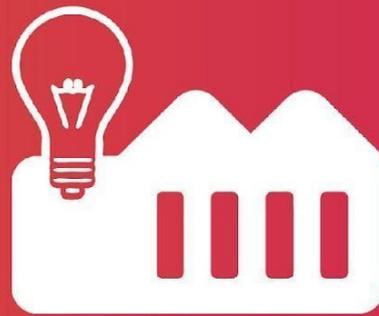




Co-funded by  
the European Union



## THE FACTORY OF IDEAS

Project number: 2021-1-ES02-KA220-YOU-000028576

# Boas Práticas em Empreendedorismo Social e gamificação virtual enquanto ferramenta educativa



CEIPES

ROSTO  
SOLIDÁRIO

aspaym  
castilla y león

GAMA INSTITUTE  
Gârnălele, Educație, Cercetare

BB  
&R  
BIDERBOST  
BOSCAN  
ROCHIN

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

## Índice

Boas Práticas em Empreendedorismo Social	3
1. Empreendedorismo Social	3
2. Critérios e Tipo de Empreendimentos Sociais	3
3. Empreendedor Social	5
3.1. Por ASPAYM	5
3.2. Por BB&R	7
3.3. Por CEIPES	9
3.4. Por GAMMA	15
3.5. Por ROSTO	17
4. Bibliografia	20
Boas Práticas de Gamificação virtual enquanto ferramenta educativa	22
1. Gamificação	22
2. Critérios e Tipos de Jogos	23
3. Análise do mapeamento	25
3.1. Escape Room	26
3.2. Role Play	27
3.3. Puzzle	29
3.4. Quiz	29
3.5. Ação-Aventura	30
3.6. Jogo de tabuleiro	31
3.7. Outros	34
4. Bibliografia	37

# Boas Práticas em Empreendedorismo Social

## 1. Empreendedorismo Social

O empreendedorismo social é definido como uma "liderança catalítica" que traz uma mudança social orientada para responder às preocupações da sociedade (Muralidharan & Pathak, 2018). Estas empresas têm cada um dos seus principais objetivos centrados na geração de impacto social. Porém, estes tipos de iniciativa raramente são visíveis ou reconhecidos pela sociedade. Contudo, não devemos excluir o crescente nível de relevância que têm vindo a adquirir nas últimas décadas.

Por exemplo, a Rússia moderna, ao determinar a matriz institucional da gestão social nas economias da região, realizou a mais alta evolução positiva na formação da economia social de mercado (Yankovskaya, et al., 2021). Basicamente, se compararmos o índice do nível de digitalização de uma economia com o seu nível de pobreza, podemos notar que as disparidades florescem entre os Estados Europeus.

## 2. Critérios e Tipo de Empreendimentos Sociais

Foi com o objetivo de obter um conjunto de boas práticas de empreendedorismo social que elaboramos o presente documento, com diferentes exemplos do que tem sido produzido nos últimos anos, em contextos distintos. Para isso, cada parceiro fez um mapeamento e identificou um conjunto práticas que utilizaram empreendedorismo social e analisou-os de acordo com os seguintes critérios, avaliando-os de 1 a 5:

- Temporalidade - A start-up existe há pelo menos um ano.
- Sustentabilidade - Há financiamento para a start-up e as suas perspetivas futuras.
- Inclusão - A start-up é inclusiva e permite que pessoas em situações de vulnerabilidade tenham acesso.
- Resultados - Há informação disponível sobre os resultados da start-up, incluindo indicadores e objetivos alcançados.
- Inovação - A start-up tem um carácter inovador, melhorando a situação pré-existente, trazendo soluções originais para o sector em que é aplicada ou transformando completamente a realidade anterior.

- Replicabilidade - É possível replicar a start-up noutros sectores ou locais, aderindo ao critério da escalabilidade.

De forma a especificar melhor cada prática identificada, foi elaborada uma subcategoria em que caracteriza-se mais concretamente o tipo de start-up:

- Comunitária: As suas iniciativas podem variar desde a criação de oportunidades de emprego para membros marginalizados, até à construção de um centro comunitário. São compostas por pequenos grupos ou indivíduos que trabalham diretamente com os membros da comunidade.
- Sem fins lucrativos: Estas organizações estão focadas na mudança social, não no ganho material. Assim, dão prioridade ao bem-estar social em detrimento das necessidades tradicionais das empresas. As organizações sem fins lucrativos reinvestem quaisquer lucros no negócio, para facilitar a expansão futura dos serviços.
- Transformacional: Estas organizações visam criar uma empresa que possa satisfazer as necessidades sociais que os governos e outras empresas não estão atualmente a satisfazer. Tornam-se organizações maiores, com normas e regulamentos - por vezes, crescendo até ao ponto de trabalharem com ou integrarem-se em organismos governamentais.

### 3. Empreendedor Social

Conforme explicado acima, os parceiros classificaram cada jogo de acordo com os 6 critérios. Agora, iremos apresentar a média de cada empreendedor, separada por tipo de start-up.

É importante mencionar que várias destas start-ups foram criadas recentemente, algumas não têm sequer um ano, e por isso adquiriram uma avaliação inferior no critério de temporalidade.

#### 3.1. Por ASPAYM

ASPAYM escolheu cinco start-ups, onde o mais alto (Robin Good) obteve 4,6/5 e o mais baixo (COVIDA) obteve 3/5 devido à baixa sustentabilidade.

