



SPOTGAMES

gamifying impact

A young boy and girl are sitting at a desk with a laptop. The boy, on the left, is wearing a dark blue t-shirt and has his arms raised in excitement. The girl, on the right, is wearing a green and white striped shirt and is pointing at the laptop screen with a wide, joyful smile. The background is slightly blurred, showing an indoor setting with a red exit sign.

Decisão

Ação

Feedback

Propósito

A photograph of two young boys sitting on a brick ledge outdoors. The boy on the left has red hair and is wearing a grey t-shirt with the word 'PROFE' visible. The boy on the right has dark hair and is wearing a blue t-shirt with some text. Both are looking down at their smartphones. In the background, there are wooden benches and a stone wall. The text 'CRISE DE ENGAGEMENT' is overlaid in large white letters across the middle of the image.

CRISE DE ENGAGEMENT

A SPOT GAMES produz
ferramentas digitais que ajudam
os professores a transformar
a sala de aula num jogo.

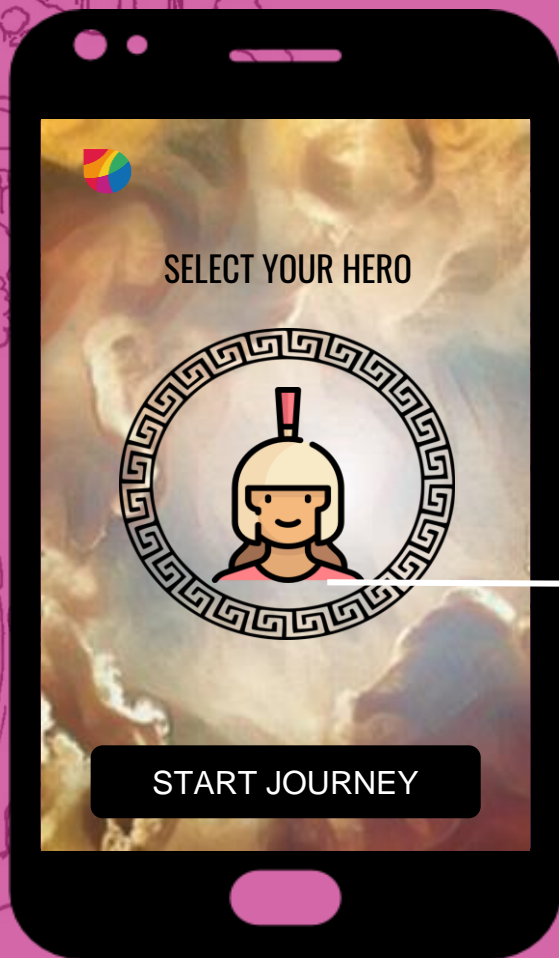


ACREDITAMOS QUE OS JOGOS SÃO AMBIENTES IDEAIS DE APRENDIZAGEM

BACKGROUND É IRRELEVANTE

SOU O HERÓI DA MINHA HISTÓRIA

AMBIENTE PROTEGIDO E SIMPLIFICADO



Co-financiado por



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

ACREDITAMOS QUE OS JOGOS SÃO AMBIENTES IDEAIS DE APRENDIZAGEM

Desafio #1

A Medusa só te deixará continuar a missão se em verso mostrares que por ela tens admiração.



Desafio #2



Desafio #3:
Grande salto. Não será melhor pedir ajuda aos teus aliados?



Ups, acontece a todo os heróis.
Tenta de novo!

