

GAMEIN

# **Avaliação Preliminar do Kit**

11.07.2024

## Índice

Assinatura do Consentimento Informado e Preenchimento das Escalas.....	2
APPACDM Lisboa.....	2
CECD.....	3
Caracterização.....	4
APPACDM Lisboa.....	4
Ética.....	7
APPACDM Lisboa.....	7
CECD.....	8
Playfulness.....	9
APPACDM Lisboa.....	9
CECD.....	12
APPACDM Lisboa.....	13
CECD.....	15
APPACDM Lisboa.....	16
CECD.....	18
Apêndice I - Guião Focus Group.....	A1
Apêndice II - Descrição dos Jogos Adaptados.....	A3
Apêndice II.1 - Relatório Team3.....	A3
Apêndice II.2 - Relatório Speed Cups.....	A7
Apêndice II.3 - Relatório Kushi.....	A12
Apêndice III - Relatório Monster Lab.....	A16
Apêndice IV - Tabelas de Observação.....	A19
Apêndice IV.1 - G01S01.....	A19
Apêndice IV.2 - G02S01.....	A26
Apêndice IV.3 - G01S01.....	A35
Apêndice IV.4 - G01S02.....	A42
Apêndice IV.5 - G02S02.....	A48
Apêndice IV.6 - G01S02.....	A54
Apêndice IV.7 - G02S03.....	A63
Apêndice IV.8 - G01S03.....	A70
Apêndice IV.9 - G01S03.....	A76
Apêndice IV.10 - G02S04.....	A89
Apêndice IV.11 - G01S04.....	A94

Apêndice IV.12 - G01S04.....	A100
Apêndice IV.13 - G01S05.....	A106
Apêndice IV.14 - G02S05.....	A113
Apêndice IV.15 - G01S05.....	A126
Apêndice IV.16 - G01S06.....	A133
Apêndice IV.17 - G02S06.....	A137
Apêndice IV.18 - G01S06.....	A140

## Resumo

O presente relatório está enquadrado no projeto GameIN Participatory Media Creation Processes for Accessibility (FCT Ref: 2022.07939.PTDC; <https://doi.org/10.54499/2022.07939.PTDC>), mais precisamente está relacionado com a tarefa T3. Design Research, atividade A4. Preliminary Kit Evaluation. Esta atividade corresponde ao teste interno da versão protótipo do kit realizado pela equipa GameIn. Este relatório corresponde ao deliverable D4. Internal Design Report and Kit Design Document V2.

Neste relatório serão apresentadas as diversas sessões feitas na APPACDM e no CECD, os dois parceiros neste projeto, assim como as tabelas de observação de cada sessão e os relatórios de jogos feito nessas mesmas sessões.

Essencialmente cada relatório está associado a uma tarefa e atividade específica. As sessões relacionadas com a obtenção do consentimento e a aplicação das escalas, a de caracterização e a de ética referem-se à tarefa T2 'Context Design Requirements' que se relaciona com o desenvolvimento de instrumentos e abordagens adaptadas para o desenvolvimento a prática de conceção reflexiva e a recolha e validação de dados em tarefas subsequentes. Já as sessões referentes à ludicidade estão relacionadas com a tarefa T3 'Investigação de Design' onde se realizaram sessões de investigação-ação iterativa e actividades de desenvolvimento de produtos com o intuito de desenvolver um protótipo de produção inicial do kit GameIN.

Consequentemente, este kit será aperfeiçoado em tarefas subsequentes.

O relatório encontra-se organizado da seguinte forma: para cada sessão realizada será apresentado o nome da tarefa e atividade, o título da sessão, o número do grupo, participantes e da sessão, o local onde ocorrer essa sessão, o dia em que a sessão se realizou e os facilitadores presentes. Serão também apresentados uma fotografia da sessão e o resumo do que se fez, relacionam-o com o respetivo apêndice.

## Assinatura do Consentimento Informado e Preenchimento das Escalas

*T2. Context Design Requirements → A2. Fieldwork Definition, Instruments Selection and Adaptation & A3. Multistakeholder Needs and Interests Assessment*

Estas sessões serviram para explicar o projeto e o que é que iamos fazer com eles, dando oportunidade para os participantes colocarem questões sobre o projeto. Após a introdução da equipa os participantes assinaram o consentimento informado.

Após a obtenção do consentimento iniciaram-se os trabalhos com a aplicação de um questionário pré-participação para perceber a sua perceção quanto à sua própria criatividade.

### APPACDM Lisboa

Data: 10/01/2024	G01S01	N = 10
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, João Léste, Pedro Fernandes		
<b>Resumo</b> Alguns participantes precisam de mais apoio a preencher o questionário e eram influenciados pelas respostas que os restantes iam dizendo em voz alta. Neste grupo havia pessoas que não sabiam ler.		
<b>Foto:</b> N.A.		
<b>Tabela de Observação:</b> <a href="#">Apêndice IV.1</a>		

Data: 24/01/2024	G02S01	N = 08
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Henrique Monteiro, João Léste, Pedro Fernandes		
<p><b>Resumo</b> Alguns participantes precisaram de apoio constante das técnicas. Houve alguma dificuldade na assinatura dos consentimentos - alguns não escreviam - e na compreensão das perguntas, sendo que alguns participantes não sabiam ler.</p>		
<b>Foto:</b> N.A.		
<b>Tabela de Observação:</b> <a href="#">Apêndice IV.2</a>		

CECD

Data: 11/01/2024	G01S01	N = 09
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Henrique Monteiro, João Léste, Pedro Fernandes		
<p><b>Resumo</b> As cores das opções (verde - sim, talvez - amarelo, não - vermelho) influenciaram as respostas dadas. As respostas que os outros participantes iam dizendo em voz alta também poderá ter influenciado. Alguns participantes tiveram dificuldades a perceber as perguntas e/ou não sabiam ler.</p>		
<b>Foto:</b>		



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.3](#)

## Caracterização

*T2. Context Design Requirements → A2. Fieldwork Definition, Instruments Selection and Adaptation*

Estas sessões serviram para perceber os gostos dos participantes ao nível das cores preferidas e géneros de filmes/séries/jogos.

Foram feitas questões para perceber que atividades os participantes costumam fazer nos tempos livres, se vem filmes/séries, o que gostam de jogar, se preferem jogar em equipa ou individualmente e se têm preferência entre jogos de tabuleiro e jogos digitais.

O guião de perguntas do focus group pode ser consultado no [Apêndice I](#).

### APPACDM Lisboa

Data: 31/01/2024	G01S02	N = 10
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Filipe Luz, João Léste, Pedro Fernandes, Wilson Almeida		
<b>Resumo</b>		

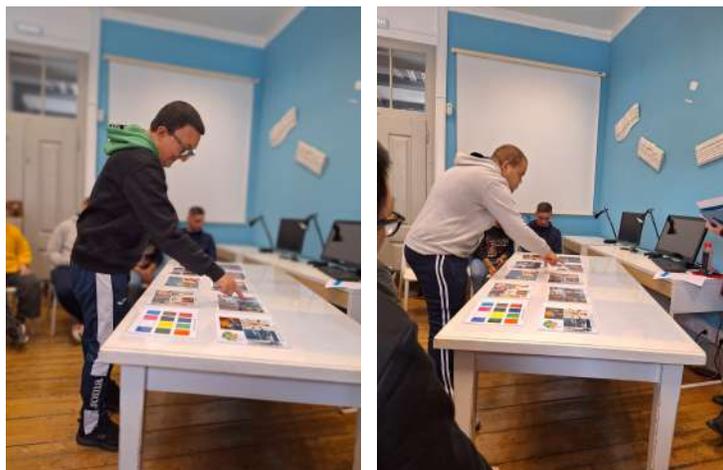
Em termos de preferência dos temas mostrados houve mais interesse para as imagens a representar ação, aventura, fantasia e romance. No geral, não há muito interesse em séries nem filmes. Há algum interesse relativo a jogos.

**Foto:**



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.4](#)

Data: 31/01/2024	G02S02	N = 10
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Filipe Luz, João Léste, Pedro Fernandes, Wilson Almeida		
<b>Resumo</b> Em termos de preferência dos temas mostrados houve mais interesse para as imagens a representar ação, aventura, fantasia e romance. No geral, não há muito interesse em séries nem filmes. Há algum interesse relativo a jogos.		
<b>Foto:</b>		



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.5](#)

CECD

Data: 25/01/2024	G01S02	N = 08
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Filipe Luz, Henrique Monteiro, João Léste, Pedro Fernandes, Wilson Almeida		
<p><b>Resumo</b></p> <p>Em termos de preferência dos temas mostrados houve mais interesse para as imagens a representar ação, aventura, fantasia e histórico, sendo que dois participantes indicaram gostar de terror.</p> <p>No geral, não há muito interesse em séries nem filmes. Relativamente a jogos há interesse claro em jogos digitais - por serem mais acessíveis, fáceis de jogar - e de competição.</p>		
<b>Foto:</b> N.A.		
<b>Tabela de Observação:</b> <a href="#">Apêndice IV.6</a>		

## Ética

### T2. Context Design Requirements → A4. Ethical Procedures of Inclusive Research

Estas sessões serviram para fazer uma validação inicial sobre as cartas de éticas que foram desenvolvidas com base no livro com guidelines éticas para a investigação com pessoas com deficiência intelectual. A validação foi feita através de uma metodologia lúdica, em que se utilizou a mecânica do jogo do telefone estragado para passar a guideline. Ao chegar à última pessoa comparava-se a frase obtida com a frase final, discutindo-se em seguida se a frase original era compreensível, se precisava de ser alterada - se sim, de que modo -, se as imagens e as cores eram perceptíveis.

#### APPACDM Lisboa

Data: 14/02/2024	G02S03	N = 08
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, João Léste, Pedro Fernandes		
<b>Resumo</b> De um modo geral os participantes gostaram do jogo e foram identificadas algumas palavras que lhes eram desconhecidas. O feedback dado pelos participantes relacionou-se mais com o jogo em si e não tanto com o conteúdo das cartas.		
<b>Foto:</b>		
		
<b>Tabela de Observação:</b> <a href="#">Apêndice IV.7</a>		

Data: 21/02/2024	G01S03	N = 09
------------------	--------	--------

**Facilitadores:** Cátia Casimiro, João Léste, Pedro Fernandes, Wilson Almeida

**Resumo**

De um modo geral os participantes gostaram do jogo e foram identificadas algumas palavras que lhes eram desconhecidas. O feedback dado pelos participantes relacionou-se mais com o jogo em si e não tanto com o conteúdo das cartas.

**Foto:**



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.8](#)

CECD

Data: 15/02/2024	G01S03	N = 09
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Filipe Luz, Pedro Fernandes		
<p><b>Resumo</b></p> <p>De um modo geral os participantes gostaram do jogo, através da observação da dinâmica foi possível notar que as frases poderiam ser muito longas, tendo havido a sugestão de usar bullet points. Houve alguma dificuldade dos participantes conseguirem explicar o que as cartas significavam, o que poderá indicar a necessidade de usar vocabulário mais acessível.</p> <p>No final, foi ainda discutido a necessidade da parte da frente ter apenas fundo branco de modo a aumentar a acessibilidade visual do texto e ter a parte de trás com as cores correspondentes à categoria.</p>		
<b>Foto:</b>		



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.9](#)

## Playfulness

*T3. Design Research → A1. Concepting Phase + A2. Kit Prototyping Phase*

Nestas sessões deu-se início ao teste de jogos de tabuleiro, tendo-se começado pelo Team3 e Speed Cups. Foi criada uma variação do Team3, a descrição do jogo adaptado - atividade B - pode ser consultada no [Apêndice II.1](#) e a do Speed Cups no [Apêndice II.2](#).

### APPACDM Lisboa

Data: 13/03/2024	G02S04	N = 09
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Henrique Monteiro, Pedro Fernandes, Havva		
<p><b>Resumo</b></p> <p>Team3: Ao nível da acessibilidade cognitiva, houve alguma dificuldade em perceber onde colocar as peças de modo a contruir uma torre, não obstante pareceu haver interesse nas peças, tendo uma pessoa especial interesse nas peças do jogo e nas de madeira. No geral, os participantes preferiram quando jogavam todos numa só equipa do que quando havia uma equipa contra equipa. Não foi ter uma resposta clara sobre quais peças preferiam (entre as de madeira e as peças em plástico que vem com o jogo).</p> <p>Speed Cups: houve alguma dificuldade em distinguir as cores, mas houve bastante interação entre os participantes. Inclusive, os participantes mais tímidos e calados,</p>		

participaram bastante enquanto jogavam. Há semelhança com o Team3 houve preferência pela versão em que estavam a colaborar uns com os outros.

**Foto:**



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.10](#)

Data: 20/03/2024	G01S04	N = 10
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, João Léste, Pedro Fernandes, Havva		
<p><b>Resumo</b></p> <p>Team3: No que concerne à interação com o jogo a respeito da acessibilidade cognitiva, a questão de ter que esperar a vez gerou algumas dificuldades, isto é, houve a necessidade de referir quando não era ou que era a vez das pessoas com alguns indivíduos. Em termos emocionais, notou-se que algumas pessoas ficavam nervosas com a ação de terem que colocar peças em cima umas das outras sem fazer a estrutura cair. Não obstante, quando conseguiam completar a torre sem a deixar cair ficavam felizes. Do mesmo modo, quando a torre caía não pareceu</p>		

afetar-lhes muito emocionalmente, mostrando estarem animados com o jogo e não estarem interessados na vertente competitiva, mas sim colaborativa.

A versão do jogo que acabou por gerar mais interesse foi a de jogarem todos em equipa e em que tinham que andar à volta da mesa.

Speed Cups: Ao nível da interação com o jogo a respeito da acessibilidade cognitiva noto-se que algumas cartas provocavam mais dificuldades em compreender a ordem das cores, nomeadamente nas cartas verticais quando a ordem acontecia em zig-zag, também algumas cartas horizontais fizeram surgir algumas dificuldades, embora não tantas quanto com as cartas verticais.

Acrescenta-se ainda que a campanha gerou algum atrito entre algumas pessoas por quererem ser as primeiras a tocar.

No final, os jogadores preferiram jogar sem companhia, em equipa e com a versão em que equipa tinham que terminar a sequência em determinado limite de tempo.

**Foto:**



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.11](#)

CECD

Data: 14/03/2024	G01S04	N = 10
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Pedro Fernandes, Havva		
<p><b>Resumo</b></p> <p>Team3: Durante a atividade os jogadores acabaram por exercer papéis específicos, por exemplo, num dos grupos uma pessoa assumiu o papel de ‘coordenador’, ‘protetor da construção’, etc.</p> <p>Ao contrário do verificado aos grupos da APPACDM, este grupo pareceu ter preferência pela versão em que jogavam em dois grupos separados, embora não tenham considerado uma competição. Relativamente à preferência das peças, os participantes estavam um pouco indecisos, mas pareceram preferir as peças do Team3.</p> <p>Speed Cups: Em termos da acessibilidade cognitiva do jogo, houve participantes que tiveram alguma dificuldade em perceber o jogo e a fazer as combinações. Ao longo do jogo os participantes pareciam estar a desfrutar do jogo e a gostar mais de jogar em equipa do que individualmente. Reparou-se ainda que ao adicionar um desafio - fazer a combinação em equipa em x segundos - com elemento colaborativo mas também competitivo pareceu contribuir para o flow e diversão do jogo. Acrescenta-se ainda que ao fazer uma competição entre as duas mesas, em que a equipa de cada mesa trabalhava em equipa para fazer a combinação em menos tempo, pareceu funcionar bastante bem. Por fim, os participantes preferiram as cartas horizontais em vez das verticais.</p>		
<p><b>Foto:</b></p> 		

**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.12](#)

*T3. Design Research → A1. Concepting Phase + A2. Kit Prototyping Phase + A3. Design Development Phase*

Nesta sessão introduz-se dois novos jogos e usa-se de novo o Team3 para perceber se o jogo, seguindo as regras originais, se adequa ao grupo ou se é preciso fazer adaptações. O Kushi foi jogado numa versão adaptada, [Apêndice II.3](#) e o primeiro protótipo do jogo, desenvolvido no âmbito do projeto, foi apresentado e jogado, sendo possível consultar a atividade no [Apêndice III](#).

APPACDM Lisboa

Data: 17/04/2024	G01S05	N = 10
<b>Facilitadores:</b> Henrique Monteiro, João Léste, Pedro Fernandes, Wilson Almeida		
<p><b>Resumo</b></p> <p>Monstros: Com os elementos deste jogo foi possível fazer duas atividades: uma em que eles tinham que fazer combinações com as diferentes partes do monstro e outra com um jogo de tabuleiro, em que tinham que fazer um caminho para construir o monstro. A versão do tabuleiro gerou algum atrito entre os participantes, dado que alguns queriam ‘comandar’ no caminho a ser feito e ficavam chateados quando alguém o alterava. Houve ainda alguma dificuldade em os participantes lembrarem-se onde tinham ficado e em perceber onde colocar a peça para fazer o caminho.</p> <p>Relativamente à montagem do corpo dos monstros, os participantes pareceram divertirem-se com as diferentes possibilidades.</p> <p>Team3: Verificou-se que o jogo original tinha uma carga cognitiva um pouco alta, tendo surgido dificuldades em construir sem ver e dar indicações sem falar. Neste sentido, foi necessário adaptar as regras de forma a tornar o jogo mais acessível.</p> <p>Kushi: Durante a atividade, houve a necessidade do moderador intervir de forma a que conseguissem finalizar as tarefas. Adiciona-se ainda que apenas uma pessoa se</p>		

apercebeu que era necessário, numa das versões jogadas, trocar peças com as restantes pessoas de modo a fazer a combinação dada.

Ao longo da sessão houve algum atrito entre participantes, pois havia duas/três pessoas que queriam estar sempre ao pé de outra participante.

