



QooL CITY

Jogo de Qualidade de Vida ID GAMING ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Versão 1.0

março de 2022



INTRODUÇÃO

Este documento apresenta orientações metodológicas para jogar Qool CITY, o jogo de Qualidade de Vida ID GAMING, quer seja o jogo de tabuleiro ou as versões de jogo digital, com finalidades de treino.

São apresentadas informações sobre o perfil dos jogadores, objetivos de jogo, material disponível e metodologia para apoiar a utilização deste jogo com finalidades de treino e para alcançar os resultados propostos no projeto ID GAMING.

O **Qool CITY** foi desenvolvido para aumentar as competências (atitudes, conhecimentos, capacidades) de pessoas com deficiência intelectual, profissionais e familiares na implementação de jogos sérios.

O principal objetivo deste jogo sério é facilitar a melhoria da qualidade de vida das pessoas com deficiência intelectual através do treino das funções cognitivas (CF) e de domínios de qualidade de vida (QoL) feito em desafios durante o jogo.

Para garantir que este projeto resulta numa *vontade de utilizar* o produto desenvolvido, os parceiros progrediram através de um processo de cocriação, garantiram a acessibilidade, garantiram a existência de competências para poderem usá-lo, e analisaram eventuais questões de motivação.

Ter um método de procedimento de cocriação para desenhar a estrutura do jogo, definir a história e elementos e identificar quais as funções cognitivas mais adequadas e úteis que o grupo alvo deseja treinar para melhorar a sua qualidade de vida, levou a melhorar a percepção dos jogadores sobre o jogo.

O processo de cocriação foi acompanhado por esforços claros para garantir a acessibilidade aos conteúdos escritos do jogo, implementando textos de leitura fácil para todos os materiais de suporte. O jogo de tabuleiro é bastante acessível aos utilizadores porque todos os elementos estão prontos a ser descarregados online, e com instruções para impressão. Em caso de necessidade, a versão física do jogo pode ser disponibilizada, a pedido, junto de qualquer parceiro nos seus países.

O apoio adequado, de acordo com as necessidades de cada jogador específico, é garantido, uma vez que é aconselhado garantir que este está disponível sempre que necessário durante a implementação do jogo. Desta forma, as competências para utilizar o produto também são seguradas, conduzindo a um maior nível de motivação para jogá-lo.

Assim, o **Qool CITY** como um dos produtos do projeto ID GAMING, reforçou claramente as suas hipóteses de obter o resultado desejado e os benefícios esperados.



Foram desenvolvidos procedimentos de cocriação e acessibilidade para proporcionar sustentabilidade ao jogo. O que também multiplicou o impacto do projeto em vários aspetos:

- O impacto a curto prazo nos beneficiários do programa que participaram nas atividades de design de jogos;
- O impacto a longo prazo que o jogo de qualidade de vida do IDGAMING terá como um produto tecnológico inovador para as pessoas com deficiência intelectual;
- O impacto geral do uso e disponibilidade de jogos sérios tem na comunidade.

DESIGNAÇÃO

Qool CITY - Jogo de Qualidade de Vida ID GAMING

JOGADORES

Os jogadores terão os próximos perfis:

- Jovens adultos e adultos com dificuldades intelectuais e de desenvolvimento;
- Familiares de pessoas com dificuldades intelectuais e de desenvolvimento;
- Profissionais

Os jogadores jogam Qool CITY devido ao seu interesse na implementação de jogos sérios para melhorar funções cognitivas e, portanto, a qualidade de vida de jovens adultos e adultos com dificuldades intelectuais e de desenvolvimento.

Qool CITY pode ser jogado tendo 2 a 6 jogadores individuais ou equipas de jogadores por jogo para que elementos/recursos possam ser atribuídos e organizados de forma eficiente e, portanto, o jogo poder alcançar os objetivos.

OBJETIVOS E IMPACTO

Os objetivos do Qool CITY são:

- Aumentar e apoiar competências (atitudes, conhecimentos, competências) de pessoas com deficiência intelectual na implementação de jogos sérios;
- Melhorar as funções cognitivas de pessoas com deficiência intelectual e, portanto, a qualidade de vida.

Os objetivos específicos são:



ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE: Este projecto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas os pontos de vista do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações contidas lá em.

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



- Aumentar a sensibilização deste grupo-alvo para a pertinência dos jogos sérios das TIC;
- Desenvolver e melhorar competências digitais de pessoas com deficiência intelectual;
- Aumentar a socialização de pessoas com deficiência intelectual através do jogo colaborativo e do envolvimento dos familiares na utilização de Jogos Sérios fora dos Serviços.

O impacto esperado nos jogadores de **Qool CITY** é:

- Para jovens adultos e adultos com Deficiência Intelectual: melhorará a sua função cognitiva, aumentará a sua qualidade de vida, incluindo a socialização e também adquirirá competências digitais.
- Para familiares e profissionais: será dada uma melhor compreensão das questões relacionadas com a aplicação de jogos sérios para pessoas com deficiência intelectual e orientações para o seu apoio adequado.

QOOL CITY- ID GAMING QUALITY OF LIFE TRAINING GAME

APRESENTAÇÃO

Qool CITY é um jogo sério colaborativo, onde os jogadores estão envolvidos numa atividade de jogo conjunto para se divertirem e alcançarem os objetivos de treino em conjunto.

