

NOVEMBER 2020

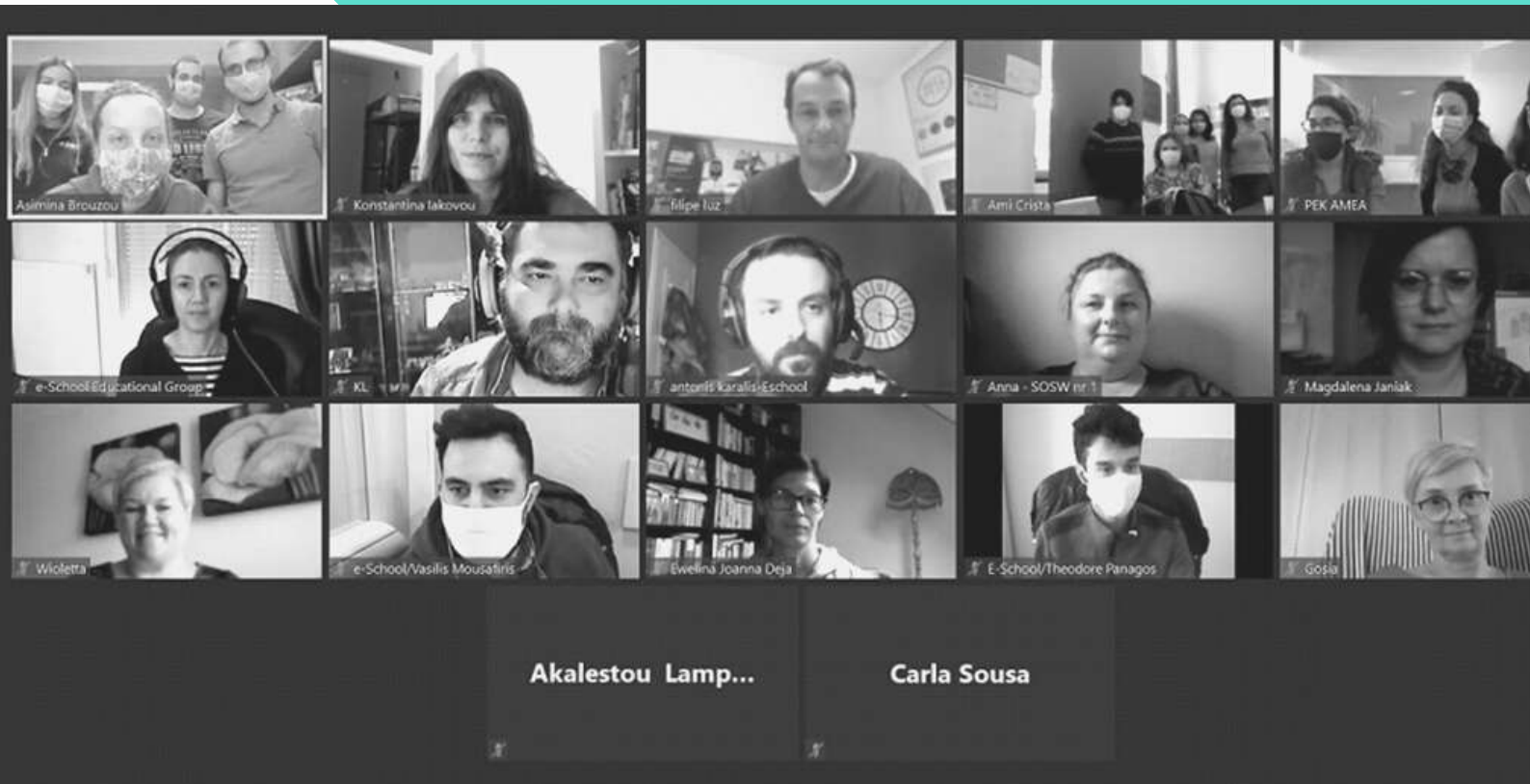


# GAMES

Co-criação de jogos participativos para pessoas com Deficiência Intelectual (DI) de modo a melhorar a sua inclusão

---

3<sup>a</sup> newsletter



## PRIMEIRA ACTIVIDADE DE FORMAÇÃO DE APRENDIZAGEM DO PROJECTO ID GAMES

A 26 de Outubro, teve lugar virtualmente a primeira acção de Formação de Aprendizagem do projecto ID GAMES. Durante cinco dias, 32 participantes da Roménia, Polónia, Grécia e Portugal receberam formação sobre a metodologia inovadora de workshops de jogos de co-criação para pessoas com Deficiência Intelectual.

