

# FAB 2050:

# O JOGO SÉRIO

## GUIA DE APLICAÇÃO



## Ficha Técnica

**Nome do produto:** FAB 2050: O Jogo Sério

**Design de jogo sério:** Micael Sousa – [www.msseriousgames.com](http://www.msseriousgames.com)

**Revisão:** Lab2050 (PlanAPP)

**Financiado por:** POAT 2020, Portugal 2020

**Data:** 2023

# ENQUADRAMENTO

Através da aplicação do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**, grupos de participantes, devidamente acompanhados por facilitadores, entram num processo baseado em jogos para imaginar Portugal em 2050. Trata-se de um exercício participativo e colaborativo onde as ideias individuais são combinadas, através das interações mediadas pelos elementos de jogo, de modo a “inventar” e “fabricar” desejos futuros, a partir de agora descritas com visões. Cada participante vai introduzir as suas visões, prioridades e valores, entrando num processo de partilha e debate que ajuda a estruturar os contributos individuais num resultado coletivo.

## INTRODUÇÃO À APLICAÇÃO

O presente documento serve de manual de aplicação do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**. Incluem-se os requisitos para aplicação, a sequência do processo e alguns comentários e sugestões práticas de implementação. Para além deste documento devem ser consultados e utilizados os restantes ficheiros de apoio (peças de construção do jogo) para materializar o jogo analógico. Os ficheiros de apoio permitem imprimir as peças gráficas (baralhos de cartas e ficha-quadro), tal como o guia dos facilitadores. Estes documentos estão disponíveis em conjunto com o manual para descarregamento em local a designer pela **PlanAPP**.

Recomenda-se a leitura prévia deste manual e posterior análise de todas peças de construção dos jogos e manuais dos facilitadores. Recomenda-se igualmente testar previamente o **FAB 2050: O JOGO SÉRIO** com a equipa de implementação, especialmente com os facilitadores. Depois deste teste, a equipa de implementação deve fazer os devidos ajustes à sua realidade e objetivos específicos de aplicação do jogo/processo. Os elementos do jogo estão construídos de modo a poderem ser adaptados, alterando, suprimindo ou adicionando elementos. **O FAB 2050: O JOGO SÉRIO** poder ser aplicado parcialmente, ignorando as etapas opcionais ou escolher apenas algumas, caso seja justificável. No entanto, é essencial que a equipa de implementação, mas especialmente os facilitadores, não tenham qualquer dúvida sobre o desenrolar do processo de implementação do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**.

Definimos a equipa de implementação como o conjunto de pessoas que asseguram a implementação do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**, incluindo a equipa de facilitação, responsáveis pela logística, produção dos materiais, recolha de dados

e comunicação. Alguns dos papéis desta equipa podem ser assumidos pelas mesmas pessoas, sendo que isso nunca deve condicionar o papel dos facilitadores nas sessões, exigindo-se total dedicação a essa tarefa enquanto as sessões decorrem.

## REQUISITOS

**FAB 2050: O JOGO SÉRIO** foi desenvolvido para poder ser utilizado em dinâmicas de grupos presenciais, com a necessidade de mobilizar facilitadores e estabelecer um processo próprio de recolha de dados (ou seguir as recomendações deste manual).

Recomenda-se organizar os participantes por mesas de trabalho, podendo estar entre 4 e 8 participantes por mesa de trabalho. Sugere-se definir 6 participantes por mesa como o número ideal para cada grupo. No conjunto das sessões, apesar de poder ser aplicado apenas a uma mesa de trabalho isolada, com os devidos ajustes nas etapas interativas, recomendamos entre 4 a 6 mesas no total de uma sessão. Esta opção permite incluir, aproximadamente, até 36 participantes, embora esse número possa ser superior. Assim será necessário assegurar toda a logística da sala de trabalho, incluindo mesas e cadeiras para que todos os participantes possam participar comodamente.

As mesas devem ter uma área de trabalho suficiente para acomodar, aproximadamente, duas folhas de tamanho A0, devendo todos os participantes ficar à mesma distância do centro da mesa. Deve haver um/a facilitador/a designado/a por mesa de trabalho.

