

CICF Gaming Arena: Play, Grow, Level Up!

3 sessões de treino, 1 competição presencial, ciclos de 1 mês de duração

Competições

👥 Público & Propósito

Público: Jovens 12-18

Problema:

Criar um espaço seguro que promova amizades. Trabalhar resiliência à frustração e saber comunicar emoções em grupo. Treino de trabalho colaborativo e introdução a perfil de liderança.

Objetivos:

1. Competir em ambiente saudável
2. Trabalho em equipa
3. Criação de conteúdos na área do gaming

🤝 Stakeholders

Coordenação: David Marques

Equipa:

Alexandra Lima, Letícia

Parceiros:

InGaming

⭐ Diferenciação

Factor WOW:

Ciclo regular de competições Gaming e possibilidade de ter conteúdos regulares criados pelos participantes

Competências CICF:

Gaming, Cidadania Digital

🛠️ Metodologia

Gaming como Ferramenta Pedagógica

Learning Scenarios com Digital Badges

Tecnologias: Jogos gratuito, não violentos e competitivos

Formato: Presencial, com extensão de treinos autonomos em casa

💰 Recursos

Financiamento: CMM, Financiamento Norte2030

Investimento: 200€ por ciclo, 6x ciclos no ano letivo = 1200€

Necessário:

Laptops, Espaço Gaming, Servidor privado

📊 Resultados & Impacto

Outputs:

Encarar a competição em ambiente saudável
Aquisição de competências sociais e desenvolvimento de amizades (+1 amigo)
Ladder competitiva entre os participantes

Impacto Social:

Aproveitar o low entry point que o gaming permite, para criar um ambiente saudável de gaming competitivo, dando ferramentas aos participantes para mitigar a adição ao jogo, promovendo um bom uso responsável dos ecrãs e tempo lúdicos

20

Participantes

80%

Taxa Conclusão

4

Sessões

8H

Horas Totais