Profissionais de diferentes campos, nomeadamente, criadores de jogos e investigadores melhoraram os seus conhecimentos sobre o contexto de deficiência intelectual (DI), características e necessidades de pessoas com DI, a sobrecarga emocional do cuidador e carga prática, formas de apoio e inclusão social.

Ideias de jogo levantadas e discutido e interactivas tarefas deu a oportunidade de todos os participantes a experimentar em primeira mão como os jogos poderiam ser especificado e implementado como um instrumento de inclusão social.

---

*Todos os parceiros juntaram-se à actividade de formação com entusiasmo, expressando reflexões positivas e alientando a importância e a necessidade de workshops de co-criação. Todos nos sentimos orgulhosos de fazer parte do projecto ID GAMES.*

# Impressões e avaliação da actividade de formação e aprendizagem

"Este é um projecto divertido que pode fazer algo de agradável aos outros e é ótimo que tantas pessoas de diferentes países se tenham envolvido intensivamente nesta actividade. A formação mostrou como é difícil criar algo que possa ser utilizado por pessoas com várias deficiências, contudo, estes encontros com pessoas de outras países dão-me muita satisfação, potenciando a sensação de que podemos fazer o impossível juntos".

**Wioletta**

"Antes desta actividade, devido às circunstâncias em que vivemos agora, senti-me mais distante do resto do equipa. Esta actividade foi muito importante, pois fez-me sentir em equipa, mais envolvida, o que penso que será crucial para a qualidade do trabalho que estamos a fazer".

**Carla**

"Estou contente por fazer parte deste projecto. Tornou-se mais claro agora como organizar uma oficina ou como criar um jogo aplicado a Deficiência Intelectual. Iremos ver inspiração, conhecimento e amor nestes jogos!"

**Teodora**

"Foi uma experiência muito interessante e estou ansioso por me aplicar os meus conhecimentos recém-adquiridos para a criação de jogos futuros que têm como objectivo pessoas com deficiência intelectual"

**Alexander**

"Apreciei o facto de todos os parceiros neste projecto valorizarem cada pessoa, independentemente de terem ou não deficiência, algo em comum muito importante que ajuda a comunicação entre nós".

**Amalia**

"A formação ofereceu-me uma importante visão geral das necessidades das pessoas com deficiência intelectual em todos os países parceiros. De igual modo, a actividade do grupo para tornar os jogos existentes acessíveis ajudou-me, como designer de jogos, a compreender melhor as questões que suscitam ao lidar com estes desafios.

A realização de brainstorming para a criação de jogos com profissionais que trabalham com pessoas com Deficiência Intelectual foi único e uma extraordinária experiência!"

**Asimina**

"Assisti à revisão de todo o projecto, ao planeamento para as próximas fases de desenvolvimento, aprendi importantes tópicos sobre o modo como criar um evento para pessoas com necessidades especiais. Em suma, foi uma semana maravilhosa com muito conhecimento e diversão!"

**Christopher**

## Actividades ID GAMES

PEK AMEA traduziu para grego e apresentou o Guia Metodológico de Co-criação oficinas de jogos. A equipa de Atenas do ID GAMES trabalharam juntos com o objectivo de divulgar as metodologias inovadoras para os cuidadores, criadores de jogos, voluntários e pessoas da comunidade local.



[SELECCIONE A FOTO PARA DESCARREGAR O GUIA \(PDF\).](#)

