



## EM DESTAQUE



A abordagem inclusiva foi um dos motivos para a Universidade de Ciências Aplicadas de Haia integrar o consórcio BIG. Agora que o projeto está em andamento, verifica-se que cada passo traz algo de valioso para a equipa. O que foi realmente fantástico foi ver a versão de teste do jogo pela primeira vez. Ver o resultado do trabalho que fizemos juntos como uma equipa internacional foi muito gratificante. [LER MAIS...](#)

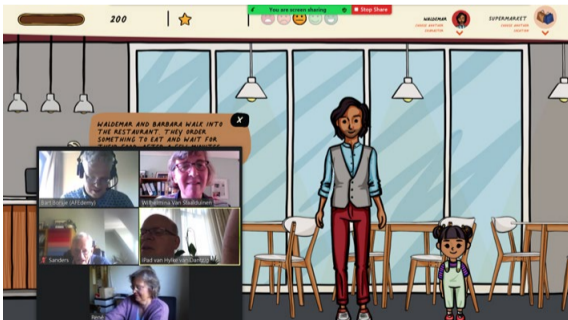
## O QUE FIZEMOS ATÉ AGORA



A SHINE levou a primeira versão completa do jogo BIG para o contexto real e testou-o em dois dias de workshop com 6 pessoas que representam dois grupos-alvo do projeto: grávidas e adolescentes. Os participantes gostaram de ver as personagens a ganhar vida e aprenderam mais sobre os problemas que podem enfrentar no dia-a-dia. [LER MAIS...](#)



O parceiro alemão do projeto, ISIS Institut für Soziale Infrastruktur, realizou um workshop em Frankfurt am Main no dia 27 de maio de 2022 para testar os métodos de formação desenvolvidos no projeto BIG, incluindo o jogo educativo online. Os participantes foram representantes do grupo de trabalho Mobility and Safety do Conselho de Idosos de Hanau, estudantes e outros adultos interessados. [LER MAIS...](#)



Para organizar os testes do jogo do BIG, a AFEdemy teve uma abordagem tripla: um workshop online com pessoas de diferentes origens, testes online feitos por estudantes da Universidade de Minot (Dakota do Norte, EUA) e por estudantes da Universidade de Goethe (Frankfurt, Alemanha). [LER MAIS...](#)

Créditos da imagem do jogo: Creative Human Beings



Na Universidade de Ciências Aplicadas de Haia as cenas de Anna (uma mulher grávida) e Pedro (uma adolescente) foram testadas em dois workshops. Uma assistente social, uma enfermeira, uma jovem mãe, um estudante e dois educadores adultos juntaram-se para experimentar o jogo pela primeira vez. Foi interessante jogar o jogo e discutir as cenas juntos. [LER MAIS...](#)

Créditos da imagem do jogo: Creative Human Beings



No Centro de Atividades Intergeracionais de Varsóvia, adolescentes, educadores adultos e idosos testaram as cenas de Ewa (mulher que sofre de demência) e Waldemar (pai solteiro com criança pequena), ambos personagens do jogo BIG. Os participantes elogiaram o jogo e compartilharam as suas experiências pessoais sobre demência. Os resultados e o feedback alimentam o trabalho futuro! [LER MAIS...](#)

## MAIS NOTÍCIAS



No dia 13 de setembro, a AFEdemy organiza uma reunião informal na biblioteca em Gouda (Klein Amerika 20, Fábrica de Chocolate). Durante o encontro, os visitantes podem fazer perguntas sobre os seus telemóveis, praticar exercícios digitais e jogar o jogo BIG em pequenos grupos.

13 de setembro, 13.30-16.30 horas.

rijksuniversiteit groningen Hanze Hogeschool Groningen  
Kennisnetwerk Krimp Noord-Nederland  
Ouder worden in je dorp  
Kenniscafé over ouderen en leefomgeving  
BIG Building Inclusive environments for all Generations  
Donderdag 22 september 2022 van 14.00 tot 16.30 uur, De Tippe Vledder  
Aanmelden via [www.kennisnetwerkkrimp.nl](http://www.kennisnetwerkkrimp.nl)  
provincie fryslân provincie groningen provincie Drenthe

O jogo BIG vai estar presente numa tertúlia informal com o tema "Envelhecimento na sua aldeia" no dia 22 de setembro de 2022 em Vledder. Vledder (Drenthe – Países Baixos) construiu o seu próprio centro de acolhimento residencial. Durante este *Knowledge Café* pode saber tudo sobre esta experiência.

Não só a habitação e os cuidados são importantes para o grupo crescente de idosos, mas também a forma como o ambiente é organizado. O ambiente em redor convida a conhecer e a fazer exercício? A Prof. Dr. Louise Meijering (RUG) é geógrafa de saúde e pesquisa a organização física e social do ambiente em cidades e aldeias. [LER MAIS...](#)

## SOBRE O PROJETO

O projeto BIG é um projeto Europeu Erasmus+ que se foca na inclusão social das pessoas. No projeto desenvolvemos uma metodologia de jogo virtual e workshop.

O jogador pode enfrentar e resolver desafios de personagens do jogo, como habitação inacessível para uma cadeira de rodas, carregar mercadorias num carro enquanto cuida de uma criança ou visitar um restaurante quando se tem dificuldades visuais. Também desenvolveremos uma metodologia de workshop para usar o jogo em contextos educacionais.

LEIA A INFORMAÇÃO SOBRE O PROJETO

## QUEM SOMOS



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

O apoio da Comissão Europeia à produção desta publicação não constitui um aval do seu conteúdo, que reflete unicamente o ponto de vista dos autores, e a Comissão não pode ser considerada responsável por eventuais utilizações que possam ser feitas com as informações nela contidas.