Para além dos facilitadores designados para as várias mesas de trabalho, deve existir um/a facilitador/a que faça a facilitação geral da sessão, coordenando as etapas do processo e garantindo a sincronia dos vários grupos de trabalho. Com a devida experiência poderá ser possível reduzir o número de facilitadores, com o/a mesmo/a facilitador/a de mesa a acompanhar duas mesas em simultâneo.

Cada mesa de trabalho necessita de uma cópia do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**, consistindo nas cartas e folhas de apoio (no mínimo: conjuntos de cartas e Folha-Quadro da Visão). Estes materiais encontram-se em ficheiros de apoio. Para além destes materiais serão necessários marcadores de quadro branco (um por participante). Caso se opte por impressão da “Folha-Quadro da Visão” em papel

convencional, será necessário um marcador de papel convencional adicional por mesa de trabalho.

Prevê-se uma duração de 3 horas para a realização das etapas principais do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**. Esta duração pode ser reduzida ou aumentada, tendo em conta a definição dos tempos para as diversas atividades. O processo de facilitação geral, coordenado com a facilitação das várias mesas de trabalho, permite gerir o tempo de acordo com as necessidades de aplicação, podendo variar entre as 2 e as 4 horas no total. A opção pela implementação parcial ou supressão de algumas das etapas do processo permite reduzir a duração das sessões. Indicam-se quais as etapas que podem ser mais facilmente suprimidas neste manual como sendo “opcionais”.

Para obter o máximo potencial do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO** será necessário garantir uma sala de trabalho com as melhores condições físicas, térmicas e higrométricas possível, onde seja possível controlar a temperatura da sala, exista a devida luminosidade (especialmente natural), tal como espaço para as mesas, cadeiras e a movimentação das pessoas pelo espaço. Quanto às pausas, recomenda-se que o processo dispense pausas formais, havendo comida e bebida disponível na sala se necessário e as pausas a serem geridas por cada mesa de trabalho com o apoio dos facilitadores de mesa. Acessos aos sanitários e outras instalações semelhantes sempre sem formalismos. Os facilitadores de mesa articulam com o/a facilitador geral que tem como missão sincronizar os grupos e garantir a presença de todos nos momentos de interação entre os grupos/mesas.

## ETAPAS DO PROCESSO

De seguida apresenta-se o **FAB 2050: O JOGO SÉRIO** como uma sequência de etapas, sendo uma forma de poder separar e adaptar o processo caso se pretenda implementar parcialmente. Trata-se também de uma forma de identificar as peças gráficas necessárias para cada etapa, tal como ajudar na referenciação do guia dos facilitadores.

### ETAPA 0 – RECEÇÃO E INTRODUÇÃO (10 MINUTOS)

Esta primeira etapa deve ser assegurada pelo/a facilitador/a geral da sessão, explicando quais os objetivos do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**, fazendo o enquadramento geral. No caso em questão e de aplicação para a **PlanAPP**, explicar que o objetivo será imaginar o futuro de Portugal em 2050, o que

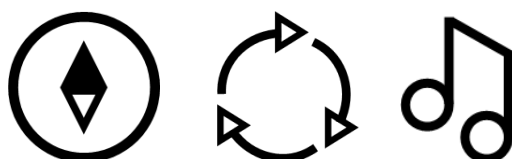
pretendem os participantes e como depois se poderá atingir esses objetivos imaginados e materializados através do processo de jogo (as visões). Para outro tipo de projetos e objetivos, o enquadramento deverá facilmente ser ajustado e adaptado.

O/A facilitador/a geral deverá reforçar que o processo terá várias etapas, construídas para ajudar os participantes a atingir os objetivos da sessão, informando também que se trata de um processo baseado em jogos. Deverá explicar o modo de trabalho, a organização em mesas de trabalho, o apoio dos facilitadores de mesa e a duração prevista para a sessão. Dependendo de como forem organizadas as pausas de trabalho, deve alertar para todas as dimensões de como os trabalhos se irão processar.

