



**Um guia para  
Educadores**

**A ARTE DE CRIAR  
ACTIONBOUNDS INTERESSANTES**

## **Resumo Descritivo do Projeto**

O projeto "Interactive and Inclusive Cultural Heritage" junta as novas tecnologias à inclusão e ao multiculturalismo, promovendo a ideia de um tipo de turismo interativo e inclusivo, proporcionando aos alunos aprendizagens mais divertidas sobre História, Arte, Cultura e Geografia. Portugal, Espanha, Hungria, Letónia e Estónia foram os cinco países que colaboraram em diversas atividades, ao longo de dois anos letivos, permitindo aos alunos dos países parceiros momentos de aprendizagem sobre as diferentes culturas de forma interativa e inclusiva. Nestas atividades, em conjunto com o trabalho de campo das mobilidades, foram usadas aplicações e outras tecnologias com o objetivo de criar um impacto nos estudantes acerca do que é viver com uma incapacidade ou sobre como ajudar alguém que tenha uma incapacidade. Ser cuidadoso, solidário e pensar sobre como podemos proporcionar divertimento e experiências de interesse cultural através de meios interativos a pessoas com incapacidade foi o nosso principal objetivo.

Este é um pequeno guia que permite aos educadores aprender e organizar jogos de caça ao tesouro com a aplicação Actionbound.

## Usar a Actionbound com alunos

A Actionbound eleva a aprendizagem tradicional a um nível totalmente novo. Esta aplicação transforma a aprendizagem numa experiência ativa e prática. Ao criarmos caças ao tesouro, conseguimos que os alunos se sintam absorvidos pelo processo dinâmico de aprendizagem que desperta a sua curiosidade, encoraja a exploração e promove o pensamento crítico. Na era digital em que vivemos atualmente, é essencial que consigamos conectar com os estudantes ao seu nível. O Actionbound aproveita o apelo dos smartphones e tablets para promover o envolvimento dos alunos e transforma estes dispositivos de distrações em valiosas ferramentas educativas, tornando a aprendizagem divertida e entusiasmante.

Para além da sala de aula, o Actionbound pode ajudar os alunos a aplicar os seus conhecimentos em contextos do mundo real. Os jogos de caça ao tesouro podem ser criados de forma a levar os alunos em visitas de estudo ou a explorar as suas comunidades locais, ligando a educação ao mundo que os rodeia.

## Orientações para a criação de jogos Actionbound

### **Objetivos Educativos Claros:**

Defina objetivos de aprendizagem específicos que pretende alcançar com o jogo. Certifique-se de que cada tarefa e desafio estão alinhados com estes objetivos.

### **Idade e Nível de Desenvolvimento:**

Tenha em conta a idade e o nível de desenvolvimento das crianças ao criar desafios e perguntas. Mantenha o conteúdo adequado ao grupo etário.

### **Colaboração de Equipas Interdisciplinares:**

Colabore com outros professores ou especialistas em educação para criar um jogo que aborde várias áreas do currículo escolar, tornando-o mais abrangente.

### **História ou Tema de Interesse:**

Crie uma narrativa envolvente ou um tema cativante que mantenha as crianças interessadas durante todo o jogo.

### **Instruções Claras e Simples:**

Forneça instruções claras e de fácil compreensão no início do jogo e sempre que necessário durante a atividade.

**Feedback Positivo:**

Inclua feedback positivo para reforçar os progressos das crianças e incentivá-las a continuar a jogar.

**Variedade de Atividades:**

Inclua uma variedade de atividades, tais como puzzles, perguntas de escolha múltipla, desafios físicos e tarefas criativas para manter o jogo interessante.

**Acessibilidade Universal:**

Certifique-se de que o jogo é acessível a todas as crianças, tendo em conta eventuais dificuldades físicas ou cognitivas.

**Teste antes da Implementação:**

Teste o jogo com um grupo de alunos ou colegas antes de o utilizar com crianças, para identificar problemas e efetuar ajustamentos.