**Foto:**



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.13](#)

Data: 24/04/2024	G02S05	N = 10
------------------	--------	--------

**Facilitadores:** Cátia Casimiro, Henrique Monteiro, João Léste, Pedro Fernandes

**Resumo**

**Monstros:** Mostrou-se necessário auxiliar na construção do monstro, nomeadamente com a orientação do papel. Pareceu haver uma preferência pela versão dos animais do que dos monstros. De notar ainda que houve dificuldade em construir monstros com diferentes partes (construir com elementos de outros monstros), quando alguém fazia isso outros elementos corrigiam e não queriam fazer de outro modo se não da forma 'correta', que seria ter o monstro montado com as suas próprias peças e não com as de outro monstro - isto aconteceu quando uma pessoa exterior comentou que estava mal.

**Team3:** Notou-se alguma dificuldade em entender e aplicar as regras. No geral, observou-se algum desinteresse nesta atividade. Ao notar isto, o moderador altera a atividade, tendo os participantes preferido jogar sem cartas e construir uma torre do que ter as peças deitadas.

**Kushi:** Houve alguma dificuldade inicial em montar a sequência mostrada, seja na versão em que não tinham que trocar peças entre si, como na que tinham - nesta versão só após o moderador indicar que tinham que trocar peças é que conseguiram fazer a sequência, ainda que com alguma dificuldade. No geral, observou-se algum

desinteresse nesta atividade, tendo havido várias trocas de pessoas entre as duas salas.

**Foto:**



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.14](#)

CECD

Data: 18/04/2024	G01S05	N = 09
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Pedro Fernandes, Havva		
<p><b>Resumo</b></p> <p>Monstros: Nesta sessão apenas o jogo de tabuleiro desenvolvido foi jogado, tendo-se observado que alguns participantes tiveram alguma dificuldade em lembrar-se do objetivo do jogo, fazer um caminho de um ponto A a um ponto B, e para onde tinham de ir. Não obstante, o grupo de pessoas que entendeu o jogo estavam a jogá-lo com o intuito de ganhar, pelo que ficavam frustrados quando os outros jogadores colocavam as peças noutra local que não o que ajudava a completar o caminho.</p> <p>Team3: Nesta sessão apenas foi possível jogar uma ronda com os participantes. No entanto foi possível reparar que houve alguma dificuldade em compreender as regras e em dar as instruções sem falar a outra pessoa para que esta possa indicar qual a peça e posição para mostrar a estrutura da carta. Neste sentido, observou-se que os participantes tiveram dificuldade em perceber que só eles é que viam a carta e</p>		

tinham que fazer gestos e não podiam falar. Do mesmo modo, houve ainda dificuldade na comunicação de informações abstratas de forma não demonstrativa. Pareceu haver mais interesse pelas cartas a preto e branco do que as de cores. Kushi: Não pareceu haver dificuldades em compreender o jogo, no entanto notou-se que, devido ao facto de a versão apresentada só puder ser jogada por duas pessoas ao mesmo tempo, os jogadores que estavam a aguardar a vez deles perdiam o interesse e ficavam entediados. Acrescenta-se ainda que o Kushi foi ainda usado para introduzir o Team3. De um modo geral, reparou-se que jogos que implicam que haja um grande compaço de espera (jogada à vez) parecem não funcionar, pois os jogadores perdem o interesse e ficam aborrecidos.

**Foto:** N.A.

**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.15](#)

*T3. Design Research → A2. Kit Prototyping Phase + A3. Design Development Phase*

Optou-se por aplicar novamente o jogo dos monstro, pois ainda faltava perceber se gostavam do jogo de montar os monstros ([Apêndice III](#)).

APPACDM Lisboa

Data: 15/05/2024	G01S06	N = 09
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, Henrique Monteiro, João Léste, Pedro Fernandes		
<p><b>Resumo</b></p> <p>Ao jogarem a versão de fazer sequência de monstros, ao fazer a descrição para os colegas, os participantes tinham dificuldade em descrever e em não apontar para a peça. Uma vez tendo percebido que era para fazer a sequência com as partes do monstro, os participantes não tiveram dificuldades, aliás, identificaram logo quais eram as peças. Não foi notada nenhuma dificuldade quanto à construção de um monstro com partes de outros monstros.</p>		

No geral, a preferência dos participantes foi pela sequência dos animais, referindo que seriam mais fáceis de descrever do que os monstros.

Ao jogarem a versão em tabuleiro, embora tenham gostado, por possivelmente já terem jogado, notou-se que estavam um pouco mais distraídos, sendo que poderia ser também por o grupo ser muito grande, o que significa que o tempo de espera é maior.

Notou-se ainda que as peças a indicar o caminho deviam ser mais claras, dado que alguns participantes mostraram ter dificuldade em perceber o caminho.

Jogos muito parados não parecem funcionar muito bem.

**Foto:** N.A.

**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.16](#)

Data: 22/05/2024

G02S06

$N = 10$

**Facilitadores:** Cátia Casimiro, Henrique Monteiro, João Léste, Pedro Fernandes

### **Resumo**

De forma a manter a igualdade entre as sessões com os restantes grupos, optou-se por também usar o jogo dos monstros nesta sessão.

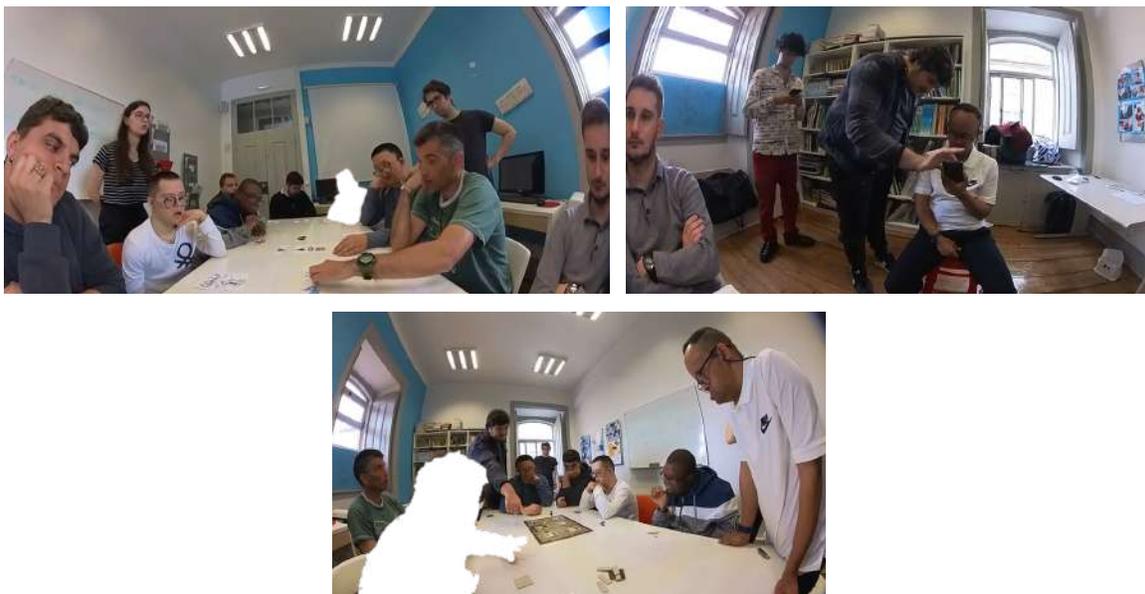
Durante o decorrer do jogo das combinações de monstros notou-se que houve algumas dificuldades em descrever as imagens, tendo sido necessário os moderadores intervirem e perguntar “de que cor é?”, por exemplo. Por outro lado, houve também dificuldade em perceber as descrições dadas para contribuir o monstro e em focar na parte em que estavam a tentar descobrir.

Houve uma pessoa que se focou muito na combinação do monstro completo, isto é, sem usar partes de outro monstro, ficando chateado quando alguém tentava mexer na sua combinação.

A maioria dos jogadores não estava muito participativa nem pareceu estar muito interessada no jogo, notando uma grande diferença quando comparada com a sessão em que se usou o jogo Speed Cups.

Ao jogar a versão do jogo de tabuleiro verificou-se que a maioria dos participantes teve dificuldade em construir um caminho.

**Foto:**



**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.17](#)

### CECD

Data: 16/05/2024	G01S06	N = 08
<b>Facilitadores:</b> Cátia Casimiro, João Léste, Pedro Fernandes		
<p><b>Resumo</b></p> <p>De forma a manter a igualdade entre as sessões com os restantes grupos, optou-se por também usar os monstros nesta sessão.</p> <p>Notou-se alguma dificuldade na descrição dos monstros, tanto a descrever como a compreender o que foi descrito, o que pode ter sido devido às diferenças de vocabulário entre os participantes. De modo a tentar ultrapassar esta dificuldade foi-se fazendo perguntas ou explicando as palavras - caso alguém demonstrasse não perceber -, o que parece ter ajudado.</p> <p>Com este grupo verificou-se que também haviam pessoas mais interessadas em fazer a sequência do monstro completa, sendo que para isso retiravam cartas aos colegas, caso eles tivessem a carta que eles precisavam para fazer a sequência. Não obstante pareceu haver algum desinteresse, tendo-se obtido por dividir o grupo em dois grupos diferentes, esta mudança permitiu que o jogo se tornasse mais</p>		

dinâmico, embora se tenha notado que alguns participantes monopolizavam o jogo. Jogos muito parados não parecem funcionar muito bem.

Não foi possível obter um consenso quanto à preferência entre os animais e os monstros, contudo alguns participantes sugeriram seguir o mesmo estilo que as cartas dos animais, mas que em vez de serem a preto e branco serem coloridas, dado que dá para fazer combinações maiores mas sem terem cor são mais difíceis de perceber.

Por fim, um dos participantes indicou que seria mais útil ter as folhas de papel em cartão.

**Foto:** N.A.

**Tabela de Observação:** [Apêndice IV.18](#)

## Apêndice I - Guião Focus Group

### GameIN (2022.07939.PTDC)

<https://doi.org/10.54499/2022.07939.PTDC>

#### Guião Focus Group

##### [Icebreaker / Genres (realista e animação) 4-5 imagens]

Que tipo de estória/tema gostam mais? -> E se fosse um filme ou série? -> E se fosse um jogo?

(“qual destes conjuntos de imagens é mais interessante? Se um destes fosse X qual estarias mais curioso para ver?”)

- Fantasia (dragão, elfo, feiticeiro)
- Ficção Científica (nave, alien, astronauta)
- Aventura (tesouro, explorador, templo)
- Acção (soldado, carro, explosão)
- Romântico (abraço, aeroporto, flores)
- Terror (monstro, cabine, floresta)
- Detetive (detetive, cena do crime, julgamento)
- Histórico (rei, castelo, castelo)
- Comédia (rir, monty python, simpsons(?))

Exemplo:



##### [Icebreaker]

- Quais são as vossas três cores favoritas?

**[Atividades que costumam realizar]**

- O que é que mais gostam de fazer para passar o vosso tempo no dia-a-dia?
- [PARA TERAPEUTAS] Há algo a acrescentar?

**[Consumo de Media]**

- Gostam de ver filmes ou séries?
- Conseguem dizer os vossos 3 filmes ou séries favoritas?

**[Interesses em Jogos]**

- Gostam de Jogar?
- Quantas vezes por semana costumam jogar?  
Uma/três/mais vez(es) por semana...
- Conseguem dizer os vossos 3 jogos favoritos?

**[Tipo de interação preferido]**

- Gostam mais de jogar com alguém ou preferem jogar sozinhos?
- Gostam de representar personagens enquanto jogam? Gostam de fazer de conta que são outra pessoa?

**[Plataforma preferida]**

- Costumam jogar mais jogos digitais ou cartas/tabuleiro?
- Gostam mais de jogos digitais (computador, tablet, telemóvel), ou jogos de cartas/tabuleiro?

**[Questão para avaliar o nível de dependência dos participantes nos terapeutas]**

- Costumam pedir ajuda para jogar? Que tipo de ajuda?

Como é que aprendem as regras de um jogo?

## Apêndice II - Descrição dos Jogos Adaptados

### Apêndice II.1 - Relatório Team3

**Tarefa:** T3. Design Research

**Actividade:** A3. Design Development Phase

**Investigadores:** Henrique Monteiro, Pedro Fernandes, Filipe Luz,

**Data:** Março 2024

### Relatório T3-GK01-GD-02

Relatório de Game Design para testes de adaptação do jogo *TEAM3 GREEN* ao perfil de pessoas com Deficiência Intelectual das associações APPACDM (Ajuda/Lisboa) e CECD (Mira Sintra).

#### Jogo: TEAM3 GREEN (2019)



#### Índice

Objetivos	2
Principais adaptações do jogo	2
Atividades	2

Equipa de Construção (2-10 jogadores, todos na mesma equipa)	2
Set Up	2
Loop do Jogo (a cada ronda)	2
Condição de vitória	2
TEAM3 sem restrições (2-5 jogadores, todos na mesma equipa)	3
Set Up	3
Loop do Jogo (a cada ronda)	3
Condição de vitória	3
Anexos	4
Anexo 1 - Progressão de dificuldade	4

### **Objetivos**

- **Cooperação** - verificar se os jogadores se ajudam mutuamente para chegar ao objetivo comum do grupo.
- **Motricidade fina** - verificar as dificuldades que os jogadores podem ter ao colocar as peças numa torre. Verificar também se na possibilidade de essa cair, os jogadores têm dificuldade ou não em montar as mesmas.

### **Principais adaptações do jogo**

- Colocar cartas que representam estruturas com mais de uma peça da mesma cor num conjunto à parte.
- Organizar as cartas de ambos os conjuntos de acordo com o número de peças representadas nas mesmas.

### **Atividades**

#### ***Equipa de Construção (2-10 jogadores, todos na mesma equipa)***

##### **Set Up**

- Todos os jogadores fazem parte da mesma equipa.
- Cada jogador fica com pelo menos uma peça. Caso haja menos jogadores que peças, dá-se mais uma peça a cada jogador até não haverem mais.
- Os jogadores organizam-se em fila em torno da mesa. Os jogadores com mais peças ficam na frente da fila.
- Na mesa onde se vai construir a torre, uma grelha de 3x3 com uma cruz feita a partir da coluna e linha centrais define os únicos espaços em que as peças poderão tocar na mesa.

### **Loop do Jogo (a cada ronda)**

- O jogador à frente da fila coloca a sua peça para começar a torre. A peça só pode tocar na mesa se for nos espaços da cruz marcada na grelha de 3x3.
- Se nenhuma peça cai quando o jogador coloca a sua peça, este segue para o fim da fila e o jogador seguinte pode colocar a sua peça.
- Caso parte da torre se desmanche quando o jogador está a tentar colocar a sua peça, este pode tentar reconstruir no máximo duas peças.
  - Caso sobrem algumas peças na mesa, jogadores seguintes podem também tentar colocar uma dessas peças na torre.

### **Condição de vitória**

- Quando todas as peças fizerem parte da torre, termina o jogo e os jogadores ganham.

### ***TEAM3 sem restrições (2-5 jogadores, todos na mesma equipa)***

#### **Set Up**

- Não existem restrições de comunicação no jogo. Os jogadores podem falar entre si e o objetivo é que consigam trabalhar em equipa para montar a forma que está na carta.
- Em vez de baralhar as cartas (tornando imprevisível o nível de dificuldade que vai ser jogado), deve identificar-se quais são as cartas com as construções mais básicas - separando-as das mais complicadas.

### **Loop do Jogo (a cada ronda)**

- Em cada ronda os jogadores vão trabalhar em equipa para montar a estrutura que está numa das cartas. O jogo começa com as cartas de nível mais introdutório<sup>1</sup>.
- Quando os jogadores conseguem montar a estrutura correta ganham um ponto (ficam com a carta).
- À medida que os jogadores vão obtendo mais pontos, vão começando a ser introduzidas cartas de maior dificuldade.

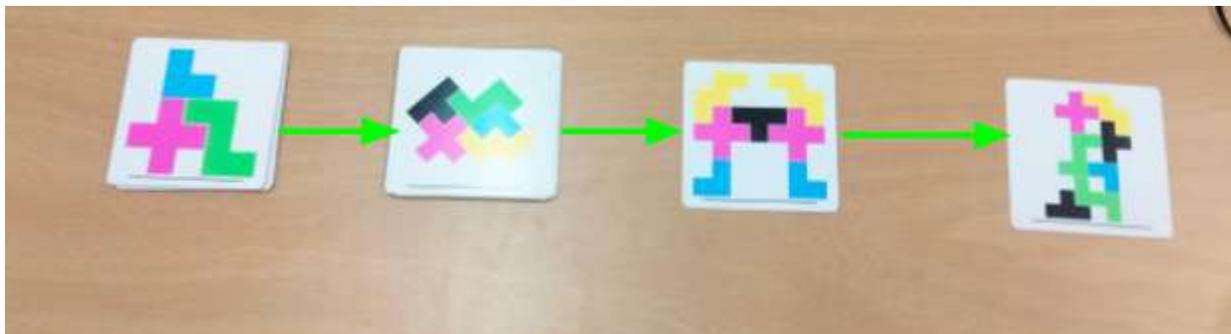
### **Condição de vitória**

- O objetivo do jogo é que os jogadores cheguem o mais longe possível no nível de dificuldade dos formatos nas cartas.
- Alternativamente, pode ser apresentada uma condição de vitória onde os jogadores têm de completar um certo número de estruturas, colecionando um certo número de cartas.

<sup>1</sup> Ver [Anexo 1](#)

## Anexos

### **Anexo 1 - Progressão de dificuldade**



Ao longo do jogo, com os jogadores a completarem cada vez mais estruturas - colecionando pontos, pode-se ir aumentando o nível de complexidade das estruturas que estes têm de fazer.

Uma forma de organizar este crescimento de dificuldade é através da introdução das cartas na seguinte ordem:

1. Sem cores repetidas, aumentando o número de peças até 5.
2. Com cores repetidas, aumentando o número de peças até 10.

Apêndice II.2 - Relatório Speed Cups

**Tarefa:** T3. Design Research

**Actividade:** A3. Design Development Phase

**Investigadores:** Henrique Monteiro, Pedro Fernandes, Filipe Luz,

**Data:** Março 2024

**Relatório T3-GK-GD-01**

Relatório de Game Design para testes de adaptação do jogo *SpeedCups* ao perfil de pessoas com Deficiência Intelectual das associações APPACDM (Ajuda/Lisboa) e CECD (Mira Sintra).