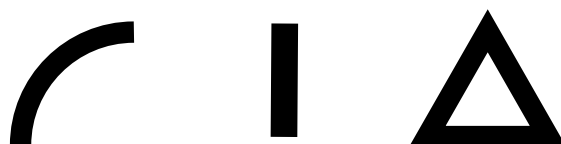
## ETAPA 1 – QUEBRA-GELO E AUTOAPRESENTAÇÃO (30 MINUTOS)

O objetivo da Etapa 1 consiste em iniciar com uma atividade mais informal, que sirva para introduzir as mecânicas do jogo e manuseamento das peças de jogo que serão utilizadas nas etapas seguintes. Serve também para que os participantes possam fazer uma autoapresentação em contexto jogável e informal (quebra-gelo), mas centrada nos propósitos da sessão.

### Cartas de Ícones



### Cartas de Formas Simples



### Configuração da Etapa 1:

- Espalhar as cartas transparentes na mesa, agrupando em pilhas as cartas iguais (e.g., formas simples como linhas, curvas e figuras geométricas separadamente em pilhas de cartas iguais). As cartas que se assemelham a ícones são únicas, não havendo exemplares repetidos.
- Reservar as canetas de quadro branco (uma por participante), que escrevam sobre acetato (usar apenas na etapa 2).
- Reservar as cartas vazias para utilizar apenas na ronda 2.

### Rondas da Etapa 1:

- Ronda 1:
  - Cada participante pode escolher até 3 cartas de ícones e um número ilimitado das restantes cartas (3 minutos).
  - Cada participante faz uma autoapresentação com base na construção que fez com as suas cartas. (1-2 minutos por participante, até um máximo total de 16 minutos no total).

- Ronda 2:
  - Cada participante pega numa carta vazia e desenha com a caneta um ícone que sentiu falta para a sua autoapresentação (1 minuto).
  - Cada participante complementa a sua autoapresentação referindo o ícone que desenhou e acrescentou (1 minuto por participante, até um máximo de 8 minutos no total)



## ETAPA 2 – EXPLORAR CONCEITOS (45 MINUTOS)

O objetivo da Etapa 2 consiste em explorar conceitos importantes para definir a visão de Portugal para 2050. No manual propomos um conjunto de conceitos base genéricos para a construção dos baralhos de cartas a utilizar na Etapa 2. Caberá à equipa de implementação analisar este conjunto de conceitos dos baralhos e avaliar a sua adequação ao tipo de resultados que pretendem obter. Devem definir sempre um conceito diferente por participante em cada grupo/mesa (idealmente 6). Caso o **FAB 2050: O JOGO SÉRIO** for aplicado a outro tipo de projeto ou tema, estes conceitos devem ser totalmente revistos.

### Conceitos base propostos:

Recomenda-se 6 participantes por grupo, mas, caso sejam mais, a equipa de implementação deverá adicionar/definir conceitos adicionais. Propomos os seguintes conceitos base:

- Justiça
- Sustentabilidade
- Segurança
- Felicidade
- Equidade
- Liberdade

### Configuração da Etapa 2:

- Distribuir um baralho de conceitos por participante, funcionando como instrumento de votação.
- Separar o baralho adicional (extra), funcionando como sistema aleatório de definição dos conceitos secretos que cada jogador deve construir.

### Rondas da Etapa 2:

- O/A facilitador/a de cada mesa distribui um baralhado a cada participante.
- O/A facilitador/a pega no baralho extra e distribui, aleatoriamente, uma carta diferente desse baralho de forma oculta a cada participante. Essa carta extra (secreta) chama-se carta-chave.
- Cada participante constrói o conceito presente na carta-chave, sempre sem a revelar aos restantes participantes. Cada participante constrói, em 5 minutos, os seus conceitos de acordo com a carta-chave utilizando as cartas transparentes de ícones e formas simples. Podem utilizar tantas

quantas quiserem, mas existem quantidades limitadas. Os participantes não podem comunicar entre si nesta fase.