**Duração Adequada:**

Defina um limite de tempo razoável para o jogo, de modo a garantir que possa ser concluído numa única sessão.

**Flexibilidade:**

Esteja preparado para ajustar o jogo conforme necessário, com base nas reações e necessidades das crianças durante a atividade.

**Avaliação:**

Após o jogo, avalie o desempenho das crianças e o cumprimento dos objetivos educativos. Utilize estas informações para melhorar futuros jogos Actionbound.

**Feedback dos Alunos:**

Peça a opinião dos alunos sobre o jogo para perceber o que gostaram e o que pode ser melhorado.

**Respeito pela Privacidade:**

Proteja a privacidade dos alunos ao criar e utilizar o jogo. Evite a recolha desnecessária de informações pessoais.

**Recursos Necessários:**

Enumere claramente os recursos ou materiais necessários para o jogo, para que os alunos e outros professores se possam preparar em conformidade.

# Segurança e jogos Actionbound

Criar jogos Actionbound seguros para crianças em ambientes urbanos é uma responsabilidade importante. Seguem-se algumas orientações que podem ajudar outros professores a criar jogos Actionbound centrados na segurança:

**Avaliação dos Riscos:** Antes de iniciar o jogo, avalie o local para detetar potenciais riscos, tais como trânsito intenso, obras em curso ou áreas perigosas.

**Limite de Idade:** Defina uma faixa etária adequada aos participantes no jogo. Certifique-se de que o conteúdo do jogo é adequado a esse grupo etário.

**Supervisão Adequada:** Assegure-se de que estão presentes adultos responsáveis durante o jogo para vigiar a segurança das crianças e intervir em caso de emergência.

**Comunicação com os Pais:** Informe os pais ou encarregados de educação sobre o jogo, o seu objetivo e o local. Certifique-se de que obtém uma autorização escrita para a participação dos seus educandos.

**Instruções Claras:** Forneça instruções claras e precisas sobre a forma de jogar o jogo. Certifique-se de que todas as crianças compreendem as regras e os objetivos.

**Limites de Tempo:** Estabeleça limites de tempo para a duração do jogo. Isto ajuda a evitar que as crianças fiquem sem supervisão durante demasiado tempo.

**Equipamento de Segurança:** Se o jogo envolver a utilização de dispositivos electrónicos, tais como smartphones, certifique-se de que as crianças estão cientes das precauções de segurança ao utilizá-los em zonas urbanas.

**Vestuário Adequado:** Recomende às crianças que usem vestuário adequado às condições climáticas e às actividades urbanas, tais como sapatos confortáveis e casacos quentes no tempo frio.

**Pontos de Encontro:** Defina pontos de encontro seguros onde as crianças se possam reunir em caso de emergência ou se alguém se perder.

**Contacto de Emergência:** Tenha um telemóvel ou uma lista de contactos de emergência disponível durante o jogo. Saiba como contactar os pais das crianças, se necessário.

**Primeiros Socorros:** Esteja preparado para lidar com situações de primeiros socorros, tais como cortes, arranhões ou ferimentos ligeiros. Tenha um estojo de primeiros socorros à mão.

**Testar antes da Implementação:** Teste o jogo com adultos antes de o utilizar com crianças para identificar quaisquer problemas de segurança ou ajustes necessários.

**Relatório pós-jogo:** Após o jogo, reúna-se com as crianças e os pais para discutir a experiência, recolher opiniões e avaliar a segurança geral do evento.


## Actionbound criados para o projeto

### Portugal



Welcome to the Royal College of Portugal bound. I hope you have lots of fun and discover great places in the city of Lisbon while solving the riddles that we propose to you this morning. Good luck everyone!

Actionbound



From this point we can see from the west top an old medieval and Islamic neighborhood named...