<b>Jogo: SpeedCups (2013)</b>	
	
<b><u>Índice</u></b>	
Objetivos	2
Principais adaptações efetuadas ao jogo	2
Atividades	2
Modo de Jogo: Competição Livre (2-4 jogadores, sem equipas)	2
Setup	2
Loop do Jogo (cada ronda)	2

Condição de Vitória	2
Modo Cooperativo (2-6 jogadores, todos da mesma equipa)	3
Setup	3
Loop do Jogo (cada ronda)	3
Condição de Vitória	3
Equipa contra Equipa (6-24 jogadores, até 4 equipas de até 5 pessoas)	3
Setup	3
Loop do Jogo (cada ronda)	3
Condição de Vitória	3
Anexos	4
Anexo 1 - Cartas a retirar	4
Anexo 2 - Cartas desafiantes	4
<b>Objetivos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motricidade fina - Observar se os jogadores conseguem organizar os copos na ordem correta e se demonstram algum tipo de dificuldade no movimento.</li> <li>• [Algo relacionado com interpretação da sequência e de cores? algo cognitivo?]</li> </ul>	
<b>Principais adaptações efetuadas ao jogo</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Remover cartas identificadas como sendo de maior dificuldade (ver <a href="#">Anexo 1</a>).</li> <li>• Assinalar cartas que poderão causar dificuldades (ver <a href="#">Anexo 2</a>)</li> <li>• Antes de iniciar a atividade, os jogadores devem decidir se pretendem jogar com as cartas que representam sequências na vertical ou na horizontal. O baralho que os jogadores vão utilizar nas atividades consiste nas cartas do baralho validado<sup>2</sup> que representam sequências horizontais ou verticais.</li> </ul>	
<b>Atividades</b>	
<b>Modo de Jogo: Competição Livre (2-4 jogadores, sem equipas)</b>	
<b>Setup</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os jogadores ficam sentados numa mesa, idealmente estando todos no mesmo lado da mesma<sup>3</sup>.</li> <li>• Cada jogador fica com um set de 5 copos de cores diferentes.</li> </ul>	

<sup>2</sup> Cartas a ser removidas do baralho para a atividade são identificadas abaixo no [Anexo 1](#).

<sup>3</sup> Tendo em conta a orientação da carta que os jogadores têm de imitar, estes devem estar do mesmo lado da mesa - vendo todos a carta do mesmo lado - de modo a facilitar a sua compreensão.

- Os jogadores colocam o baralho validado na mesa virado para baixo

### **Loop do Jogo (cada ronda)**

- Um jogador tira uma carta do baralho sem a ver ou mostrar a alguém.
- Após uma contagem decrescente, o jogador revela a carta para todos. Esta tem uma imagem que representa uma sequência de cores.
- Após a imagem ser revelada, cada jogador tem de tentar imitar a sequência com os seus copos, tocando na campainha assim que conseguirem.
  - O primeiro a fazer a sequência na carta fica com ela (ganha um ponto).

### **Condição de Vitória**

- Após 4 (ou mais) rondas, o jogador que tiver conseguido mais cartas ganha.
  - Em caso de empate, os jogadores empatados realizam uma última ronda.

### ***Modo Cooperativo (2-6 jogadores, todos da mesma equipa)***

#### **Setup**

- Os jogadores ficam sentados numa mesa, idealmente estando todos no mesmo lado da mesma.
- Cada um dos jogadores fica com um copo.
- Os jogadores colocam o baralho validado na mesa virado para baixo

### **Loop do Jogo (cada ronda)**

- Um jogador tira uma carta do baralho sem a ver ou mostrar a alguém.
- Após uma contagem, o jogador revela a carta para todos. Esta tem uma imagem que representa uma sequência de cores.
- Após a imagem ser revelada, os jogadores têm de trabalhar em equipa para fazer uma sequência igual à que está representada na imagem.
- Assim que a sequência é terminada, todos os jogadores, um a um, tocam na campainha.

### **Condição de Vitória**

- Os jogadores ganham quando conseguem imitar a sequência corretamente.

### ***Equipa contra Equipa (6-24 jogadores, até 4 equipas de até 5 pessoas)***

#### **Setup**

- Os jogadores ficam sentados numa mesa, idealmente estando todos no mesmo lado da mesma - se a mesa for redonda então um jogador deve ficar encarregue de dizer a ordem das cores - por exemplo quem está com o cronómetro
- Cada um dos jogadores fica com um copo.
- Os jogadores colocam o baralho validado na mesa virado para baixo

- Um dos jogadores fica encarregado do Telemóvel (ou cronómetro) a ser utilizado para cronometrar a equipa.

#### **Loop do Jogo (cada ronda)**

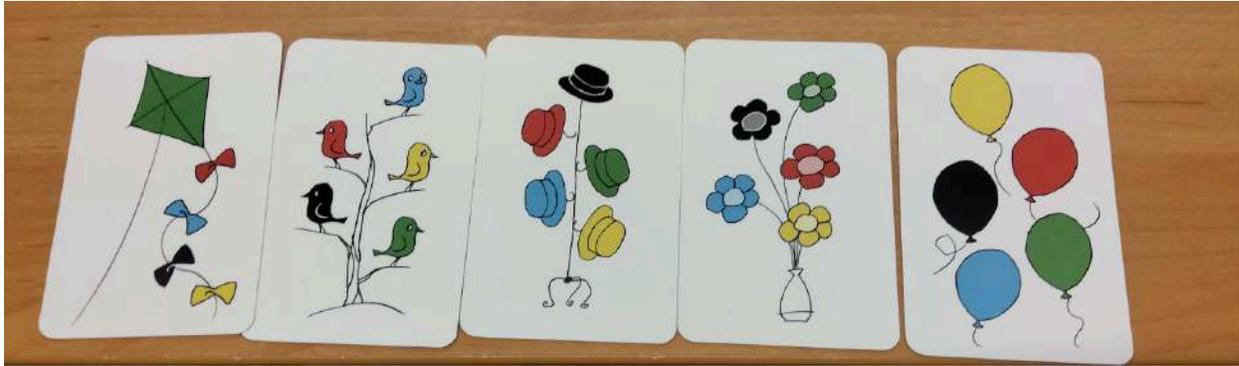
- Um jogador tira uma carta do baralho sem a ver ou mostrar a alguém.
- Após uma contagem decrescente, o jogador revela a carta para todos, com os jogadores responsáveis por cronometrar as equipas começando a contagem. A carta tem uma imagem que representa uma sequência de cores.
- Após a imagem ser revelada, os jogadores têm de trabalhar em equipa para fazer uma sequência igual à que está representada na imagem. Um dos jogadores pode ficar responsável por dizer a ordem das cores.
- Assim que a sequência é terminada, todos os jogadores levantam a mão e dizem “Terminado”, com o jogador responsável pelo cronómetro dessa equipa marcando o tempo.

#### **Condição de Vitória**

- A equipa que tiver sido mais vezes a primeira a completar as sequências ganha.

## **Anexos**

### **Anexo 1 - Cartas a retirar**



Estas cartas revelaram-se ineficazes, visto as PcDI não conseguirem realizar a sequência de cores nos variados testes efectuados.

### **Anexo 2 - Cartas desafiantes**



Estas cartas poderão revelar-se complicadas devido à sua forma irregular, não sendo tão claras relativamente à orientação pela qual devem ser feitas. Caso sejam utilizadas, verificar se existe algum tipo de reacção diferente ou complicações.

Apêndice II.3 - Relatório Kushi

**Tarefa:** T3. Design Research

**Actividade:** A3. Design Development Phase

**Investigadores:** Henrique Monteiro, Pedro Fernandes, Filipe Luz,

Data: Março 2024

**Relatório T3-GK01-GD-03**

Relatório de Game Design para testes de adaptação do jogo **Kushi Express** ao perfil de pessoas com Deficiência Intelectual das associações APPACDM (Ajuda/Lisboa) e CECD (Mira Sintra).

**Jogo: Kushi Express (2019)**



**Índice**

Objectivo	2
Principais adaptações ao Jogo	2
Atividades	2

<b>Sequência de Peças (2 jogadores)</b>	<b>2</b>
Setup	2
Loop do Jogo (a cada ronda)	2
Condição de Vitória	2
<b>Sistema de trocas (??-?? jogadores, sem equipas?) [João/Wilson]</b>	<b>2</b>
Setup	2
Loop do Jogo (a cada ronda)	2
Condição de Vitória	3
<b>Anexos</b>	<b>4</b>
Anexo 1 - Orientação das sequências	4
<b>Objectivo</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Motricidade fina</b> - verificar as dificuldades que os jogadores podem ter ao colocar as peças numa torre.</li> <li>• <b>Partilha</b> - verificar se os jogadores têm um maior problema em partilhar peças com os outros jogadores.</li> </ul>	
<b>Principais adaptações ao Jogo</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os utensílios de espetada não são utilizados.</li> <li>• Retira-se as cartas de 1 e 2 pontos do baralho a ser utilizado nas atividades adaptadas.</li> </ul>	
<b>Atividades</b>	
<b>Sequência de Peças (2 jogadores)</b>	
<b>Setup</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada jogador recebe dois cubos de cada côr.</li> <li>• Coloca-se na mesa o baralho com todas as cartas exceto as de 1 e 2 pontos virado para baixo.</li> <li>• Antes de começar a atividade, os jogadores devem decidir se o objetivo é montar as sequências na vertical ou na horizontal.</li> </ul>	
<b>Loop do Jogo (a cada ronda)</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Um dos jogadores, alternadamente de ronda para ronda, tira a carta no topo do baralho. Após uma contagem decrescente, vira a carta para cima.</li> </ul>	

- Cada jogador tem de tentar fazer uma sequência com os cubos que seja equivalente à sequência representada na imagem<sup>4</sup>. De acordo com o que foi decidido no *Setup*, os jogadores poderão ter de fazer a sequência na horizontal ou na vertical.
- O primeiro jogador a conseguir completar a sequência ganha um ponto (fica com a carta da sequência).

### **Condição de Vitória**

- O jogador que tiver mais colecionado mais cartas/pontos no fim do jogo ganha.

### **Sistema de trocas (2 jogadores) [João/Wilson]**

#### **Setup [João/Wilson]**

- Todas as peças de comida são distribuídas pelos jogadores no início do jogo, cada jogador poderá ter todas as peças de uma mesma cor, para gerar situações de troca;
- São retiradas as cartas que contenham caras e de bacon e queijo

#### **Loop do Jogo (a cada ronda)**

- Cada jogador recebe uma carta com um padrão que tem de replicar usando as cartas de alimento.
- Os jogadores têm que formar uma torre com as peças de alimentos.
- Os jogadores dividem as peças como querem, e dependendo de cada carta e padrão que os jogadores têm que fazer, então estes devem trocar peças uns com os outros.

### **Condição de Vitória**

- Os jogadores ganham quando tiverem sido capazes de reproduzir as sequências em todas as cartas que receberam.

---

<sup>4</sup> Ver [Anexo 1](#).

## Anexos

### **Anexo 1 - Orientação das sequências**



No início da partida, os jogadores devem definir se irão realizar as sequências sobre a mesa na vertical ou na horizontal (imagem 1). Alternativamente, estas variações também podem ser feitas deitadas na mesa (imagem 2).

## Apêndice III - Relatório Monster Lab

**Tarefa:** T3. Design Research

**Actividade:** A3. Design Development Phase

**Investigadores:** Henrique Monteiro, Pedro Fernandes, Filipe Luz,

Data: Março 2024

### Relatório T3-GK02-GD-01

Relatório de Game Design para jogo original **Monster Lab** a ser testado com pessoas com Deficiência Intelectual das associações APPACDM (Ajuda/Lisboa) e CECD (Mira Sintra).

<b>Jogo: Monster Lab</b>	
<b>[imagem]</b>	
<b>Índice</b>	
<b>Objetivos</b>	<b>1</b>
<b>Materiais</b>	<b>1</b>
<b>Instruções</b>	<b>1</b>
Set Up	1
Loop do Jogo (a cada ronda)	2
Fase de Exploração	2
Fase de Criação	2
Condição de vitória	2
<b>Anexos</b>	<b>2</b>
Anexo 1 - Preparar o tabuleiro no início do jogo	2
<b>Objetivos</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Cooperação</b> - verificar se os jogadores se ajudam mutuamente para chegar ao objetivo comum do grupo.</li> <li>● <b>A considerar</b> - Algo sobre o raciocínio para conseguir colocar peças de caminho que contribuam para o caminho até à zona onde querem chegar?</li> </ul>	
<b>Materiais</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Tabuleiro</li> <li>● Figura para indicar a localização atual da equipa</li> <li>● Alvo para indicar o objetivo para onde a equipa se tem de dirigir</li> <li>● Peças para montar os caminhos nas catacumbas</li> <li>● Peças que representam zonas de interesse (há um par de peças para cada zona)</li> </ul>	

- Baralho com 'Partes de Monstros' (X sets de 3 cartas: cabeça-torso-pernas)

## **Instruções**

### **Set Up**

- O tabuleiro é colocado sobre a mesa.
- Das peças de 'zona de interesse' é retirada uma de cada par, sendo estas colocadas sobre o tabuleiro. As peças restantes são guardadas viradas para baixo ao lado do tabuleiro.
- Um dos jogadores é selecionado como o capitão, tendo este de escolher de qual das entradas nas bordas do tabuleiro a equipa irá começar.
- Assim que o jogo está preparado, os jogadores começam na Fase de Exploração - sendo o primeiro a jogar o capitão.

### **Loop do Jogo (a cada ronda)**

#### **Fase de Exploração**

- O jogador pega numa peça de caminho, tendo de colocá-la no tabuleiro. Caso esta peça esteja ligada à rede de peças onde a figura da equipa se encontra, o jogador pode mover a figura para lá.
  - Se o jogador é capaz de fazer a figura chegar à zona de interesse, começa a Fase de Criação.
  - Se não chegou à zona, é a vez do jogador seguinte colocar uma peça de caminho.

#### **Fase de Criação**

- Um a um, os jogadores tiram do baralho de cartas uma Parte de Monstro, podendo ver e mostrar aos outros a peça que lhes calhou.
  - Caso os jogadores ainda não tenham obtido três tipos diferentes de peças, o capitão tira uma carta de zona de interesse. Este deve colocar o alvo na zona que se encontra no tabuleiro, com o jogo regressando para a fase de exploração - com os jogadores tendo de chegar à zona que foi marcada.
  - Se os jogadores conseguirem três tipos diferentes de Parte de Monstro, os jogadores cumpriram a condição de vitória. Podendo ver os monstros com que ficaram.

#### **Condição de vitória**

- Os jogadores ganham quando tiverem conseguido todos colecionar três peças para o seu monstro.

## **Anexos**

### **Anexo 1 - Preparar o tabuleiro no início do jogo**

[imagem]

No início do jogo, as peças a representar as zonas onde os jogadores podem recolher partes para os seus monstros são colocadas em cima do tabuleiro. Existem duas zonas para cada parte do monstro.

## Apêndice IV - Tabelas de Observação

### Apêndice IV.1 - G01S01

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos <sup>5</sup> /Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
C.I. + Escalas  Grupo 01	<b>Ind05</b> vai necessitando de assistência para preencher o questionário e lembrar-se de preencher o questionário.	<b>Ind01</b> tem mão com ligeiras alterações – não parece impedir o preenchimento do documento.  <b>Ind05</b> tem dificuldades em escrever.  Inds vão pedindo para trocar de	A prestar atenção à apresentação da informação. Preenchem o documento.  <b>Ind03</b> está muito entusiasmado em escrever – tem de ser avisado para não o fazer.	N/A	<b>Ind03</b> “Sou o melhor a ter ideias, ideias não me faltam!”  <b>Ind03</b> “Há pessoas que têm ideias diferentes.”  <b>Ind04</b> expressa confusão com a questão 02(pag10)  <b>Ind03</b> “Isto está	Parecem estar investidos no questionário. Parecem entender as questões relativamente bem, moderadores repetem a questão de diferentes maneiras em certas ocasiões. Necessitam de

<sup>5</sup> Nesta sessão, devido ao tamanho da sala e pela a equipa ser pequena obteve-se por dividir o grupo em dois (5 pessoas por grupo).