Co-financiado por



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

JOGOS | 2019/2020



Academia MyPolis



Aniquir



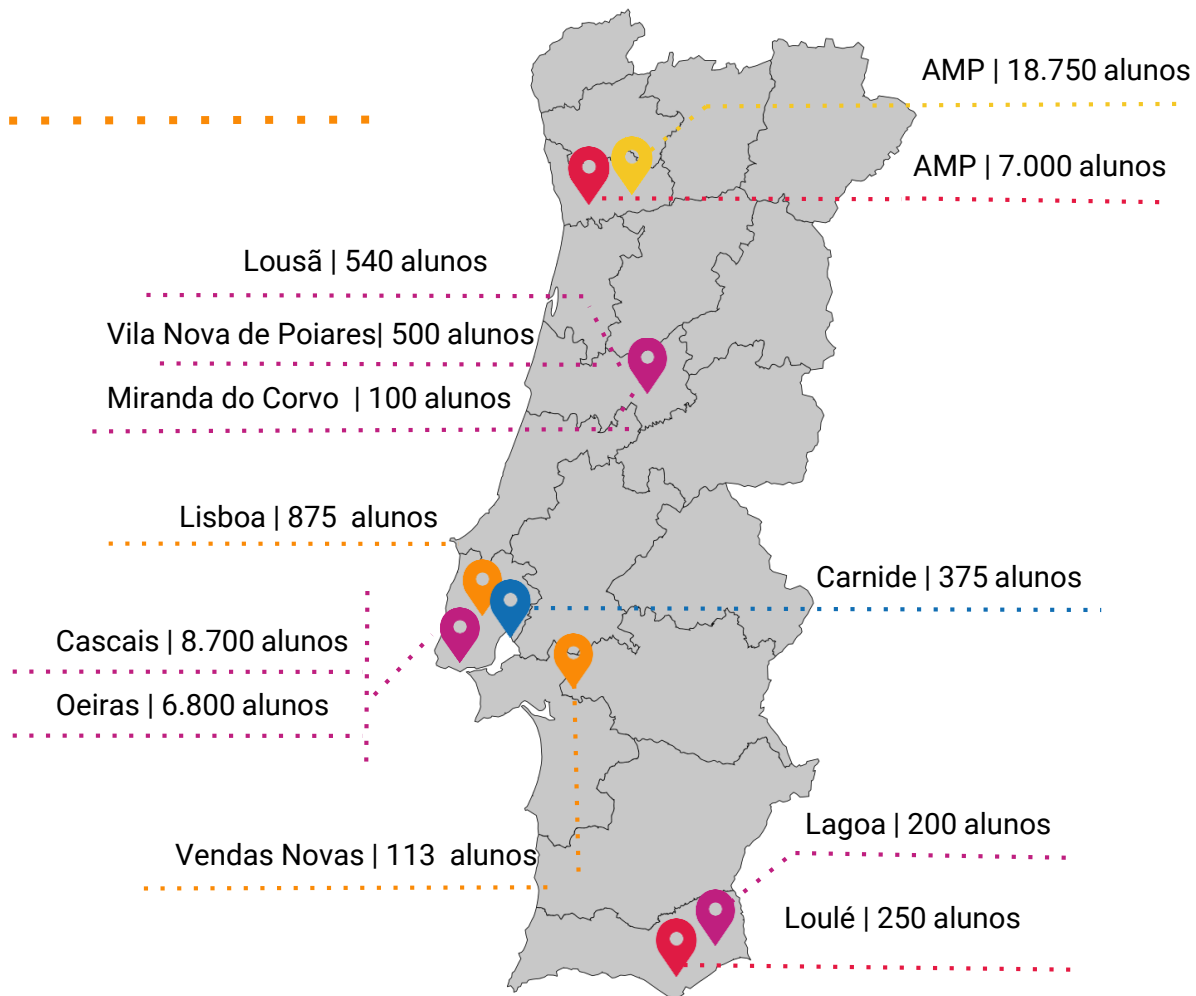
SLEP



O Nosso Chão



2030 | Social Currency



Co-financiado por



+5% nos exames de Português
e Matemática de 9ºano*

*Versus Grupo de Controlo

INTERVENÇÃO



ÊXODO | CIDADANIA E DESENVOLVIMENTO

112 ALUNOS

ANIQUIR | AULAS DE PORTUGUÊS E MATEMÁTICA

49 ALUNOS

Co-financiado por



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

ÊXODO

O Êxodo é um jogo que contribui para o sucesso escolar através da promoção da cooperação entre alunos na sala de aula.

Co-financiado por



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

A ALD

Promoção de Competências

Empatia, Colaboração e Comunicação

Vivenciar
**Dinâmica
de Grupo**

Integrar
Reflexão

Aplicar
**Desafio em
Autonomia**

Co-financiado por



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu



O que mais gostei foi do desafio em que tínhamos
que ajudar um colega.

Guilherme, 9.º D

Gostei muito que tivessem criado a SPOT GAMES. É sem dúvida
sensacional e divertido. Permitiu que nos aproximássemos uns dos outros.

Lara, 9.ºD

Colaborado por



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

ANQUIR



Colaborado por



UNIAO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

Aniquir é um jogo para escolas que coloca os jogadores (alunos) na pele de um herói que ultrapassa diferentes desafios enquanto promove competências de Português, Matemática e Método de Estudo.

Recuperação Específica

Sinalização

Diagnóstico
Individual

Percurso
Individual

Co-financiado por



UNÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

Recuperação Específica | Processo

Treino

Resolução de exercícios
acompanhada de
domínios específicos

Prova

Realização de
exercícios de forma
autónoma e com
controlo de tempo em
sessão

Autonomia

Realização de
exercícios fora de
sessão para
consolidação do
domínio trabalhado

Aplicação do Método

Co-financiado por



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu

TIS | Ferramentas para Professores

Êxodo

- Jogado em contexto de sala de aula
- Melhoria na cooperação entre pares
- Melhoria na relação professor - aluno
- Melhoria na auto-regulação comportamental
- Adoção de práticas inclusivas em sala de aula

Aniquir

- Jogado em apoio tutorial específico, aulas em coadjuvação
- Motivação para o progresso escolar
- Melhoria nas competências de português e matemática
- Maior resiliência em situações de estudo
- Maior organização e método na realização de exercícios



OBRIGADO!



Fundo Social Europeu