Actionbound

**ATTENTION:** A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

Points  
100

Mode: Multiple choice

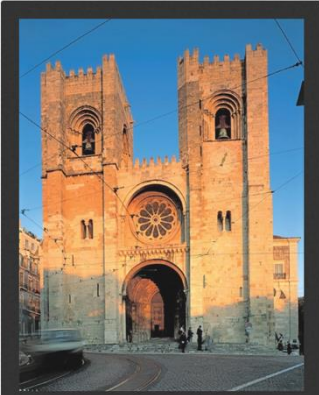
- Almada
- Graça
- Alfama
- Castelo

Attempts  
4

Penalty for incorrect answer  
20

Time limit  
350 Seconds

Threshold at which 10% point deduction applies  
60 Seconds



We'll go down Rua Augusto Rosa, searching for colored rubis inside the medieval cathedral or "Sé". When you find it, photograph it and send it

Actionbound

**ATTENTION:** A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

Type of solution  
Upload picture from camera

With these coordinates you'll find a Renaissance noble house named "Casa dos Bicos". Search the sentence in portuguese "Não subi às estrelas se à terra pertencia." in front of "Casa dos Bicos".

Actionbound

📍 Points  
100

📍 Coordinate  
38.708913, -9.132768

▲ Show directional arrow and distance to the target.



⚠️ ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

Photograph the sentence and send it!

Actionbound

📷 Type of solution  
Upload picture from camera

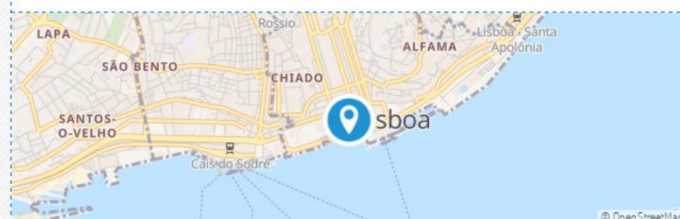
With these coordinates you'll get to Praça do Comércio.

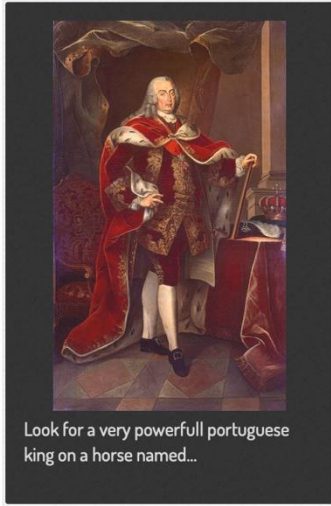
Actionbound

📍 Points  
100

📍 Coordinate  
38.707663, -9.136290

▲ Show directional arrow and distance to the target.





Look for a very powerful portuguese king on a horse named...

Actionbound

Points  
100

Mode: Multiple choice

- D.José I
- D.Pedro IV
- D.José II
- D.Pedro II

Attempts  
4

Penalty for incorrect answer  
10

Show solution if answered incorrectly

Time limit  
350 Seconds

- Threshold at which 10% point deduction applies  
60 Seconds

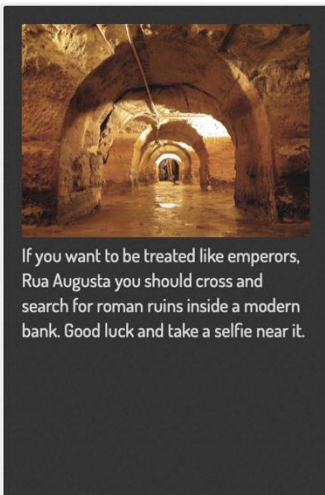


Good luck and take a selfie with D.José I.

Actionbound

ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

Type of solution  
Upload picture from camera



If you want to be treated like emperors, Rua Augusta you should cross and search for roman ruins inside a modern bank. Good luck and take a selfie near it.

Actionbound

ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

Type of solution  
Upload picture from camera





Let's search for a square with the name of a Mediterranean tree. Type it's name here!