		<p>caneta, mas estão a funcionar – pode ser alguma questão em termos de escrever.</p> <p>Alguns Inds necessitam de ajuda a trocar de página.</p> <p><b>Ind03</b> tem problemas de audição.</p> <p>Alguns participantes discutem a sua resposta com moderadores antes de responder.</p>	<p>Moderador J. explicou o procedimento e pareceram entender e estar investidos.</p> <p><b>Ind03</b> está bastante investido e vai sempre falando.</p> <p><b>Ind02</b> responde rapidamente assim que a resposta é feita.</p> <p><b>Ind04</b> está investido e vai comentando.</p> <p>No geral todos os Inds aparentam estar investidos no questionário, apenas os <b>Inds</b></p>		<p>a ser uma grande animação.”</p> <p><b>Ind03</b> quer mais questões assim que descobre está a chegar ao fim.</p> <p><b>Ind03</b> “Da minha parte, adorei!”</p>	<p>alguma ajuda para saber como marcar os pontos.</p> <p>Não há casos – sabidos – de daltonismo no grupo.</p> <p>Moderador J. vai fazendo questões simples relacionadas com a pergunta para ‘estimular’ os participantes.</p> <p>Alguns participantes começaram a adiantar-se nas perguntas.</p> <p>Questão 05 não está formulada na positiva.</p>
--	--	--	--	--	--	--

			<p><b>02, 04, e 05</b> não estão a falar tanto. Mesmo assim Ind 02 está investido e responde às perguntas rapidamente.</p> <p><b>Ind09</b> indecisa com algumas questões.</p>			<p><b>Ind05</b> no geral não parece considerar-se criativa – ao contrário da maioria do grupo.</p> <p>Alguma confusão por parte dos participantes com a questão 2(pag10) – parece ser por estar na negativa.</p> <p><b>[comentários depois do questionário]</b></p> <p>Moderador J. apontou que as respostas negativas de <b>Ind04</b></p>
--	--	--	---	--	--	--

						surpreenderam terapeuta. Moderador J. apontou também que <b>Ind02</b> parecia estar a retirar as respostas dos <b>Inds 01 e 03</b> (mais próximos de si)
C.I. + Escalas Grupo 02	<b>Ind06</b> tem de ser ajudado a preencher o questionário.  <b>Ind07</b> tem alguma dificuldade com a língua portuguesa – questionário tem de ser apresentado mais devagar. <b>Ind07</b> vai necessitando de	<b>Ind07</b> tem de ser ajudado a fazer a assinatura.  Inds são ajudados a mudar de página.	<b>Ind06</b> tem de ser ‘chamado à atenção’ (estava distraído e esqueceu-se do questionário)  <b>Inds 08 e 09</b> demoram algum tempo a pensar na questão 4(pag03).  <b>Ind08</b> tenta fazer as questões ao	N/A		Participantes parecem estar entusiasmados no início do teste.  Participantes não estão habituados a escrever.  Não há casos conhecidos de daltonismo no grupo.

	apoio ao longo do questionário.		<p>Moderador C. tem de ser corrigido para preencher de acordo com a sua opinião.</p> <p><b>Ind10</b> tem de ser encorajado a falar apesar de dar a entender que quer participar – parece estar um pouco indeciso. Após ser encorajado fala.</p>			<p><b>Ind10</b> preenche questionário sem dificuldades e ajuda outros.</p> <p><b>Ind08</b> tem de ser lembrado de como preencher o questionário.</p> <p><b>Inds 08, 09, e 10</b> prestam atenção às explicações do Moderador J.</p> <p>Problemas com a questão 5(pag03) – confunde o próprio moderador C.</p> <p><b>Ind07</b> foi ajudada a terminar o</p>
--	---------------------------------	--	---	--	--	--

						<p>questionário mais cedo pelo terapeuta associado.</p> <p>Inds parecem estar de bom humor.</p> <p>Quando questionados sobre se gostaram da atividade, disseram que gostaram.</p> <p><b>[comentários depois do questionário]</b></p> <p>Moderador C. afirma que <b>Ind10</b> tinha alguma aversão a respostas negativas, Moderador J.</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>acrescenta que <b>Ind10</b> poderá ter sido influenciado pelo <b>Ind08</b> e <b>09</b>.</p> <p>Moderador J. levanta algumas questões com o apoio dos terapeutas para alguns participantes, mas reconhece que estes eram necessários.</p> <p>Moderadores C. e J. comentaram que o <b>Ind06</b> pareceu estar aborrecido durante o questionário.</p>
--	--	--	--	--	--	---

Apêndice IV.2 - G02S01

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspetos <sup>6</sup> /Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
C.I. + Escalas  Inds11-15	Inds no geral precisam de ajuda a colocar a data.  <b>Ind15</b> precisa de apoio constante de um terapeuta,		<b>Ind13</b> tímido, e fala bastante baixo  <b>Ind15</b> fala baixo  <b>Ind12</b> vai fazendo conversa  <b>Ind14</b> parece estar a prestar atenção  <b>Ind15</b> precisa que lhe expliquem se é para participar		<b>Ind14</b> diz que a atividade foi “Fixe”.	<b>Inds 13 e 15</b> parecem precisar de mais assistência dos terapeutas.  Questões com as canetas escreverem no papel com cor.  Inds com alguma dificuldade a assinar (especialmente o <b>Ind11</b> )

<sup>6</sup> Nesta sessão, devido ao tamanho da sala e pela a equipa ser pequena obteve-se por dividir o grupo em dois (5 pessoas por grupo).

			<p>ou não.</p> <p><b>Ind13</b> bastante metuculoso a cortar o papel.</p> <p><b>Ind14</b> declara a sua resposta em voz alta – olhando para os moderadores. Até agora parece ter respondido apenas de forma positiva...</p> <p><b>Ind14</b> fala com o Moderador H e o terapeuta sobre a questão de ser criativo – chega à conclusão que pode responder ‘NÃO’.</p> <p><b>Ind15</b> está</p>			<p>Moderadores explicam antes de dar as escalas que as cores verde e vermelho não significam correto ou errado.</p> <p>Moderadores pedem aos Inds que preencham as respostas das escalas abaixo das imagens porque senão a resposta não se distingue das imagens.</p> <p>Terapeuta refere que tem o mesmo problema relativamente a</p>
--	--	--	--	--	--	--

			<p>bastante dependente do terapeuta, sendo que ainda assim parece ser relativamente dependente.</p> <p><b>Ind15</b> tem de ser incentivado pelos terapeutas para pensar e responder à pergunta.</p> <p><b>Inds 11 e 12</b> são os mais autónomos do grupo – <b>Ind14</b> apenas discute as suas respostas com os moderadores e terapeutas.</p> <p><b>Inds 13 e 15</b> estão dependentes do</p>			<p>escrever com canetas em papel com cores.</p> <p>Moderador J. vai repetindo e explicando as perguntas aos Inds.</p> <p>Moderadores passam a pedir aos Inds que marquem a sua resposta abaixo da figura na parte branca.</p> <p>Moderador J. discute com os Inds o que poderá ser uma ideia ‘criativa’ (parte de uma das questões).</p> <p>Terapeuta</p>
--	--	--	--	--	--	---

			<p>apoio dos terapeutas.</p> <p><b>Ind13</b> aponta para possíveis respostas e olha para a terapeuta, terapeuta tenta incentivar o <b>Ind13</b> a responder sozinho – não é claro se este o faz ou se responde simplesmente ‘na que está’...</p>			<p>afirma que este grupo é bastante ‘positivo’.</p> <p>Terapeutas afirmam que neste grupo não copiam uns dos outros.</p> <p>Moderador J. a ajudar especificamente <b>Ind14. Ind 13 e 15</b> têm, cada um, um terapeuta ‘dedicado’ a ajudá-los.</p> <p><b>Ind15</b> (com terapeuta) pede para interromper a sessão para beber água.</p> <p><b>Ind14</b> debate</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>certas questões com o Moderador J e o terapeuta, em certas ocasiões altera a sua primeira resposta...</p> <p>Moderador C. relembra <b>Ind14</b> que as respostas dele têm de ser dele próprio e não dos outros.</p> <p>Terapeutas 'respondem' à questão 01(pag10) em voz alta na sala – alguns <b>Inds</b> estão a prestar atenção à resposta dos terapeutas...</p> <p>Moderador J.</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>assiste <b>Ind15</b> a responder à questão 02(pág10)</p> <p><b>Ind12</b> tem de ser ‘chamada à atenção’ que está a responder na pergunta errada.</p> <p><b>Ind12</b> tem mais que uma ocasião em que tem de ser ‘chamada à atenção’ que está a responder na pergunta errada...</p>
<p>C.I. + Escalas Inds16-18</p>	<p><b>Inds 17 e 18</b> estão com assistência constante dos terapeutas.</p>		<p>Todos os participantes parecem dependentes dos terapeutas,</p>		<p>Terapeuta “Ninguém pode fazer tudo o que quer, certo?” [em relação à</p>	<p>Todos os <b>Inds</b> falam com os seus terapeutas para perceber a pergunta,</p>

	<p><b>Ind16</b> parece ser mais independente, sendo que também tem um terapeuta ao seu lado (com o qual vai esclarecendo dúvidas).</p> <p><b>Inds</b> precisam de algum apoio a tratar da data e da assinatura.</p> <p><b>Ind18</b> tem aparelho auditivo(?) não o trouxe(?)</p>		<p>olhando ou esperando que eles expliquem a pergunta.</p> <p>Ocasões em que respondem sozinhos são a minoria.</p> <p><b>Ind18</b> diz que vai responder X, terapeutas questionam (perguntando se tem a certeza) e <b>Ind18</b> troca a sua resposta para a que está de acordo com o que os terapeutas estavam a dizer. Numa ocasião anterior <b>Ind18</b> manteve a sua resposta que era oposta ao</p>		<p>pergunta 07(pág13)]</p> <p><b>Ind17</b> sobre o questionário (no fim) “Muito Bem”</p>	<p>depois de ser explicada pelo Moderador J.</p> <p>Terapeutas incentivam a que participantes respondem aquilo que ‘são’, que não há respostas certas ou erradas.</p> <p>Terapeutas vão discutindo as perguntas com os participantes para estes refletirem sobre a pergunta.</p> <p>Questões na negativa causam alguma confusão.</p> <p>Sessão</p>
--	--	--	---	--	--	--

			que os terapeutas estavam a dizer.			<p>interrompida brevemente para <b>Ind17</b> lavar as mãos.</p> <p><b>Ind18</b> tem dificuldade a entender algumas questões, os terapeutas tentam ajudar e a incentivar a uma resposta.</p> <p>Terapeutas explicam que o problema do <b>Ind17</b> é apenas articular.</p> <p>Terapeutas relembram o <b>Ind18</b> de como no passado resolveu problemas (relacionado</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>com questões), mesmo assim incentivam <b>Ind18</b> que responda o que acha – que acaba por ser o oposto do que os terapeutas estavam a aludir.</p> <p>Moderador C. pede a <b>Ind16</b> para ler a pergunta.</p> <p><b>Ind16</b> tem dúvidas sobre o termo ‘criativo’.</p>
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.3 - G01S01

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos /Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
C.I. + Escalas  Grupo 1	<p><b>Ind09</b> ajudado a meter o número e a data</p> <p>Alguns participantes têm dificuldade a ler</p>		<p><b>Ind05</b> preocupado com o quão bem fica a assinatura.</p> <p><b>Ind08</b> parece estar um pouco distraído.</p> <p><b>Ind09</b> fica satisfeita de ter terminado a questão</p> <p><b>Ind09</b> está investido em ouvir a pergunta e a sua explicação –</p>	N/A		<p>Terapeutas assistem na explicação das perguntas, incentivando os participantes a pensar nas perguntas.</p> <p>Moderador J. explica a questão 5(pag03) que é recursiva.</p> <p>Terapeutas explicam ao <b>Ind09</b> que não tem de olhar para eles para</p>

			<p>discute com o terapeuta o que faria.</p> <p><b>Inds 05, 06, 07, e 08</b> estão silenciosos – mas parecem preencher as questões sem dificuldade.</p> <p><b>Ind09</b> está investida no questionário.</p> <p><b>Ind07</b> alegre a falar das respostas.</p> <p><b>Ind08</b> mostra as suas respostas aos outros e tenta ajudá-los.</p> <p><b>Ind 05 e 06</b> parecem ser os mais passivos</p>			<p>responder – <b>Ind09</b> afirma que não está à procura de ajuda.</p> <p>Participantes discutem com terapeuta com que mão escrevem numa questão relacionada com fazer coisas de maneira diferente.</p> <p><b>Ind08</b> chama à atenção de <b>Ind09</b> que estava prestes a dar a resposta contrária ao que realmente queria no questionário, <b>Ind09</b> agradece.</p>
--	--	--	--	--	--	--

			<p>do seu grupo.</p> <p><b>Ind08</b> divertido a pensar nas suas respostas às perguntas, às vezes comenta-as aos terapeutas.</p> <p><b>Ind06</b> adianta-se a responder às questões.</p> <p><b>Ind08</b> fala com a terapeuta sobre a resposta que deu.</p> <p><b>Ind07</b> satisfeito de saber como o questionário 'funciona'.</p> <p><b>Ind09</b> olha para terapeuta antes</p>			<p><b>Inds 05, 06, e 07</b> parecem responder às questões rapidamente a maioria das vezes, <b>Ind09</b> reflete e de vez em quando olha para os terapeutas, e <b>Ind08</b> responde às questões de forma confiante e fica a discuti-las com os terapeutas.</p> <p><b>Inds 06 e 08</b> discutem uma questão com a terapeuta.</p> <p>Caneta de <b>Ind09</b> desmonta-se, participante fica</p>
--	--	--	---	--	--	--

			<p>de responder à questão com o que quer.</p> <p>Terapeuta tem de ajudar <b>Ind09</b> a responder à questão, mas lembra que a resposta tem de ser a do <b>Ind09</b> e que não há respostas erradas.</p>			<p>preocupado mas a situação resolve-se quando a caneta é arranjada.</p> <p>Terapeuta avisa que <b>Ind09</b> chegou a uma altura em que estava a pôr tudo verde – porque pensava que tinha de ser tudo ‘bem’.</p> <p>Terapeuta aponta que a ordem das respostas deveria ser de positivo para negativa.</p> <p>Terapeutas apontam que as cores poderão</p>
--	--	--	---	--	--	---

						ter influenciado as respostas tendo em conta que utilizam um sistema de cores na própria instituição que associa verde-bom e vermelho-mau.
C.I. + Escalas Grupo 2	<p><b>Inds 02 e 03</b> ajudados a assinar e colocar data</p> <p>Alguns participantes têm dificuldade em ler</p>		<p><b>Ind01</b> está interessado em participar.</p> <p><b>Ind02</b> necessita de ajuda da terapeuta para responder a uma questão.</p> <p><b>Ind01</b> responde a uma questão em avanço.</p> <p><b>Ind 01 e 04</b> entretidos a conversar e a</p>	N/A	<p><b>Ind01</b> “Gosto de receber dicas”</p> <p><b>Ind04</b> “Depende das dicas que dão”</p> <p><b>Ind01</b> “Vou responder que sim mas depois vemos o resultado”</p> <p><b>Ind01</b> “É óbvio que não é sempre assim [sobre uma</p>	<p><b>Ind01</b> pede confirmação de onde pode assinar e como.</p> <p><b>Ind04</b> pergunta como pode marcar a sua resposta.</p> <p><b>Ind01</b> lê uma das perguntas em voz alta, e discute o significado com <b>Ind04</b>.</p>

			<p>discutir as suas respostas a uma questão.</p> <p><b>Ind01</b> tem interesse em ler as questões em voz alta, Moderador C. permite que Ind01 leia as questões em voz alta.</p> <p><b>Ind 02 e 03</b> parecem ser os mais passivos do grupo.</p> <p><b>Ind02</b> pede ajuda da terapeuta para responder a uma questão.</p> <p>Terapeuta tem de interagir com <b>Inds 02 e 03</b></p>		<p>questão].”</p> <p><b>Ind01</b> “Não é assim na tropa”</p> <p><b>Ind01</b> “Que smile tão giro!”</p> <p><b>Ind01</b> diz que adorou a atividade. Participantes satisfeitos com questionário, <b>Ind02 e 03</b> mais passivos.</p> <p>Nenhum participante diz que a atividade foi chata.</p>	<p>Participantes discutem com terapeuta com que mão escrevem numa questão relacionada com fazer coisas de maneira diferente.</p> <p><b>Ind01</b> a discutir quem veio à instituição da equipa do projeto com o Moderador H..</p> <p><b>Ind01</b> sugere o Monopólio (online) e o “Arroba” – portal da CECD.</p> <p>Terapeuta afirma que <b>Ind03</b> começou</p>
--	--	--	--	--	---	--

			<p>para responderem às questões.</p> <p><b>Ind01</b> argumenta as respostas que dá com o terapeuta e o Moderador J.</p>			<p>a responder verde por ser positivo.</p> <p>Terapeutas apontam que alguns Inds, devido à sua condição, eram inseguros e portanto os terapeutas tinham de reforçar a sua confiança para responderem o que queriam.</p> <p>Terapeutas afirmam que outros são influenciáveis.</p>
--	--	--	---	--	--	--

Apêndice IV.4 - G01S02

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Ice Breaker						<p><b>Ind01</b> escolheu azul claro e os temas fantasia e comédia</p> <p><b>Ind02</b> escolheu amarelo e os temas comédia, fantasia, romance e ação</p> <p><b>Ind03</b> escolheu verde e o tema romance</p> <p><b>Ind04</b> escolheu laranja e os temas comédia, romance e histórico</p>

						<p><b>Ind5</b> escolheu amarelo e os temas aventura, detetive, romance, comédia, histórico e ficção científica</p> <p><b>Ind06</b> escolheu vermelho e os temas comédia, histórico e romance</p> <p><b>Ind07</b> escolheu roxo e o tema ficção científica</p> <p><b>Ind08</b> escolheu vermelho e os temas romance e fantasia</p> <p><b>Ind09</b> escolheu rosa e os temas romance e</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>comédia</p> <p><b>Ind10</b> escolheu preto e os temas ficção científica, ação, aventura, fantasia e romance</p>
Caracterização		<p><b>Ind07</b> tem dificuldade de audição.</p>	<p>Grupo mais desinibido no geral comparado com o outro grupo da APPACDM.</p> <p><b>Inds</b> vão levantando a mão para falar.</p> <p><b>Ind08</b> está entusiasmado e a falar por cima de outros Inds, terapeutas vão chamando à atenção.</p>		<p>Há participantes que gostam de ver series e outros que não (<b>Inds 01 e 06</b>).</p> <p><b>Ind10</b> só gosta de jogar futebol.</p> <p><b>Ind09</b> só gosta de equitação.</p> <p><b>Ind08</b> joga em consola, refere o FIFA.</p> <p><b>Ind07</b> não gosta de jogar. Mas depois diz que</p>	<p>Os indivíduos estão a escolher vermelho uns a seguir aos outros.</p> <p><b>Ind03</b> parece reconhecer imagens que estão nos moodboards.</p> <p>Alguns inds que dizem que preferem jogar sozinhos explicam que é porque só têm</p>

			<p><b>Ind02</b> evita olhar para o Moderador e responder às perguntas.</p>		<p>gosta de jogar bowling no tablet.</p> <p><b>Ind06</b> diz que gosta de jogar – candy crush especificamente</p> <p><b>Ind05</b> refere vários jogos que joga no tablet.</p> <p><b>Ind04</b> refere jogos do tablet, com tema de cabeleireiro.</p> <p><b>Ind03</b> refere FIFA, CoD, GTA V – também refere jogos de telemóvel.</p> <p><b>Ind02</b> diz que não gosta de jogar.</p>	<p>um comando.</p> <p>Grupo parece estar igualmente dividido entre preferir jogar sozinho ou em grupo.</p> <p><b>Ind10</b> está bastante energético ao longo da atividade.</p> <p><b>Ind07</b> sai mesmo antes do fim porque diz que tem de ir almoçar.</p>
--	--	--	--	--	---	---

