



GAMEWORK FOLHETO # 2

AGOSTO 2023



@gamework8932



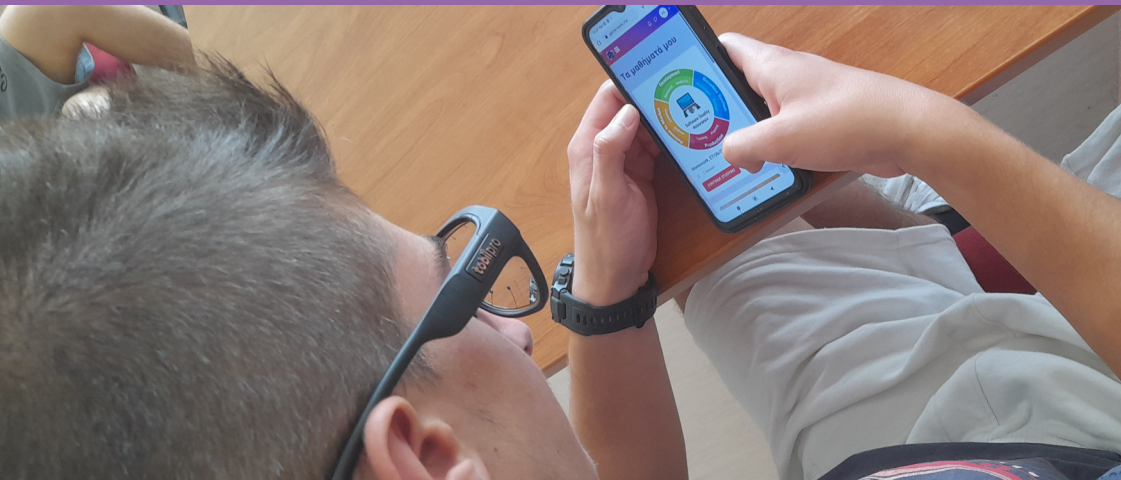
gamifiedteam



gamework_project_eu



game-work.eu

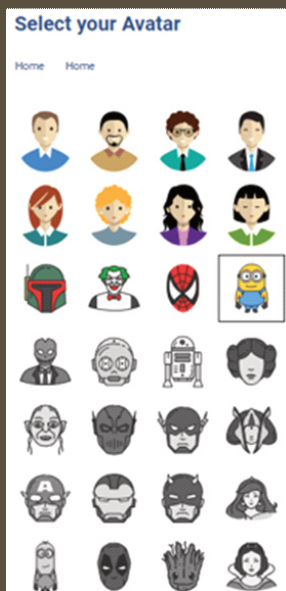


Sessão Piloto de Testes SQLab, Upatras!

Partilhamos a conclusão bem-sucedida de uma sessão piloto, exclusiva para a versão beta, da nossa plataforma GameWork. Este evento teve lugar no SQLab em Upatras durante uma sessão da escola de verão. Três alunos tiveram a oportunidade única, de usar a nossa plataforma enquanto eram monitorizados através de tecnologia de rastreamento ocular de última geração. Esta experiência prática permitiu-lhes estar na vanguarda da tecnologia de jogos e contribuir para a sua evolução.

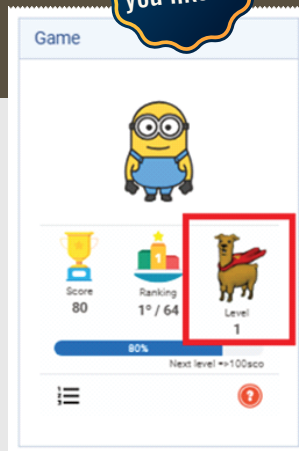
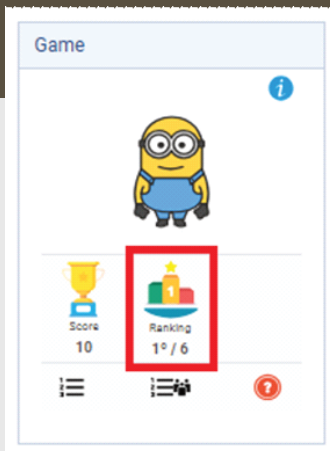
Esta monitorização foi realizada usando Tobii Pro Glasses 3, o que nos permitiu recolher dados de rastreamento ocular de dispositivos móveis. Além disso, usamos o Tobii T60 para monitorização, fornecendo-nos um conjunto abrangente de dados de rastreamento ocular. Os dados recolhidos foram meticulosamente analisados e os resultados foram fundamentais para melhorar a UI/UX da nossa plataforma. O inestimável conhecimento obtido nesta sessão aperfeiçoará futuras versões da plataforma GameWork.