ASPAYM			
START-UP	TIPO	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
<b>COVIDA</b>	Comunitária	COVIDA é uma aplicação que foi desenvolvida durante a primeira fase da pandemia, para ajudar a ligar as pessoas em situação de maior vulnerabilidade ao coronavírus, a voluntários dispostos a ajudá-las a comprar mercearias, medicamentos ou qualquer outra necessidade que podiam ter.	3
<b>Zubi Labs</b>	Transformacional	Zubi Labs é uma organização empreendedora que ajuda a criar e impulsionar novas empresas com um impacto positivo. Durante a pandemia, criou diferentes iniciativas e ações, tais	4,1



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		<p>como a Zubi Help, que queria oferecer ajuda às empresas que foram afetadas pela crise económica causada pelo vírus. Por exemplo, a Zubi GO ofereceu um serviço de abastecimento alimentar durante o confinamento. Outro exemplo é a Trobatea, uma aplicação e website que proporcionava boas atividades e planos para fazer com as crianças em casa.</p>	
<b>ROBIN GOOD</b>	Transformacional	<p>RobinGood é um distribuidor de produtos alimentares com consciência social. Estimulam o emprego de pessoas com risco de exclusão e colaboram com muitos projetos na indústria alimentar. Durante a pandemia, lançaram uma campanha de crowdfunding com a quinta Can Roger, para transformar leite ecológico em queijo, para evitar deitar fora o leite que o mercado não podia assumir por causa da crise.</p>	4,6
<b>MILA CHEMIN</b>	Sem fins lucrativos	<p>Mila chemin é uma marca de moda. Durante a pandemia, eles fabricaram máscaras faciais transparentes para as tornar inclusivas para as pessoas que precisam ler os lábios. Essas máscaras são vitais para as pessoas com deficiências auditivas, surdez ou autismo.</p>	3,8
<b>TIENDA CERCA</b>	Comunitária	<p>A Tienda Cerca, que significa Near Shop, é uma iniciativa que</p>	3,3



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		surgiu durante o primeiro confinamento da pandemia do Coronavírus, para impulsionar o comércio local e as pequenas empresas que não conseguiram sobreviver à crise. Ligou os consumidores com as suas lojas locais, para poderem comprar online e organizar a entrega.	
--	--	--	--

### 3.2. Por BB&R

Na seleção da BB&R podemos ver a pontuação mais alta sendo 5/5 e a mais baixa sendo 4,8.

BB&R			
START-UP	TIPO	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
<b>HEMPER</b>	Sem fins lucrativos	Este projeto tenta dar soluções inovadoras e regenerativas relativamente aos desafios da indústria do vestuário. Estão a inspirar as novas gerações com uma forma de gestão sustentável e respeitosa. Sacos feitos no Nepal contribuem para a nova "Slow Fashion" (Moda Lenta).	4,8
<b>L'ESTOC</b>	Comunitária	Este projeto concebe mobiliário com materiais reciclados, e trabalham com pessoas com deficiências cognitivas. Não só contribuem para travar as alterações climáticas, como também ajudam a apagar o	5



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		estigma das deficiências cognitivas. Sediado em Barcelona.	
<b>SYLVESTRIS</b>	Sem fins lucrativos	"A nossa missão é encher o mundo de árvores, criar um ambiente mais verde e mais saudável trabalhando com pessoas desfavorecidas ou em risco de exclusão social. Plantamos oxigénio..."	5
<b>BRIDGE FOR BILLIONS</b>	Transformacional	"Inovação para Todos". Criar um mundo onde qualquer pessoa, independentemente da raça, sexo, localização ou origem, possa ter a oportunidade de se tornar um empreendedor". Este empreendimento ajuda outras empresas a fomentar a diversidade nos seus projetos, entre outros objetivos.	5
<b>GREEN URBAN DATA</b>	Comunitária	"Inteligência Ambiental para cidades saudáveis". Ferramentas de software para facilitar o processo de tomada de decisões e a priorização de estratégias contra as alterações climáticas".	4,8



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

### 3.3. Por CEIPES

A organização italiana escolheu 8 start-ups em que a mais alta (Moltivolti) obteve 4,1 e a mais baixa (Terradamare) 3,5, devido ao baixo nível de inclusão.

CEIPES			
START-UPS	TIPO	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
<b>MOLTIVOLTI</b>	Comunitária	A descrição de Moltivolti no seu website descreve uma empresa social baseada na relação, bem como um laboratório para a criação de uma nova sociedade através do conhecimento e intercâmbio mútuos. Este empreendimento social oferece uma atividade de restauração, promovendo gostos e pratos de diferentes países, bem como uma área de trabalho conjunto, no centro da zona de Ballarò, um bairro multicultural no centro histórico de Palermo. Cozinha e comida tornam-se meios para promover e praticar a diversidade, inclusão, integração e interação, contribuindo para o desenvolvimento das pessoas e do bairro.	4,1
<b>SARTORIA SOCIALE</b>	Comunitária/Sem fins lucrativos	Sartoria Sociale é um pequeno empreendimento social sediado em Palermo, que tem vindo a promover a partir de 2012 a inclusão profissional e social, através de práticas de alfaiataria e economia circular. Esta organização incorpora	3,6



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		<p>a sustentabilidade no campo da moda, a promoção da singularidade através da alfaiataria, reciclagem criativa e questões sociais, proporcionando cursos, ocupação e oportunidades de voluntariado às pessoas que necessitam de um ambiente protegido. A sua filosofia centra-se em dar às pessoas a oportunidade de aprenderem técnicas de alfaiataria e de permanecerem com pessoas com diferentes origens, combatendo a solidão e a exclusão social, bem como apoiar outras pessoas no desempenho das suas tarefas.</p>	
<b>GIOCHERENDA</b>	Comunitária	<p>Giocherenda nasceu graças à iniciativa de um grupo de jovens migrantes a viver em Palermo, Itália. Este grupo é, de fato, composto por pessoas de origem migrante da Guiné, Mali, Gâmbia, Burkina Faso e Marrocos, proporcionando uma oportunidade heterogénea e multicultural para o desenvolvimento de produtos e a promoção do conhecimento mútuo e de outras culturas. A ideia de abrir uma empresa social começou quando os fundadores estavam na escola ou em centros de acolhimento, com o objetivo de capacitar as pessoas através de um modelo empresarial inovador e democrático. A loja Giocherenda é tanto física como online, oferecendo a oportunidade de comprar jogos artesanais e</p>	4