Actionbound

ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

Points  
100

Mode: Solution input

- > Correct answer  
Praça da Figueira
- > Solution  
Praça da Figueira

> Attempts  
3

Penalty for incorrect answer  
40

Show solution if answered incorrectly



In Praça da Figueira you should meet "Mestre de Avis". Good luck and take a selfie near it.

Actionbound

ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

Type of solution  
Upload picture from camera



Let's go towards the "meeting point" or...

Actionbound

ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

Points  
100

Mode: Multiple choice

- Train Station
- Market
- Rossio
- Garden

> Attempts  
4

Penalty for incorrect answer  
20

Show solution if answered incorrectly



Facing the Portuguese king D. Pedro IV, we also face...

Actionbound

⚙️ ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

📎 Points  
100

☰ Mode: Multiple choice

- ✗ S. Carlos Theatre
- ✗ Coliseum
- ✓ D. Maria Theatre
- ✗ Trindade Theatre

➤ Attempts  
4

☹️ Penalty for incorrect answer  
10

ℹ️ Show solution if answered incorrectly

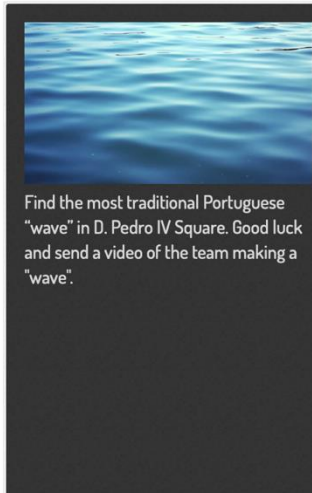


Good luck and record an audio saying the number of columns of the building (in portuguese).

Actionbound

⚙️ ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

🎤 Type of solution  
Upload audio

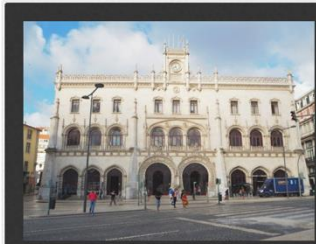


Find the most traditional Portuguese "wave" in D. Pedro IV Square. Good luck and send a video of the team making a "wave".

Actionbound

⚙️ ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

📹 Type of solution  
Upload video from camera



Let's take a train to Sintra! Get to the right place and take a selfie near it. Send it

Actionbound

- 📷 Type of solution  
Upload picture from camera



To find a place with lots of history, lots of stairs you should climb. A hint: look for a square name with the word "Carmo". Get there and send a picture of an old monastery.

Actionbound

🔗 ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

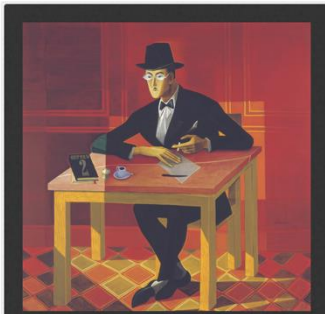
- 📷 Type of solution  
Upload picture from camera



To win this game, the book shop that resisted the great 18th century earthquake you should find. Good luck and take a picture of the Guinness

Actionbound

- 📷 Type of solution  
Upload picture from camera



Now it's time to have a coffee with a great 20th century Portuguese poet Fernando Pessoa. Find him in a cafe terrace near you. Good luck and take a selfie with him.

*Actionbound*

⚠ ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

📷 Type of solution  
Upload picture from camera



To get to your destination the number of the most famous yellow electric car in Lisbon you should know. Take a selfie with this electric car and show us the number.

*Actionbound*

⚠ ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

📷 Type of solution  
Upload picture from camera



The last but not the least, let's recite some Portuguese 16th poetry with Camões. Good luck finding him. Recite this Portuguese Camões love poem and send a video of it.

"Amor é fogo que arde sem se ver  
É ferida que dói e não se sente  
É um contentamento descontente  
É dor que desatina sem doer"

*Actionbound*

⚠ ATTENTION: A Switch is active for this element, so it may not be displayed in the Bound.

📷 Type of solution  
Upload picture from camera