

Melhorar as artes e o desporto

Tema: artes, desporto, cultura, qualidade de vida

Introdução

A cultura traz consigo importantes benefícios sociais e económicos. Tendo a capacidade de contribuir positivamente para a aprendizagem e saúde, de potenciar uma maior tolerância, e gerar oportunidades de união, a cultura melhora a qualidade de vida e aumenta o bem-estar geral tanto dos indivíduos como das comunidades.

Esta atividade simula o design de uma cidade na qual as experiências culturais prosperaram, como resultado de um design urbano eficaz e de uma boa qualidade de vida. Os estudantes são desafiados a conceber uma cidade que oferece oportunidades de lazer, entretenimento, aprendizagem, e partilha de experiências com outros.



Figura 1. Estruturas de habitação básicas providenciam alojamento aos cidadãos da cidade.

Contexto



Figura 2. Negócios e outros espaços tornam a cidade real e funcional.

A atividade foi concebida para ser implementada em contextos de aprendizagem vastos que combinam princípios de engenharia e economia. O simulador é aberto e permite aos estudantes experimentar as suas próprias soluções para alcançarem os objectivos do cenário.

Os participantes podem assumir 1 de 2 papéis previstos. Eles têm um objectivo

INTELLECTUAL OUTPUT 3. Conteúdo de apoio educativo dirigido aos instrutores

Guia de aprendizagem para atividades HERA

comum, bem como objectivos individuais. O objectivo comum dos participantes é criar um cenário cultural, melhorando a oferta cultural e desportiva. Os papéis individuais e os seus objectivos são:



Figura 3. Museus e organizações educacionais contribuem para reforçar o ambiente cultural da cidade.

a cidade um lugar mais feliz para se viver.

Papel 1: O potenciador de arte

O potenciador de arte tem como objetivo aumentar a oferta de atividades culturais na cidade. O jogador consegue isto através da construção de museus, organizações educacionais, incluindo escolas e universidades, e muito mais.

Estes serviços promovem a qualidade de vida na cidade e o bem-estar, o que torna

Papel 2: O potenciador do desporto

O potenciador do desporto tem como objectivo aumentar a oferta de actividades desportivas na cidade. Este jogador é responsável pela construção e configuração de todos os estádios desportivos, contribuindo também para uma melhor condição física da população.



Figura 4. As atividades de desporto enriquecem ainda mais o ambiente cultural.

INTELLECTUAL OUTPUT 3. Conteúdo de apoio educativo dirigido aos instrutores

Guia de aprendizagem para atividades HERA

A figura seguinte demonstra os papéis e as interações entre eles.

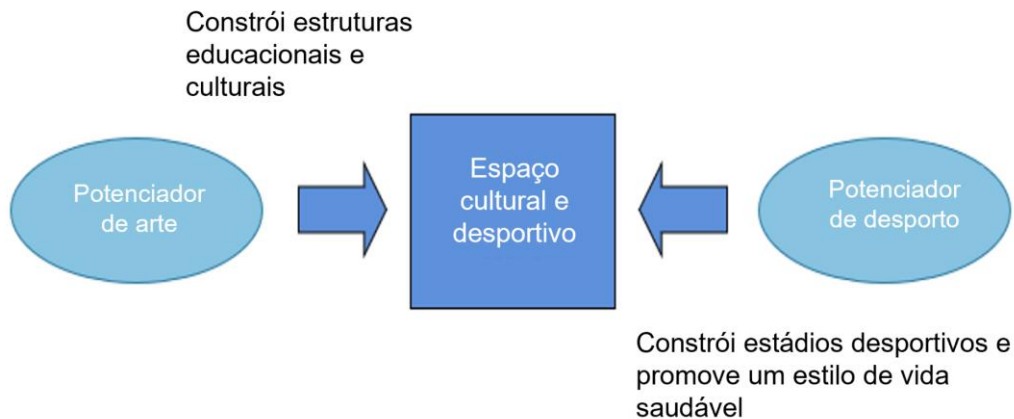


Figura 5. Papéis, ações, e interações.

Objetivos de aprendizagem

Após a conclusão das atividades, os estudantes irão:

- Compreender e aplicar conceitos relacionados com o recurso à arte para promover a qualidade de vida.
- Compreender e aplicar conceitos relacionados com o desporto como forma de promoção de um estilo de vida saudável.
- Ter enriquecido as suas capacidades de pensamento crítico, capacidade de colaboração, capacidade de investigação independente, e pensamento inovador.

Pré-requisitos

A atividade pode ser apresentada aos estudantes sem necessidade de muita informação prévia. É uma atividade independente e todos os conceitos podem ser introduzidos pelo professor durante a apresentação. O aluno só precisa de ter a curiosidade para conceber um ambiente urbano que faça florescer a arte e o desporto.

A atividade pode ser desenvolvida em contextos de engenharia, economia, e muito mais.