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		produtos têxteis, todos produzidos com base na criatividade dos fundadores e misturando as suas culturas.	
<b>ALAB</b>	Sem fins lucrativos/Transformacional	A ALAB é uma rede de artistas e associações de artesãos independentes, com mais de 250 membros. A associação nasceu em 2010, com o objetivo de criar uma rede para a promoção da arte e do artesanato. A ALAB promove a participação ativa dos seus membros através do reforço do poder do trabalho artesanal, no qual as competências manuais e o intelecto desempenham um papel crucial em todo o ciclo de produção. O artesanato artístico é um recurso económico fundamental, e graças a esta consciência a ALAB iniciou um caminho de renascimento do centro histórico de Palermo, criando uma rede alargada de microeconomias e propondo-se como uma força motriz para o desenvolvimento sustentável da cidade. A ALAB também criou um itinerário para cidadãos e turistas descobrirem a autenticidade da arte local, enfatizando o aspecto ético da produção.	3,8
<b>RIFOLAB</b>	Transformacional	Nascida em 2018, a Rifòlab apoia os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável através da sua atividade empresarial, reciclando fibras já utilizadas para fazer novos tecidos, que utilizam para desenhar um vestuário de produção. Este	4



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		<p>processo regenerativo faz com que a empresa, ao contrário do que sucede com a “fast fashion” ou moda rápida, se torne numa empresa que vende através de pré-venda, evitando a sobreprodução e o desperdício de recursos; além disso, a sustentabilidade deste projeto é garantida, pelo fato de todas as fibras serem 100% regeneradas e de não terem explorado qualquer tipo de novo recurso. Além disso, a produção está totalmente enraizada no contexto local e cada passo da cadeia de produção é realizado num raio de 30 quilómetros: estas características contribuem para o desenvolvimento da comunidade local e para a utilização modesta dos recursos, uma vez que os transportes são limitados.</p>	
<b>FABLAB</b>	Comunitária	<p>Os FabLabs (laboratórios de fabrico) proporcionam à comunidade de criativos e criadores locais, ou cidadãos locais, a oportunidade de desenvolver e transformar a sua ideia num projeto real, partilhando o modus operandi ditado pelo fabcharter, bem como a oportunidade de aprender e partilhar metodologias e conhecimentos num local físico que proporciona conhecimento, “know-how” (saber-fazer) e maquinaria adequada. FabLab está ativo na área de Palermo, de acordo com os</p>	3,6



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		<p>princípios de design aberto entre pares e código aberto, atuando como uma rede de educação, uma incubadora e um facilitador social. Fablab Palermo oferece aos seus associados uma vasta gama de atividades digitais: corte e gravação a laser, modelação 2D e 3D, prototipagem e impressão 3D, impressão e corte em vinil, termoformagem, tiro aéreo com drones, digitalizações e renderização 3D, programação e electrónica.</p>	
<b>TERRADAMARE</b>	Comunitária	<p>Terradamare é uma empresa social turística formada por um grupo de especialistas no setor artístico, social, turístico e web que opera na área de Palermo, promovendo sistemas de rede para apoiar o turismo. Através da sua atividade, Terradamare pretende enriquecer a oferta turística de Palermo, criando um "contentor" inovador, baseado na integração entre a hospitalidade sustentável e uma vasta gama de ocasiões, tais como itinerários turísticos, cursos, workshops e eventos, a fim de valorizar o património histórico, artístico e cultural, bem como desenvolver e promover o turismo cultural.</p>	3,5
<b>KEMONIA RIVER</b>	Transformacional	<p>O Kemonia River é uma empresa inovadora e socialmente orientada, envolvida no desenvolvimento, produção e comercialização de ODLA, um hardware de escrita</p>	4

		<p>musical computadorizado. É uma interface com utilização intuitiva caracterizada pela presença de um "embossed staff"/"pessoal em relevo" (Patent Pending) que torna o dispositivo acessível a pessoas com deficiência visual que podem, pela primeira vez na história, escrever música independentemente, sem recorrer ao braille. Este hardware liberta o utilizador de depender do uso do rato e da complicada navegação entre janelas, ícones, menus e submenus típicos do software notarial. Ao disponibilizar fisicamente uma pauta para ser clicada diretamente, ODLA traz o utilizador músico de volta à sua experiência real e tradicional de escrita musical, libertando-o da utilização de interfaces imperfeitas tais como teclados MIDI, teclados QUERTY, ratos e teclados BRAILLE, cumprindo assim plenamente o requisito fundamental que define uma interface de utilizador em computação, que é o da experiência humana.</p>	
--	--	--	--



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

### 3.4. Por GAMMA

GAMMA escolheu 5 start-ups, onde a pontuação mais baixa corresponde a 4,3 e a mais alta a 5.

GAMMA			
NOME	TIPO	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
<b>MOARA DE HARTIE</b>	Comunitária	A Associação da Fábrica de Papel iniciou e desenvolve o Ensemble da Fábrica de Papel - Aldeia do Artesanato de Comana (município de Giurgiu, na vizinhança imediata de Bucareste), que acolhe 10 oficinas criativas que extraem a sua essência do artesanato praticado na aldeia tradicional romena: tecelagem em guerra, transformação de canas e juncos, ferreiro, olaria e cerâmica, carpintaria, cozinha tradicional, moinho de pedra e padaria, mas também fabrico de papel artesanal, impressão manual e encadernação.	4,3
<b>MBQ</b>	Transformacional	MBQ [Mesteshukar ButiQ] é uma empresa social sediada em Bucareste que trabalha na reavaliação do artesanato tradicional cigano. Este património cultural pode contribuir tanto para a mudança de atitudes em relação às pessoas de etnia cigana, como para proporcionar uma oportunidade de ajudar as famílias a escapar à pobreza, contexto em que muitas delas vivem. Com o apoio da Fundação ERSTE Parceria Ciganos, MBQ [Meşteshukar ButiQ] revisitou muitos destes ofícios tradicionais e desenvolveu coleções atualizadas em colaboração com	4,6

