

# GAME - Gerar Aprendizagem, Motivação e Empenho

## Objetivos

- Gerar aprendizagem, motivação e empenho;
- Promover comportamentos disciplinados através da “gamificação”;
- Estimular os alunos da turma para atingirem colaborativamente objetivos.

## Descrição da Medida

- O GAME é um processo de “gamificação” e mobilização de pares para o sucesso. Trata-se de uma competição interturmas de melhoria da assiduidade, pontualidade, comportamento e cumprimento de tarefas, dentro e fora da sala de aula. É um sistema de pontos atribuídos ao cumprimento de requisitos (comportamento, aproveitamento e atividades). Há prémios finais e intermédios que garantem possibilidades de sucesso até ao fim. O *feedback* aos alunos é imediato (divulgação dos resultados na hora por meios digitais).

<http://webinar.dge.mec.pt/2016/02/25/g-a-m-e-gerar-aprendizagem-motivacao-e-empenho/>

## Vantagens da Medida

- Os alunos promovem o envolvimento positivo dos seus pares.

## Cuidados na Implementação da Medida

- Contactar previamente os responsáveis do projeto.
- Garantir:
  - Uma equipa de liderança com competência pedagógica e técnica;
  - A estrutura informática de *feedback*;
  - Os prémios necessários para todas as turmas que cumpram os objetivos (podem ser todos os alunos da escola!);
  - O envolvimento de todos os docentes no processo de implementação, iniciando pelos diretores de turma;
  - Regras simples, não complicar procedimentos para que todos participem.

## Resultados Esperados

- Melhoria do comportamento dos alunos;
- Melhoria dos resultados escolares.

## Quem implementa Onde consultar mais informação

- Agrupamento de Escolas Porto de Mós
- Site: [http://aepmos.ccems.pt/?page\\_id=2346](http://aepmos.ccems.pt/?page_id=2346)