Qool CITY tem uma narrativa ou história que se adapta ao setor da deficiência intelectual e a jovens adultos e aos cenários de vida e expectativas de adultos com deficiência intelectual.

O seu design inclui diferentes tipos de atividades que os jogadores são desafiados a jogar em modo offline e digital:

- Atividades de formação de dimensões de qualidade de vida, através do aumento das oportunidades de referência, utilização, transmissão e aplicação dos seus próprios conhecimentos, competências e atitudes, ao mesmo tempo que resolvem desafios face a face nas 8 dimensões da qualidade de vida de acordo com o modelo de qualidade de vida da Schalock (1996);¹
- Atividades de formação de funções cognitivas, aumentando as oportunidades de se referir, utilizar, transmitir e aplicar a sua própria linguagem, memória, resolver problemas, atenção ao detalhe,

¹ Referência

conhecimentos emocionais sociais, competências e atitudes ao mesmo tempo que resolvem desafios face a face que implicam o uso dessas funções cognitivas;

- Atividades de formação de funções cognitivas, aumentando as oportunidades de referência, uso, transmissão e aplicação da sua própria linguagem, memória, resolver problemas, atenção ao detalhe, conhecimentos emocionais sociais, habilidades e atitudes enquanto jogam jogos sérios que treinam o uso dessas funções cognitivas.

QooL CITY inclui um tabuleiro projetado como um caminho da cidade com diferentes quadrados e cartões explicando o significado e o que fazer em algum quadrado específico. Ao cair num quadrado, os jogadores realizarão uma atividade chamada no jogo de "*desafio*", dependendo da informação e instruções dadas no cartão que também está relacionado com a área da cidade.

Foram desenvolvidos três tipos de casas e cartas:

1. Casas e Cartas de desafios da Qualidade de Vida (QoL);
2. Casas e Cartas de desafios das Funções Cognitivas (CF);
3. Cartas Especiais.

QooL CITY combina intenções lúdicas e pedagógicas, como ensinar a resolução de problemas, pensamento crítico, trabalho em equipa e outras competências sociais, proporcionando sentido de propósito, motivação para ter sucesso e preparação para o trabalho colaborativo da vida real. Além disso, foram concebidos diferentes desafios em torno da tomada de decisões coletivas, permitindo aos jogadores potenciar o desenvolvimento de competências interpessoais, tais como negociação, tomada de decisão colaborativa e resolução criativa de problemas.

Diferentes desafios foram concebidos em torno da tomada de decisões coletivas, permitindo aos jogadores potenciar o desenvolvimento de competências interpessoais, tais como negociação, tomada de decisão colaborativa e resolução criativa de problemas.

METODOLOGIA PARA O DESIGN DE JOGO

Processo de Cocriação

O design do **QooL CITY** foi cocriado com pessoas com deficiência intelectual e profissionais.

Foram organizadas várias sessões de cocriação de trabalho onde, através da aplicação de metodologias de design participativo, foram recolhidas contribuições para a especificação e desenvolvimento do design de jogo de qualidade de vida. Os resultados dos dados abrangeram principalmente estas áreas:

- Identificação de desafios relacionados com as dimensões da qualidade de vida a enfrentar nos cartões de desafios de qualidade de vida, refletindo melhor as rotinas e/ou interesses do dia-a-dia de jovens adultos e adultos com deficiência intelectual;
- Seleção de jogos sérios digitais a serem referenciados nas cartas de desafio das cartas de funções cognitivas de entre uma série de jogos sérios digitais existentes, de acordo com a sua acessibilidade, motivação a ser jogada, entre outros;
- Desenvolvimento da narrativa do jogo ou narrativa do QooL CITY;
- Determinação das regras do QooL CITY;
- Definição dos elementos físicos como o tabuleiro, peões, dados, cartas como a carta casa; cartas de desafio; cartas de recompensa e cartas especiais.

Relatório de pontos chave de design de jogo

Foi elaborado um relatório-chave a partir de dados recolhidos em sessões de cocriação. Este relatório apresentou as opções mais referidas do grupo alvo sugeridas sobre os seguintes tópicos de design de jogo:

1. Quem são os jogadores, onde estão os jogadores (ficção)
2. O que podem fazer (ações/verbos)
3. O seu principal objetivo (a sua jornada)
4. O que os jogadores enfrentam
5. Regras e mecânicas
 - a. Início e fim do jogo
 - b. Interação do jogador
 - c. Recompensas e penalidades
 - d. Modos de interação para desafios QoL (conjunto de ideias para desafios QoL)
6. Progressão (o que muda ao longo do tempo)
7. Porque é que os jogadores continuam a jogar
8. Estrutura do tempo da sessão

O relatório de dados dos pontos-chave informou a parceria do ID GAMING sobre como implementar soluções de design de jogos enquanto conduz/monta a narrativa do jogo e o design de elementos.