INTELLECTUAL OUTPUT 3. Conteúdo de apoio educativo dirigido aos instrutores

Guia de aprendizagem para atividades HERA

Público-alvo

A cultura é relevante tanto para estudantes de engenharia informática como de economia. O crescimento da engenharia cultural está ligado ao desenvolvimento da arte e da cultura, à profissionalização dos seus actores, e à crescente integração de processos e projetos culturais em continuums sócio-económicos.



Figura 6. Infraestruturas como estradas e redes elétricas permitem o funcionamento correto das estruturas culturais e desportivas.

A atividade integra a arte adotando uma abordagem complementar e interdependente, muito relevante nos campos da criatividade, produção, infraestruturas, organização, e política.

Conceitos fundamentais

- **Cultura:** Artes e outras manifestações da realização intelectual humana. No contexto deste cenário, a cultura refere-se a todas as atividades que promovem a educação, expressão, artes e desporto e contribuem para uma elevada qualidade de vida.
- **Habilidades transversais:** Colaboração, pensamento crítico, pensamento analítico, pensamento inovador.

Descrição do cenário

O cenário encoraja os estudantes a pensar em formas criativas através das quais possam criar um ambiente próspero na sua cidade. Para atingir este objectivo, os estudantes precisam de colaborar entre si. O trabalho está dividido em papéis, sendo que nenhum deles tem a capacidade de atingir todos os objetivos individualmente. No entanto, colectivamente, os membros da equipa têm todas as capacidades necessárias para atingir com sucesso o objetivo de enriquecer a cidade com as artes e o desporto. O facto de

INTELLECTUAL OUTPUT 3. Conteúdo de apoio educativo dirigido aos instrutores

Guia de aprendizagem para atividades HERA



Figura 7. Os estudantes são desafiados a pensar criativamente para enriquecer as atividades culturais e desportivas que promovem o bem-estar.

terem de colaborar entre si torna o cenário mais desafiante e prepara os estudantes para os seus futuros papéis profissionais em equipas multidisciplinares.

Os estudantes são encorajados a experimentar jogar na cidade do cenário, que é pré-construída. São autorizados a alterar a cidade pré-construída, introduzindo serviços adicionais, tais como edifícios educacionais, redes de Internet, centrais de

energia, quartéis de bombeiros, esquadras de polícia, serviços de saúde, empresas, indústria, e muito mais. Ao acrescentarem novos elementos na cidade, os estudantes tornam-na mais atrativa e aumentam a actividade económica, o que leva por sua vez à satisfação dos objectivos colectivos da equipa, de gerar rendimento para a cidade.

Sugestão de atividade

1. O professor apresenta o jogo HERA. Em seguida apresenta os objetivos do cenário e os objetivos individuais de cada um dos papéis.
2. Os estudantes trabalham em equipas de 2 indivíduos, sendo que cada um assume um dos papéis previstos.
3. Os membros da equipa fazem um brainstorming a fim de compreender o problema e os parâmetros dentro dos quais têm de trabalhar. Os estudantes são encorajados a apresentar o maior número possível de ideias através do brainstorming. Técnicas de design thinking poderiam ser utilizadas para promover um design inovador e a introdução de uma solução centrada no ser humano que responda às necessidades reais dos cidadãos da cidade.
4. Cada aluno entra no jogo. Os membros da equipa utilizam individualmente os recursos à sua disposição e as capacidades do papel correspondente, para construírem infraestruturas e serviços para alcançarem os seus objetivos individuais.

INTELLECTUAL OUTPUT 3. Conteúdo de apoio educativo dirigido aos instrutores

Guia de aprendizagem para atividades HERA

5. Os alunos discutem os resultados do jogo e os seus papéis; o professor dá o seu feedback.
6. O professor pode introduzir perguntas para iniciar a discussão na aula, como por exemplo:
 - O que aconteceria se a cidade incluísse mais empresas?
 - Se pudessem, escolheriam um plano da cidade diferente? Como é que o plano da cidade afetaria a atividade económica?
 - Como poderiam atrair mais habitantes para a cidade? Que serviços seriam desejáveis e poderiam levar a um aumento da população da cidade?
 - Como poderiam medir a felicidade dos habitantes?
 - A introdução da cultura e do desporto no cenário contribuem para uma maior qualidade de vida?

Métodos de avaliação



Figura 8. Os estudantes são desafiados a pensar nos benefícios dos diferentes planos da cidade.

Esta é uma atividade colaborativa e de final aberto, na qual não existe uma única solução. O objectivo da actividade é encorajar os estudantes a pensar em formas criativas de conceber serviços urbanos para promover a actividade económica através da Internet. A auto-avaliação dá aos estudantes a possibilidade de assumirem a responsabilidade pelos seus processos de

aprendizagem. Os estudantes podem discutir os seus papéis dentro do seu grupo e chegar a uma decisão sobre se e até que ponto alcançaram o seu objectivo. Os estudantes podem ainda apresentar a sua solução a toda a turma, recebendo uma avaliação dos seus colegas. Finalmente, a turma pode decidir quais foram as soluções mais criativas entre todas as equipas.