





A utilização de jogos como estratégia de ensino e de aprendizagem favorece a construção do conhecimento, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, sugerindo às crianças e jovens novos desafios e instigando-os a procurar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-os a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

Ao implicar os alunos nesta iniciativa, pretende-se também promover a criatividade e o trabalho colaborativo e fomentar a prática de novas formas de aprendizagem.

### 3. Público-alvo

3.1. O Concurso de Ideias “Ligando comunidades e culturas” dirige-se a todas as crianças e jovens de todos os níveis de ensino que frequentam um agrupamento/ escola não agrupada, cuja(s) biblioteca(s) integre(m) a Rede de Bibliotecas Escolares.

3.2. Cada biblioteca escolar candidata constitui uma equipa criativa coordenada pelo professor bibliotecário. Essa equipa planifica e executa o produto final.

3.3. As equipas podem incluir crianças/ alunos de diferentes turmas ou níveis de educação/ ensino. No entanto, em caso algum, o número de elementos da equipa poderá exceder o número de alunos de um(a) grupo/ turma (25/30 elementos).

### 4. Forma de apresentação da ideia

4.1. A ideia deve ser apresentada em forma de jogo. Esse jogo pode ser concebido de acordo com diferentes tipologias: jogo de mesa, jogo de caneta e papel, jogo de pistas, jogo de cartas, jogo de dados, jogo de tabuleiro, jogo musical, ...

O jogo poderá ser desenvolvido em formato físico ou virtual.

4.2. Em caso de opção pelo formato físico, deverá ser enviado um ficheiro pdf que ilustre de forma clara todos os componentes do jogo. Em caso de opção por um formato virtual, deverá ser enviado ficheiro pdf com o *link* que dá acesso ao jogo respetivo.

4.3. O jogo será acompanhado da ficha descritiva disponibilizada.



## 5. Submissão da ideia

5.1. A ideia deve ser enviada para a RBE ([concursoideias2017@bibliotecasescolares.pt](mailto:concursoideias2017@bibliotecasescolares.pt)) até ao dia 3 de novembro.

No corpo do *email*, deve constar claramente a identificação:

- Nome do agrupamento/ escola não agrupada
- Nome do professor bibliotecário responsável
- Contacto do professor bibliotecário

5.2. Ambos os ficheiros deverão estar identificados com o nome do agrupamento/ escola não agrupada.

## 6. Critérios de seleção

Os jogos serão avaliados por um júri da RBE designado para o efeito, de acordo com os seguintes critérios:

- Relevância e originalidade;
- Clareza e adequação à temática e ao público-alvo;
- Interatividade (poder ser jogado por mais do que um jogador);
- Potencial de replicação e/ou difusão;
- Respeito pelas normas constantes deste regulamento.

## 7. Divulgação dos vencedores

A divulgação dos vencedores será realizada no dia 30 de novembro, no portal da RBE.

## 8. Atribuição de prémio

À ideia vencedora será atribuído um prémio pecuniário, cuja verba deve ser aplicada na biblioteca. Aos alunos vencedores será atribuído um outro prémio a designar. A Rede de Bibliotecas Escolares reserva-se o direito de adequar o prémio a cada grau de ensino.

## 9. Disposições finais

9.1. Os autores do jogo vencedor deverão ceder os direitos de utilização à RBE, garantindo que o mesmo possa ser utilizado ou replicado em outras bibliotecas escolares.

9.2. A candidatura ao Concurso de Ideias “Ligando comunidades e culturas” pressupõe o conhecimento e aceitação dos termos e condições previstos no presente Regulamento.



# Ligando comunidades e culturas

## ORIENTAÇÕES

---

### O que é uma ideia?

Uma ideia é uma imagem que se cria na nossa mente, que traz implícita uma intenção e é fruto da atividade de pensamento e da criatividade de uma pessoa. Todas as ideias são boas. Mas nem todas as ideias se traduzem em projetos. Estas necessitam de ser avaliadas e posteriormente conduzidas até à sua implementação.

### Como posso avaliar o potencial da minha ideia?

Para avaliar uma ideia, faço estas perguntas a mim mesmo, respondendo com sinceridade.

1. A minha ideia é realmente nova?
2. A minha ideia será útil para mim e para os outros?
3. Posso conceber a minha invenção de forma a que os outros a possam utilizar?
4. Identifico 4 razões que podem impedir que a ideia resulte.
5. Identifico 4 razões que tornam fácil que a ideia funcione.
6. O que diferencia esta ideia de outras já existentes?
7. Porque são essas diferenças importantes?

In: [Empreender - plataforma do empreendedor](#), acessido a 22 de setembro de 2017 (adaptado)



## Dicas para encarar este desafio

---

### 1. Explore referências a jogos que já existem.

A mecânica do jogo é fundamental para que os jogadores interajam bem.

### 2. Responda a perguntas importantes:

Para quem é o jogo (qual a faixa etária, interesses, referências)? Qual será o objetivo do jogador? Qual o número mínimo de jogadores? Quanto tempo será necessário para finalizar um jogo? Decida como se pode ganhar o jogo. O final do jogo é um dos pontos mais críticos, pois os jogadores precisam de ter um objetivo em vista, como incentivo para vencer.

### 3. Invista na simplicidade.

Escreva as regras do jogo. Com certeza estas irão sendo modificadas conforme se vai desenvolvendo o jogo mas, pelo menos, as regras básicas permitirão que possa testar o jogo o mais rápido possível. Lembre-se das condições necessárias para ganhar e confira se a mecânica do jogo está clara e fácil de entender.

### 4. Teste, teste, teste e teste.

Antes de pedir para os outros jogarem, jogue colocando-se no lugar de cada jogador. Depois de conferir todos os possíveis defeitos do jogo, jogando contra si próprio, é hora de testá-lo de verdade. Convide outros utilizadores da BE e teste o jogo com o maior número possível de pessoas.

Ver: [Regras de Jogos](#), acedido a 22 de setembro de 2017.