Globalmente, as descobertas informaram-nos sobre o que procurar e o que evitar para o QooL CITY. Sendo as seguintes:

No que diz respeito à estrutura do jogo

Procurar a simplicidade, evitar a complexidade nas regras e na estrutura do jogo; deve ter desafios fáceis; estratégia fácil são apreciadas; jogo com baixa/nenhuma necessidade de habilidades literárias a serem jogados; jogos de tabuleiro e jogos de cartas são apreciados, com possibilidade de algum movimento e expressão corporal durante o jogo; têm características engraçadas e dinâmicas; proporcionar possibilidades para combater o progresso e recompensar diferentes tipos de inteligência num grupo; jogar em equipas com objetivos colaborativos; a interação entre os jogadores é importante, e os jogadores não devem ser eliminados e jogar tudo até ao final.

Evitar regras complexas difíceis de entender, evitar jogos que demoram demasiado tempo (por exemplo, jogos que demoram pelo menos 2 horas a ser concluídos); evitar tabuleiros, dados e pedaços pequenos ou instáveis; evitar mudar de direções num jogo (como acontece na UNO); evitar perguntas difíceis em quizzes (como Trivial Pursuit); evitar ter de associar imagens ao conceito; evitar estratégias complexas, demasiada informação a ter em conta (jogos de cartas); evitar jogos que criam demasiada tensão; evitar que sejam necessárias habilidades complexas.

No que diz respeito às características das regras

Procurar regras simples, interação com os outros, os jogadores não devem ser eliminados durante o jogo e devem jogar até ao fim, ter objetivos colaborativos, jogar em equipas e não eliminar outros; um jogo que envolve estratégia, mas também sorte em algumas partes.

No que diz respeito aos Elementos do Jogo

Incluir no jogo um tabuleiro que tenha uma estrutura básica fixa. O jogo também pode incluir, a possibilidade de ter algumas peças do tabuleiro para montar. Use um cartão de casa por jogador/equipa. Ter cartas de desafios de qualidade de vida e funções cognitivas e cartas especiais destinadas a tornar o jogo mais dinâmico. Além do desafio, as cartas devem incluir recompensas. Ter também informações sobre as dimensões de qualidade de vida e funções cognitivas que estão a ser treinadas. Os desafios devem ser alcançáveis. Não devem exigir muito tempo para serem feitos, para não abrandarem o jogo. Devem incluir a recompensa para oferecer mais motivação. Devemos propor o maior número possível de desafios diferentes para que o jogo seja variado e com novas ações. Não podemos esquecer que devem ser desafios engraçados, já que o objetivo final do jogo também é divertirmo-nos. A estrutura da carta deve considerar a informação frontal e traseira. Ter um dado clássico e peões de base coloridos, com design simples para ser facilmente reconhecido.

Workshop de jogos de ID de Cocriação

Depois de terem analisado os pontos-chave do design de jogos cocriado, os parceiros realizaram um workshop de co-design online para produzir (1) Decisão sobre o design de jogo (quem são os jogadores; o que podem fazer; o principal objetivo e o que os jogadores enfrentam); (2) Decisão relativa ao princípio das regras; (3)

Discutir outros aspetos: interação com o jogo, quais os desafios que o jogo irá apresentar e como se relacionam com a qualidade de vida e (4) obter um primeiro conjunto de ideias para desafios de qualidade de vida.

Foram utilizadas ferramentas de trabalho colaborativas online, tais como <http://miro.com/> ou <https://jamboard.google.com/>; Salas Zoom + Breakout; <https://ideaboardz.com/> e Mentimeter.

Neste ponto, as ideias do workshop de jogos foram reunidas para criar um projeto de design de jogos QooL CITY contendo versão baseline e versões de jogo avançado. Foram criadas propostas estruturais de tabuleiros, peças e cartas (casa, desafios, cartas especiais) e foram recolhidas diferentes desafios de dimensões de qualidade de vida e de funções cognitivas e conteúdos para cartões de desafios entre todos os parceiros.

A experiência do jogo presencial entre os parceiros foi feita e depois de ter experimentado o design do jogo foram recolhidas e incorporadas algumas propostas de melhoria para produzir um jogo de qualidade de vida de ID GAMING v.3.0. Esta versão foi revista por 47 pessoas com deficiência intelectual, 16 profissionais e 6 outras partes interessadas de todos os países parceiros.

Ações piloto de validação

QooL CITY - ID GAMING qualidade de jogo v 4.0 qualidade e resultados foram avaliados por 100 utilizadores em todos os países parceiros de acordo com a metodologia de validação, forneceu feedback que foi avaliado e melhorias posteriores feitas. Durante o tempo de projeto ID GAMING a versão 5.0 é a versão final do jogo de qualidade de vida ID GAMING QooL CITY.

ELEMENTOS

QooL CITY - Jogo de Qualidade de Vida ID GAMING tem os seguintes elementos:

LIVRO DE REGRAS

O livro de regras está disponível para fornecer todas as instruções para a configuração do jogo, objeto do jogo, como recolher ponto de QdV e FC e objetivo final do jogo.

TABULEIRO

O tabuleiro do **QooL CITY** board é um quadrado modular com fundo branco, grande o suficiente - tamanho A2 - visualmente atraente, colorido e acessível. Inclui símbolos adequados para jovens adultos e adultos, com um design claro. Tem uma estrutura fixa com a possibilidade de ter acrescentos para versão avançada do jogo.

No meio, no espaço branco estão impressas as áreas para as cartas especiais e cartas de recompensa. Os pictogramas são orientados para o interior do tabuleiro ou todos para o exterior do tabuleiro para facilitar a orientação espacial dos jogadores.