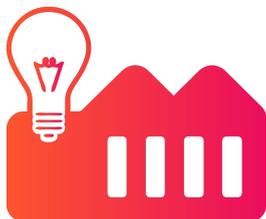


**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		designers internacionais e locais. Esta tem sido uma viagem contínua de quase 5 anos, e temos orgulho em apresentar uma coleção de produtos artesanais, os seus fabricantes e as suas histórias.	
<b>UTILDECO</b>	Sem fins lucrativos	Emprego para jovens com deficiências, para aqueles que provêm do sistema de proteção de crianças ou de famílias com problemas.	5
<b>ANCORA SOCIAL</b>	Sem fins lucrativos	Ancora Social é uma empresa social que fornece serviços especializados de RH para a integração laboral de pessoas de grupos vulneráveis.	4,3
<b>OPHORI</b>	Comunitária	Empresa de empreendedorismo social, no setor dos laboratórios de produtos aromáticos e de limpeza na Roménia, onde todo o pessoal de produção é composto por pessoas com deficiências. A nossa missão é criar e adaptar postos de trabalho para pessoas com deficiência. A transformação do estatuto de assistência social em contribuinte do orçamento do Estado traz grandes e contínuos benefícios a toda a sociedade, tanto económicos como relacionados com o bem-estar de todos.	4,5



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

### 3.5. Por ROSTO

ROSTO apresenta 5 startups, em que a pontuação mais alta é a do ColorADD com 4,8 e a mais baixa é a do The Good Shopping Guide com 4.

ROSTO			
NOME	TIPO	DESCRIÇÃO	PONTUAÇÃO
<b>VINTAGE FOR A CAUSE</b>	Transformacional	Vintage for a Cause é uma marca de economia circular com compromisso social, centrada na reutilização de resíduos têxteis através da reciclagem, ao mesmo tempo que empodera mulheres desempregadas com mais de 50 anos (criando clubes de costura, promovendo o programa de workshops "From Granny to Trendy" e criando oportunidades de emprego). Este ponto é muito relevante, merecendo ainda maior ênfase se considerarmos que uma das consequências da pandemia da covid-19 foi o aumento do desemprego, especialmente entre as mulheres. Parte das receitas da Vintage é utilizada para investimento em programas de inclusão social, educação e sensibilização sobre sustentabilidade e consumo consciente.	4,5
<b>THE GOOD SHOPPING GUIDE</b>	Transformacional	The Good Shopping Guide - Ethical Comparison Site, ajuda as pessoas a escolher produtos mais ecológicos e éticos que apoiam o crescimento da responsabilidade social e dos negócios éticos, bem como uma sociedade mais sustentável e justa. Numa fase pós-pandémica, que provocou uma	4



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		<p>mudança na forma como as pessoas fazem compras e em que as pessoas estão mais atentas e conscientes dos problemas sociais, The Good Shopping Guide torna-se um importante aliado nas decisões que tomamos relativamente ao que e a quem compramos, ajudando-nos na transição para um mundo mais justo do ponto de vista social.</p>	
<b>COLORADD</b>	Transformacional	<p>ColorADD é um código com símbolos gráficos para cada cor e facilita a identificação das cores pelas pessoas daltónicas, dando assim um contributo decisivo para a sua integração social e bem-estar. As cores estão presentes em tudo o que nos rodeia, desde as roupas e objetos que usamos, até aos identificadores que utilizamos no trabalho, praias, hospitais e metros. Durante a pandemia, o fundador da ColorADD, para além de tentar manter e melhorar o seu negócio, desempenhou um papel importante na defesa e divulgação das consequências para as pessoas daltónicas, por exemplo, entregando projetos à Comissão Europeia e ao Ministério da Saúde português para introduzir a ColorADD nas suas plataformas. Parte das receitas vai para a Associação Social ColorADD.</p>	4,8
<b>AMAP</b>	Comunitária	<p>A Associação para a Manutenção da Agricultura de Proximidade (AMAP) baseia-se no compromisso mútuo entre produtores e coprodutores (consumidores). Os seus princípios fundamentais são fomentar a prática da Agroecologia, tratar os alimentos como um bem comum e</p>	4,6



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		valorizar as relações pessoais, o que contribui para reforçar os laços e proteger o ambiente, especialmente num período pós-pandémico.	
<b>TOO GOOD TO GO</b>	Transformacional	Fundada em 2015 em Copenhaga, a aplicação Too Good To Go surgiu em Portugal em finais de 2019, pouco antes da pandemia da covid-19. Combate o desperdício alimentar e evita que os alimentos de qualidade acabem no lixo, permitindo que as pessoas encomendem alimentos excedentários a preços reduzidos. Esta aplicação contribui para manter o negócio alimentar a funcionar durante a pandemia e para que os clientes tenham acesso a refeições a preços reduzidos.	4,6



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

## 4. Bibliografia

Links para as Startups:

**ALAB** <https://www.alabpalermo.it/alab/?lang=en>

**AMAP – Associação pela Manutenção da Agricultura de Proximidade**  
<https://amap.movingcause.org/>

**Ancora Social** <https://ancorasocial.ro/>

**BRIDGE FOR BILLIONS**  
<https://www.bridgeforbillions.org/es/agencias-de-desarrollo-gobiernos/>

**ColorADD** <https://www.coloradd.net/pt>

**COVIDA** <https://covidapp/>

**FABLAB** <https://fablabpalermo.org/>

**GIOCHERENDA** <https://giocherenda.it/en/>

**GREEN URBAN DATA** <https://www.greenurbandata.com/en/about/>

**HEMPER** <https://hemperstore.com>

**KEMONIA RIVER** <http://kemoniariver.com/>

**L'ESTOC** <https://www.lestoc.com>

**MBQ [Mesteshukar ButiQ]** <https://mbq.ro/>

**Mila Chemin**

<https://www.facebook.com/mila.chemin/>

<https://milachemin.com.ar/password/>

**Moara de hartie (Paper Mill)** <https://www.moaradehartie.ro/>

**MOLTIVOLTI** <https://moltivolti.org/en/>

**Ophori** <https://www.ophori.com/>

**RIFOLAB** <https://rifo-lab.com/en/pages/chi-siamo>

**Robin Good** <https://robingood.es/>

**SARTORIA SOCIALE** <https://sartoriasociale.com/?lang=en>



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

**SYLVESTRIS** <https://gruposylvestris.com/en/>

**TERRADAMARE** <https://www.terradamare.org/>

**The Good Shopping Guide** <https://thegoodshoppingguide.com/>

**Tienda Cerca** <https://www.facebook.com/Tienda-Cerca-100910154913285/>

**Too Good To Go** <https://toogoodtogo.org/en>

**UtilDeco** <https://www.utildeco.ro/>

**Vintage for a cause** <https://vintageforacause.pt/>

**Zubi Labs** <https://zubilabs.com/>

# Boas Práticas de Gamificação virtual enquanto ferramenta educativa

## 1. Gamificação

Ao longo da história, o ser humano sempre gostou de jogar, tanto jogos mais simples, como mais complexos. Além do prazer e diversão sentidos através do ato de jogar, os jogos também permitiam criar ambientes de convívio social, possibilitando igualmente a troca de conhecimentos e aprendizagens, ao nível individual e coletivo. Isso é algo que se manteve até aos dias de hoje.

Todos aprendemos de formas diferentes, mas é possível afirmar que o ato de jogar é das formas mais naturais e eficazes de aprendizagem. É com esta base que se começa a falar em gamificação, que consiste na aplicação de princípios e de elementos de conceção de jogos em diferentes contextos.

A gamificação inspira-se nos elementos mais estimulantes dos jogos, como os elementos de diversão, entretenimento e competitividade, integrando-os e interligando-os como forma de agilizar e incentivar a transmissão de conhecimentos, ou outro objetivo desejado. Utiliza esses elementos como forma de melhorar o envolvimento do utilizador e é usada em diferentes contextos, desde as áreas da saúde, desporto, educação, aos ramos empresarial e de desenvolvimento profissional.

Neste sentido, a gamificação possui algumas características que a definem, tais como: utilização de mecânicas e elementos de conceção de jogos; usada em contextos que não estão relacionados com jogos (non-game context); desenvolvimento de métodos de aprendizagem e/ou de competências; inclui elementos tecnológicos, psicológicos (motivacionais e divertidos), estéticos e narrativos; a gamificação cria experiências memoráveis.

No âmbito educacional, a gamificação tenta essencialmente introduzir elementos criativos e inovadores dos jogos, com o objetivo de transformar uma atividade à partida pouco interessante, numa atividade mais desafiadora e que motive os jovens a participar, de forma a adquirirem e desenvolverem competências, conhecimentos e aprendizagens.



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

Se por um lado, nos deparamos com cada vez mais jogos a serem criados de raiz, por outro lado, também assistimos à adaptação de jogos já existentes, isto é, aproveitar esses jogos que já existem e readaptá-los para que possam ser utilizados no contexto pretendido. A isso chamamos "Game Based Learning (GBL) ou aprendizagem baseada em jogos, uma metodologia de aprendizagem que utiliza jogos já existentes, que não foram criados para fins educativos. Por outras palavras, GBL «(...) pode ser definida simplesmente como "aprendizagem através de jogos"» e é o «" uso intencional de jogos e elementos de jogo no processo educativo". Podemos apropriar-nos e utilizar jogos que não foram criados para fins de aprendizagem específicos ou incorporar jogos que foram concebidos de forma a ter em conta resultados de aprendizagem relevantes"» (ibidem, p. 13).

## 2. Critérios e Tipos de Jogos

Foi com o objetivo de obter um conjunto de boas práticas de gamificação que elaboramos o presente documento, com diferentes exemplos do que tem sido produzido nos últimos anos, em contextos distintos. Para isso, cada parceiro fez um mapeamento e identificou um conjunto de práticas que utilizaram gamificação e analisou-os de acordo com os seguintes critérios, avaliando-os de 1 a 5:

- Temporalidade - A prática de gamificação/jogo existe há pelo menos um ano.
- Sustentabilidade - Há financiamento para a prática de gamificação/jogo e as suas perspetivas futuras.
- Inclusão - A prática de gamificação/jogo é inclusiva e permite que pessoas em situações de vulnerabilidade tenham acesso.
- Resultados - Há informação disponível sobre os resultados do processo de gamificação, incluindo indicadores e objetivos alcançados.
- Inovação - A prática de gamificação/conceito de jogo tem um carácter inovador, melhorando a situação pré-existente, trazendo soluções originais para o setor em que é aplicada ou transformando completamente a realidade anterior.

- Replicabilidade - É possível replicar a prática de gamificação/jogo noutros setores ou locais, aderindo ao critério da escalabilidade.

De forma a especificar melhor cada prática identificada, foi elaborada uma subcategoria em que se caracteriza mais concretamente o tipo de jogo/gamificação:

- Escape room (ou jogo/sala de fuga): é uma modalidade de jogo de desafio, tomada de decisão e resolução de problemas, na qual um grupo de jogadores fica preso numa sala ou lugar misterioso (virtual ou físico) e têm de resolver um enigma em menos de uma hora. Inclui diferentes provas que têm de ser superadas e que podem ser de diferentes tipos: jogos, quebra-cabeças, encontrar objetos escondidos, etc. Por norma o jogo é enquadrado num contexto específico, com uma história e um enredo.
- Role Play: é uma simulação ou encenação de um evento real, em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas. O progresso do jogo ocorre de acordo com um conjunto de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar e em que as suas escolhas determinam a direção que o jogo irá tomar.
- Puzzle: é um jogo para exercitar o cérebro encaixando diferentes peças. Promove o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motricidade fina, concentração e resolução de problemas.
- Quiz: é um jogo no qual os jogadores (individualmente ou em equipas) tentam responder corretamente a questões que lhes são colocadas. Em alguns contextos, também é usado para avaliar os conhecimentos ou capacidades, podendo ser temático ou generalista.
- Ação-aventura: jogos que normalmente utilizam o mundo do jogo para exploração e interação. Estes jogos incluem frequentemente missões, recompensas e possíveis reviravoltas no enredo, sem situação de vitória ou derrota direta. São caracterizados pela exploração dos cenários, pelos enigmas e quebra-cabeças e pelo foco na narrativa.
- Jogo de tabuleiro: qualquer jogo jogado num tabuleiro, que muitas vezes utiliza dados e pequenas peças. Estas peças são movidas ou colocadas num tabuleiro pré-marcado (superfície de jogo) e frequentemente incluiu também elementos de jogos de mesa, cartas, role-playing, e miniaturas.

