personalizadas:** Através da utilização de técnicas de gamificação adaptativas, os percursos de aprendizagem podem ser personalizados para satisfazer as

necessidades e preferências individuais dos formandos. Esta personalização garante que cada formando receba conteúdos relevantes e adequadamente desafiantes, aumentando assim a eficácia da formação.

5. **Promover um ambiente de aprendizagem colaborativo:** A gamificação incentiva a colaboração e a interação social através de desafios baseados em equipas e objetivos partilhados. Isto fomenta um sentido de comunidade entre os alunos, promovendo o apoio dos pares e a resolução colaborativa de problemas.
6. **Feedback e melhoria contínua:** Os sistemas gamificados fornecem feedback instantâneo, o que ajuda os formandos a compreenderem o seu progresso e a identificarem áreas a melhorar. Este ciclo de feedback contínuo é crucial para uma aprendizagem eficaz e para o desenvolvimento de competências.

Importância do envolvimento, retenção e motivação

A importância do envolvimento, retenção e motivação no contexto da gamificação não pode ser exagerada. Estes elementos são fundamentais para o sucesso de qualquer programa educativo, especialmente um destinado a formandos adultos em microempresas e empresas familiares que podem enfrentar desafios únicos, tais como tempo e recursos limitados.

Envolvimento: Envolver os alunos é o primeiro passo para uma educação eficaz. A gamificação capta a atenção dos alunos através de experiências interativas e agradáveis. O envolvimento é fundamental porque leva a um aumento do tempo na tarefa e a uma imersão mais profunda no material de aprendizagem. Os alunos empenhados têm mais probabilidades de persistir nos desafios e concluir os seus objetivos educativos.

Retenção: A retenção de conhecimentos é essencial para a aplicação prática de novas aptidões e competências. A aprendizagem gamificada melhora a retenção ao tornar as experiências de aprendizagem memoráveis e ao encorajar interações repetidas com o conteúdo. Técnicas como a repetição espaçada, integradas em estruturas gamificadas, ajudam a reforçar a aprendizagem e a melhorar a retenção a longo prazo.

Motivação: A motivação leva os alunos a iniciar e manter atividades de aprendizagem. A gamificação aumenta tanto a motivação intrínseca (através de elementos como contar histórias, mestria e autonomia) como a motivação extrínseca (através de recompensas, reconhecimento e competição). Níveis elevados de motivação conduzem a um maior esforço, persistência e, em última análise, a melhores resultados de aprendizagem.

A incorporação da gamificação no projeto SeDiHUB é uma abordagem estratégica para responder às necessidades em evolução das microempresas e empresas familiares. Ao aumentar o envolvimento, a retenção e a motivação, a gamificação não só torna a aprendizagem mais eficaz, como também assegura que as competências e os conhecimentos adquiridos são aplicados em contextos empresariais do mundo real, conduzindo a um crescimento sustentável e à inovação no sector.

Utilização de Personas e Personagens do SeDiHUB em ambientes de sala de aula

A integração de personas e personagens na plataforma de formação do projeto SeDiHUB proporciona uma abordagem única e eficaz para adaptar a experiência de aprendizagem às microempresas e empresas familiares. Estas personas podem ser utilizadas nas salas de aula para aumentar o envolvimento, fornecer percursos de aprendizagem personalizados e assegurar que a formação responde às necessidades específicas de diferentes tipos de formandos. Abaixo encontra-se um capítulo detalhado sobre como utilizar eficazmente estas personas e personagens na formação em sala de aula.

Introdução a Personas e Personagens

Objetivo e benefícios:

1. **Personalização:** As personas ajudam a adaptar o conteúdo de aprendizagem para satisfazer as necessidades e preferências específicas de diferentes tipos de alunos.
2. **Envolvimento:** A utilização de personagens identificáveis pode aumentar o envolvimento e a motivação dos alunos.
3. **Aplicação prática:** As personas fornecem exemplos práticos com os quais os formandos se podem relacionar, tornando a experiência de aprendizagem mais relevante e impactante.

Personas-chave:

- Simon - Bombeiro
- Art & IT@ - Super Gémeos
- Vassilis - O homem de negócios

Cada persona representa um tipo distinto de aluno com objetivos, competências, motivações e desafios específicos.

Implementar Personas na sala de aula

Etapa 1: Introdução e familiarização

- Apresentar as Personas: Comece por apresentar cada persona aos alunos. Explicar os seus antecedentes, objetivos, competências e desafios.
- Relacionar com a Vida Real: Incentivar os alunos a identificarem-se com as personas, relacionando-as com cenários da vida real nas suas próprias empresas.

Etapa 2: Autoavaliação e mapeamento

- Autoavaliação: Utilizar as personas como base para a autoavaliação. Permita que os alunos preencham o questionário na plataforma para os ajudar a identificar com que persona se assemelham mais.
- Mapeamento dos percursos de aprendizagem: Com base na autoavaliação, orientar os formandos para percursos de aprendizagem específicos, adaptados à sua personalidade.

Passo 3: Atividades de aprendizagem personalizadas

- Atividades de Grupo: Organize os alunos em grupos com base nas suas personas. Isto permitirá trabalhar com colegas que têm necessidades e objetivos de aprendizagem semelhantes.

- Aprendizagem baseada em cenários: Utilize as personas para criar atividades de aprendizagem baseadas em cenários. Por exemplo, ao Simão pode ser dada uma tarefa que envolva a gestão de crises e a resolução de problemas, enquanto os Super Gémeos podem trabalhar num projeto de inovação em colaboração.
- Interpretação de papéis: Incorporar exercícios de role-playing em que os formandos possam representar cenários relacionados com as suas personas. Isto ajuda a compreender diferentes perspectivas e a desenvolver competências relevantes.