					<p><b>Ind01</b> diz que gosta de jogar FIFA.</p> <p><b>Ind08</b> diz que o seu interesse em atividades em grupo depende de quem está nesse grupo.</p> <p><b>Inds</b> respondem que não gostam de fingir ser outra pessoa. Depois dizem que gostam de jogos de mimica.</p> <p><b>Ind08</b> “Nós gostamos mais de jogos de informática que jogos de mesa.” – há pessoas</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>que também gostam de jogos analógicos são quase metade.</p> <p><b>Ind05</b> diz que não consegue ler.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.5 - G02S02

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Ice Breaker						<p><b>Ind01</b> escolheu azul claro e o tema comédia</p> <p><b>Ind02</b> escolheu amarelo e os temas comédia, ação e hist+orico</p> <p><b>Ind03</b> escolheu vermelho e os temas ação e aventura</p> <p><b>Ind04</b> escolheu azul e os temas romance, ação e detetive</p> <p><b>Ind05</b> escolheu</p>

						<p>azul claro e roxo e os temas detetive, romance, histórico, fantasia, aventura e ficção científica</p> <p><b>Ind06</b> escolheu roxo e os temas ação e romance</p> <p><b>Ind07</b> escolheu vermelho e os temas ação, romance, fantasia e comédia</p> <p><b>Ind08</b> escolheu verde claro e os temas fantasia, ação, romance e ficção científica</p> <p><b>Ind09</b> não quis</p>
--	--	--	--	--	--	--

						responder  <b>Ind10</b> escolheu preto e os temas ação, aventura e fantasia
Caracterização	Terapeuta tem que ajudar <b>Inds 03 e 05</b> a ‘comunicar’ com os moderadores. Parecem ser os Inds com mais dificuldade em comunicar.		<b>Ind01</b> chama o moderador FL para lhe mostrar as imagens que gosta mais – moderador FL apenas acompanha sem influenciar as escolhas.  <b>Inds 02 e 10</b> parecem ser os mais tímido.  <b>Ind10</b> tenta ver se os moderadores indicam alguma resposta correta		<b>Ind04</b> diz que não gosta de jogos.  <b>Ind07</b> diz que não gosta de series. Mas depois diz uma serie que gosta.  <b>Ind07</b> diz que gosta de fazer batota.  <b>Ind04</b> diz que não gosta de jogos, mas que quase nunca joga. Diz que um jogo que	Sala está em silencio enquanto se escolhe as imagens.  Parece haver uma tendência em escolher a imagem do coração.  <b>Ind09</b> troca de lugar para ficar ao lado do moderador FL – passa para o lugar do <b>Ind01</b> . Quando <b>Ind01</b> regressa o

			<p>– acaba por escolher sozinho</p> <p><b>Ind03</b> parece estar mais à vontade com o grupo.</p> <p><b>Ind07</b> refere várias vezes que gosta de pintar.</p> <p><b>Ind01</b> está a tentar interagir com o moderador FL, distrai-se do que está a ser feito.</p> <p><b>Ind06</b> demonstra estar interessado mas não fala sem que se comece a conversa com ele. Moderador</p>		<p>acha interessante é o 'Preço Certo'.</p>	<p><b>Ind09</b> volta para o seu lugar.</p> <p>Alguma confusão entre participantes (e moderadores) relativamente à cor roxa (que parece azul-escuro).</p> <p>Participantes distraem-se com o <b>Ind03</b> a pedir algo do terapeuta.</p> <p>Terapeuta refere que <b>Ind10</b> gosta de jogos, <b>Ind10</b> acaba por concordar.</p> <p><b>Ind09</b> vai buscar uma caixa que fez para mostrar</p>
--	--	--	--	--	---	---

			<p>PF faz a primeira questão e depois <b>Ind06</b> fala sem problema.</p> <p><b>Ind04</b> fala depois de lhe perguntarem algo.</p> <p><b>Ind02</b> no geral não parece estar a prestar atenção e não está a fazer parte das atividades.</p> <p><b>Ind01</b> recusa-se a responder às coisas, olha para todos os lados da sala exceto para os moderadores.</p>			<p>aos moderadores.</p> <p><b>Ind04</b> diz que não gosta de nenhum jogo.</p> <p>Terapeuta vai 'referindo' que Inds gostam de jogos, mas os Inds não parecem dar muita informação em relação a isso.</p> <p><b>Ind06</b> refere que faz conteúdo para as redes sociais (tiktok, instagram, ...). Vídeos com as danças do tiktok.</p> <p><b>Ind07</b> diz que não gosta muito</p>
--	--	--	---	--	--	--

			<p><b>Ind03</b> responde que gosta de 'tudo'.</p>			<p>de ver séries.</p> <p><b>Ind01</b> está distraído, pede para ficar a ver os cartões dos filmes. <b>Ind02</b> sai da sala para ir à casa de banho.</p> <p><b>Ind06</b> sai da sala também. Regressam os dois depois.</p> <p><b>Ind08</b> sai da sala para ir à casa de banho. Regressa depois.</p>
--	--	--	---	--	--	--

Apêndice IV.6 - G01S02

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Ice Breaker						<p><b>Ind08</b> escolheu vermelho e o tema fantasia</p> <p><b>Ind03</b> escolhe amarelo e os temas histórico, fantasia e ação</p> <p><b>Ind04</b> escolheu preto e azul e os temas terror, fantasia e comédia</p> <p><b>Ind10</b> escolheu rosa e os temas aventura, comédia e ação</p> <p><b>Ind02</b> escolheu</p>

						<p>verde claro e os temas ficção científica, terror e histórico</p> <p><b>Ind07</b> escolheu vermelho e ficção científica e histórico</p> <p><b>Ind05</b> escolheu azul claro e os temas aventura, ação e comédia</p> <p><b>Ind08</b> escolheu verde claro e escuro os temas “tipo candy crush”</p>
Caracterização			<p><b>Ind08</b> parece estar mais tímido – fica mais à vontade ao longo da sessão.</p>		<p><b>Ind09</b> “Não vejo televisão nenhuma”</p> <p><b>Ind08</b> “Gosto de ouvir música”</p> <p><b>Ind09</b> “Só vejo</p>	<p>Ind01 e Ind06 não estão presentes.</p> <p><b>Ind09</b> escolhe a cor sozinha, depois demora</p>

			<p><b>Inds 02 e 03</b> que estavam mais tímidos na sessão anterior parecem estar um pouco mais investidos.</p>		<p>televisão no fim de tudo” “Gosto de arrumar a casa toda”</p> <p><b>Ind07</b> “Gosto de jogos mediavais”</p> <p><b>Ind10</b> “Eu gosto do monopólio” – outros concordam.</p> <p><b>Ind07</b> “Papel faz mais confusão”</p> <p><b>Ind08</b> “Tenho tantos [jogos favoritos]”</p> <p><b>Ind07</b> “Depende dos dias [sobre jogar em equipa]”</p> <p><b>Ind10</b> “Tem mais piada quando alguém</p>	<p>a escolher o género favorito.</p> <p><b>Ind09</b> passa tempo a olhar para as imagens que reconhece.</p> <p><b>Ind03</b> parece escolher de forma rápida.</p> <p><b>Ind04</b> escolhe sem problema.</p> <p>Câmara360 interrompe a gravação e acontecem problemas com o cartão da câmara.</p> <p><b>Inds</b> estão em grande maioria a escolher ficção científica.</p> <p><b>Ind08</b> recusa-se</p>
--	--	--	--	--	--	--

					<p>perde”.</p> <p><b>Ind10</b> “Só jogo quando não tenho nada para fazer.”</p>	<p>a responder aos gostos.</p> <p>Terapeuta incentiva <b>Ind08</b> a responder.</p> <p>Participantes discutem entre eles a tentar perceber o programa de interesse do <b>Ind09</b>.</p> <p><b>Ind07</b> mostra os jogos no telemóvel que costuma jogar.</p> <p>Participantes tinham interesse em que se inserisse o monopólio nas atividades.</p> <p>Participantes</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>explicam como jogam</p> <p>Dois participantes dizem que gostam mais de digital do que de tabuleiro.</p> <p><b>Ind10</b> diz que não consegue aprender jogos de tabuleiro.</p> <p><b>Ind07</b> parece estar familiarizado com jogos.</p> <p>Jogos favoritos do <b>Ind07</b> são todos de telemóvel.</p> <p>Único jogo de tabuleiro mencionado é</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>Monopólio (mas parecem jogar digital)</p> <p><b>Ind09</b> tem dificuldade em lembrar-se do seu jogo favorito, mas parece gostar de uns de tabuleiro... (terapeuta responde que será o jogo das cartas de memória – e um jogo de comida).</p> <p><b>Ind07</b> refere jogos da plataforma GBA.</p> <p>Participantes vasta maioria prefere digital.</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p><b>Ind03</b> parece ser o único que prefere jogar sozinho no geral.</p> <p><b>Ind10</b> prefere jogos em que alguém perde.</p> <p><b>Ind04</b> não gosta de jogar sozinho (“não tem piada”), e prefere jogos em que alguém ganha e outro perde.</p> <p><b>Inds</b> parecem dar a entender que uma das maiores barreiras quando jogam jogos (que são maioritariamente</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>e digitais) é o inglês – aí o <b>Ind08</b> refere que normalmente utiliza o tradutor do telemóvel.</p> <p><b>Ind10</b> gosta de filmes da Marvel</p> <p><b>Ind09</b> gosta de Velocidade Furiosa.</p> <p><b>Ind02</b> gosta de Godzilla e Jurassic World.</p> <p><b>Ind05</b> Disney, Marvel, DC.</p> <p><b>Ind09</b> fala do Home Alone – Ind07 também gosta.</p> <p><b>Ind03</b> gosta do IT e Aquaman</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p><b>Ind04</b> Exorcista, Titanic, H2O, Splash, Siren.</p> <p><b>Ind02</b> gosta de SAW – gosta de series Destino Mortal e Lua Vermelha (Vampiros).</p>
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.7 - G02S03

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Ice Breaker   Telefone Estragado			<p><b>Ind16</b> parece estar cheio de sono – quase a dormir</p> <p><b>Ind19</b> parece estar ligeiramente mais à vontade</p> <p><b>Ind15</b> parece estar mais à vontade.</p>			Fase de telefone estragado parece correr bem para icebreaker de participantes. Terapeutas ficam ao lado de participantes com mais dificuldades.
Discussão de Grupo			<p><b>Ind19</b> vai discutindo os termos das perguntas com os terapeutas e moderadores. É</p>		<p><b>Ind12</b> – Eu fico aqui, a mim não me tiram daqui! (quer ficar na atividade)</p>	<p><b>Ind12</b> não sabe ler – escolhe a moderadora CC para ler a carta.</p> <p>A linguagem</p>

			<p>o que fala mais nesta atividade.</p> <p><b>Ind19</b> oferece-se para falar – parece entender bem os valores a ser discutidos.</p>		<p><b>Ind14</b> diz que está com sono</p>	<p>das cartas parece ser complicada.</p> <p>Os participantes parecem que em certas ocasiões esperam ‘permissão’ para falar.</p> <p>Terapeutas vão assistindo à explicação dos termos nas perguntas.</p> <p><b>Ind12</b> olha para o relógio e boceja.</p> <p><b>Ind14</b> não sabe o que ‘contributo’ quer dizer.</p> <p><b>Ind19</b> boceja.</p>
--	--	--	--	--	---	---

						<p><b>Ind11</b> boceja.</p> <p><b>Ind20</b> está distraído.</p> <p>Todos parecem estar cansados.</p> <p>A possibilidade de fazer o telefone estragado dá interesse a alguns participantes.</p> <p>Ao notar que estavam aborrecidos a moderadora CC pergunta se querem terminar a sessão ou continuar, ao que o <b>Ind19</b> responde que fica-se por aqui,</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>no entanto o resto responde que quer continuar, ao que uma das Terapeutas tenta 'forçar' à participação "ah votou a maioria...", ou seja, a maioria escolheu ficar pelo que a sessão deve continuar, ao que os moderadores CC e JL reforçam que deve ser a sua opinião. A moderadora CC verifica se ele quer mesmo continuar – ele diz que quer ficar. Ao</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>perguntar a <b>Ind16</b> se quer continuar ou se prefere ir para a sala, a pessoa respondeu que prefere ir para a sala, ao que se levanta e retira-se da sessão.</p> <p>O grupo parece divertir-se a fazer o telefone estragado.</p> <p><b>Ind20</b> está com ar bastante cansado, mas quando lhe perguntam se quer continuar na atividade diz que sim. Participa no telefone estragado.</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>Moderador CC explica que não há nota</p> <p><b>Ind20</b> está a dormir.</p>
Feedback				<p><b>Ind12</b> diz que “Estou à espera de poder fazer batota!”</p>		<p>Participantes dizem que não tiveram dificuldade a entender as perguntas.</p> <p><b>Ind12</b> diz que gostou de tudo.</p> <p><b>Ind13</b> diz que gostou mais da atividade de partilha das cartas, <b>Ind12</b> concorda.</p> <p><b>Ind12</b> achou a parte com o grupo todo mais engraçado.</p>

						<p><b>Ind19</b> gostou mais do telefone estragado em que jogavam todos.</p> <p><b>Ind11</b> gostou mais quando se tinha equipas.</p> <p><b>Ind20</b> gostou mais em equipas.</p> <p><b>Ind14</b> gostou mais do telefone estragado em que era a sala toda.</p>
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.8 - G01S03

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Ice Breaker   Telefone Estragado	<p>Terapeutas relembram que <b>Ind04</b> ouve mal.</p> <p><b>Ind03</b> vai discutindo os cartões – é dos que fala mais.</p>		<p><b>Ind03</b> está constipado e usa máscara durante atividade.</p> <p>Terapeuta vai acompanhando o <b>Ind06</b>.</p> <p>Terapeutas e moderadores asseguram <b>Ind10</b> que é suposto a mensagem passar mal no jogo.</p> <p><b>Ind10</b> diverte-se</p>		<p><b>Ind03</b> pergunta à terapeuta o que são ‘riscos’ quando se lê um dos cartões.</p> <p><b>Ind02</b> diz que é difícil entender o que quer dizer a carta 7C. Participantes depois concordam com Moderador C que é mais fácil entender o termo ‘decidir’.</p> <p><b>Ind10</b> diz que o jogo do telefone</p>	<p>Participantes parecem não conhecer o jogo do telefone estragado no geral. Terapeuta relembra de uma atividade onde o terão jogado – aí maioria lembra-se. Moderador C explica na mesma.</p> <p>Moderadores juntam-se à atividade (exceto</p>

			<p>a tentar fazer batota.</p> <p><b>Ind03</b> vai provocando o Ind10 na brincadeira.</p> <p><b>Ind03</b> está sempre na brincadeira.</p> <p><b>Ind07</b> não tem participado no jogo do telefone estragado – dificuldade em entender português. No entanto parece estar a divertir-se com o jogo – vai-se rindo.</p>		<p>estragado tem estado a ser ‘difícil’. Com o ‘apoio’ do terapeuta diz que jogos fáceis são os que têm de tecnologia.</p> <p><b>Ind08</b> “É difícil” – Terapeuta responde “Não é nada difícil”. Terapeuta dá um ‘exemplo’ e participantes dizem que percebem.</p>	<p>moderador P).</p> <p><b>Ind02</b> tem dificuldade em perceber a mensagem.</p> <p>Participantes parecem estar investidos no jogo.</p> <p>Terapeuta pede ao <b>Ind03</b> que vá lavar as mãos.</p> <p>8A – mais fácil dizer ‘desafio’.</p> <p>Moderador C relembra que participantes não devem rir-se das opiniões uns dos outros.</p> <p>Preferem ‘projeto’ a</p>
--	--	--	--	--	---	---

						<p>'investigação'.</p> <p>Participantes dizem que a carta 6A é mais clara com o termo 'importante'.</p> <p><b>Ind06</b> vai acrescentando o nome da terapeuta em algumas frases.</p> <p><b>Ind10</b> leu a frase errada – fica um pouco constrangido.</p> <p>Participantes não sabem o que são 'tecnologias de apoio'.</p> <p>Moderadores e Terapeutas vão ajudando a</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>explicar o que significa.</p> <p>9B – Tecnologias ‘que ajudam’.</p> <p>Terapeuta incentiva participantes a dar a sua opinião e falar.</p>
Feedback	<b>Inds 03, 04, 08, 09</b> falam mais das cartas.				<p>Participantes desconhecem o termo ‘co-investigador’.</p> <p><b>Ind03</b> “Esta atividade vai ajudar à química para melhorar o projeto para nos.” “A nossa união ajuda</p>	<p>2B – Também ajudo na investigação.</p> <p>Participantes concordam que devem trabalhar em equipa.</p> <p>Terapeuta pede que os participantes falem um de cada vez.</p>

					<p>mais a falar com cada um separado.”</p> <p><b>Ind08</b> “A nossa opinião vai ajudar também outras pessoas – e os monitores”.</p> <p><b>Ind03</b> “A nossa autorização serve para autorizar quando as coisas são para avançar.”</p> <p><b>Ind09</b> “Foi bom. Gostei” [sobre a atividade].</p> <p><b>Ind10</b> “Era difícil ouvir o segredo no telefone estragado.”</p>	<p>Participantes discutem o significado de ‘consentir’ com a carta 9A – terapeutas sugerem manter a palavra ‘consentir’ para expandir o vocabulário deles.</p> <p>Participantes parecem ter gostado da sessão, maioria diz que gostou principalmente do telefone estragado.</p> <p>Participantes não parecem ter tido dificuldades a ler as cartas. Terapeutas dão</p>
--	--	--	--	--	---	--