- Terminada a construção dos conceitos, cada jogador vai utilizar uma carta do seu baralho pessoal para votar em cada construção dos restantes participantes da sua mesa. Para votar basta deixar a carta de conceito que pensam melhor descrever a construção de cada outro jogador. Assinalam essa decisão de interpretação deixando a carta de conceito ao lado da construção. Os participantes não podem comunicar entre si nesta fase.
- Depois da fase de votação com as cartas de baralho pessoal, cada jogador revela a sua carta-chave e apresenta em 2 minutos a intenção e princípios representado para chegar a esse conceito.
- O/A facilitador/a regista e comunica ao/à facilitador/a geral a quantidade de votos que coincidem com os conceitos de todas as cartas-chave. Esta é a pontuação total da mesa.
- O/A facilitador geral revela os resultados das várias mesas, podendo expor os resultados num quadro ou outra forma de projeção.

## ETAPA 3 – CONSOLIDAÇÃO DE CONCEITOS (30 MINUTOS) – PARCIALMENTE-OPCIONAL

O objetivo da Etapa 3 consiste em consolidar os conceitos, criando um referencial comum a partir do debate e votação. Esta etapa pode ser opcional caso seja necessário reduzir a duração total da sessão de aplicação do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**.

De modo a tornar o processo ainda mais configurável, propomos duas rondas opcionais para a Etapa 3. Estas rondas reforçam a competição e geram resultados semelhantes a jogos. Podem ser suprimidas para evitar um processo mais longo ou caso a equipa de implementação pretenda reduzir os elementos competitivos do processo de jogo do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**.

### Configuração da Etapa 3:

- Dispor nas mesas a “Folha-Quadro da Visão”. Esta folha encontra-se disponível nas peças de apoio.
- Recolher as cartas dos baralhos individuais para servirem como sistema de votação. Cada jogador deve recolher o seu baralho.

### Rondas da Etapa 3:

- Cada grupo trabalha coletivamente para descrever cada conceito, preenchendo a coluna correspondente às definições na “Folha-Quadro da Visão” (20 minutos).
- Cada grupo elege um/a representante para expor a forma como descreveu os diversos conceitos aos restantes grupo (2 minutos por grupo).
- Os participantes recolhem ao seu baralho de cartas pessoal com os conceitos e vão escolher qual a mesa que melhor representou cada um dos conceitos, votando ao deixar a carta correspondente a cada conceito nessa mesa (5 minutos). *OPCIONAL*
- Cada facilitador/a de cada mesa contabiliza os votos por conceito, transmitindo ao/à facilitador/a geral para apresentar a mesa que conseguiu recolher mais votos em cada conceito. *OPCIONAL*.

## ETAPA 4 – REPRESENTAR PORTUGAL EM 2050 (45 MINUTOS)

A etapa 4 do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO** será aquela onde o processo atinge o seu propósito principal, reforçado após a etapas de preparação anteriores. Após terem dominado o sistema, os conceitos e os componentes do jogo, será o momento de os participantes representarem Portugal em 2050.

### Configuração da Etapa 4:

- Continuar a utilizar a “Folha-Quadro da Visão” ou introduzir caso tenham saltado a Etapa 3.
- Recolher as cartas do baralho extra para servirem como sistema de legenda da visão representada graficamente.

### Rondas da Etapa 4:

- Cada grupo utiliza todas as cartas transparentes, incluindo a que cada participante criou, para representar a sua visão coletiva para Portugal em 2050. Os participantes podem utilizar o baralho de cartas de conceitos extra para adicionar à representação visual legendas e palavras-chave que complementam as imagens (10-15 minutos).
- Preenchimento da “Folha-Quadro da Visão” para descrever a visão representada visualmente com as cartas transparentes e para referir ideias de apoio e implementação da visão, de acordo com os conceitos previamente definidos. As ideias podem ser diretamente associadas aos conceitos (linhas na Folha-Quadro) ou de forma geral (15-20 minutos).
- Podem ser desenhadas setas ou outros esquemas de apoio na “Folha-Quadro da Visão” para relacionar conceitos, ideias e outras dimensões que os/as participantes pretendam registar.
- Os participantes podem reformular a disposições das cartas transparentes e cartas de legenda (cartas dos baralhos de conceitos).
- Caso tenham saltado a Etapa 3, o grupo deve preencher a coluna da definição dos conceitos simultaneamente com a coluna das propostas.
- Apresentação da visão por um/a porta-voz de cada mesa aos restantes grupos da sessão (2 minutos por grupo).