- Outros

### 3. Análise do mapeamento

Conforme explicado acima, os parceiros classificaram cada jogo de acordo com os 6 critérios. Agora, iremos apresentar a média de cada jogo, separada por tipo de jogo/gamificação.

É importante mencionar que vários destes jogos foram criados recentemente, alguns não têm sequer um ano, e por isso adquiriram uma avaliação inferior no critério de temporalidade.



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

### 3.1. Escape Room

No tipo de jogo escape room, o jogo físico "Escape Racism" obteve a média mais alta, com 4,5 pontos. O jogo virtual "Believe in Europe" teve a pontuação 3,3.

ESCAPE ROOM			
JOGO	CATEGORIA	DESCRIÇÃO	MÉDIA
Escape Racism	Físico	Escape Racism é um projeto europeu Erasmus+ no qual organizações de 4 países diferentes desenvolveram 10 Escape Rooms para serem utilizadas no campo da educação não-formal com jovens, especialmente jovens com menos oportunidades. As histórias e cenários estão todos relacionados com diferentes tipos de discriminação (fronteiras, escravidão moderna, racismo, deficiência e bullying) e apresentam diferentes formas de refletir sobre esses temas e mergulhar numa história fictícia, ao mesmo tempo.	4,5
Believe in Europe	Virtual	Believe in Europe - Supporting the creation of a new European citizenship among the new generations, é um projeto europeu Erasmus+ que visa promover a cidadania europeia entre jovens estudantes universitários, bem como sensibilizá-los para os programas e oportunidades que as instituições europeias lhes oferecem, especialmente nos domínios do emprego, educação, mobilidade e participação democrática. O jogo digital "Believe in Europe" é composto por 5 escape rooms em diferentes contextos, tais como a	3,3



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		Comissão Europeia, Parlamento Europeu, Provedor de Justiça Europeu, Banco Central Europeu e o Comité Económico e Social Europeu, entre outras instituições europeias. Encontra-se disponível no website.	
--	--	--	--

### 3.2. Role Play

No tipo de jogo role play, o jogo virtual "Math Royale" teve a média mais alta de 5 e o jogo físico "Make a Change - Triple Europe Game" teve a média mais baixa de 3,8. Os restantes jogos tiveram uma média entre 4,3 e 4,6.

ROLE PLAY			
JOGO	CATEGORIA	DESCRIÇÃO	MÉDIA
Math Royale	Virtual	Math Royale é o projeto de gamificação da disciplina de Matemática do 5º ano da Escola Bilingue Humanitas de Torrejón	5
Gammopoly	Físico	É um jogo produzido no âmbito de um Projeto Europeu Erasmus+, Gammopoly, cujo principal objetivo é facilitar o acesso dos adultos a métodos inovadores de educação não-formal, para desenvolver competências-chave para uma melhor inserção no mercado de trabalho. No jogo, os participantes jogam em pares, formando famílias e tomando decisões de vida sobre como gastar o seu tempo e alcançar alguns objetivos de vida.	4,6
Psychologist	Físico	Psychologist é um jogo role play onde os jogadores desenvolvem a sua capacidade de prestar atenção, a sua	4,5



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		capacidade de comunicar, a sua memória, e também se divertem.	
World's Peace Game	Físico	O World Peace Game é uma simulação política prática que dá aos jogadores a oportunidade de explorar a ligação da comunidade global através da lente da crise económica, social e ambiental e da iminente ameaça de guerra. É desenvolvido pela World Peace Game Foundation, e o seu principal objetivo é ensinar a crianças e jovens o trabalho da paz, com um ponto de vista realista onde a paz é vista como um objetivo alcançável a almejar.	4,3
Superbarrio	Virtual	Superbarrio utiliza estratégias de gamificação para envolver os cidadãos na conceção do espaço público. Enquanto ferramenta online de acesso livre, Superbarrio amplia o público potencial de 5 processos de conceção participativa, ultrapassando os limites das metodologias convencionais. É desenvolvido pelo Instituto de Arquitetura Avançada da Catalunha e cofinanciado pelo programa Erasmus+.	4,3
Make a Change - Triple Europe Game	Físico	Make a Change - Triple Europe Game é uma proposta de três role plays produzidos no âmbito do projeto Triple Europe Game - Youth for an open, fair and sustainable Europe, promovido pela ONGD Rosto Solidário e apoiado pela Agência Nacional Erasmus+ Juventude. Visa promover o diálogo crítico em torno de três desafios globais atuais - Alterações Climáticas, Migração e Segurança Alimentar. O jogo está disponível no site para download.	3,8

### 3.3. Puzzle

No tipo de jogo puzzle, apenas foi identificado o jogo físico "Cidadania 4 Kids!", que obteve uma média de 4.

PUZZLE			
JOGO	CATEGORIA	DESCRIÇÃO	MÉDIA
Cidadania 4 Kids!	Físico	Cidadania 4 Kids! é um jogo que ensina às crianças os valores da cidadania, dos direitos humanos, da igualdade e do ambiente, para combater a injustiça e a discriminação, e para educar para um ambiente ecológico mais sustentável. Inclui diferentes jogos, tais como puzzles, quebra-cabeças e sudokus. Foi desenvolvido pela ONG ACEGIS (Association for Citizenship, Entrepreneurship, Gender, and Social Innovation) e está disponível para compra através do website.	4

### 3.4. Quiz

No tipo de jogo quiz, o jogo físico "Challenging emotions" teve a média mais alta de 4,5 e o jogo físico "Europe Quizz" teve a média mais baixa de 3,8. O jogo físico "Jogo da Personalidade" obteve uma média de 4,1.