## Workshop Piloto PEKMEA

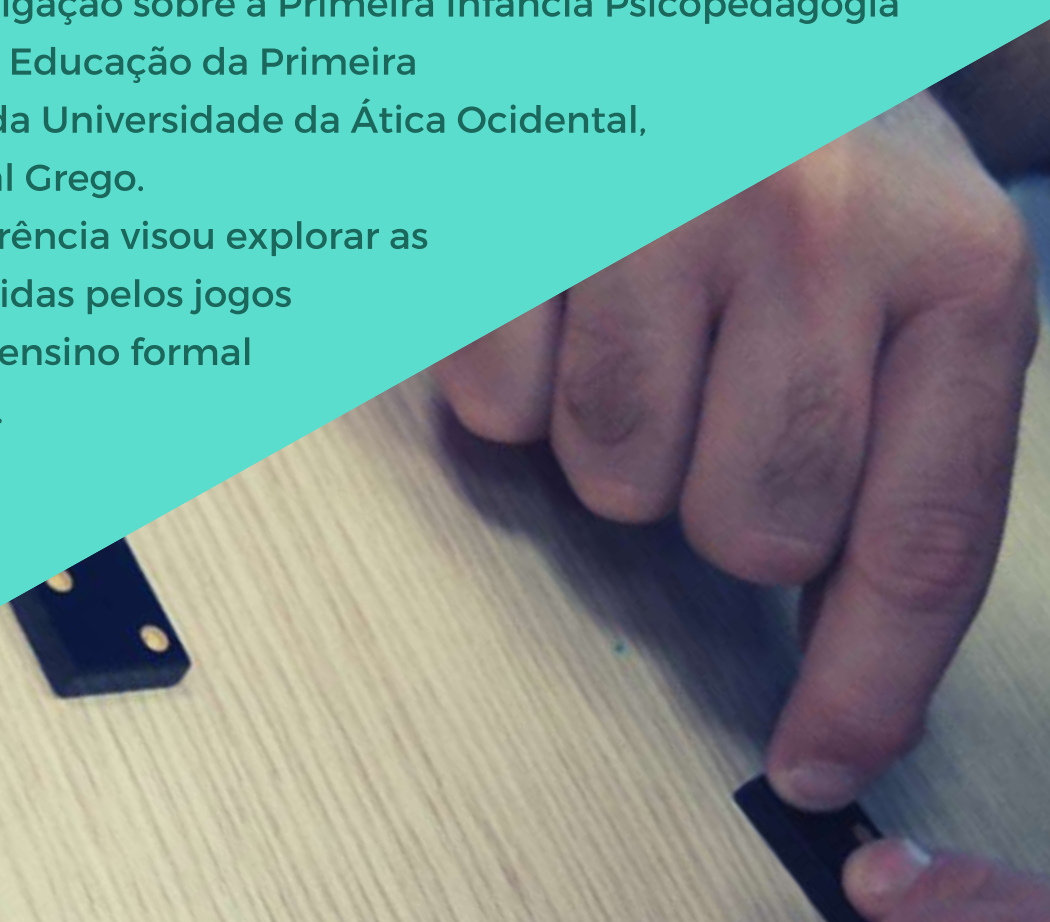
Em Julho de 2020, PEK/AMEA acolheu e organizou um workshop do projecto ID GAMES. Neste evento, profissionais e voluntários de PEK/AMEA e de Challedu melhoraram os seus conhecimento sobre deficiência intelectual, discutido sobre o procedimento de workshops de co-criação de jogos. No final, surgiram ideias imaginativas para jogos, para serem discutidas e implementadas nas actividades de formação.



# Apresentação de ID Games

A 15 de Novembro de 2020, o Dr. Ioannis Brouzos, fundador e gestor de projecto da Challedu, participou na conferência PanHellenic o projecto ID GAMES, apresentando "O jogo educativo na educação formal e não formal". A conferência foi organizada pelo Museu da Vida Escolar e Educação do EKEDISY, o Laboratório de Investigação Psicopedagógica em Educação Pré-Escolar, o Laboratório de Investigação sobre a Primeira Infância Psicopedagogia do Departamento de Educação da Primeira Infância e Cuidados da Universidade da Ática Ocidental, e do Instituto Cultural Grego.

O objectivo da Conferência visou explorar as possibilidades oferecidas pelos jogos educativos tanto no ensino formal como no não formal.



ID Games esteve representado na IEEE Conference on Games que decorreu online, organizada pela universidade Kindai (Osaka, Japão) através da apresentação do artigo "Developing a participatory game creation e-course in the field of Intellectual Disability", levada a cabo pelos investigadores da Universidade Lusófona.



Programa da Conferência: <https://ieee-cog.org/2020/>  
Link para o artigo ID Games: [https://ieee-cog.org/2020/papers/paper\\_278.pdf](https://ieee-cog.org/2020/papers/paper_278.pdf)

## **E-COURSE "UMA VISÃO GERAL DA DEFICIÊNCIA INTELECTUAL: PERSPECTIVAS TRANS-NACIONAIS"**

Em resposta à situação pandémica e de acordo com a necessidade de reforçar a respostas de formação, a equipa ID Games começou a desenvolver um e-Course com o título "Uma visão geral de Deficiência intelectual: Perspectivas Transnacionais".

