Jogo Gerar Aprendizagens, Motivação e Empenho (G.A.M.E.)

O jogo G.A.M.E. é um projeto da EBS de Velas, no âmbito do plano do Prosucesso, nomeadamente no eixo 1 – foco na qualidade das aprendizagens dos alunos, sendo assim um processo de gamificação e mobilização de pares para o sucesso, e tendo como finalidades gerar a motivação e o empenho pela escola e pelo estudo, os quais convergirão para a melhoria das aprendizagens de todos os seus intervenientes.

Artigo 1º

Objetivos

O G.A.M.E. tem como objetivos:

- Fomentar o trabalho colaborativo;
- Melhorar a assiduidade e o comportamento;
- Estimular e incentivar a participação em atividades curriculares e extracurriculares, definidas no Plano Anual de Atividades (PAA), ou outras;
- Promover e melhorar a pontualidade e o cumprimento de tarefas dentro e fora da sala de aula.

Artigo 2º

Destinatários

São destinatárias deste projeto todas as turmas do 2º e 3º Ciclo de Ensino Básico (5º, 6º, 7º, 8º e 9º anos de escolaridade).

Artigo 3º

Intervenientes

Consideram-se intervenientes do projeto G.A.M.E.:

- Todos os alunos das turmas envolvidas;
- Todos os professores das turmas envolvidas;
- O Coordenador do Projeto G.A.M.E.;
- O Conselho Executivo.

Artigo 4º

Funções dos intervenientes

1. **Alunos**
    - Colaborar e participar de forma assídua e empenhada, para que a sua turma consiga "amealhar" o maior número possível de patacos;
    - Promover a interajuda entre os alunos da turma para que esta não seja prejudicada.

    1.1. Delegados de Turma

    - O delegado de turma recebe, em todas as aulas, os patacos a que a turma tem direito;
    - O delegado de turma, uma vez por semana, a combinar com o diretor de turma, entrega os patacos amealhados durante a semana, nos termos do **anexo I**, o qual faz parte integrante deste regulamento.

2. **Professores**
    - Fazer cumprir as regras do jogo, sem beneficiar e/ou prejudicar qualquer turma;
    - No final de cada aula, entregar os patacos ao delegado de turma.

3. **Diretores de Turma**
    - Explicar as regras do jogo à turma;
    - Receber, do delegado de turma, um dia por semana, os patacos amealhados pela turma e inserir na plataforma informática;
    - Articular com o Coordenador do G.A.M.E. todos os procedimentos para a consecução do jogo.

4. **Coordenador do Projeto G.A.M.E.**
    - Coordenar o funcionamento do jogo ao longo do ano letivo;
    - Explicar o seu funcionamento às diversas turmas, bem como prestar apoio ao longo de todo o ano letivo;
    - Efetuar os reajustes ao jogo para que se atinjam os objetivos propostos;
    - Receber, no final de cada período, o registo de participação de cada aluno nas diferentes atividades de complemento curricular (ACC) e indicar a cada diretor de turma o número de patacos que a turma tem direito a receber, conforme **ponto 5** do **anexo I**;
    - Articular com os Diretores de Turma todos os procedimentos para a consecução do jogo;
    - Realizar um relatório no final de cada período, para feedback do funcionamento do mesmo;
    - Resolver com o Conselho Executivo os casos omissos neste Regulamento.

5. **Conselho Executivo**
    - Colaborar com o coordenador do projeto para que se atinjam os objetivos propostos;
    - Resolver com o Coordenador do G.A.M.E. os casos omissos neste Regulamento.
    - Fornecer os prémios descritos neste regulamento, ouvido o Conselho Administrativo.

Artigo 5º

Funcionamento

1. O G.A.M.E é baseado num sistema de pontos – **patacos** – onde cada turma deverá adquirir o máximo de pontos possível.

2. Vence a turma que conseguir "amealhar" o maior número de patacos até ao final do ano letivo.

As regras de funcionamento do G.A.M.E., as quais fazem parte integrante do presente regulamento, encontram-se no **anexo II.**

Artigo 6º

Prémios

A turma vencedora será a que tiver conseguido o maior número de patacos no final do ano letivo.

Prémios Finais:

1º Prémio – Viagem a uma das ilhas do grupo Central (no mínimo dois dias);

2º Prémio – Almoço num restaurante em São Jorge;

3º Prémio – Ida ao cinema.

Existirão igualmente prémios intermédios, no final de cada período, para o melhor aluno de cada turma que reunir todos os parâmetros do jogo. Caso se verifique um empate, será considerado vencedor o aluno com melhor aproveitamento.

Prémios Intermédios:

Pen drives, calculadoras, relógios, vouchers de compras nos diversos estabelecimentos comerciais de São Jorge, entre outros.

Artigo 7º

Disposições Finais

1. O apuramento e controlo do jogo G.A.M.E será efetuado pelo Coordenador do projeto e pelos Diretores de Turma, utilizando para o efeito o programa informático criado pela Coordenadora das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) – **anexo III**;
2. Em situações omissas neste regulamento prevalecerá a decisão tomada pelo Coordenador do projeto, depois de ouvidos todos os Diretores de Turma e, em última instância, o Conselho Executivo.

Velas, 18 de setembro de 2017

O Coordenador do Projeto G.A.M.E.