					<p><b>Ind03</b> “Gostei dos cartões porque tive de tentar ver o que estava escrito e o que podemos fazer no projeto.”</p>	<p>aos participantes cartas de diferentes cores para tentar perceber que cor veem melhor.</p> <p>Participantes ficam entusiasmados ao saber que as próximas sessões serão com jogos.</p> <p>Terapeutas pedem que os participantes não batam tantas palmas por causa do barulho para a gravação.</p>
--	--	--	--	--	---	---

Apêndice IV.9 - G01S03

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Ice Breaker   Telefone Estragado						<p>Apresenta-se o jogo do telefone estragado.</p> <p>Participantes riem-se da probabilidade de fazer uma frase inteira.</p> <p>Jogo parece funcionar bem para alegrar as pessoas.</p> <p>Participantes discutem o significado da carta, e alguns parecem</p>

						<p>entender a carta.</p> <p>Participantes discutem o resultado final da mensagem no resultado do telefone estragado.</p> <p><b>Ind09</b> tem assistência da terapeuta para ler a carta.</p> <p><b>Ind10</b> vai-se rindo em voz alta.</p> <p><b>Ind01</b> está com “ar de poucos amigos”(?) – mas vai-se rindo.</p> <p><b>Ind06</b> ou <b>Ind10</b> parece que</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>poderá estar a alterar a mensagem no telefone estragado(?). No entanto, tal pode acontecer porque ambos podem ter dificuldades de compreensão/audição/fala</p> <p><b>Ind01</b> descobre que a mensagem do telefone estragado n pode ser dita em voz alta.</p> <p><b>Ind04</b> vai fazendo caretas enquanto recebe a mensagem.</p> <p>Participantes</p>
--	--	--	--	--	--	---

						estão entretidos a jogar o telefone estragado.
Discussão de Grupo					<p><b>Ind04</b> diz que “Nem todos têm o mesmo controlo da investigação”, quando moderador C pergunta porquê o participante responde que “Nem todos são capazes de se expressar bem.”</p>	<p>(Moderadora C mantém o formato do telefone estragado que parece estar a funcionar)</p> <p>Moderador FL observa à moderadora C que as frases nas cartas poderão ser demasiado longas.</p> <p>Distribuição por equipas parece funcionar bem – menos tempo em ‘silêncio’ e há o elemento</p>

						<p>de competição.</p> <p>Discussão das frases das cartas com os participantes.</p> <p><b>Ind03</b> parece estar a prestar atenção.</p> <p>Participantes preferem fazer o telefone em grupo grande.</p> <p>Todos os participantes parecem estar a prestar atenção, mas o <b>Ind02</b> parece estar um pouco tímido, mas anima durante o jogo do telefone estragado. Fica envergonhado</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>quando tem de dizer a mensagem(?)</p> <p><b>Ind01</b> dá os parabéns ao <b>Ind03</b> por ler bem.</p> <p><b>Ind01</b> demonstra (pouca) frustração com o telefone estragado 'não estar a funcionar'. Vai lendo a carta varias vezes, evitando ler o lado que 'não pode ver'.</p> <p>Moderador FL brinca que vai fazer batota, participantes riem-se.</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p><b>Ind01</b> oferece-se para ler a carta – discute o significado.</p> <p>Participantes discutem significado da carta e <b>Ind10</b> explica ao <b>Ind01</b> o significado.</p>
Feedback					<p><b>Ind04</b> relativamente à mensagem de uma carta: “Às vezes não é assim... Há pessoas que pensam que a opinião dos outros não valem nada.”</p> <p>“Aqui menos é mais” –</p>	<p>Moderadora passa para a terceira fase, <b>Ind10</b> pergunta se se vai jogar mais uma vez o telefone estragado.</p> <p>Moderador C começa por distribuir as cartas apenas pelos</p>

					<p>terapeuta relativamente às mensagens nas cartas, participantes parecem 'concordar'. Sugere simplificar a mensagem das cartas – até utilizar bulletpoints.</p> <p><b>Ind01</b> “Não ponham cá jogos de terror! Ponham jogos fáceis, de puzzles tipo memória e outros tipo dominó.”</p>	<p>participantes, depois dá também aos terapeutas.</p> <p><b>Ind07</b> explica o objetivo do projeto de investigação. E parece ser o que está mais a par do projeto de investigação.</p> <p>Terapeutas ajudam a explicar certas cartas.</p> <p>Carta 12A tem de ser alterada pois a descrição não é clara.</p> <p><b>Ind09</b> começa por dizer que sim mas depois terapeutas e Moderador C</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>acabam por perceber que não.</p> <p>Terapeutas e Moderador C incentivam participantes a dizer que não perceberam a carta.</p> <p>Moderador C propõe uma descrição alternativa para a carta – participantes simplesmente respondem que ‘sim’.</p> <p>Moderador C lê uma carta e diz que está muito confuso – pergunta como poderá melhorar</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>a carta.</p> <p>Moderador P pergunta como explicariam a mensagem a colegas, também não sabem responder.</p> <p>Moderador FL apresenta um exemplo,</p> <p>Moderador C explica o significado da carta tendo em conta o exemplo.</p> <p><b>Ind10</b> dá uma sugestão relativamente à imagem da carta 9E.</p> <p>Participantes dão sugestões para mensagem</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>da carta 11C.</p> <p>Participantes têm dificuldade em dar sugestões para melhorar as cartas.</p> <p>Participantes estão a começar a ficar cansados.</p> <p>Terapeutas oferecem-se para ajudar a rever as cartas e as suas mensagens.</p> <p>Moderador chama à atenção da mistura do roxo com o preto na carta – participantes concordam que</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p>não é claro.</p> <p>Rever a carta 10B, mensagem e bulletpoints.</p> <p>Terapeuta dá sugestão para a carta 10A, participantes concordam. Sugere-se alteração da imagem também.</p> <p><b>Ind01</b> sugere cada um ter um manual com todas as cartas – “Seria bué fixe”.</p> <p>Questão levantada com a carta 9D.</p> <p>Participante</p>
--	--	--	--	--	--	--

						<p><b>(Ind08)</b> chega atrasado mas junta-se para jogar ao telefone estragado.</p> <p><b>Ind01</b> dá as horas ao Moderador FL – pensou que o moderador queria saber as horas.</p> <p>Terapeutas sugerem que QR tenha o texto de forma mais clara a aparecer no telemóvel – “Tecnologias Facilitadoras”.</p>
--	--	--	--	--	--	---

Apêndice IV.10 - G02S04

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Apresentação dos jogos				<b>Ind17</b> demonstra estar muito entusiasmado com o jogo, especialmente porque envolve construção	Ao ver a campanha do SpeedCups, Ind	No geral, os participantes parecem estar bastante entusiasmados com os jogos, parecendo haver especial interesse pelas peças do Team3. <b>Ind15</b> optou por não participar na sessão.
Varição Team3	Metade do grupo teve mais dificuldade em montar as estruturas, tendo de ser arranjadas variações para	<b>Ind19</b> tinha as mãos a tremer – poderá ser porque estava nervoso ou é algo frequente? Como as peças eram grandes	<b>Ind17</b> mostra grande interesse nas peças, estando sempre a pedir à equipa (quando a atividade não estava a ser	<b>Ind16</b> parece estar aborrecido com o jogo (ou está com sono), chega a adormecer. Os participantes parecem ter	<b>Ind19</b> “Estas peças são melhores, que são mais fáceis - mais pequenas - e dá para controlar melhor.”	<b>Ind15</b> pede à terapeuta para sair da sessão. O terapeuta diz que poderá ter sido por estar ansioso.

	<p>as atividades de modo a que estes fossem capazes de jogá-las.</p>	<p>não pareceu haver barreiras ao nível da acessibilidade motora</p>	<p>feita) as peças para que possa fazer construções. No geral, os participantes divertem-se a mexer nas peças, tanto nas do <i>Team3</i> como nas de madeira.</p>	<p>gostado todos das atividades feitas com o <i>Team3</i>. No geral, quando questionados a que modo de jogo preferiam, os participantes disseram gostar mais daquelas que envolviam todos os jogadores na mesa. Isto é, preferiam atividades em que todos eram parte de uma equipa maior em vez de estarem separados em equipas mais pequenas (3v3). Os participantes não parecem ter reconhecido nenhum</p>	<p><b>Ind16</b> decidiu sair a meio da sessão por estar com sono. Já no final da atividade, <b>Ind19</b> opta por sair para manter a rotina habitual dele. Quando perguntou-se que peças preferiam, apenas metade do grupo foi capaz de dar uma opinião, sendo que o <b>Ind19</b> foi o único que deu comentários concretos. Quando questionados sobre se <i>prefeririam</i> as peças de madeira com o tamanho das do</p>
--	--	--	---	--	---

				elemento de competição.		<i>Team3</i> os poucos participantes que deram uma resposta disseram sim (numa forma não muito convincente).
Speed Cups			<p><b>Ind11</b> Bastantes dificuldades a distinguir as cores, tinha que colocar os óculos e retirar a carta muitas vezes dá visibilidade aos colegas.</p> <p><b>Ind17</b> Tinha bastantes dificuldades em perceber as ordens corretas, quando questionado, ele disse que era fácil e que gostou do jogo.</p> <p><b>Ind13</b> No jogo</p>			<p>Durante o jogo reparou-se que <b>Ind20</b> estava bastante comunicativo e a interagir bastante com os colegas, no sentido em que dizia as cores, apontava para os colegas quando era a vez dessa pessoa. Isto foi algo que não aconteceu nas sessões anteriores, pois <b>Ind20</b> estava sempre</p>

			<p>“Speed Cups”, versão original com cartas retiradas, não quis participar. Clicava na campainha de vez em quando e retirava cartas para os outros fazerem os padrões mas não fazia o jogo. Apesar disso, quando se mudou a forma de jogar para uma versão de cooperação, este demonstrou-se interessado em completar a ordem e colocar a sua peça com o resto dos jogadores.</p> <p><b>Ind16</b> No princípio do jogo mostrou</p>			<p>silencioso e não participava muito. Esta mudança foi algo que também espantou as trabalhadoras, comentado entre si (“<b>Ind20</b> a falar...”) e com a equipa (“Nunca vi <b>Ind20</b> a falar tanto”) a mudança de atitude.</p>
--	--	--	--	--	--	--

			estar com sono e estava bastante parado. No entanto depois das primeiras rondas, começou a jogar e mostrou ser um dos jogadores com mais facilidade			
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.11 - G01S04

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Apresentação dos jogos			Inds parecem estar a prestar atenção à apresentação das atividades para o dia - ficam mais investidos assim que vêm as caixas com os jogos. Ouvir o som da campainha do <i>SpeedCups</i> gerou alguns risos dos Inds.			Durante a apresentação dos jogos alguns participantes pediram as peças para ir 'brincando' com elas.
Variação Team3	Em várias ocasiões o <b>Ind06</b> teve de ser lembrado que não era a vez dele.	Não pareceram haver questões relativamente à acessibilidade motora. Mesmo o <b>Ind01</b> , com a	<b>Ind07</b> estava a divertir-se, mas ficava nervoso quando tinha de pôr a peça numa estrutura	Os Inds estavam investidos na construção das torres, e pareciam estar		Os terapeutas iam incentivando os Inds, mas em certas ocasiões estavam a

	<p><b>Ind05</b> também se ia distraíndo.</p>	<p>sua ‘questão’ das mãos, não pareceu ter problemas.</p>	<p>que parecia ser menos estável. Em certas ocasiões quis saltar o seu turno, mas depois voltou a querer participar mais que uma vez. Após ter sido capaz de completar a torre na atividade em que andavam em torno da mesa, o <b>Ind10</b> começou a ‘desfilar’ contente em torno da mesa em celebração. A partir daí ia desfilando em torno da mesa cada vez que punha uma peça na torre.</p>	<p>divertidos quando elas caíam também. Inds não estavam interessados em competição - praticamente não a reconheceram. Inds pareceram gostar mais de jogos em que participavam todos na mesma equipa. Atividades em que os Inds tenham de esperar (sentados) pelo seu turno não parecem ser boa ideia - ou distraem-se ou ‘começam a desligar’. A adição do elemento ‘físico’ dos Inds terem</p>		<p>sobrepôr-se ao que parecia ser a vontade dos Inds no momento. Os terapeutas procuravam ‘puxar’ pelos Inds de modo a que eles se exponham a situações que estejam a evitar.</p>
--	--	---	---	--	--	---

				<p>de andar em torno da mesa para mexer na torre parece ter levado a uma grande melhoria no seu envolvimento. Atividades em que tinham de imitar ilustrações em cartas não geraram interesse. As atividades em que os Inds tinham simplesmente de arranjar forma de colocar a sua peça na torre que ia ficando cada vez maior acabaram por funcionar bem - especialmente quando jogaram todos juntos.</p>		
--	--	--	--	---	--	--

				Atividade com o melhor resultado acabou por ser: todos na mesma equipa de pé a rodar em torno da mesa colocando peças na torre (10 peças no total).	
Speed Cups	As cartas verticais provocaram mais dificuldades, embora alguns tenham dito que não houve dificuldade, quando pedido para fazer uma carta mais difícil demonstraram ter dificuldade. Também houve cartas horizontais que foram	Nenhum participante demonstrou ter dificuldades com os copos	A campanha gerou algum atrito entre as participantes <b>Ind08</b> e <b>Ind09</b> . Com a pressa de serem as primeiras entre as duas uma delas foi arranhada pela outra. Ao notar que a campanha estava a causar atrito e não a promover a diversão no	A campanha gerou atrito entre dois elementos do grupo ( <b>Ind08</b> e <b>Ind09</b> ), o que provocou alguma animosidade entre as duas durante o resto do jogo. No geral, todas as pessoas pareceram gostar do jogo. Especialmente quando se fez a variação do	Por <b>Ind07</b> não falar português e como percebe algumas palavras, adaptou-se um pouco o jogo. Neste sentido, em vez de dizer as cores a moderadora CC perguntava quem é que tinha o copo da cor que vinha a seguir. Ao qual <b>Ind07</b> apontava para a imagem

	<p>identificadas como sendo difíceis. Para <b>Ind02</b>, <b>Ind06</b> e <b>Ind07</b> foi necessário estar ao lado deles e apontar para a cor que vinha a seguir. Pareceu que o <b>Ind04</b> precisou de mais tempo para perceber a sequência de cores.</p>		<p>jogo, a moderadora CC optou por tirar esse elemento do jogo.</p>	<p>jogo em que tinham que jogar em equipa e terminar a sequência em menos de xx segundos. Grupo sinalizou não gostar da campanha, e querer uma maneira alternativa de sinalizar que terminaram primeiro, tanto pela situação entre <b>Ind08</b> e <b>Ind09</b> quanto <b>Ind02</b> que sinalizou que não gostava do barulho e <b>Ind07</b> concordou.</p>		<p>e para a pessoa ou para onde o copo estava. <b>Ind01</b> e <b>Ind02</b> demonstraram dificuldade em fazer a distinção entre as cores azul e verde</p>
Feedback	<p><u>Speed Cups:</u> Cartas difíceis apontadas: flores, chapéus, pássaros,</p>	<p><u>Speed Cups:</u> Nenhum dos Inds disse que teve dificuldades com os copos.</p>		<p><u>Team3:</u> Evitar atividades em que Inds esperam pelo seu turno.</p>	<p>Parece haver uma divisão 50/50 relativamente a que conjunto de peças preferem</p>	

	minhoca [ver vídeo para mais]			<p>Elemento de competição não parece ter sido claro para os Inds (ou simplesmente não interessou). Tentar imitar ilustrações não gerou interesse.</p> <p><u>Speed Cups:</u> No geral, foi identificado pelos jogadores que preferiam o jogo sem o uso da campanha e a versão em que jogavam em equipa.</p>	<p>(<i>Team3</i> ou madeira), sendo que não foram feitos argumentos concretos para qualquer um por 'iniciativa' dos Inds (só respondiam 'sim'/'não' se questionados).</p>	
--	-------------------------------	--	--	--	---	--

Apêndice IV.12 - G01S04

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Apresentação dos jogos					“Parece a campanha do Preço Certo!” - <b>Ind01</b>	
Variação <i>Team3</i>		Não parecem ter havido dificuldades motoras que afetassem os participantes na atividade.	Quando a torre de peças cai, alguns participantes ‘assustam-se’, depois riem-se ou comentam a situação. Quando o moderador PF tentava ajudar a colocar as peças na estrutura (em ocasiões mais complicadas ou que os participantes	Os participantes parecem todos ter gostado das atividades feitas com o <i>Team3</i> . Parecem ter gostado de jogar em equipa(s), interagindo uns com os outros. No geral, quando questionados a que modo de jogo preferiam, os participantes disseram gostar	Alguns participantes (e os terapeutas) disseram que o barulho das peças não era problema.	Alguns participantes tentavam colocar peças em locais ‘impossíveis’ na torre. Outros participantes sugeriam alternativas e eventualmente o moderador PF dava sugestões também. Quando questionados sobre que peças preferiam

			<p>estavam a tentar fazer ligações impossíveis), os participantes largavam a peça - o moderador dizia-lhes para continuar a segurar, mexendo-lhes a mão para o local onde poderiam colocar a peça (sendo eles a pô-la).</p> <p><b>Ind08</b> em duas ocasiões estava a começar a isolar-se, moderador PF inclui-o na atividade dando-lhe tarefas e interagindo com ele - parece estar investido</p>	<p>mais daquelas em que estavam separados em dois grupos - isto pode ser porque passava menos tempo entre os momentos em que eram eles a colocar uma peça.</p> <p>Mesmo assim, os participantes parecem ter apreciado as atividades em que eram todos a jogar em equipa (seis no total).</p> <p>Para os momentos em que a mesa era separada em dois grupos, estes não parecem ter reconhecido nenhum</p>	<p>(originais <i>Team3</i> ou umas mais pequenas de madeira) os participantes parecem estar divididos aproximadamente em 50/50. No entanto, os indivíduos que escolheram as peças do <i>Team3</i> foram capazes de dar argumentos com o tamanho, material, e peso - do lado das peças de madeira houve apenas um comentário de que elas fazem menos barulho.</p> <p>Quando questionados se <i>prefeririam</i> as peças de madeira com o</p>
--	--	--	--	--	---