Desde o início de Outubro, toda a equipa tem trabalhado no conteúdo que pretende sensibilizar sobre a inclusão de pessoas com Deficiência Intelectual, através da clarificação de conceitos básicos, e da adopção de uma perspectiva transnacional sistemática que inclui opiniões sobre a inclusão de Grécia, Polónia, Portugal e Roménia. Um dos principais objectivos visa assegurar que os trainees sem experiência na área de Deficiência Intelectual, possam adquirir os conhecimentos necessários para aceder ao segundo e-Course que terá, especificamente o objectivo para a co-criação e aplicação de jogos sérios.



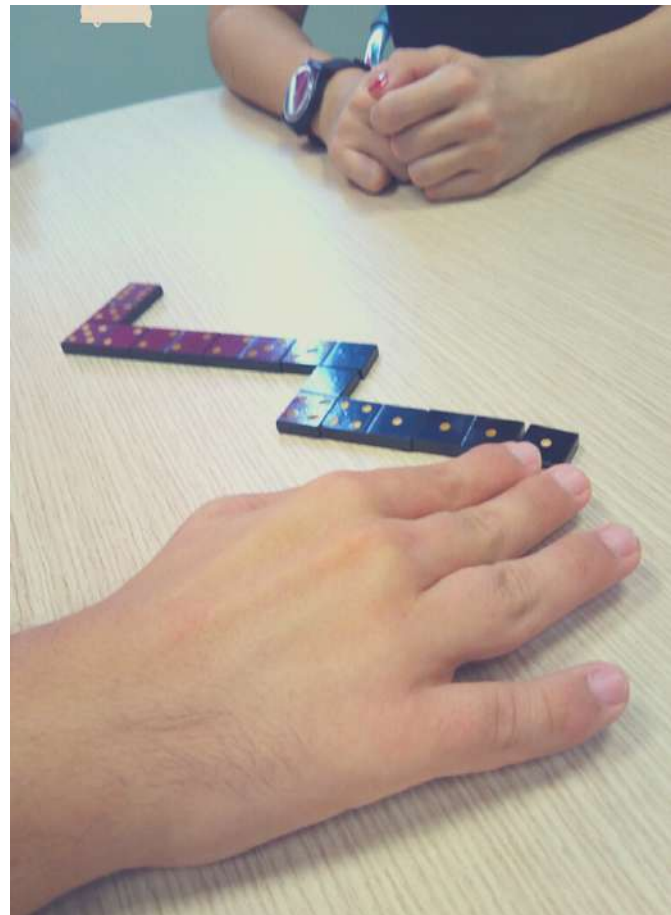
**O processo de desenvolvimento do e-Course é coordenado pela Universidade Lusófona, com o apoio técnico da E-School e com as contribuições de todos os parceiros.**

# Colaborações

- ✓ ID Games estabeleceu parcerias com ONG portuguesas: APADP, CERCI e Centro Luís da Silva. Três organizações portuguesas que são agora parceiros do ID-Games com o objectivo de poderem tirar partido dos resultados da investigação deste projecto.  
CERCI Lisboa é uma instituição fundada nos anos 70 e tem como objectivo responder a pessoas com deficiência intelectual, bem como apoiar e promover a sua inclusão na sociedade. Também em Lisboa, a Associação de Pais e Amigos dos Deficientes Profundos (APADP), é uma instituição privada de solidariedade social, fundada em 7 de Maio de 1984, que irá colaborar neste projecto.  
Em Vila Viçosa, o Centro de Apoio a Deficientes Luís da Silva com capacidade para abrigar cerca de 122 pessoas, apresenta como missão cuidar de crianças, jovens e adultos com multi-deficiência, proporcionar qualidade de vida, bem-estar e integração na comunidade. Este Centro colaborará também nas actividades de disseminação do ID-Games.

- ✓ O Centro Educativo Especial nº 1 em Elbląg conseguiu estabelecer uma cooperação com um muito talentoso e experiente designer de jogos, Paweł Janiak!

- ✓ Challedu já estabeleceu cooperação com a organização Best Buddies, que lida com pessoas com deficiências intelectuais. Best Buddies é organização internacional que visa criar um movimento de voluntários para contribuir na promoção de amizades “face-a-face”, o profissional apoiado inclusão e para o desenvolvimento de padrões de liderança entre pessoas com deficiências intelectuais.



"A equipa ID-Games está muito empenhada na realização dos objectivos deste projecto. Fiquei entusiasmado por ver o projecto do desenvolvimento de uma forma holística e mal posso esperar para que os jogos... comecem!".



Descubra mais sobre o projecto ID-Games, no nosso website e página de Facebook.



[WWW.IDGAMES.EU](http://WWW.IDGAMES.EU)



[WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES](http://WWW.FACEBOOK.COM/ID-GAMES)