Etapa 4: Módulos de aprendizagem interativos

- Integração digital: Utilizar a caixa de ferramentas e a plataforma digital SeDiHUB para fornecer módulos interativos que se alinham com os percursos de aprendizagem de cada pessoa.
- Gamificação: Implemente elementos gamificados, como pontos, distintivos e tabelas de classificação, para aumentar a motivação e o envolvimento. Adapte estes elementos às preferências e motivações de cada pessoa.

Etapa 5: Feedback e adaptação contínuos

- Loops de feedback: Fornecer feedback contínuo aos alunos com base no seu progresso. Utilizar os dados das suas interações com os materiais de aprendizagem para ajustar o conteúdo e a abordagem conforme necessário.
- Adaptação: Rever e adaptar regularmente os percursos de aprendizagem para garantir que continuam a ser relevantes e eficazes para cada pessoa.

Exemplos práticos

Exemplo 1: Simão - Bombeiro

Atividade: Simulação de gestão de crises em que o Simon tem de resolver um problema de negócios com limitações de tempo.

Objetivo: Melhorar as competências de resolução de problemas e a capacidade de gerir questões comerciais urgentes.

Feedback: Fornecer feedback imediato sobre a tomada de decisões e oferecer estratégias alternativas para obter melhores resultados.

Exemplo 2: Art & IT@ - Super Gémeos

Atividade: Workshop de inovação centrado no desenvolvimento de um novo produto ou serviço.

Objetivo: Fomentar a criatividade, a colaboração e o planeamento estratégico.

Feedback: Utilizar as avaliações dos colegas e o feedback do mentor para aperfeiçoar ideias e estratégias.

Exemplo 3: Vassilis - O homem de negócios

Atividade: Estudo de caso de expansão do negócio em que Vassilis deve desenvolver um plano para entrar num novo mercado.

Objetivo: Melhorar o pensamento estratégico, a análise de mercado e as competências de planeamento empresarial.

Feedback: Fornecer feedback detalhado sobre estudos de mercado, planeamento financeiro e estratégias de implementação.

A integração de personas e personagens no ambiente da sala de aula melhora a experiência de aprendizagem, tornando-a mais personalizada, cativante e prática. Ao utilizar a autoavaliação, a aprendizagem baseada em cenários e o feedback personalizado, os educadores podem criar um ambiente de aprendizagem dinâmico e eficaz que responda às necessidades específicas de cada tipo de aluno. Esta abordagem não só melhora os resultados da aprendizagem, como também garante que as microempresas e as empresas familiares estão bem equipadas para aplicar o service design thinking e as ferramentas digitais nos seus negócios. Seguindo esta abordagem estruturada, os educadores podem tirar partido do poder das personas para criar experiências de aprendizagem significativas e com impacto que conduzam ao sucesso empresarial no mundo real.

Atividades gamificadas para formadores e consultores de EFP

Níveis e emblemas para os percursos de aprendizagem SeDiHUB

Para melhorar o envolvimento e a eficácia dos materiais de aprendizagem e da caixa de ferramentas do SeDiHUB, concebemos um sistema gamificado com níveis e distintivos que se alinham com as personas e os módulos de aprendizagem. Eis uma estrutura pormenorizada dos níveis e distintivos:

Níveis

Cada nível corresponde a um módulo de aprendizagem específico e é concebido para desenvolver progressivamente os conhecimentos, as aptidões e as competências do formando em matéria de conceção de serviços para microempresas e empresas familiares.

Nível 1: Descobrir o cliente

- Objetivo: Compreender as necessidades dos clientes através de métodos de conceção de serviços.
- Atividades: Mapeamento do percurso do cliente, mapeamento da empatia e entrevistas com clientes.
- Distintivo: "Explorador de clientes"

Nível 2: Sustentabilidade e Modelos de Negócio

- Objetivo: Desenvolver modelos empresariais sustentáveis adaptados às microempresas e às empresas familiares.
- Atividades: Criação de propostas de valor sustentáveis, análise de modelos de negócio e avaliações de impacto ambiental.
- Distintivo: "Estratégia de Sustentabilidade"

Nível 3: Desenvolver e testar serviços

- Objetivo: Conceber e criar protótipos de serviços utilizando ferramentas de conceção de serviços.
- Atividades: Elaboração de planos de serviços, prototipagem rápida e testes com utilizadores.
- Distintivo: "Inovador de serviços"

Nível 4: Gestão de mudanças

- Objetivo: Implementar e gerir alterações nos processos empresariais.
- Atividades: Planos de gestão de mudanças, envolvimento das partes interessadas e otimização de processos.
- Distintivo: "Gestor de mudanças"

Nível 5: Facilitação e crescimento

- Objetivo: Facilitar o crescimento das empresas através do marketing, do financiamento e da criação de redes.
- Atividades: Criação de estratégias de marketing, desenvolvimento de planos de financiamento e eventos de networking.
- Distintivo: "Facilitador de Crescimento"

Ao implementar este sistema gamificado, os formadores e consultores de EFP podem criar um ambiente de aprendizagem mais envolvente, motivador e eficaz, que responda às diversas necessidades das microempresas e das empresas familiares. Esta abordagem não só melhora os resultados da aprendizagem, como também garante que os formandos estão equipados com as competências e os conhecimentos necessários para aplicar o pensamento de conceção de serviços e as ferramentas digitais nas suas empresas.