Novas funcionalidades de Gamificação



Na versão Beta serão incluídas novas funcionalidades para melhorar o ambiente de gamificação e torná-lo mais apelativo e funcional para alunos e professores, tais como: a possibilidade de criar novas contas para os utilizadores e também de recuperar as suas palavras-passe; a plataforma suportará novas línguas como o grego, o lituano e o português; o ambiente de Gamificação será ilustrado com novos ícones de nível, novos emblemas, classificações distintas e pontuações distintas. Haverá um novo modelo, mais colorido, para tornar a interface de jogo mais atraente para todos os usuários. Com todos estes novos recursos de Gamificação, o ambiente de trabalho do jogo será definitivamente mais interessante e envolvente. Esperamos que gostem!

We hope you like it!



Ambiente de Gamificação

O ambiente GameWork apresenta funcionalidades que foram definidas em detalhe no PR1. Tais características incluem: permitir que os alunos autoavaliem o progresso dos trabalhos de casa, motivar ainda mais os que se atrasam, introduzir uma competição saudável entre eles (usando prémios e tabelas de líderes), oferecer recompensas, permitir que os professores monitorizem as atividades (tanto o progresso como a correção) e permitir que os professores modifiquem os trabalhos de casa futuros com base no progresso dos alunos. Esta abordagem inovadora para os trabalhos de casa gamificados utiliza elementos de gamificação em tempo real, atribuindo e monitorizando os trabalhos de casa dos alunos. O ambiente gamificado centra-se em três objetivos precisos:

1) Organização dos trabalhos de casa

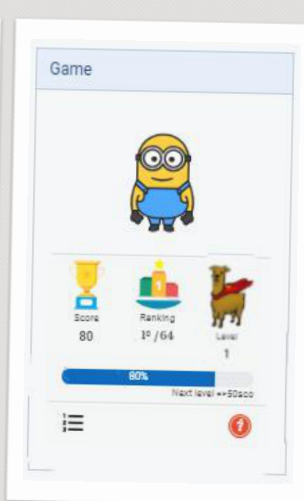
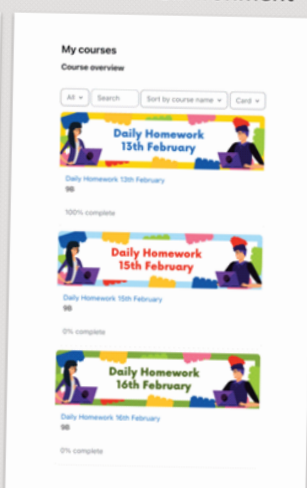
Esta funcionalidade permite ao aluno ver rapidamente uma visão completa dos seus trabalhos de casa e ajuda-o a estimar melhor, organizar e, no final, completar os seus trabalhos de casa.

2) Envolvimento dos alunos

As características gamificadas do ambiente envolvem os alunos e motivam-nos a fazer os trabalhos de casa.

3) Monitoramento do progresso (para alunos e professores) Alguns elementos de gamificação servem como métricas de desempenho que ajudam alunos e professores a monitorar o desempenho dos alunos. Além disso, os professores têm análises separadas do desempenho dos alunos que os ajudam a obter conhecimento sobre os pontos fortes e fracos de cada aluno individualmente e o progresso que eles registam.

GameWork environment





Transnational Project Meeting in Portugal – UMaia

A 3ª Reunião Transnacional de Projetos da GameWork_Project decorreu de 29 a 30 de junho na Universidade da Maia - UMAIA no Porto, Portugal. Durante estes dois dias, representantes de várias organizações reuniram-se para discutir, trocar ideias e determinar o rumo final do projeto. Além disso, tivemos o privilégio de visitar as instalações do projeto SUPERTABI, implementado pela Câmara Municipal da Maia.

Este projeto pretende integrar a tecnologia nas escolas e na educação através de diferentes modelos pedagógicos e espaços de aprendizagem. Obtivemos informações valiosas sobre a sua implementação e adquirimos boas práticas que podem ser aplicadas durante as fases piloto do nosso próprio projeto GameWork. Fiquem atentos para mais atualizações sobre o progresso do projeto GameWork!



(C) october 2023



Erasmus +
Project 2021-1-EL01-KA220-SCH-000034 399

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

