



Implementation of effective practices for the development of students' emotional intelligence with particular emphasis on anti-discrimination activities at European universities

IMPROVING
EMOTIONAL
INTELLIGENCE



Co-funded by
the European Union

Manual do Jogo EQUNI

Introdução ao Jogo EQUNI

Bem-vindo ao mundo de **EQUNI**, um jogo de tabuleiro único que decorre numa universidade ameaçada por uma força invisível - o **Monstro da Discriminação**. Esta força espreita no campus e opera nas sombras, afetando tanto estudantes como funcionários.

A tua missão é simples, mas desafiadora: enfrentar o monstro. Juntamente com a tua equipa, irás percorrer as salas assombradas e corredores da universidade, enfrentando desafios que testam o teu conhecimento, coragem e empatia. Com cada tarefa, irás expor a influência do monstro e enfraquecer o seu poder. Mas tem cuidado, pois quanto mais hesitares, mais forte ele se tornará. Cada escolha importa. Trabalha em equipa para resistir ou observa o monstro apertar o seu controlo. Quanto mais corações EQUNI colecionares, mais fraco o monstro ficará, simbolizando uma universidade mais segura para todos.

A luta contra a discriminação começa aqui. Mas o tempo está a esgotar-se. Boa sorte, e que ambas as equipas se unam para tornar a universidade um lugar mais seguro e inclusivo para todos. Enfrenta o monstro!



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the National Agency (NA). Neither the European Union nor NA can be held responsible for them.

Project Reference: 2022-1-PL01-KA220-HED-000089417

Implementation Period: 31.12.2022 - 30.12.2025

Programme: Erasmus+

Action Type: Cooperation partnerships in higher education

EU Grant: 400.000,00 €

Coordinator



Lodz University
of Technology

Partners



university of
 groningen



SumFuo
Grandir ensemble



Nykiel



UAlg

UNIVERSIDADE DO ALGARVE



Livro de Regras do Jogo EQUNI

Objetivo: O jogo visa proporcionar uma compreensão do fenómeno da discriminação e do seu impacto. Pretende sensibilizar os participantes, especialmente como observadores, enquanto ensina respostas eficazes a situações discriminatórias vividas numa escala micro, dentro de condições seguras de “laboratório” no jogo. Além disso, o jogo promove uma maior consciencialização sobre as próprias necessidades e emoções, facilitando uma melhor gestão pessoal através do desenvolvimento da inteligência emocional, com um foco especial na empatia. Estes objetivos educativos são alcançados através da gamificação, otimizando todo o processo de aprendizagem para se adequar melhor às preferências de um público contemporâneo. A metáfora da força invisível, o Monstro da Discriminação, que deve ser combatido para tornar a universidade um lugar seguro para todos, ajuda a explicar as atividades e o objetivo do jogo.

Número de participantes: 2-10 jogadores (recomenda-se 4-8 jogadores), divididos em duas equipas, idealmente de tamanho igual.

Tempo médio de jogo: 45-60 minutos (os jogadores decidem o tempo disponível antes de começar o jogo).

Tema do jogo: Duas equipas seguem exatamente o mesmo caminho através de uma universidade e resolvem desafios semelhantes em cada local que visitam: respondem a perguntas ou realizam tarefas para ganhar fichas EQUNI. Ambas as equipas cooperam para derrotar o Monstro da Discriminação. A imagem de uma criatura serpentina coberta de fichas simboliza esta força. Ela serve tanto como banco de fichas como visualização do progresso do jogo.

As equipas retiram fichas do monstro ao responder corretamente (ou concluir a tarefa) ou devolvem fichas ao monstro se a resposta estiver errada (ou se a tarefa não for realizada). Quanto mais respostas corretas e fichas ambas as equipas acumularem, menos fichas restarão no monstro (indicando menos discriminação na universidade). Por outro lado, quanto mais fichas no monstro, menos eficazes as equipas serão no combate à força invisível que simboliza a discriminação na universidade. Um monstro mais fraco também reflete um aumento da consciência e melhores competências para enfrentar a discriminação no mundo real. O jogo tem um propósito educativo, e as lições aprendidas pelos jogadores podem ser aplicadas na vida quotidiana.