**Nota:** *Os/as participantes podem sentir a necessidade de reformular o esquema visual da visão. Podem fazer alterações nesta fase de modo a melhor se integrar com o preenchimento da “Folha-Quadro da Visão”.*

## ETAPA 5 – ANÁLISE CRÍTICA E REFORMULAÇÃO DE VISÕES E PROPOSTAS (30 MINUTOS) - OPCIONAL

O objetivo da Etapa 5 consiste em fazer uma análise crítica das visões através das interações entre mesas de trabalho. Os participantes podem assim interagir e deixar sugestões de melhoria e complementos às visões geradas pelas restantes mesas, focando nas propostas associadas. Destaca-se o objetivo da etapa para recolher novos contributos que enriqueçam as visões dos grupos de origem de uma forma positiva e construtiva.

Esta etapa pode ser opcional caso seja necessário reduzir a duração total da sessão de aplicação do **FAB 2050: O JOGO SÉRIO**.

### Configuração da Etapa 5:

- Continuar a utilizar a “Folha-Quadro da Visão” já disposta nas mesas.

### Rondas da Etapa 5:

- Cada participante escolhe uma nova mesa para trabalhar, não podendo ficar na sua mesa de origem. Formam então novos grupos.
- Após a reconfiguração dos grupos de origem, os novos grupos de vão analisar a visão gráfica e os conteúdos da “Folha-Quadro da Visão” da mesa em que se encontram. Colaborativamente, os grupos vão escrever na secção/coluna “Críticas/Sugestões aos Conceitos e Ideias” da “Folha-Quadro da Visão” (15 minutos).
- Terminada a ronda anterior, os participantes voltam aos grupos/mesa de origem e analisam os contributos recolhidos pelos grupos anteriores na coluna “Críticas/Sugestões aos Conceitos e Ideias” da “Folha-Quadro da Visão”.
- Os participantes já na sua mesa de origem, depois de analisarem os contributos recolhidos, podem reformular as suas propostas na “Folha-Quadro da Visão” identificando colaborativamente quais as “Melhorias Após Análise de Críticas e Sugestões” (15 minutos).

**Nota:** *Os/as participantes não devem alterar o esquema visual da visão criada anteriormente pelo grupo que visitam. Apenas podem fazer reformulações no esquema gráfico da visão quando voltam ao grupo de origem para poderem responder às “Críticas/Sugestões” recolhidas na “Folha-Quadro da Visão”.*

## **ETAPA 6 – APRESENTAÇÃO E VOTAÇÃO DAS VISÕES E PROPOSTAS (15 MINUTOS)**

O objetivo da Etapa 6 consiste na apresentação final dos trabalhos realizados pelas várias mesas de trabalho, as visões e as possíveis propostas para as implementar.

A Etapa 6 prevê uma ronda de votação com o intuito de recolher, de uma forma rápida e quantitativa, as preferências de todos os participantes. Trata-se de uma etapa obrigatória que garante um nível mínimo de interação entre todos os participantes, mesmo que a Etapas 3 e 5 não tenham sido implementadas.

Caso a Etapa 5 não tenha sido realizada, as “Folha-Quadro da Visão” produzidas por cada mesa não terão preenchido as colunas de “Críticas/Sugestões” e “Melhorias”, sendo consideradas apenas as descrições e propostas criadas pelos grupos na Etapa 4.

### **Configuração da Etapa 6:**

- Cada participante deve recolher um baralho de conceitos completo (todos os conceitos). Este baralho será utilizado para poder votar nesta etapa.

### **Rondas da Etapa 6:**

- O/A porta-voz do grupo de trabalho (cada mesa) apresenta a visão e propostas aos restantes grupos, incluindo as “Críticas/Comentários” recolhidos e melhorias/adaptações seguidas caso tenham efetuado a Etapa 5 (2 minutos por visão).
- Cada jogador utiliza o seu baralho de conceito pessoal para votar nas visões e propostas dos restantes grupos. Cada carta é um voto genérico (ignora-se o conceito escrito), podendo distribuir da forma que desejar desde que não vote na proposta da sua mesa de trabalho (3 minutos).
- Os/as facilitadores de mesas comunicam os resultados (somatório de cartas que cada mesa recolheu) ao/à facilitador/a geral que então comunica então a todos os participantes os resultados das votações.