Marisela da Conceição Medeiros Serpa

Aprovado pelo Conselho Executivo em

O Presidente do Conselho Executivo

Vítor Manuel Assunção Bernardes

Anexo I

Funções do Delegado de Turma

Anexo II

Regras de Funcionamento

1. Cada professor das turmas a participar tem um conjunto de notas – patacos – e em cada aula, a turma receberá os patacos, de acordo com os critérios em jogo, os quais são:

1.1. Assiduidade

Entende-se por assiduidade a presença de todos os alunos na sala de aula, devendo para o efeito não se ter em conta as faltas que sejam justificadas, por motivos de doença (justificação de C. Saúde, Clínicas, entre outros) consulta médica, tratamento ambulatório, falecimento de familiares, nascimento de irmão e cumprimento de obrigações legais.

Obs. Para efeitos de atribuição de patacos não se consideram as faltas justificadas pelos E.E.

Quando se verifique o cumprimento deste item, a turma receberá <u>um pataco</u> por aula/disciplina.

1.2. Pontualidade

Entende-se por pontualidade a presença de todos os alunos na sala de aula, no início da mesma, conforme o horário da turma, apenas se verificando uma tolerância de dez minutos na primeira aula da manhã (08:30 m).

Quando se verifique o cumprimento deste item, a turma receberá <u>um pataco</u> por aula/disciplina.

1.3. Comportamento

No que concerne ao comportamento, este deverá obedecer às regras instituídas no Regulamento Interno e no Código de Conduta da Escola, nomeadamente no que se refere às normas de conduta a cumprir em contexto de sala de aula.

Quando se verifique o cumprimento deste item, a turma receberá um pataco por aula/disciplina.

1.4. Tarefas

Este item corresponde ao cumprimento de tarefas em contexto de sala de aula e determinadas pelos docentes titulares das disciplinas.

Quando se verifique o cumprimento deste item, a turma receberá um pataco por aula/disciplina.

1.5. Frequência nas Atividades de Complemento Curricular (ACC)

No âmbito de todas as ACC disponíveis na EBS de Velas, todos os alunos deverão ter que apresentar uma participação de 80% em pelo menos uma delas.

ACC disponíveis:

- Clubes (Xadrez, Música, Proteção Civil, Cultura e Línguas Clássicas, Eco Escola);
- Atividades Desportivas Escolares (ADE);
- Oficinas.

Quando se verifique o cumprimento deste item, a turma receberá dez patacos por período;

Caso se verifique a participação de 70% a 80%, a turma receberá cinco patacos.

Fórmula de cálculo

$$\frac{Nº\ alunos\ por\ turma\ \ X\ \ Nº\ de\ presenças}{Nº\ alunos\ por\ turma\ X\ Nº\ semanas\ de\ aulas}$$

1.6. Evolução dos níveis no final de cada período

No final de cada período, serão consideradas as notas dos alunos, premiando-se, assim, a evolução da turma, no 2º e 3º períodos, de acordo com os seguintes termos:

- Subida de notas 1 nível – 1 ponto por aluno e por disciplina;
- Subida de notas 2 níveis – 2 pontos por aluno e por disciplina;
- Subida de notas 3 níveis – 3 pontos por aluno e por disciplina;
- Subida de notas 4 níveis – 4 pontos por aluno e por disciplina;
- Manter nota 5 de nível – 1 ponto por aluno e por disciplina.

***Divide-se o número de pontos obtidos (NP), pelo número de alunos na turma (NA) e multiplica-se por** $\mathbf{100}$ $(\frac{\boldsymbol{NP}}{\boldsymbol{NA}} \times \mathbf{100})$.*

1.6.1. Fórmula de cálculo no final de cada período

De modo a que haja equidade e equilíbrio entre as turmas no final de cada período, será aplicada a fórmula que abaixo se descreve, com o intuito de se proceder à ordenação das turmas em jogo.

$$\frac{Nº\ patacos\ recebidos\ X\ 100}{Nº\ aulas\ dadas\ por\ disciplina(turma)\ X\ 4}$$

2. Número de patacos por cada tempo letivo

Cada tempo letivo de quarenta e cinco minutos corresponde a uma aula, ou seja, por cada tempo de **quarenta e cinco minutos** cada turma poderá amealhar **quatro patacos**, por cada bloco de **noventa minutos** cada turma poderá amealhar **oito patacos**, conforme critérios 1 a 4 do presente anexo.

3. Disciplinas

2º Ciclo de Ensino Básico

- Português;
- Matemática;
- Inglês;
- História e Geografia de Portugal;
- Ciências da Natureza;
- Educação Física;
- Educação Visual e Tecnológica;
- Cidadania;
- EMRC.

3º Ciclo de Ensino Básico

- Português;
- Matemática;
- Inglês;
- Francês;
- História;
- Geografia;
- Ciências Naturais;
- Físico-Química;
- Educação Física;
- Educação Visual;

- Educação Tecnológica;
- Teatro;
- Cidadania;
- EMRC.

Tendo em conta que a área curricular não disciplinar de "Oficina da Leitura" é lecionada com várias turmas em simultâneo, devido ao reduzido número de alunos por turma, apenas na disciplina de EMRC se entregará os patacos à respetiva turma.

Anexo III

Plataforma Informática – G.A.M.E

1. Disponível na pasta "Prof";
2. Login da turma onde se encontra:
   2.1. Inserção de pontos;
   2.2. Consulta da classificação geral (em tabela e gráfico), podendo ser guardada em PDF.
3. Disponível para consulta na página oficial da EBS de Velas, nomeadamente em http://ebsv.edu.azores.gov.pt/wordpress/