

## Jogo educativo: Construir ambientes inclusivos para todas as gerações (BIG)

---

O projeto *BIG educational game* é um projeto Europeu Erasmus+ que se foca na inclusão social através de um jogo virtual. O jogador pode enfrentar e resolver desafios de personagens, como habitação inacessível para uma cadeira de rodas, carregar mercadorias num carro enquanto cuida de uma criança ou ir a um restaurante com problemas de visão. Também será desenvolvida uma metodologia de workshop para utilizar o jogo em configurações de treino conjunto. Em breve disponível em <https://www.big-game.eu/>

### O contexto

---

Os ambientes de difícil acesso, nomeadamente nos bairros, nos espaços públicos e nas infraestruturas sociais e comerciais, constituem um grande risco para a exclusão social. Especialmente as pessoas com restrições físicas, mentais ou sociais são muitas vezes negligenciadas por pessoas que desenham estes ambientes. Também as pessoas em particular circunstâncias temporárias, como gravidez ou filhos em um carrinho de bebé podem experimentar problemas. Ambientes construídos inteligentes, saudáveis e amigos de todas as idades aptos para estes grupos-alvo incluem espaços de vida seguros e confortáveis, a possibilidade de sair, mover-se e voltar ao edifício sem barreiras, para aceder a serviços de saúde e sociais e oportunidades para participar ativamente na vida comunitária. A ambição do jogo vai além do design acessível.

### Os nossos objetivos

---

O jogo BIG pretende sensibilizar e transferir conhecimento sobre medidas e ações adequadas para criar ambientes saudáveis e construídos de forma amigável a todas as idades, também através da utilização de soluções de TIC, como casas assistidas ou inteligentes. De acordo com as suas experiências profissionais, os *stakeholders* nesta área estão geralmente focados em tópicos e áreas específicas. Mas uma implementação eficaz de ambientes inteligentes e saudáveis para todos necessita de uma abordagem holística que inclua também medidas arquitetónicas e sociais. O jogo oferecerá, portanto, experiências de aprendizagem na aplicação desta abordagem. Como contributo para colmatar a lacuna entre os dispositivos existentes e a sua aplicação, o jogo BIG irá apoiar os utilizadores a conhecerem potenciais soluções e medidas a serem tomadas.

### A nossa abordagem

---

O jogo BIG será desenvolvido como uma experiência de aprendizagem lúdica para um público-alvo vasto, para espalhar conhecimento e know-how sobre a criação de ambientes saudáveis, inteligentes e amigáveis. Representantes de pessoas que vivem em ambientes não inclusivos, bem como potenciais utilizadores, serão envolvidos nas atividades do projeto: pessoas com experiências em primeira mão em ambientes de vida inadequados são convidadas a contribuir em workshops nacionais. Os seus contributos serão usados para desenvolver a estrutura principal do jogo. Depois recolhido feedback de decisores políticos, engenheiros, arquitetos, planeadores urbanos e voluntários numa segunda ronda de workshops. Durante o projeto, o jogo será testado com os participantes nos workshops.

## Os nossos grupos-alvo

---

O jogo aborda diversos grupos-alvo, entre outros:

1. Profissionais dos municípios e organizações sociais, de saúde e bem-estar empenhadas no desenvolvimento urbano e na inclusão social;
2. Voluntários em associações sociais, iniciativas e Conselhos de Idosos agindo pelos interesses das pessoas que necessitam de ambientes saudáveis, inteligentes e inclusivos;
3. Pessoas privadas, como estudantes, cuidadores informais e pessoas que precisam de ambientes adequados.

## Resultados esperados

---

1. **Jogo 2D online educativo para jogadores individuais.** O jogo BIG contém cinco personagens com diferentes tipos de circunstâncias: problemas de mobilidade, demência, gravidez, isolamento social e cuidador de crianças. As personagens podem ser encontradas em diferentes situações em cinco locais, tais como: apartamento, supermercado com um restaurante no mesmo espaço, paragem de autocarro, parque com parque infantil e centro de saúde e apoio social. Cada personagem enfrenta alguns desafios. Para ajudar o personagem na resolução dos desafios, o jogador tem de cumprir tarefas como responder a perguntas, jogar um quiz ou mover itens. A personagem fornece feedback ao jogador e atua em conformidade. A diversão a jogar e o desejo de resolver níveis para alcançar um certificado de perito global atrairão o jogador para continuar e finalizar o jogo.
2. **Metodologia de workshop e manual do formador.** Para aumentar o impacto da aprendizagem, o jogo pode ser jogado em workshops com orientação de formadores ou professores.

## Os parceiros do projeto

---

O projeto arrancou em novembro de 2020 e vai durar até ao final de dezembro de 2022. Os parceiros do projeto estão localizados em 4 países:

- AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Países Baixos)
- Foundation Mimo Wiekui (Polónia)
- ISIS Sozialforschung, Sozialplanung, Politikberatung (Alemanha)
- SHINE 2Europe (Portugal)
- The Hague University of Applied Sciences, Urban Ageing (Países Baixos)

### Coordenação Europeia:

AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV

Willeke van Staaldunen and Javier Ganzarain | [willeke@afedemy.eu](mailto:willeke@afedemy.eu); [javier@afedemy.eu](mailto:javier@afedemy.eu)

### Coordenação Portuguesa:

SHINE 2Europe | <https://shine2.eu/>

Carina Dantas e Luís Dias | [carinadantas@shine2.eu](mailto:carinadantas@shine2.eu); [luisdias@shine2.eu](mailto:luisdias@shine2.eu)

BIG is co-funded by the [Erasmus+ Programme](#) of the European Union, Key Action Cooperation for innovation and the exchange of good practices. The European Commission's support for this project and the production of this infosheet does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained.



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