É aconselhável ter fotos de boa qualidade dos edifícios locais existentes nas diferentes áreas de uma cidade apresentada no **Qool CITY** – educação, serviços públicos, lazer e áreas comerciais – e usá-las como na imagem seguinte. Isto contribuirá para melhorar a contextualização e significado do jogo.

O caminho é projetado como uma rua com várias casas e nele pode ser encontrado:

Casas coloridos ligados a uma área específica da cidade

Com o mesmo número de quadrados de cada cor, as áreas serão:

- **Serviços Públicos – Azul**
- **Educação ao longo da vida – Verde**
- **Tempo de Lazer – Roxo**
- **Área Comercial – Laranja**

Cartas de desafio ligadas a uma área específica da cidade

Sendo os lugares da cidade, como: lojas; farmácia; supermercado (área comercial); Ginásio; cinema; piscina (tempo de lazer); biblioteca, escritório, escola (educação ao longo da vida) e esquadra de polícia, banco e estação de comboios (serviços públicos), onde os desafios são propostos após ser retirada uma carta de desafio. Há que ter êxito em dois desafios de cada área.

Cartas especiais impressos no quadro

Quando um jogador chega a uma destas cartas (cartas especiais), retira uma carta que tenha dois lados. Na parte de trás têm uma estrela e na parte da frente as instruções escritas e o jogador deve seguir essas instruções.

Casa de partida

Carta de início com uma cor diferente e com uma seta para indicar a direção a seguir.

Qool CITY fornece também 4 placas adicionais para serem colocadas no tabuleiro de configuração de base e formar a variante avançada. Isto irá fornecer algumas funcionalidades adicionais ao jogo e criar um caminho mais complexo e possíveis interações de jogos, conforme explicado no Livro de Regras.

PEÕES

Os peões Qool CITY são grandes o suficiente, 3D e coloridos, para serem claramente vistos no tabuleiro e facilmente manuseados. São montados com um clipe de de papel e devem ser impressos em ambos os lados num papel espesso.



Os jogadores escolhem entre as 18 fotos de alta qualidade (tamanho:3,5*5cm) exemplos de pessoas com características diferentes (sexo, idade, deficiência, cultura, formas de corpo) e constroem os 6 peões preferidos para o jogo a ser jogado.

Outras fotos de alta qualidade podem ser adicionadas pelos jogadores e as suas também podem ser usadas.

Antes de iniciar o jogo, cada jogador/equipa escolhe o personagem escolhido e encaixa no suporte do clip para ter cada peão de jogador/equipa concluído e pronto para jogar o jogo.

DADO

Um dado precisa ser fornecido. Os jogadores rola-lo e avançar tantos quadrados como pontos.

CARTA DA CASA

As cartas da casa são grandes o suficiente, coloridas e visíveis. Cada uma tem 8 quadrados onde devem colocar os objetos recolhidos (conceito de Bingo: há que encher todas estes quadrados na casa).

As caixas estão vazias e têm contornos coloridos, 2 são azuis, 2 são verdes, 2 são violetas e 2 são laranja. Estas cores correspondem às 4 áreas de placa coloridas [Serviços Públicos; Educação ao longo da vida; Tempo de Lazer; Área Comercial].

Para reunir estes objetos, precisam de visitar 4 áreas diferentes da cidade e no seu interior realizar dois desafios. Se o desafio for concluído com sucesso, os jogadores podem receber um objeto a adicionar à sua casa. Para isso, o jogador mantém a carta e vira-a mantendo a parte de trás para baixo no quadrado de cor correspondente na carta da casa para poder mostrar a recompensa.

CARTAS DESAFIOS

As 48 cartas de desafio QoL CITY 48 estão divididas pelas quatro áreas diferentes, pelo que são 12 em cada área. São grandes o suficiente, coloridas, e contêm informações adequadas sobre áreas QdV e FC treinadas. A imagem da recompensa é apropriada.

Cada carta tem dois lados:

- Na parte da frente, encontrará a descrição do desafio que tem de alcançar.
- No lado de trás encontrará informações sobre as dimensões de qualidade de vida e funções cognitivas treinadas nesse desafio específico. Deste lado também pode encontrar pontos QdV e FC adquiridos, que podem ir de 1 a 3.



Os pontos de qualidade de vida e funções cognitivas correspondem a duas formas diferentes:



ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE: Este projecto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas os pontos de vista do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações contidas lá em.

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



	
1 ponto de QdV	1 ponto de FC

De acordo com as áreas de desafios e cada categoria, as cartas têm cada uma delas um código escrito no lado de trás esquerdo no canto esquerdo no tamanho 8 da fonte Arial.

O código completo será como os seguintes exemplos:

QoLnumber (uma das categorias QoL – ver tabela abaixo). Exemplo: *QoL1*

1	Relação interpessoal
2	Inclusão social
3	Direitos
4	Desenvolvimento pessoal
5	Autodeterminação
6	Bem-estar físico
7	Bem-estar material
8	Bem-estar emocional

ou

CFletter (uma das categorias de CF – ver tabela abaixo). Exemplo: *CFa*

A	Cálculo e resolução de problemas
B	Idioma
C	Memória e atenção aos detalhes
D	Orientação espacial
E	Bem-estar Social & Emocional

A versão do jogo baseline tem um baralho de cartas de 48 desafios. Doze cartões para cada área de tabuleiro. Os profissionais e familiares podem produzir cartões de desafio adaptados às necessidades de formação dos jogadores nas várias dimensões de qualidade de vida e funções cognitivas. Estes cartões de desafio QdV e FC são desenvolvidos de acordo com as diretrizes ID GAMING para o desenvolvimento de cartas desafio. Todos as cartas de desafio devem seguir estas orientações.