## RECOLHA E TRATAMENTO DE DADOS

As visões contruídas pelos participantes devem ser registadas através de fotografias ou scan digital, devidamente catalogadas (identificando o grupo, sessão, local e data).

O preenchimento da “Folha-Quadro da Visão” serve de evidência do resultado do trabalho dos grupos. Caso a equipa de implementação opte por recorrer a material plastificado reutilizável, deve fotografar/scan as folhas antes de apagar.

Recomenda-se uma análise qualitativa temática dos resultados das sessões, estabelecendo critérios quantitativos para registar os grupos de ocorrências, padrões e votos.

Como fonte adicional, utilizar questionários, entrevistas estruturadas e grupos focais podem complementar os dados diretamente obtidos pelos resultados do jogo, sendo uma recomendação típica da literatura de uso de jogos sérios.

Os dados podem depois ser apresentados em forma de esquemas de incidência, mapas de palavras ou outros que a equipa de implementação possa achar adequado.

Uma outra possibilidade consiste em filmar (focando nas zonas de trabalho e não nos participantes), registando especialmente o debate oral e a progressão da construção gráfica e escrita. Neste caso podem ser utilizadas técnicas de transcrição automática de texto, algumas com recurso a ferramentas de inteligência artificial. Podem assim ser recolhidas informações importantes que surgem nos debates e não são transpostas para a visão gráfica (construída com as cartas) ou o registo escrito na “Folha-Quadro da Visão”. No entanto, devem ser seguidas as mais atuais regulamentações e legislação aplicável de proteção de dados, tal com como acautelar todas as questões éticas aplicáveis. Reforço da necessidade de ter consentimentos informados por escrito. Recomenda-se que estes dados sejam anonimizados, guardados em espaços e com ferramentas próprias para o efeito que garantam a segurança e acesso controlado aos dados.

## DICAS E ESCLARECIMENTOS PRÁTICOS

Recomenda-se que cada facilitador/a tenha consigo, durante a aplicação do jogo, uma impressão do Guia dos Facilitadores.

Todos os elementos necessários para implementar o *FAB 2050: O JOGO SÉRIO* são disponibilizados para impressão, podendo ser replicados em qualquer contexto com o mínimo de custos possível, segundo as indicações da tabela seguinte.

Elemento de apoio	Formato	Tipo de papel	Nota práticas
Guia de aplicação	A4	Papel branco convencional	Pode dispensar a impressão.
Guia dos facilitadores	A4	Papel branco convencional	Cada facilitador deve ter a sua impressão
Folha-Quadro da Visão	A1 ou A2	Papel branco convencional (ou num tipo de papel com acabamento plastificado).	Uma impressão por mesa, devendo haver cópias extra caso necessário. Caso seja possível, as folhas podem ter um tratamento plastificado para se poder escrever com marcadores de quadro branco, permitindo usar as mesmas canetas necessárias para a Ronda 2 da Etapa 1, sendo mais fácil de apagar e voltar a reescrever.
Folhas de cartas de ícones e símbolos	A4	Papel transparente (e.g., papel de acetato para impressão a laser)	Imprimir um conjunto por mesa. Para facilitar a construção das cartas, garantindo as transparências, as folhas devem ser recortadas com guilhotina ou equipamento semelhante que garantir cortes de 70 mm de afastamento. Respeitando esta medida, bastam 4/5 cortes verticais e horizontais por folha, ficando todas as cartas com as mesmas dimensões (70x70 mm). Para produzir as cartas transparentes sobre as quais os participantes devem desenhar os ícones em falta, repetir o processo anterior com folhas vazias.
Folhas de baralhos de conceitos	A4	Papel branco convencional. Impressão a cor obrigatória.	Imprimir um conjunto por participante. Cada baralho pode ter uma cor básica no verso para facilmente os poder distinguir durante o processo de recolha para apoio à votação. Uma alternativa será usar capas plásticas coloridas já existentes. Estas capas são vulgares entre jogos de cartas colecionáveis para as dimensões 63,5x88 mm.