Elementos do Jogo

I. Tabuleiro com o Plano da Universidade

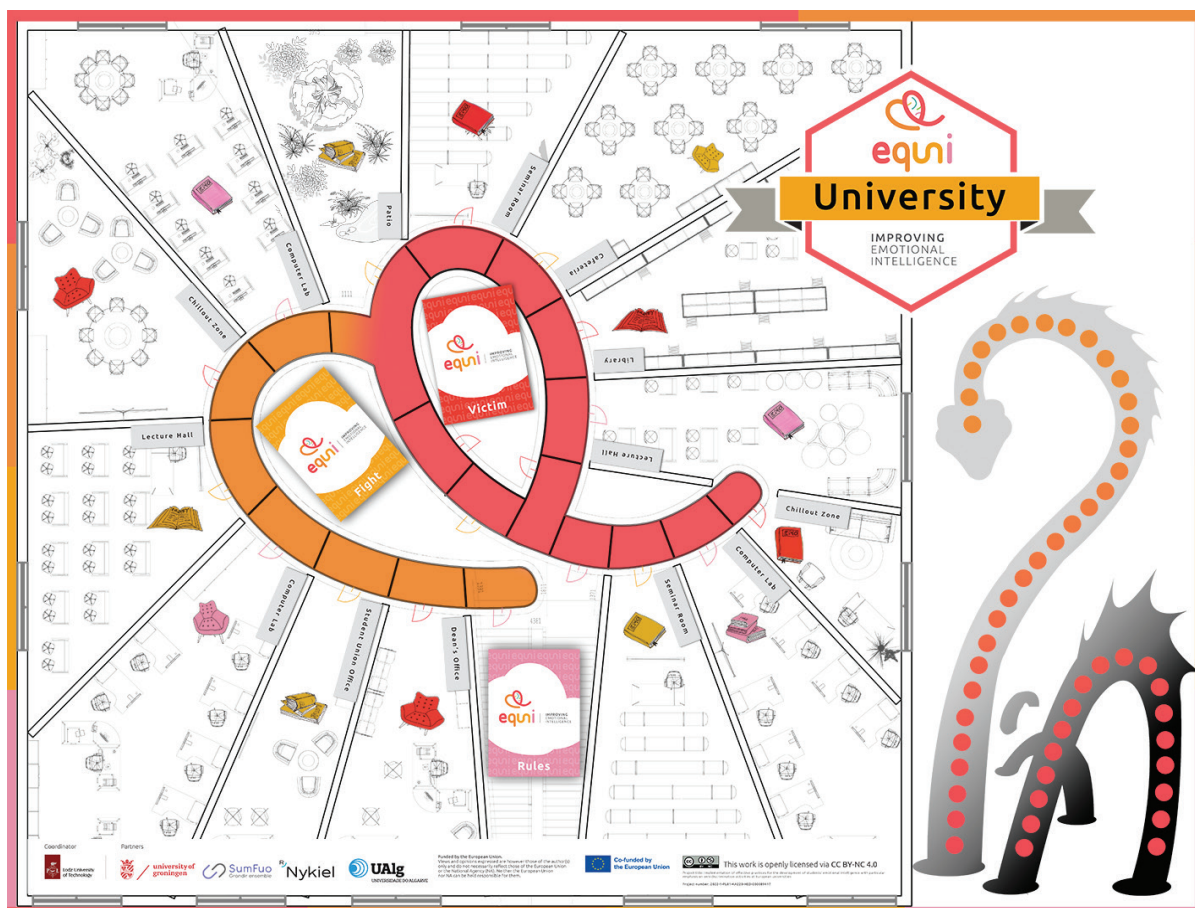
Os jogadores movem-se ao longo do coração EQUINI.

Existem 19 locais ao longo do percurso do jogo.

Um peão que pare numa localização específica obriga a equipa a realizar uma tarefa a partir de um conjunto de cartas da mesma cor do item presente na sala associada àquela localização (por exemplo, livro vermelho = carta vermelha, poltrona amarela = conjunto amarelo, etc.).

O coração EQUINI é um circuito infinito com sequências repetidas de atividades.

As localizações podem ser revisitadas com o decorrer do tempo.



II. Peões

Peões brancos e pretos representam cada equipa.