			<p>no papel que lhe foi dado..</p> <p><b>Ind07</b> tem interesse em proteger a construção, ajeitando-a para que seja menos provável que caia.</p> <p><b>Ind03</b> gosta de ter o cargo de 'arquiteto', onde distribui as peças pelos colegas e escolhe quem deve colocar as peças na construção.</p> <p><b>Ind09</b> faz a torre cair e fica preocupada, mas depois de o moderador PF explicar que isso faz parte do jogo, volta a ficar mais à</p>	<p>elemento de competição.</p>		<p>tamanho das peças do <i>Team3</i> os participantes não foram capazes de responder.</p> <p>No fim da sessão, <b>Ind10</b> bate em duas estruturas com força para as mandar abaixo. Acha engraçado e ri-se, mas ao mesmo tempo queixa-se ligeiramente da mão (uma das estruturas era com as peças de madeira).</p>
--	--	--	---	--------------------------------	--	---

			vontade com a atividade. <b>Ind10</b> diverte-se com o desmornar da torre.			
Speed Cups	<b>Ind09</b> pareceu ter mais dificuldades em perceber o jogo e demorou mais tempo a fazer as combinações de cores. Teve ainda o apoio constante da terapeuta.	Não houve dificuldades demonstradas nem notadas relativamente ao uso dos copos e da campainha.	<b>Ind09</b> demonstrou frustração no início do jogo. <b>Ind06</b> estava bastante divertido e ativo durante o jogo. Os participantes demonstraram gostar mais de jogar em equipa do que individualmente. Quando o <b>Ind08</b> estava a jogar e o grupo na outra mesa fazia muito barulho, parecia um pouco chateado. O <b>Ind05</b> pareceu gostar	<b>Ind09</b> não pareceu muito animada no início para jogar o jogo, mas depois de alterar o jogo de individual para equipa pareceu aderir mais. Os participantes pareceram divertir-se mais na versão do jogo em equipa do que na versão competitiva individual. O facto de se ter adicionado um objetivo na versão do jogo em equipa (fazer	“Estão com pressa vocês [dito após todos os restantes participantes terem completado a primeira combinação e a CC pegar na carta para avançar]” - <b>Ind09</b> “Em equipa [quando perguntado se prefere a versão competitiva em que jogam individualmente ou em equipa] - <b>Ind07</b> “Em equipa [quando	<b>Ind02</b> e <b>Ind03</b> não jogaram este jogo. Nenhum participante demonstrou incômodo com o barulho na sala. O computador que tinha a câmara a filmar este jogo ficou sem bateria a meio da sessão com o primeiro grupo, algo que só se reparou no final da sessão, pelo que se perdeu dados observacionais mais concretos.

			bastante do jogo e divertir-se.	as combinações em menos de 10 segundos e tentar também em menos de 5 segundos) pareceu contribuir para o flow e diversão durante o jogo.	perguntado se prefere a versão competitiva em que jogam individualmente ou em equipa] - <b>Ind06</b> “Em equipa [quando perguntado se prefere a versão competitiva em que jogam individualmente ou em equipa] - <b>Ind05</b>	Para terminar a sessão dividiu-se o grupo em três pequenos grupos (do qual fizeram também parte as trabalhadoras e CC e a H) e fez-se uma pequena competição entre os grupos para ver qual era o grupo que fazia a combinação mais rápida. Esta atividade pareceu bastante interessante e divertida para os participantes.
Feedback						Os participantes referiram, na maioria, que preferiram as cartas

						horizontais em vez das verticais. Tendo apontado que as cartas mais difíceis foram: a das flores, chapéus, balões, e a das formas geométricas empilhadas
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.13 - G01S05

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Monstros			<p><b>Ind07</b> apresentou-se muito distraída durante o segundo jogo. No primeiro ainda mostrou um maior interesse na questão de criar o seu monstro. Prefere retirar das peças espalhadas e não do monte</p> <p><b>Ind03</b> Imediatamente quis fazer o caminho em linha e reagiu irritado quando o <b>Ind08</b> quis fazer um</p>	<p>Como o jogador <b>Ind10</b> não tinha uma peça que identificava a localização do jogar, este esqueceu-se da sua posição e não sabia onde começar a nova ronda. Tentava fazer batota para conseguir ter as peças todas iguais.</p> <p><b>Ind05</b> teve uma maior dificuldade em entender onde colocar a peça. Mesmo quando Pedro reforçou</p>	<p>Grupo 1: “Feedback: è facil, bom, divertido, gostámos dos monstros.”</p> <p>Grupo 2: “Gostamos, é fácil, gostaram de fazer o caminho.”</p>	<p>Quando questionado se achavam mais fácil se tivessem um pião para guia alguns participantes referiram que sim. (Não muito convincente)</p>

			<p>caminho diferente. Prefere retirar das peças espalhadas e não do monte. Não deixou o <b>Ind08</b> deixar a última peça, queria ser o primeiro.</p> <p>O <b>Ind10</b> reagiu à foto do corpo com 3 mamilos, fazendo rir o restante grupo.</p> <p>Prefere retirar das peças espalhadas e não do monte.</p> <p><b>Ind06</b> entrou a metade da sessão no outro grupo. Voltou a sair pouco depois.</p>	<p>que o caminho deveria começar do local X, a peça foi colocada no meio do mapa.</p> <p>Nenhum jogador queria um monstro com duas cabeças. Nenhum jogador queria um monstro com dois Troncos.</p> <p>Dar nome ao monstro: Na primeira ronda os jogadores não conseguiram dar o nome ao monstro inventado. Decidiram entretanto dar o nome dos</p>		
--	--	--	---	--	--	--

			<p>Todos- Reagiram bem e riram-se da imagem das criaturas. Quando foi colocado as peças da cabeça, os jogadores riram bastante. Constantemente os jogadores comparam os monstros aos outros jogadores como insultos. Por exemplo, uma cabeça parecia um palhaço e o Ind 5 disse que parecia o colega.</p> <p><b>Ind01</b> está bastante sonolento. Durante várias fases do jogo</p>	<p>colegas ou das representantes.</p> <p>Todos - No segundo grupo e segunda tentativa de jogo os jogadores começaram a colocar as peças todas em cima uma das outras e não tanto em fila.</p> <p><b>Ind03 e Ind06</b> no meio do jogo, decidiram começar a colocar peças noutras entradas, mesmo quando o jogo já estava a meio.</p> <p>Nomes de monstros criados:</p>		
--	--	--	---	--	--	--

			quase adormeceu ou colocou a cabeça numa pose de repouso. O jogador decidiu colocar a peça em cima da casa, o que é permitido.	Nomes: Sapo/Polvo, Homem-Polvo, Rei, Drácula, Bicho Grande		
Kushi	<b>Ind09, Ind05, Ind06, Ind04, Ind07</b> Ind09 tinha um bom entendimento de conceitos abstratos necessários para o bom funcionamento do jogo. Demais participantes precisaram de interferência para cumprir as tarefas.	A atividade funcionou sem problemas, houve pouca dificuldade por parte de alguns inds, mas todos foram capazes de montar as espetadas com graus variados de interferência e auxílio.	<b>Ind09</b> estava demonstrando bastante tensão com <b>Ind05</b> . <b>Ind05</b> queria fazer todas as atividades junto de <b>Ind09</b> , que por sua vez estava irritada com a situação.	Cada rodada era composta por 2 inds, simultaneamente e tentando reproduzir uma espetada conforme montada pelo moderador do jogo. Foram feitas 2 rodadas de cada uma das seguintes dinâmicas, de forma que todos inds pudessem jogar: montando a espetada com		Parece haver uma dinâmica social delicada entre participantes destes grupos, especialmente entre <b>Ind09, Ind08, Ind05 e Ind01</b> . Os três últimos disputam pela atenção de Id09 (somente identificamos este comportamento por parte de Id08 e Id05,

				<p>cada um dos 4 ingredientes; montando a espetada com ingredientes repetidos (para incentivar que trocassem os ingredientes); montando espetada com 3 ou 5 ingredientes; montar uma espetada de olhos fechados.</p> <p><b>Ind09</b> foi a única que chegou à conclusão que deveria trocar ingredientes sem interferência do moderador, também sendo a única que quis e conseguiu montar uma</p>		<p>enquanto Id01 foi apontado pelas colaboradoras da instituição).</p> <p>Esta dinâmica gera tensões tanto quando estes integrantes estão juntos e separados de Id09, gerando dificuldades em conduzir as atividades em qualquer cenário.</p>
--	--	--	--	--	--	---

				espetada de olhos fechados no grupo.		
	<p><b>Ind01, Ind08, Ind03, Ind10, Ind02</b> Compreensão aproximada de todas as atividades, com alguns inds requerendo um pouco mais de interferência do que outros.</p>	<p>A atividade funcionou sem problemas, houve pouca dificuldade por parte de alguns inds, mas todos foram capazes de montar as espetadas com graus variados de interferência e auxílio.</p>	<p><b>Ind08</b> não conseguiu se concentrar na atividade e repetidas vezes falava que estava com saudades de <b>Ind09</b>.</p>	<p>Mesma dinâmica acima. Neste grupo, houve dificuldade nas atividades que envolviam trocar peças porque <b>Ind01</b> estava sonolento. Não quiseram montar a espetada de olhos fechados. Interações muito positivas entre <b>Ind03</b> e <b>Ind10</b></p>		
Team 3			<p>Jogou-se o jogo sem alteração/adaptação de regras.</p> <p>Nível de complexidade alto no que toca às regras que</p>	<p>Com a aplicação das regras sem alteração a experiência de jogo teve que ser muito mais guiada pelo facilitador, com</p>		

			<p>envolvem mais abstração, como tentar construir algo sem ver, ou ter que explicar algo (indicar as peças) sem poder falar.</p> <p>Quando as regras não estavam a ser entendidas por vezes havia dispersão do foco do jogo</p>	<p>explicação passo a passo.</p> <p>Após alguma insistência, sem sucesso, optou-se por simplificar novamente a abordagem e fazer adaptação das regras para a construção das formas presentes nas cartas, algo que agradava mais os jogadores após lhes ser perguntado se queriam continuar ou mudar para esse formato.</p>		
--	--	--	---	--	--	--

Apêndice IV.14 - G02S05

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Apresentação dos jogos						Houve alguma reticência, por parte dos participantes em diviirem-se em equipas. Queriam ficar todos com o jogo dos monstros, tendo sido explicado que iriam todos jogar os mesmos jogos. mesmo que comecem com outros jogos.
Monstros		O participante <b>Ind16</b> precisou de algum auxílio na construção	O participante <b>Ind11</b> colocou as primeiras peças num sítio	O participante <b>Ind19</b> gostou da peça dos animais.		O participante <b>Ind11</b> saiu de casa sem comer alguma coisa e

		<p>do monstro, destacou a orientação das partes do corpo.</p>	<p>onde não conectava com os outros caminhos. Precisou de algum auxílio na construção do monstro, especialmente a orientação das partes do corpo.</p> <p>O participante <b>Ind16</b> colocou a primeira peça numa posição correta. Colocou corretamente as peças para fazer um caminho na direção correta. Trocou de sala depois do primeiro monstro.</p> <p>O participante <b>Ind19</b> colocou a peça</p>	<p>Mostrou muito mais interesse com os animais do que os monstros.</p> <p>O participante <b>Ind13</b> estava um pouco desinteressado, começou a olhar para todas as direções enquanto não era a sua vez.</p> <p>O participante <b>Ind17</b> mostrou mais interessado em encontrar a combinação certa e completa de um monstro do que fazer um monstro diferente.</p>		<p>pediu para comer na sessão</p>
--	--	---	---	--	--	-----------------------------------

			<p>identificadora no tabuleiro como se fosse uma peça jogável.</p> <p>Colocou as primeiras peças num sítio onde não conectava com os outros caminhos. Conseguiu fazer a ligação correta na terceira peça do Monstro.</p> <p>Começou um caminho diferente, mesmo continuando o caminho sempre ligado com as outras peças.</p> <p>O participante <b>Ind13</b> colocou corretamente as peças para fazer</p>	<p>Todos os participantes colocaram a peça dos animais de lado como as dos monstros e não imediatamente em linha. A maioria dos mesmos disse que preferia os animais do que os monstros.</p>		
--	--	--	--	--	--	--

			<p>um caminho na direção correta. Gostou bastante do estilo dos animais. Gostou mais dos animais do que dos "monstros". Colocou corretamente a peça na primeira peça dos animais. Gostou mais dos animais.</p> <p>O participante <b>Ind17</b> juntou-se depois das primeiras duas peças. Não identificou a parte das pernas do polvo como pernas reais e pediu para trocar as pernas. Quando uma pessoa</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			<p>interrompeu a construção do seu animal e disse, o animal está diferente, o participante referiu "ESTÁ MAL".</p> <p>O participante corrigiu a peça de outro participante para ficar correta.</p> <p>Também não deixou o capitão mudar a peça de direção.</p> <p>Retirou a peça de outro participante para ter o corpo e cabeça iguais, sem perguntar.</p> <p>Não deixava outros participantes colocarem peças no sítio</p>			
--	--	--	--	--	--	--

			<p>que eles queriam.</p> <p>O participante <b>Ind18</b> juntou-se depois do primeiro monstro já está feito. Estava a dar direções para os colegas. Pensava muito em qual peça retirar mesmo não sabendo qual seria. Também referiu que estava mal, pois uma das peças não coincidia com as outras.</p> <p>O participante <b>Ind12</b> conseguiu colocar a primeira peça corretamente.</p>			
--	--	--	---	--	--	--

			<p>Precisou de um pequeno auxílio na formação das peças.</p> <p>Quando questionado se preferia que as peças fossem mais claras ou mais escuras, este referiu que gostou mais das peças escuras.</p>			
Kushi	<p>[Colocar os ingredientes pela ordem mostrada]</p> <p><b>Ind18</b> e <b>Ind12</b> tiveram alguma dificuldade em colocar por ordem, a <b>Ind12</b> estava a olhar para a sequência do <b>Ind18</b> (que era diferente da dela), após a intervenção do moderador para</p>	<p>[Colocar os ingredientes pela ordem mostrada]</p> <p><b>Ind12</b> teve alguma dificuldade em colocar os cubos nos paus das espetadas</p>	<p>[Colocar os ingredientes pela ordem mostrada]</p> <p><b>Ind12</b> não pareceu muito interessada quando não era a vez dela.</p> <p><b>Ind12</b> parece cansada/com sono</p>			<p>[Colocar os ingredientes pela ordem mostrada]</p> <p><b>Ind15</b> juntaram-se</p> <p><b>Ind17</b> preferiu ir para a outra sala</p> <p>[Colocar as peças de olhos fechados]</p> <p><b>Ind18</b> preferiu ir para a outra sala quando o jogo das espetadas</p>

	<p>perceber o que estava diferente em relação à sequência, ambos conseguiram copiar a sequência Com a sequência mais complexa (com peças repetidas), <b>Ind17</b> teve alguma dificuldade, mas no final conseguiu Houve alguma dificuldade em perceber que tinham que trocar peças entre si</p>		<p>[Colocar as peças de olhos fechados] <b>Ind18</b> não fez a espetada de olhos fechados porque disse não conseguia por causa dos olhos dele, mas a <b>Ind12</b> disse que conseguia e voluntariou-se</p>			<p>acabou, não quis fazer a atividade do Team3, tendo trocado de lugar com o <b>Ind16</b></p>
	<p>[Colocar os ingredientes pela ordem mostrada]</p>	<p>[Colocar os ingredientes pela ordem mostrada]</p>	<p>[Colocar os ingredientes pela ordem mostrada] <b>Ind20</b> não quis participar no</p>	<p>[Colocar os ingredientes pela ordem mostrada]</p>	<p>[Colocar as peças de olhos fechados] "Ser uma pessoa cega é muito mau,</p>	<p>[Colocar os ingredientes pela ordem mostrada]</p>

	<p><b>Ind19</b> não fez igual à espetada inicial</p> <p><b>Ind11</b> teve alguma dificuldade em perceber a ordem</p> <p><b>Ind16 e Ind13</b> não perceberam que tinham que trocar peças entre eles para fazer a espetadas, o moderador teve que intervir e explicar que teriam que trocar</p>		<p>jogo, tendo ficado a montar uma torre com as peças do Team3</p> <p><b>Ind19</b> pareceu gostar de estar a montar as espetadas pela ordem dada [Colocar as peças de olhos fechados]</p> <p><b>Ind13</b> não quis fechar os olhos, mas quis perceber como é que as pessoas cegas "viam" as peças</p> <p><b>Ind19 e Ind11</b> parecem um pouco aborrecidos/desinteressados quando não é a vez deles</p> <p>Enquanto o <b>Ind11</b> e o <b>Ind19</b> estavam a fazer</p>		<p>tem-se que ajudar a vestir, a tomar banho....</p> <p>Coitados" -</p> <p><b>Ind19</b></p> <p>"Aí isso não!" -</p> <p><b>Ind11</b>; "É, é difícil" -</p> <p>Moderador JL;</p> <p>"Para mim não era nada difícil, eu sou capaz" -</p> <p><b>Ind11</b> (conversa quando o moderador JL perguntou se queriam experimentar fazer uma espetada de olhos fechados)</p> <p>"Eu não conseguia" -</p> <p><b>Ind11</b></p>	
--	---	--	---	--	---	--

