



A-AAGORA – DEMO-PT SESSÃO MINI-GAMES

DESTAQUE VII



Nos dias de 8, 15, 22 de maio 2025 na Figueira da Foz, Aveiro e Peniche, foram realizadas sessões interativas com 132 alunos do ensino básico, que exploraram os jogos digitais do projeto A-AAGORA.

Os jogos digitais são uma das atividades que faz parte da solução da redução de lixo marinho através da mudança comportamental, com o objetivo de integrar a população local no processo de proteção e restauro costeiro.

Os jogos digitais combinam a mecânica do clássico jogo de estratégia “Cluedo” com narrativas ecológicas e culturais adaptadas à Noruega, Irlanda e Portugal.

Objetivo dos jogos

Os jogadores são desafiados a resolver «casos mistério» ligados a problemas ambientais induzidos pelo clima nessas regiões costeiras. O objetivo pedagógico central do jogo é promover a cooperação e a resiliência da comunidade.

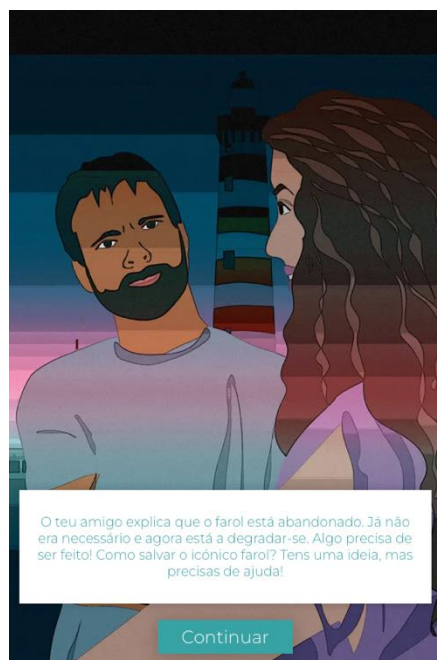
Estrutura das sessões

Estas sessões nas escolas tiveram o intuito de explorar como os jogos digitais podem ser usados como ferramentas de aprendizagem e, ao mesmo tempo, auscultar os alunos sobre a sua experiência de utilização, para melhorias futuras.

As sessões foram divididas da seguinte forma:

- apresentação do projeto pelos investigadores (5 minutos),
- utilização dos jogos pelos alunos (30 minutos),
- preenchimento de questionário sobre os jogos (5 minutos)
- discussão de grupo (15 minutos).

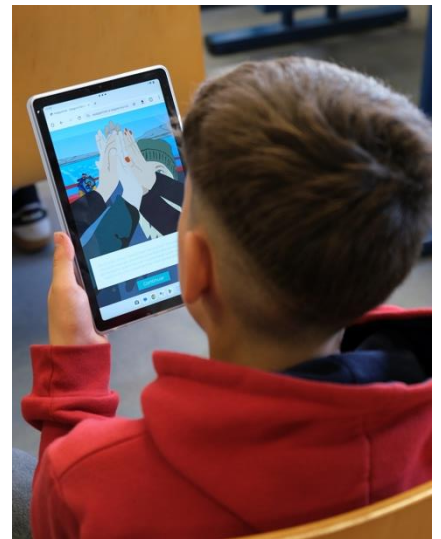
Durante todo o processo houve interação dos professores. Foi obtida autorização e consentimento informado dos encarregados de educação para a participação dos alunos na sessão.



Jogos da DEMO-PT

Os jogos digitais promovem a literacia do oceano através da resolução de mistérios diferentes que o jogador tem de resolver, enquanto recebe informação sobre temáticas como as alterações climáticas ou a Biodiversidade. Os jogos do DEMO-PT são os seguintes:

- O Cavalo-marinho desaparecido – como salvar os cavalos-marinhos na Região Centro de Portugal;
- O Farol apagado – fala do lixo marinho, descarbonização e alterações climáticas, introduzindo o Farol como símbolo da região;
- A semente robot de ervas marinhas – fala do restauro das pradarias marinhas, biodiversidade e tecnologia.