- Diretrizes para as cartas de desafio
 - Utilize o tamanho do Font Arial 14 - 16 (ou o maior possível)
 - Siga as diretrizes de fácil leitura

- Incluir logotipo de ID GAMING
- Limite correspondente a 4 áreas de cor:
 - Serviços Públicos – Azul
 - Educação ao longo da vida – Verde
 - Tempo de Lazer – Violeta
 - Área Comercial – Laranja
- Cada carta tem dois lados. Na parte da frente para QdV há a descrição do desafio com uma imagem. Instruções para completar o desafio escrito, seguindo instruções de fácil leitura. Para a FC há o desafio e também um Código QR, se necessário. No lado de trás há uma foto de alta qualidade de um presente (sombreado a cores de acordo com a área da placa) (tabela 2.1) Há também informações sobre pontos adquiridos QdV e FC. O Código QR serve para aceder ao link do jogo sério online, se aplicável. Os pontos QdV e FC correspondem a duas formas diferentes: uma estrela ou um círculo. Os pontos QdV e FC podem ir de 1 a 4.

As cartas de desafio QdV são:

- Escritas em Font Arial tamanho 14-16;
- Contêm uma descrição simples de uma tarefa, uma ação ou atividade que vise trabalhar numa determinada; Dimensão QoL, numa única frase curta;
- Contêm uma imagem relacionada com a tarefa;
- Se a tarefa for longa, forneça uma informação limite de tempo numa caixa de texto separada;
- Se necessário, incluir condições para a tarefa/Regras;
- Cada desafio é identificado numa categoria, com um texto e um pictograma.

As cartas de desafio FC são:

- Escritas em Font Arial, tamanho tão grande quanto possível considerando o tamanho A5 e as instruções;
- Contêm tarefas fáceis direcionadas para cada FC;
- Contêm imagens e pouco texto;
- Se um jogo sério on-line estiver disponível para essa FC, coloque um QR code.

CARTAS QUADRADOS ESPECIAIS

A versão base tem 16 cartões quadrados especiais. São usados para implementar ritmo e mais ação ao jogo. Alguns deles também têm implicitamente desafios propostas que proporcionam aos jogadores mais oportunidades para treinar os objetivos QoL e Cf no contexto de realizar uma determinada tarefa. Este tipo específico de cartões especiais é assinado com uma pequena estrela no canto superior direito para que o adepto possa facilmente identificar também que o jogador está treinando os objetivos QoL e CF durante o jogo. Cada quadrado especial é assinado com uma estrela.

MINI-CARTÕES DE RECOMPENSA

A versão base tem 48 mini-cartas de recompensa representando objetos reais divididos para as diferentes quatro áreas da cidade. Doze cartões atribuídos por cada área de tabuleiro.

Quando os jogadores têm sucesso num desafio, podem levar uma carta de recompensa com a parte de trás da mesma cor do desafio feito. Os jogadores podem escolher o item que querem do baralho dessa cor ou apenas levar a carta superior do baralho.

Estas cartas recompensas serão colocadas na carta da casa para completar os quadrados, prestando atenção à correspondência das cores.



As cartas recompensas serão móveis de casa/equipamentos/utilitários. São todos diferentes uns dos outros, e na parte de trás destes cartões, haverá o mesmo pictograma de presente usado nos cartões de desafio com a cor da área correspondente.

Para jogar QOOL City na variante avançada, são utilizados mais elementos:

CARTAS DE PODERES ESPECIAIS

Qool CITY tem 8 cartas de poderes especiais que tornam o jogo mais dinâmico e para ser usado na variante de jogo avançado. Se os jogadores ganharem uma super poder, podem usá-lo imediatamente ou guardá-lo para mais tarde, quando a maioria precisar. Ao mesmo tempo, os jogadores não podem recolher mais de 3 cartões de super poderes. Quando tiver usado o poder, o cartão volta ao baralho.

ACRESCENTOS AO TABULEIRO

4 caminhos adicionais com desafios extra. Estas placas adicionais podem ser colocadas no tabuleiro da cidade, criando caminhos adicionais. São independentes umas das outras, para que os jogadores possam decidir quantos devem usar, de 1 a 4, dependendo do nível de complexidade que querem explorar.

METODOLOGIA DE ENTREGA

Qool CITY pode ser jogado tendo 2 a 6 jogadores individuais ou equipas de jogadores por jogo para que elementos/recursos possam ser atribuídos e organizados de forma eficiente e, portanto, o jogo pode alcançar os objetivos.

Pode ser jogado na sua variante Baseline ou Avançada. Todas as recomendações e regras de montagem são apresentadas no Livro de Regras.

O apoio de profissionais ou familiares deve estar disponível para os jogadores.

REQUISITOS TÉCNICOS

Se possível, ter acesso a um tablet ou telemóvel ligado à Internet para desenvolver ligações de QR code de jogos sérios.