## QUIZ



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

JOGO	CATEGORIA	DESCRIÇÃO	MÉDIA
Challenging emotions	Físico	Challenging emotions é um jogo onde adivinhamos as emoções, jogamos e aprendemos, e inclui um folheto onde se fala sobre as emoções no jogo e contém muitos outros exercícios divertidos para fazer em família. Emoções e estados emocionais usados no Challenging emotions: - Alegria - Amor - Orgulho - Relaxamento - Espanto - Tédio - Exaustão - Nojo - Medo - Raiva - Culpa - Tristeza.	4,5
Personality Game	Físico	Jogo educativo que desenvolve: Destreza, Empatia, Comunicação, Fala, Concentração, Aprendizagem, Vocabulário, Pensamento, Criatividade, Atenção, Imaginação, Memória.	4,1
Europe Quizz	Físico	O Jogo Europa Quizz foi produzido no âmbito do projeto Triple Europe Game - Youth for an open, fair and sustainable Europe, promovido pela ONGD Rosto Solidário e apoiado pela Agência Nacional Erasmus+ Juventude. Visa promover o diálogo crítico em torno de três desafios globais atuais - Desafios Globais, Cidadania Global e Sustentabilidade. O jogo está disponível no site para download.	3,8

### 3.5. Ação-Aventura

No tipo de jogo ação-aventura, os dois jogos físicos obtiveram a mesma pontuação média de 5.



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

AÇÃO-AVENTURA			
JOGO	CATEGORIA	DESCRIÇÃO	MÉDIA
Charlie y la Fábrica de Chocolate	Físico	Este Projeto foi criado para celebrar o 100º aniversário do famoso escritor Roal Dahl. Recriando a história de Charlie e a Fábrica de Chocolate, as crianças aprenderão mais sobre a vida do escritor e o seu trabalho.	5
Un Mundo Mejor	Físico	""Un mundo mejor" é uma experiência de gamificação, cheia de surpresas, excitação e expectativa, onde a magia ABP, o uso de tecnologias educativas e a relevância do serviço de aprendizagem são combinados com crianças de cinco anos". Encoraja o desafio das alterações climáticas.	5

### 3.6. Jogo de tabuleiro

No tipo de jogo de tabuleiro, o jogo físico "Go Goals!" teve a média mais alta de 4,3 e o jogo físico "Casa de Partida" teve a média mais baixa de 3,5. Os restantes jogos físicos obtiveram 4, com exceção do jogo físico "Playing 4 Soft Skills" que teve 3,8.

JOGO DE TABULEIRO			
JOGO	CATEGORIA	DESCRIÇÃO	MÉDIA
Go Goals!	Físico	É um jogo de tabuleiro criado e concebido pela Informação Regional das Nações Unidas, com o objetivo de encorajar as gerações mais jovens a prosseguir os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. É um jogo jogado num tabuleiro com caixas diferentes, onde cada jogador move a	4,3



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		<p>sua ficha com a ajuda dos dados. Quando pousam num campo de ODS, retiram um cartão e respondem a uma pergunta. Todas as perguntas estão relacionadas com os ODS.</p>	
Act 4 Inclusion	Físico	<p>Act 4 Inclusion - Life In Theatre é um projeto europeu Erasmus+ que visa alargar e desenvolver as competências dos educadores utilizando competências relacionadas com o uso do teatro de improvisação social. A parceria estratégica que constitui este projeto, identificou o problema existente no desenvolvimento das capacidades das pessoas, especialmente em adultos com menos oportunidades (refugiados e migrantes, pessoas com perturbações psicológicas, pessoas com deficiências físicas, pessoas idosas, etc.). Pretendem gerar espaços de educação não-formal com uma metodologia desenvolvida através do teatro, promovendo ferramentas pessoais para oferecer resultados significativos no caso de distúrbios de ansiedade, depressão, baixa auto-estima, e isolamento social. O projeto terminará em dezembro de 2022 e o jogo estará disponível no site.</p>	4
Inside Hero	Físico	<p>Inside Hero é um jogo de tabuleiro e, ao mesmo tempo, uma ferramenta eficaz de desenvolvimento pessoal. Este jogo combina a gamificação e o self-coaching (auto-coaching) para lhe proporcionar uma experiência imersiva que o ajudará a crescer em todos os níveis.</p>	4
SIEP 2.0	Físico	<p>O projeto SIEP 2.0 visa contrastar o bullying e o cyberbullying. Este projeto irá</p>	4



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		retrabalhar o "Put yourself in my shoes" ou ponha-te em meus sapatos, em português e "SIEP" através do uso da gamificação. De fato, o jogo SIEP será criado como uma aplicação móvel e como um jogo de tabuleiro, que visa ajudar a sensibilizar para a realidade dos jovens portadores de deficiência, combater o bullying / cyberbullying e promover a aquisição de competências sociais e cívicas, a compreensão e a disseminação de valores e direitos fundamentais (como um processo para combater isto e também qualquer forma de intolerância na vida quotidiana dos jovens).	
The Gamification of Employment	Físico	O principal objetivo do projeto é identificar, melhorar e avaliar as competências transversais mais significativas, com o objetivo de promover a empregabilidade dos jovens, através da utilização de jogos de tabuleiro como ferramenta facilitadora e integradora. Isto é conseguido aumentando o nível de qualidade dos métodos pedagógicos e gerando um maior número de metodologias a utilizar com os jovens em geral, e mais especificamente com os jovens com menos oportunidades ou em risco de exclusão social.	4
Playing 4 Soft Skills	Físico	Playing 4 Soft Skills visa responder às necessidades existentes em termos de competências transversais, introduzindo ferramentas digitais e de educação não-formal no contexto dos prestadores de ensino e formação profissional, com o	3,8