III. Avatares

Os elementos gráficos dos avatares são sujeitos a discriminação durante o jogo – a aparência de cada avatar inclui uma ou duas de seis características visuais específicas que correspondem ao dado da discriminação (**pele clara, pele escura, óculos, barba, bigode, cobertura na cabeça**).

Cada jogador tira um avatar no início do jogo e coloca-o num suporte, posicionando-o num local visível.



IV. Dado da Discriminação

Um dado com seis elementos relacionados com a aparência do avatar, cada um correspondendo a um possível aspeto de discriminação no jogo (pele clara, pele escura, óculos, barba, bigode, cobertura na cabeça).

No jogo EQUINI, a discriminação ocorre quando a pessoa cujo avatar tem a característica exibida no dado fica excluída do jogo por uma jogada (por exemplo, se sair “pele clara”, todos os participantes da equipa que realiza a tarefa cujos avatares têm esta característica não podem ajudar a sua equipa a responder à pergunta ou concluir a tarefa).



V. Fichas (50 peças no conjunto do jogo)

Cada equipa recebe 10 fichas (corações EQUNI) como conjunto inicial.

No início do jogo, 30 fichas são colocadas sobre o Monstro da Discriminação, representado no tabuleiro.

Durante o jogo, as equipas recolhem fichas EQUNI. As equipas recebem fichas por perguntas respondidas corretamente ou tarefas concluídas, ou perdem fichas por respostas incorretas ou tarefas não realizadas (o número de fichas atribuídas ou retiradas depende da informação indicada na carta).

As fichas para respostas corretas e tarefas realizadas são retiradas do banco (o monstro no tabuleiro). Da mesma forma, em situação oposta – resposta incorreta – as fichas são devolvidas ao banco.



VI. Kit de Primeiros Socorros EQUNI

O Kit de Primeiros Socorros EQUNI tem um papel educativo, facilitando a resposta a certas perguntas ou a realização de certas tarefas. Acima de tudo, fornece conhecimentos essenciais que os participantes podem aplicar na vida real.

Ambas as equipas recebem o seu kit como conjunto inicial. Os kits podem ser utilizados durante o jogo para responder a perguntas ou realizar tarefas assinaladas com o símbolo do Kit.

O kit inclui:

- passos a seguir ao vivenciar discriminação na universidade;
- passos a seguir ao testemunhar uma situação discriminatória na universidade;
- passos a seguir ao ser autor não intencional de discriminação;
- lista de emoções;
- lista de necessidades;
- dicionário com definições de termos relacionados com discriminação.



VII. Três Conjuntos de Cartas

Três tipos de cartas são usados no jogo:

Cartas Vermelhas: “Vítima”

Estas cartas atribuem tarefas para desenvolver conhecimento e sensibilização sobre discriminação dentro das universidades.



Cartas Cor-de-rosa: “Regras”

Estas cartas atribuem tarefas para desenvolver conhecimento sobre regras, políticas e acordos para prevenir ou lidar com situações de discriminação.



Cartas Amarelas: “Luta”

Estas cartas atribuem tarefas para desenvolver competências para responder eficazmente à discriminação utilizando a inteligência emocional.



VIII. Reflexão Final sobre o Jogo

Após o jogo, as equipas devem refletir sobre a experiência.

Algumas questões podem ser úteis nesta etapa:

- Qual é a tua reflexão geral sobre a discriminação?
- Que ações podes tomar para enfrentar/combater a discriminação?
- Quais das tuas competências podem ser utilizadas para combater a discriminação?
- O que aprendeste sobre ti mesmo no contexto da discriminação?
- Qual foi o momento mais desafiador do jogo e porquê?
- Que emoções experimentaste durante o jogo?
- Quais as necessidades tuas ou de outros de que te tornaste consciente?
- Que emoções e necessidades são experimentadas por aqueles que discriminam, pelos que são discriminados e pelos que testemunham a discriminação?
- Sentes-te à vontade para partilhar a tua experiência pessoal com a discriminação?
- Alguma vez discriminaste alguém consciente ou inconscientemente?

Através destas perguntas, o jogo promove uma discussão profunda sobre a discriminação e como cada jogador pode contribuir para um ambiente mais inclusivo e justo.



This work is openly licensed via CC BY-NC 4.0