A utilização de alguns jogos sérios digitais pode exigir ter uma conta para aceder ao site.

Recomendamos a utilização de APP's para ler alto os textos nas cartas de desafio.



ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE: Este projecto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas os pontos de vista do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações contidas lá em.

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



OBJETIVOS DE TREINO DO QOOL CITY

Definição de necessidades formativas

Durante o desenvolvimento do ID GAMING, foi feita recolha de dados quanto ao uso do jogo e com finalidade de treino.

Para além da necessidade destas orientações metodológicas, foi também identificado como necessário um conjunto de materiais formativos, os quais foram concebidos para dar apoio a pessoas com deficiência intelectual, profissionais e familiares para a utilização de jogos de qualidade de vida com finalidade de treino.

Os objetivos que conduzem a existência destes materiais formativos são:

- (1) criar consciência e aumentar o conhecimento sobre o potencial dos jogos sérios para a formação de funções cognitivas e para o aumento da qualidade de vida;
- (2) ser utilizados como materiais de apoio em paralelo e/ou ao longo da implementação do Jogo de Treino da Qualidade de Vida, se necessário;
- (3) ser adaptado às necessidades, capacidades e dificuldades de aprendizagem específicas dos diferentes coletivos envolvidos no grupo-alvo (pessoas com deficiência intelectual, profissionais e familiares), seguindo as orientações de conceção leitura fácil e universal.

Os temas abordados nos materiais formativos são os seguintes:

- Dimensões do QdV e FC;
- Impacto da Formação Cognitiva na QdV;
- O que são Jogos Sérios?
- Como seleccionar jogos sérios para treinar funções cognitivas?
- O papel dos Apoios.

Os parceiros efetuaram pesquisas sobre este conjunto de tópicos, tendo as principais conclusões e informação mais importante em cada um deles sido adaptada e apresentada em leitura fácil.

Ao aceder à plataforma online ID GAMING [no https://id-gaming-project.eu/toolkit/ressources/](https://id-gaming-project.eu/toolkit/ressources/), os utilizadores também podem aceder aos materiais formativos onde podem encontrar informações fáceis de ler em cada um dos 5 tópicos acima.

Estes materiais formativos, sob o título "Leitura Adicional", inclui também outros materiais em escrita corrente (doc; pdf; ppt; infográficos) e conteúdos audiovisuais (vídeos, tutoriais TIC-SG).

Os materiais formativos podem ser acedidos aqui <https://id-gaming-project.eu/toolkit/training-materials/>, para apoiar o uso do **QooL CITY** com finalidades de treino.

Abordagem Metodológica

Refere-se a jogar **QooL CITY** com uma abordagem de coprodução envolvendo na tarefa tanto jovens adultos como adultos com deficiência intelectual, profissionais e familiares.

Jogador/equipas de jogadores são convidados a jogar o jogo. Os desafios da qualidade de vida e das funções cognitivas são explorados e resolvidos quer com competências individuais ou em equipas de jogadores/jogadores, assumindo uma posição ativa em relação a eles.

Para resolver os desafios das funções cognitivas, a interatividade fornecida através de dispositivos móveis de TIC, como tablets e telemóveis, também pode ser habilitada a favorecer as realizações de formação.

Quando necessário ou sempre que solicitado, profissionais e familiares dão apoio quer para clarificar as regras previstas nos livros de regras, resolver dúvidas sobre desafios, facilitando processos de tomada de decisão sobre respostas de desafios.

Conteúdo do Jogo

Acesso e conteúdo dos Elementos de Jogo

Para jogar **QooL CITY**, os jogadores e pessoas de apoio podem aceder aos elementos de jogo das seguintes formas:

- Utilizar a versão física do tabuleiro requisitada junto de um parceiro ID GAMING;
- Aceder à plataforma online ID GAMING <https://id-gaming-project.eu/toolkit/ressources/> para descarregar e imprimir os elementos de jogo **QooL City** (instruções sobre como imprimir incluídas);
- Aceder à plataforma online ID GAMING <https://id-gaming-project.eu/toolkit/ressources/> para usar o link de jogo online **QooL City**.

Ao utilizar a versão de tabuleiro e ter descarregado e impresso todos os elementos, o jogo é montado de acordo às regras.

Objetivo do jogo

QooL CITY é uma cidade onde acaba de chegar, que quer explorar e desfrutar.

Tem uma casa nova, que tem que preencher com novos objetos para torná-la funcional e agradável.

Neste jogo, poderá escolher uma personagem que se moverá pela cidade, e ao entrar num edifício, será convidado a realizar um desafio que dará uma recompensa para a casa.



Tente recolher o máximo de recompensas que puder para completar a sua casa!

Início do jogo

O jogador que mais recentemente visitou uma cidade diferente é o jogador inicial.

Fim do jogo

O jogo termina quando um jogador/equipa completa a carta da casa com 8 objetos. Devem ser recolhidos 8 cartas de recompensa, 2 cartas de cada uma das 4 áreas da cidade.

Se as cartas de desafios terminarem antes dos jogadores/equipas completarem uma carta da casa, o jogador/equipa com mais objetos na carta da casa é o vencedor.

Como uma atividade adicional, pode pedir a cada equipa que conte quantos pontos e estrelas têm nas suas cartas de desafio e refletir em conjunto quanto às áreas treinadas durante o jogo.

