

IDEIAS COM HISTÓRIA®

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

JOGO PEDAGÓGICO DE TABULEIRO

5 - 14 ANOS

• 2 NÍVEIS DE DIFICULDADE •

ÁREAS TEMÁTICAS:

- / REGRAS SOBRE O USO E ACESSO ÀS TIC
- / LITERACIA E CIDADANIA DIGITAL
- / SEGURANÇA ONLINE
- / SOCIALIZAÇÃO DIGITAL

CUMPRE A TUA MISSÃO!

IDEIAS COM HISTÓRIA®

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

JOGO PEDAGÓGICO DE TABULEIRO

IDEIAS COM HISTÓRIA®

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

Conteúdo do jogo

- Tabuleiro
- Cartas de desafio
- Cartas de território
- Cartas de objetivo
- Cartas de missão
- Peças
- Dado
- Ampulheta
- Roleta
- Manual
- Regras

Antes de se começar...

Como ficaram a saber da leitura do manual, chegaram ao ano 2050 e o robô IP 77 vai ajudar-vos a cumprir as vossas missões. Antes de iniciarem os vossos percursos, o IP 77 dá-vos acesso à rede wi-fi em toda a cidade, o que vos permite deslocar-se em plataformas flutuantes e teletransportar-se em alguns locais da cidade.



Existem oito territórios na cidade, mas os jogadores/equipas apenas terão de percorrer quatro. Com as plataformas flutuantes podem percorrer os vários territórios, mas para poderem regressar ao Portal do Tempo e ao tempo presente vão precisar de anéis de energia (quatro no total)!

O Portal do Tempo é o vosso ponto de partida, onde começa a aventura, localizado no centro do tabuleiro. Aqui, cada jogador/equipa tem acesso à sua carta de objetivo.

A dinâmica de jogo está resumida na última página!

Cartas de objetivo

Cada carta contém quatro territórios, onde os jogadores devem colocar, no início do jogo, cada um dos seus quatro anéis de energia.

Durante o jogo, os jogadores/equipas devem dirigir-se a todos esses quatro territórios, escolhendo livremente o percurso a seguir e recolher, um a um, os anéis de energia. Para poderem recolher os anéis de energia quando chegam a um território, devem resolver o desafio desse território.

Cada carta de objetivo contém ainda um código de acesso ao algoritmo. Quando os jogadores/equipas recolherem os anéis de energia, fazem rodar a roleta e veem o algoritmo.

Esse algoritmo vai completar o código de acesso. O jogador/equipa troca então o código de acesso pelo código de acesso completo que lhe caiu e entra no Portal do Tempo.

Esta missão é o último

Jogador

Indivíduo

Equipagem

O jogador

Como se vê

Vence o jogador

que voltar ao Portal do Tempo

e obter a sua carta de missão

REGRAS DO JOGO

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

LABORATÓRIO DE APRENDIZAGEM

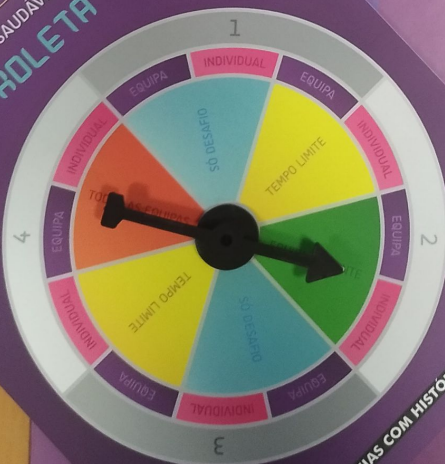
TECNO-HOSPITAL

BOLHA FLORESTAL

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

ROULETA



IDEIAS COM HISTÓRIA®

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

CARTA DE TERRITÓRIO
ASSEMBLEIA DIGITAL



IDEIAS COM HISTÓRIA®

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

CARTA DE TERRITÓRIO
ARRANHA-CÉUS RESIDENCIAL



IDEIAS COM HISTÓRIA®

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

CARTA DE TERRITÓRIO
LABORATÓRIO DE APRENDIZAGEM



IDEIAS COM HISTÓRIA®

IDEIAS COM HISTÓRIA®

APRENDER A BRINCAR

editora de materiais pedagógicos

Apresentação do jogo psicoeducativo
«Missão 2050»

MISSÃO 2050

PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS



IDEIAS COM HISTÓRIA®

JOGO «MISSÃO 2050» | PROMOÇÃO DO USO SAUDÁVEL DAS TECNOLOGIAS

Missão 2050

Jogo de tabuleiro psicoeducativo

Público-alvo: 5-14 anos

Ficha técnica

Autoria: Ivone Patrão e Pedro Aires Fernandes

Direção de arte e design:

Joana M. Gomes (Ideias com História)

Coordenação editorial:

Miguel Correia (Ideias com História)

Equipa de revisão científica:

Ivone Patrão, Pedro Fernandes,
Rita Sousa Lopes e Jéssica Leandro

Consultores técnicos: Filipa Pimenta,

Paula Vilariça, Raquel Raimundo,

Rita Brito, Ricardo Lopes e Rui Costa

Embaixadores: Daniel Sampaio, Isabel Leal,

Mário Cordeiro e Rute Agulhas

Edição: Ideias com História / 2019



Foram realizados pré-testes do jogo pelos autores com alunos da rede escolar pública e privada da grande área de Lisboa.

Síntese

O jogo de tabuleiro psicoeducativo «Missão 2050» tem como objetivo promover o uso saudável das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) — e da Internet em particular — em diferentes áreas temáticas, como as regras sobre o uso e acesso às TIC, a literacia e cidadania digital, a segurança *online* e a socialização digital.

O jogo transporta-nos para um mundo tecnológico futuro em 2050, desenhado a partir da imaginação de crianças com idades compreendidas entre os 5 e os 12 anos, auscultadas para o efeito.

No cenário criado, os jogadores são confrontados com uma série de desafios, dilemas e aventuras, que terão que superar de forma inovadora e criativa, a fim de cumprirem, com sucesso, a missão que lhes foi atribuída num mundo distante e regressarem sãos e salvos a casa!

O jogo estabelece pontes entre diferentes realidades, e além de transmitir informação sobre os riscos e potencialidades das tecnologias, coloca os jogadores em cenários de mudança e gestão de danos. Os desafios são infinitos, assim como o desenvolvimento da tecnologia. Apresenta-se como um recurso psicoeducativo na área da promoção da saúde, nomeadamente da promoção da gestão saudável do comportamento tecnológico, e pode ser usado em contexto escolar, formativo, terapêutico e recreativo, envolvendo crianças, jovens, pais e profissionais das áreas da saúde, educação e intervenção social.

A editora vai lançar, ao longo do tempo, novos desafios para o jogo e que poderão ser adquiridos à parte, o que permite a sua constante atualização e adaptação à realidade e ao conhecimento.

IDEIAS COM HISTÓRIA®

editora de materiais pedagógicos
jogos • livros • cadernos

geral@ideiascomhistoria.pt

212 303 405 • 966 274 157

 facebook.com/ideiascomhistoria

 instagram.com/ideiascomhistoria

www.ideiascomhistoria.pt