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

		objetivo de aumentar a sensibilização dos estudantes e a sua capacidade de reconhecer e desenvolver competências transversais relevantes.	
Casa de Partida	Físico	O projeto Casa de Partida - Agendas coesas por uma Europa Sustentável, foi desenvolvido por cinco parceiros (Par - Respostas Sociais, enquanto organização promotora) e tem o objetivo geral de contribuir para a consciência crítica e envolvimento ativo dos jovens em torno das políticas europeias de Desenvolvimento Sustentável e Juventude. Um dos recursos desenvolvidos foi o jogo pedagógico com vista a explorar os ODS e os OJ, refletindo sobre as suas interconexões e interdependências. O jogo está disponível no site para download.	3,5

### 3.7. Outros

Nos outros tipos de jogo, o jogo físico "Escuelab" teve a média mais alta de 4,6 e o jogo virtual "G.A.M.E." teve a média mais baixa de 3,8. Os restantes jogos tiveram uma média entre 4 e 4,5.

OUTROS			
JOGO	CATEGORIA	DESCRIÇÃO	MÉDIA
Escuelab	Físico	"A experimentação e a diversão são as melhores formas de aprender e ser feliz". "Queremos que a criança seja a personagem principal do seu processo de aprendizagem".	4,6



**THE FACTORY  
OF IDEAS**



Co-funded by  
the European Union

Apiumhub	Virtual	"Temos trabalhado para todos os tipos de indústrias e em muitos projetos de software diferentes. Muitas vezes, construímos o produto do zero, cuidando de todo o ciclo técnico de desenvolvimento de produtos digitais e, outras vezes, construímos aplicações nativas, plataformas web ou reformulamos a arquitetura de software".	4,5
Gymkhana 5.0	Virtual	"Gymkhana 5.0: Cultural heritage for young people" é um projeto que visa expandir a educação patrimonial europeia entre os jovens, em particular os jovens com menos oportunidades (refugiados e migrantes, pessoas com deficiência, pessoas com obstáculos sociais e económicos, etc.), através do desenvolvimento, experimentação e implementação de ferramentas educativas inovadoras baseadas na utilização da gamificação.	4,1
Re-Construct	Virtual	RE-CONSTRUCT Digital Toolkit - é uma coleção de recursos informáticos que inclui uma aplicação para telemóvel Android em inglês, que é um programa de intervenção (autoaplicável) por um período de 6 meses, que resulta no planeamento da vida de uma forma em que a situação de crise (pandemia) é saudavelmente integrada na história de vida do adulto, e ele aprende a tomar decisões adaptativas para a reconstrução da vida do ponto de vista pessoal, familiar, profissional e social.	4
G.A.M.E.	Virtual	O projeto visa apoiar educadores e professores, melhorando as suas competências em diferentes campos de	3,8

		<p>aprendizagem e educação, integrando a utilização do processo de gamificação na experiência de formação. Isto irá ajudá-los a reforçar o seu desenvolvimento profissional e a tornar os programas mais atrativos e interessantes. O projeto no seu ciclo de vida consistirá em várias atividades, tais como a criação de exemplos de materiais didáticos sobre gamificação; várias formações que envolverão professores, educadores e estudantes através da possibilidade de mobilidade internacional.</p>	
--	--	--	--

## 4. Bibliografia

Breakout Box: The Manual (2022), was created as an Intellectual Output (IO1) of the Strategic Partnership project "Breakout Box". The project was implemented by Shokkin Group (Estonia) in collaboration with Be International (Czech Republic) and Ticket2Europe (Spain), with the support of the Estonian National Agency. Taken from: <https://playversity.co/2022/04/15/breakout-box-the-manual/>

### Ligações para os jogos:

Act 4 Inclusion

<https://act4inclusion.infoproject.eu/>

APIUMHUB

<https://apiumhub.com/es/>

Believe in Europe

<https://readymag.com/u3061522735/3508379/>

Casa de Partida

<http://par.org.pt/project/casa-de-partida/>

Challenging emotions

<https://carturesti.ro/carte/provocarea-emiilor-2330223>

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE

<https://ismaelgogutierrez.wixsite.com/chocolatefactory/proyecto>

Cidadania 4 Kids!

<https://www.acegis.com/2021/05/jogo-educativo-aprende-os-direitos-da-crianca-a-brincar/>

Escape Racism

<https://escaperacism.infoproject.eu/>

ESCUELAB

<https://www.escuelab.es>

Europe Quizz

<https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/europe-quiz-online/>

G.A.M.E.

<https://www.gamifiedteaching.eu/>

Gammopoly

<https://gammopoly.infoproject.eu/>

Go Goals!

<https://go-goals.org/>

GYMKHANA 5.0

<http://gymkhana.infoproject.eu/>

Inside Hero

<https://florinalexandru.ro/insidehero/>

Make a Change - Triple Europe Game

<https://rostosolidario.pt/triple-europe-game/triple-europe-game-online/>

MATH ROYALE

<https://quintohumanitas.wixsite.com/mathroyale>

Personality Game

<https://noriel.ro/joc-educativ-editura-dph-personality-game-provocari-din-viata>

Playing 4 Soft Skills

<https://playing4softskills.eu/>

Psychologist

<https://jocuripentrucoopiimarisimici.blogspot.com/2011/07/psihologul.html>

Re-Construct

<https://reconstruct.infoproject.eu/>

SIEP 2.0

<https://siep2.0.infoproject.eu/>

SuperBARRIO

<http://superbarrio.iaac.net/>

The Gamification of Employment



<https://www.gamificationofemployment.eu/>

UN MUNDO MEJOR

[https://intef.es/wp-content/uploads/2021/04/40\\_EEI\\_unmundomejor\\_2021.pdf](https://intef.es/wp-content/uploads/2021/04/40_EEI_unmundomejor_2021.pdf)

World's peace game

<https://worldpeacegame.org/>