O tempo de sessão de jogo depende da conclusão do jogo

Modo de jogo da versão baseline

Durante o jogo, os jogadores/equipas são pessoas com características diferentes, como sexo, idade, deficiência, etc. Uma série de possibilidades diversas é apresentada aos jogadores/equipas e deve ser feita uma escolha.

Cada jogador/equipa é agora um recém-chegado à cidade, e querem explorá-la.

O jogador/equipas tem uma casa nova que está vazia, e precisam preenchê-la. Para tal, movem-se através de uma cidade com diferentes lugares/edifícios.

Jogadores/equipas vão atravessar a cidade lançando um dado.

O caminho é projetado como uma rua tendo alguns quadrados com cores diferentes.

O jogador que mais recentemente visitou uma cidade diferente começa e segue a direção da seta na casa da partida.

Na versão base do jogo, o principal objetivo dos jogadores é completar a casa (8 objetos).

O jogo termina quando a primeira equipa/jogador completa uma casa com objetos.

O jogo desafia os jogadores/equipa a preencherem com diferentes objetos como mobiliário, equipamentos/utilitários, a sua própria casa que está vazia.

Em cada área da cidade, os jogadores devem completar dois desafios para obter dois objetos da casa.



ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE: Este projecto foi financiado com o apoio da Comissão Europeia. Esta publicação reflete apenas os pontos de vista do autor, e a Comissão não pode ser responsabilizada por qualquer utilização que possa ser feita das informações contidas lá em.

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



As pessoas de apoio, juntamente com outros intervenientes, estabelecem a concretização de um desafio:

- Para os desafios de FC a informação sobre se a conclusão do desafio teve sucesso é direta;
- Para os desafios de QdV, o esforço e a participação serão também recompensados.

Quando uma equipa realiza um desafio, pega numa carta de recompensa com a parte de trás da cor correspondente (podem escolher o objeto que querem do convés com a parte de trás dessa cor ou simplesmente tomar a carta superior do baralho); isto contém uma imagem de um objeto de elemento da casa e completa um quadrado a carta da casa.

Depois de completar um desafio, cada jogador/equipa mantém a carta de desafio.

Modo de Jogo da versão avançada

A principal característica das versões avançadas é a possibilidade de ter um cenário mais complexo e funcionalidades adicionais no jogo.

Sugerimos experimentar a versão avançada Qool CITY, só depois da versão de base.

Além dos materiais de jogo padrão, precisará de dois componentes adicionais específicos:

- 4 placas adicionais com desafios extra. Estas placas adicionais podem ser colocadas no tabuleiro da cidade, criando caminhos adicionais. Eles têm um tipo adicional de ícone no tabuleiro que é o ícone de poder especial.
- 8 cartas de poder especiais

Os jogadores usam a mesma configuração que na configuração básica, com algumas funcionalidades adicionais:

1. Coloque no tabuleiro da cidade uma ou mais placas adicionais para criar um caminho mais complexo.
2. Coloque sobre o tabuleiro os cartões de poderes especiais numa pilha virada para baixo.

O jogo prossegue da mesma forma que na versão básica. A diferença está em algumas regras adicionais:

- Cartas de poderes especiais: se ganhar uma carta de super poder, pode usá-la imediatamente ou guardá-la para mais tarde, quando mais precisar. Ao mesmo tempo, não se pode recolher mais de 3 carta de super poderes. Quando tiveres usado o teu poder, volta a colocá-lo no baralho.
- Trocar cartões de recompensa: os jogadores que já ganharam 2 cartões de recompensa da mesma cor da área, trocarão objetos com outros jogadores, procurando o parceiro certo para uma troca.

Definição de metodologia de avaliação

Desafios e pontos FC e QdV

Os cartões de desafio são desenvolvidos de acordo com áreas e categorias de tabuleiro, tanto QdV como FC.

Em cada área de tabuleiro podem ser treinados os seguintes desafios:

Área de Placa	Categorias de Desafios													
	QoL ¹¹								CF ²					
	1	2	3	4	5	6	7	8	Um	B	C	D	E	T
Serviços Públicos			4		2						3	2	1	12
Educação ao longo da vida	2	2		4					1	1	1		1	12
Tempo de Lazer	1	2				3		3		1		1	1	12
Área Comercial					3		4		2		1	1	1	12
	3	4	4	4	5	3	4	3	3	2	4	4	4	48

Quadro 1 - Distribuição de categorias de desafios por área de tabuleiro e categorias de desafios

Os jogadores recolhem alguns pontos QdV e FC e a quantidade desses pontos pode ser discutida no final através de um debate informal ou dinâmica de grupo.

Nas tabelas seguintes apresentam-se por cartas de desafio QdV e FC os pontos obtidos em cada desafio.