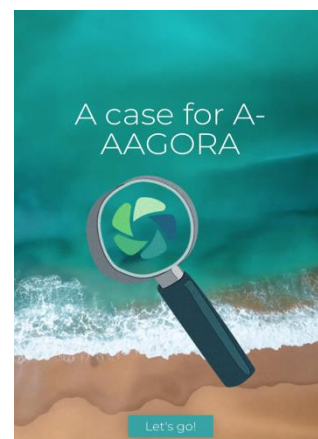
Quer conhecer o jogo?



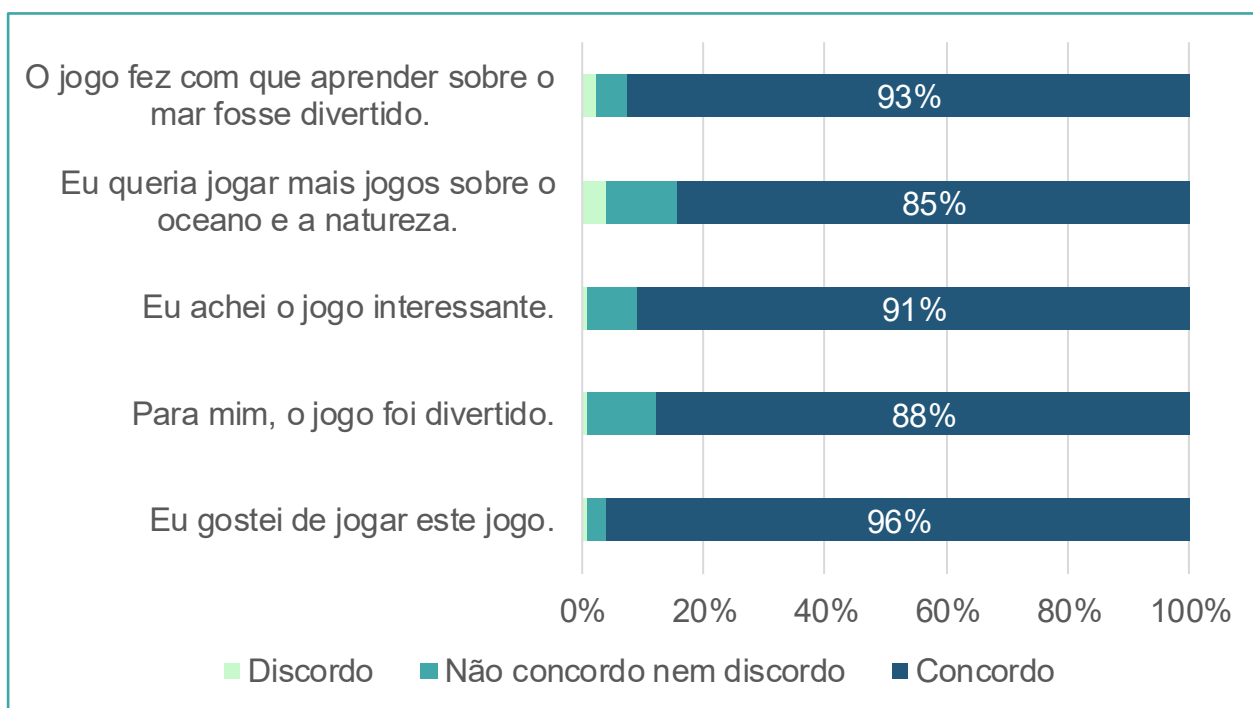
<https://aaappetizer.a-agora.eu>



<https://a-agora.eu>



No fim da atividade, foi pedido aos alunos que avaliassem a sessão. Os resultados estão indicados na figura seguinte.



A equipa responsável pelo Demonstrador Português agradece às escolas e aos alunos que participaram neste estudo.

Como citar:
A-AAGORA (2024) Destaque – ‘Sessão Mini-Games’, no âmbito do projeto A-AAGORA (programa Horizonte Europa) (versão PT) 4 pp.

Financiado por:

Este projeto recebeu financiamento da União Europeia, no âmbito do programa de investigação e inovação Horizonte Europa ao abrigo do acordo número 101093956



Co-funded by
the European Union