Green Lifelong Education							Purple Leisure Time						
Card #	Category	Domain	Name	Other areas trained	QoL dot	CF dot	Card #	Category	Domain	Name	Other areas trained	QoL dot	CF dot
1	QoL	1	Interpersonal relationship	Social & Emotional wellbeing	1	1	13	QoL	1	Interpersonal relationship	attention to detail	1	1
2	QoL	1	Interpersonal relationship	Language, emotional wellbeing	2	1	14	QoL	2	Social Inclusion	personal development	2	0
3	QoL	2	Social inclusion	spatial orientation	1	1	15	QoL	2	Social Inclusion	spatial orientation	1	1
4	QoL	2	Social inclusion	Language	1	1	16	QoL	6	Physical wellbeing	spatial orientation	1	1
5	QoL	4	Personal development		1	0	17	QoL	6	Physical wellbeing	memory	1	1
6	QoL	4	Personal development	memory & attention	1	1	18	QoL	6	Physical wellbeing	language	1	1
7	QoL	4	Personal development	self determination	2	0	19	QoL	8	Emotional wellbeing	language	1	1
8	QoL	4	Personal development		1	0	20	QoL	8	Emotional wellbeing	interpersonal relationships	2	0
9	CF	a	Calculus and problem solving	memory & attention	0	2	21	QoL	8	Emotional wellbeing			
10	CF	b	Language		0	1	22	CF	b	Language	personal development	1	1
11	CF	c	Memory and attention to detail		0	1	23	CF	d	Spatial orientation	language	0	2
12	CF	e	Social & Emotional Wellbeing	interpersonal relationships	1	1	24	CF	e	Social & Emotional Wellbeing	interpersonal relationships	1	1

Tabela 2 – Cartas desafio Educação ao longo da vida e tempo de lazer e pontos QdV e FC

Blue							Orange						
Public Services							Commercial Area						
Card #	Category	Domain	Name	Other areas trained	Qol dot	CF dot	Card #	Category	Domain	Name	Other areas trained	Qol dot	CF dot
37	QoL	3	Rights	memory	1	1	25	QoL	5	Self-determination	memory & attention	1	1
38	QoL	3	Rights	memory	1	1	26	QoL	5	Self-determination	interpersonal relations, language	2	1
39	QoL	3	Rights		1	0	27	QoL	5	Self-determination	interpersonal relations, language	2	1
40	QoL	3	Rights	physical wellbeing	2	0	28	QoL	7	Material wellbeing	problem solving	1	1
41	QoL	5	Self-determination	memory & attention	1	1	29	QoL	7	Material wellbeing	calculus	1	1
42	QoL	5	Self-determination	memory & attention	1	1	30	QoL	7	Material wellbeing	memory & attention	1	1
43	CF	c	Memory and attention to detail		0	1	31	QoL	7	Material wellbeing	calculus	1	1
44	CF	c	Memory and attention to detail	calculus	0	2	32	CF	a	Calculus and problem solving	physical wellbeing	1	1
45	CF	c	Memory and attention to detail		0	1	33	CF	a	Calculus and problem solving		0	1
46	CF	d	Spatial orientation	self determination	1	1	34	CF	d	memory & attention	spatial orientation	1	1
47	CF	d	Spatial orientation	memory & attention	0	2	35	CF	d	Spatial orientation	memory & attention	0	2

Quadro 3 – Cartas desafio Serviços Públicos e Área Comercial e pontos QdV e FC

A avaliação final relacionada com competências (competências, atitudes e conhecimento) de qualidade de vida e funções cognitivas, o seu uso e a partilha no dia-a-dia é feita em discussão de grupo informal ou dinâmica de grupo após o jogo estar terminado.

O profissional ou familiar que tenha facilitado (ou mesmo jogado com outros jogadores) a experiência do jogo, irá propor uma discussão em grupo ou dinâmica de grupo com todos os participantes de forma a reforçar os próximos objetivos de aprendizagem:

Jogadores

- Estar ciente de que ao jogar o jogo podem treinar e reforçar ou melhorar as capacidades de QdV e FC, juntamente com habilidades digitais ao jogar a versão online do jogo.
- Estar atento à relação entre os desafios do jogo e as dimensões ou características da QdV e FC.
- Para incentivar os jogadores a praticar e usar as capacidades trabalhadas e melhoradas no jogo diariamente.
- Reconhecer possíveis melhorias, por mais pequenas que sejam, em termos de dimensões de qualidade de vida e capacidades cognitivas.

Suportes

- Para melhorar os seus conhecimentos sobre QdV e FC através de um ambiente de jogos.
- Estar atento à intensidade do apoio que podem oferecer à pessoa que apoiam ao jogar
- Desenvolver e reforçar uma atitude positiva, frutuosa e pedagógica de apoio que é, ao ser respeitoso, trabalhar em equipa, ser flexível e apoiar todas as oportunidades para os jogadores aprenderem sozinhos com o apoio adequado.

Como os jogadores vão manter as cartas de desafios quando tiverem sucesso, no final do jogo pode ser bom lembrar o que aconteceu em cada desafio e como isso estava relacionado com os pontos QdV e FC.

Desenvolvimento do ambiente de aprendizagem

- Bom ambiente de colaboração e cooperação.
- Ambiente positivo.
- Acessível a todos.
- Profissional e familiar, além do apoio também gera entusiasmo entre os jogadores.
- Concentre-se nas experiências e capacidades dos jogadores.

i

	QoL		CF
1	Relação interpessoal	A	Cálculo e resolução de problemas
2	Inclusão social	B	Idioma
3	Direitos	C	Memory e atenção ao detalhe
4	Desenvolvimento pessoal	D	Orientação espacial
5	Autodeterminação	E	Bem-estar Social & Emocional
6	Bem-estar físico		
7	Bem-estar material		
8	Bem-estar emocional		