			<p>a atividade em que tinham que trocar peças o <b>Ind13</b> pareceu adormecer um pouco <b>Ind16</b> também pareceu adormecer quando o moderador estava a explicar como as pessoas cegas "viam" as peças do jogo</p>			
Team 3	<p><b>Ind12</b> com dificuldade em perceber as regras, que não era para a pessoa montar, mas sim apontar para as peças</p>		<p>Atividades muito paradas não parecem funcionar, parecem estar aborrecidos/com sono quando não é a vez deles <b>Ind14</b> pareceu desinteressado na atividade, enquanto que a <b>Ind12</b> e o <b>Ind16</b></p>	<p>Os participantes pareceram aborrecidos ao jogar com as regras originais, ao que o moderador altera a atividade <b>Ind12, Ind14</b> preferiram jogar sem a carta Preferem construir a torre</p>	<p>"Eu não falo, só canto" - resposta <b>Ind12</b> ao moderador JL dizer que não podia falar "É fixe" - disse o <b>Ind14</b> quando lhe perguntaram o que achou do jogo, enquanto bocejava "Está perfeito" - <b>Ind16</b> após</p>	<p><b>Ind14</b> disse ainda que preferia o jogo desta sessão em vez do da outra sessão, apesar de aparentar estar aborrecido Ao ver que os participantes estavam aborrecidos, o moderador fez o</p>

			pareceram bastante interessados	do que ter as peças deitadas	terem terminado de construir a torre	jogo da última sessão para ver se ficam mais interessados <b>Ind20</b> não interagiu/participou tanto como no jogo do Speed Cups
	Dificuldade em perceber os diferentes papéis <b>Ind13</b> não percebeu o papel dele (o papel da pessoa que não fala)					[ <b>Ind11</b> muda a carta na direção dele] "Não, não, era para ele ver [o <b>Ind13</b> ]"
Observações gerais						No geral, os participantes não estavam muito interessados na sala onde estavam os jogos Kushi e Team3, tendo havido alguns

						<p>pedidos para trocar para a sala com o jogo dos monstros. Notou-se ainda que os jogos precisam de ser mais dinâmicos e que não convém haver momentos muito parados.</p> <p>[Observação individual CC] Parece-me que há algum medo de perder alguma coisa da atividade (FOMO). Penso que numa próxima fase se deva considerar ter os mesmos jogos nas duas salas de modo a</p>
--	--	--	--	--	--	---

						<p>evitar esta situação.</p> <p>Reparei ainda que não funciona muito bem ter dois jogos numa só sala, porque um acaba sempre por extender, não dando a devida atenção ao outro jogo.</p>
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.15 - G01S05

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Apresentação dos jogos			Os jogadores acharam interessante a oportunidade de fazer monstros jogando o jogo. Pareceram estar curiosos com o tabuleiro.			
Catacumbas dos Monstros	Os jogadores pareciam esquecer-se do objetivo do jogo (ter de montar um caminho para chegar ao objetivo), e de onde tinham de se dirigir. Após jogarem a atividade e terem peças		Havia alguns participantes que entenderam o jogo perfeitamente e estavam a jogá-lo com o objetivo de 'ganhar'. Outros não pareciam estar a entender o objetivo mas divertiam-se a	Os jogadores pareceram estar investidos no jogo e a maioria deles percebeu o que tinha de fazer para chegar aos objetivos. Em certas ocasiões os jogadores questionavam		Quando jogadores colocavam a peça em locais que 'não faziam sentido' (não contribuem para chegar ao objetivo), o moderador não corrigiu pois os jogadores

	<p>suficientes para montar um monstro, os jogadores eram incentivados a criar um nome para o mesmo - isto não funcionou, os jogadores tinham demasiada dificuldade a criar nomes para os personagens.</p>		<p>colocar peças no tabuleiro. Em certo ponto os participantes que entenderam melhor o jogo expressaram frustração ao ver os outros a colocar as peças em locais 'estranhos'. Quando o moderador explicou que "não há lugares 'errados' e podem colocar onde quiserem", os participantes deixaram de se queixar e foram montando o caminho correto entre eles enquanto os outros se mantinham interessados em colocar as suas</p>	<p>as decisões uns dos outros. Os jogadores divertiam-se a ver as combinações de monstros que surgiam uns aos outros.</p>		<p>pareciam estar investidos.</p>
--	---	--	---	---	--	-----------------------------------

			peças onde quisessem.			
Kushi	<p>Compreensão apropriada das regras do jogo apresentadas. Não houve dúvidas significativas que atrapalharam a condução da atividade.</p>	<p>Inds conseguiram realizar a atividade sem dificuldades perceptíveis.</p>	<p>Pareceram interessados em engajar na atividade e reproduzir as espetadas. Entretanto, como era um grupo de 5, e somente 2 podiam jogar por vez, muitas vezes perdiam o interesse e ficavam entediados. Evitar atividades que deixem a maioria de inds ociosos.</p> <p>Um dos participantes, <b>Ind8</b>, quis sair pois estava se sentindo mal.</p>	<p>Foi apresentada uma sequência de dificuldade crescente: montagem de espetada com cada ingrediente (2 de cada vez); montagem de espetada com 1 ingrediente trocado (2 de cada vez); montagem de espetada de olhos fechados (1 de cada vez).</p> <p>Foi feita uma introdução pelo mediador sobre como pessoas com deficiência visual percebem as características físicas dos objetos, e cada</p>	<p>Os inds ficaram felizes de conseguir montar a espetada de olhos fechados. Dinâmicas de jogo menos movimentadas podem ser mais entediantes para os inds que tomam medicações supressoras.</p>	<p>Este jogo foi apresentado desta forma para que primeiro inds pudessem se familiarizar com a dinâmica de montagem das espetadas para então, com este conhecimento em mente, pudessem explorar os aspectos táteis das peças de olhos fechados. Isto foi feito estrategicamente e para que o jogo Team3 fosse apresentado posteriormente, havendo alguma compreensão, mesmo que</p>

				ind teve a oportunidade de montar uma espetada de olhos fechados, com auxílio do moderador.		superficial, sobre como apresentar informações para uma pessoa de olhos vendados.
Team3	<p>Compreensão moderada das regras do jogo.</p> <p>Ele demanda, além da compreensão puramente técnica das regras, a consciência sobre a consciência do outro, entendendo que se a pessoa está de olhos fechados as informações precisam ser adaptadas para que a outra</p>	<p>Qualquer dificuldade na montagem decorreu da dificuldade de comunicar informações abstratas de maneira não-demonstrativa.</p>	<p>Comportamento apropriado e de 3 inds. Um dos inds saiu da sala e outro, pouco oralizado, não participou de maneira tão ativa.</p>	<p>Devido ao pouco tempo de sessão (começou atrasada) e o tempo investido para que cada ind montasse uma espetada de olhos fechados, somente houve tempo para jogar uma rodada de Team3. Uma pessoa foi designada para cada um dos papeis e houve a montagem da imagem, com certa</p>		<p>Devido à falta de tempo, só foi possível jogar uma partida. Seria interessante refazer outras rodadas de jogo, alternando jogadores e papeis, para identificar se a compreensão sobre a consciência dos outros se desenvolveria de maneira mais natural.</p>

	<p>peessoa possa compreender.</p>			<p>interferência do moderador para auxiliar a ind que precisava repassar as informações da carta.</p>		
<p>Feedback</p>	<p>De modo a facilitar a compreensão do estado atual dos jogadores, deve arranjar-se algum objeto que represente a posição atual dos jogadores e o local onde estes têm de chegar. Uma das coisas que os jogadores gostaram nas cartas a B&amp;W foi que estas por si mesmas geram nomes para as criaturas, que</p>				<p>Quando questionados sobre que conjunto de monstros preferiam, a maioria dos participantes acabou por dizer as cartas com aspeto mais 'sério'. Quando questionados sobre se preferiam as cartas a cores ou a B&amp;W, estes também disseram a B&amp;W. <i>Eventualmente deverá tentar</i></p>	

	<p>alguns dos participantes se divertiam a ler (outros que não sabem ler tentavam ler o nome entretidos). Mesmo assim, alguns participantes apontaram que poderiam - se lhes apetecesse - inventar o seu próprio nome para o monstro.</p>				<p><i>arranjar-se o mesmo conjunto de monstros com e sem cores...</i> Os jogadores gostaram da simplicidade do jogo dos monstros, tendo de colocar caminhos e arranjar o seu monstro. Observou-se que mesmo participantes com mais dificuldades foram capazes de jogar o jogo - mesmo que colocassem em certas ocasiões peças em locais que não faziam sentido. Todos os jogadores pareciam sentir que estavam a</p>	
--	---	--	--	--	--	--

					<p>contribuir para o progresso da equipa no jogo quando colocavam a sua peça. Os participantes foram questionados se achariam a inclusão de obstáculos (algo que fizesse com que tivessem de variar mais o caminho a ser montado) algo interessante. Não deram uma resposta clara, no entanto, tendo em conta que gostaram da simplicidade do jogo, talvez não seja algo pertinente.</p>	
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.16 - G01S06

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Monstros			<p>O <b>Ind02</b> passou alguma parte dos jogos com a cabeça para baixo como se quisesse dormir. Com muito sono.</p> <p>O <b>Ind01</b> quando deu a oportunidade de ser ele a descrever qual o monstro que ele tinha mostrou algumas dificuldades em manter em segredo qual as peças que ele estava a ver, já que apontava</p>	<p>No primeiro tentativa de jogo <b>Ind08</b>, após os pés e as mãos estarem decididos pelo grupo, imediatamente escolheu qual era a parte do meio. Isto porque o monstro que o jogador quer era de um set em que todas as peças correspondiam. Então, quando o jogador viu as duas peças imediatamente encontrou a peça que faltava no set, não tendo necessidade de</p>	<p>O que gostaram mais? - “Formar os monstros.” (Versão original)</p> <p>“Achas que consegues descrever os animais facilmente?”</p> <p>A maioria disse que sim.</p>	<p>Com 9 pessoas o jogo tornou-se um pouco barulhento, e algumas pessoas iam se distraindo.</p> <p>Votação de qual set de peças mais gostavam - Monstros 3 - Animais 6</p> <p>Quando questionado ao grupo qual seria o set mais fácil de descrever (Monstros ou Animais) os participantes responderam que os monstros</p>

			<p>para a peça aos colegas.</p> <p><b>Ind06</b> Mostrou estar bastante irrequieto. Após algum tempo este saiu da sessão por decisão da terapeuta. (Vinte minutos no fim)</p> <p><b>O Ind09</b> perguntou descrições diretas da peça que ela desconfiava. Apontou para uma carta rosa (possivelmente com um órgão genital masculino exposto).</p> <p><b>Ind03</b> apontou para a carta com duas estrelas do mar no lugar de mamilos. Chamou a atenção dos</p>	<p>fazer a terceira parte do Jogo.</p> <p>Apesar de algum debate entre os participantes, a primeira vez que jogaram os jogos estes conseguiram acertar em qual monstro estava.</p> <p>Quando questionado ao grupo, alguns gostaram do jogo, comentando que gostariam de continuar. Outros questionaram se poderiam trocar de jogo.</p> <p>Ninguém do grupo prefere um monstro ou um animal com duas cabeças ou duas pernas, preferem sempre as três</p>	<p>parecem que seja mais difícil de descrever.</p> <p>As peças de caminho do jogo dos monstros devem ser mais claras. Alguns participantes têm uma dificuldade maior em perceber os caminhos.</p> <p>O grupo não demonstrou interesse em criar nomes para os monstros.</p>
--	--	--	--	---	--

			<p>colegas para ela também.</p> <p><b>Ind03</b> também quando jogado a versão original dos monstros, imediatamente lembrou-se que tinha sido o capitão da equipa na última vez e que tinha gostado muito.</p> <p>—Monstros Versão Original—</p> <p><b>Ind03, Ind08 e Ind09</b> conseguiram começar o jogo com facilidade e colocar as peças no caminho indicado para chegar ao quadrado no mapa.</p>	partes uma vez só em cada monstro.		
--	--	--	--	------------------------------------	--	--

			Durante o jogo, os outros participantes demonstraram-se um pouco mais distraídos e sem noção de qual sítio deveriam de ir. Quando algumas peças foram retiradas do mapa.			
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.17 - G02S06

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Monstros	<p><b>Ind17</b> teve alguma dificuldade em descrever a imagem, os moderadores tiveram que auxiliar com perguntas.</p> <p><b>Ind18</b> tentou juntar uma das suas peças com as peças de outro participante porque faziam combinação. Houve dificuldade em identificar as peças com base nas descrições</p>	<p>Não foram detectadas nenhuma dificuldades ou questões relacionadas com a acessibilidade motora.</p>	<p>Os participantes, no geral, não pareciam muito interessados no jogo, mostrando-se estar sem energia e pouco</p> <p><b>Ind17</b> ficou muito focado em fazer combinações iguais.</p> <p><b>Ind17</b> ficou chateado quando lhe tiravam as peças. ouve um pequeno atrito entre <b>Ind17</b> e <b>Ind12</b> em que ambos queriam</p>	<p><b>Ind17</b> pareceu estar-se a divertir-se a fazer as combinações completas de cada monstro. <b>Ind14</b>, <b>Ind17</b> e <b>Ind18</b> estavam bastante participativos. Na fase final da sessão, em que todos faziam uma combinação, <b>Ind17</b> ajudou <b>Ind12</b> a fazer a sua combinação. Apenas foi possível fazer uma jogada</p>	<p>“Achas que esta combina com esta?” - <b>Ind19</b> para <b>Ind18</b></p> <p>“Tem bolas pequenininhas azuis... É aquela ali [aponta para a peça]” - <b>Ind17</b></p> <p>“Ind17 tenho medo” - <b>Ind17</b> ao olhar para a combinação de outro colega quando trocou de lugar com ele</p> <p>“Parece uma mulher com as mamas” - <b>Ind17</b></p> <p>“Não, isto está muito mal” -</p>	<p>Ao perceber que os participantes estavam sem energia a moderadora CC propôs um desafio: tinham que se levantar todos e terminar a sua combinação no menor tempo possível (à semelhança com o que se fez com o Speed Cups)</p> <p><b>Ind19</b> não quis jogar a versão do jogo de tabuleiro, mas</p>

	<p>dadas pelo <b>Ind17</b>. Dificuldade em focarem-se na parte que se estava a tentar descobrir. <b>Ind18</b> e <b>Ind19</b> perceberam que se tinha de fazer a combinação do monstro combinar. <b>Ind19</b> teve alguma dificuldade em descrever as peças, tendo os moderadores intervir e fazer-lhe perguntas sobre o que estava a ver.</p>		<p>fazer as combinações mas precisavam de trocar peças. O mesmo aconteceu entre <b>Ind17</b> e <b>Ind20</b>, em que <b>Ind20</b> queria mexer nas peças de <b>Ind17</b>, mas <b>Ind17</b> não deixou. <b>Ind18</b> ficou confuso com a peça que tinha as pernas de aranha, achando que essa era a cabeça da árvore.</p>	<p>completa com o jogo de tabuleiro, no entanto foi possível notar, à semelhança das outras sessões, que houve dificuldade em perceber onde colocar as peças para fazer um caminho até à área designada.</p>	<p><b>Ind18</b> ao olhar para a imagem e para a combinação que foi feita com base nas suas instruções. De acrescentar que a combinação estava certa com a imagem, não foi claro o porquê de ter referido que estava mal.</p>	<p>permaneceu na sala.</p>
<p>Observações gerais</p>						<p>Parece haver a necessidade de ter sessões mais dinâmicas, tem estado a parecer que os</p>

						participantes têm estado um pouco desmotivados a participar nas sessões, embora todos respondam que querem participar na sessão.
--	--	--	--	--	--	--

Apêndice IV.18 - G01S06

Atividade e/ou Jogo	Interação		Observação Comportamental	Experiência de Jogo	Principais Comentários de participantes	Outros Aspectos/Observações
	Acessibilidade Cognitiva	Acessibilidade Motora				
Apresentação dos jogos					"Isto é engraçado! Nunca tinha feito isto" - <b>Ind01</b> a fazer combinações com os animais com 4 cartas	Foram apresentadas as cartas a preto e branco - animais - e a cores - monstros
Monstros	Alguns participantes demonstraram alguma dificuldade inicial para descrever os personagens Após algumas perguntas dos facilitadores/técnicas para ajudar a descrever, as	Houve alguma dificuldade em manobrar as cartas por serem em papel. o ideal, segundo as técnicas, seria que as cartas fossem em cartão.	Quando estavam a jogar num só grupo, e durante as primeiras experiências com o jogo, <b>Ind01</b> e <b>Ind09</b> pareceram mais interessados em montar o seu próprio monstro, procurando	No geral, as pessoas pareceram gostar do jogo e demonstraram interesse. Houve alguns que demonstraram mais interesse que outros, por exemplo <b>Ind07</b> e <b>Ind10</b> .	Jogo com a personagem completa: "Este combina com este e este combina com aquele" - <b>Ind01</b>	

	<p>             pessoas perceberam e não tiveram maiores dificuldades              Outra razão pela qual houve dificuldade em descrever os monstros estava também relacionada com o vocabulário. Adicionalmente, por o vocabulário ser um pouco mais reduzido, alguns participantes não perceberam o que estava a ser descrito, pelo que não conseguiam identificar se as cartas que tinham estavam relacionadas com a descrição.         </p>		<p>             pelas peças dos outros participantes a que correspondia à sua. Por exemplo, <b>Ind09</b> retirou a carta a <b>Ind03</b> para montar o seu monstro. <b>Ind09</b> bastante interessada no jogo.              Ao dividir o grupo em duas equipas o jogo tornou-se um pouco mais dinâmico, mas notou-se ainda assim que algumas pessoas “monopolizavam” o jogo. Pareceu haver a necessidade de tornar o jogo um pouco mais         </p>	<p>             Jogos muito parados parecem ter a tendência de aborrecer os participantes, algo mais ativo/físico poderá interessar-lhes mais.         </p>		
--	--	--	---	---	--	--

	Neste sentido, as técnicas interviam quando viam que alguém não estava a perceber ou não sabia a palavra.		<p>dinâmico e físico. Jogos muito parados não parecem funcionar muito bem, especialmente com <b>Ind06</b>.</p> <p>Houve uma mudança total de participação e entusiasmo entre a sessão playfulness 1 e esta sessão com <b>Ind06</b>.</p>			
Feedback				<p>Preferências: Cartas a cores - <b>Ind02</b> Cartas a preto e branco - <b>Ind07</b>, <b>Ind10</b> As duas - <b>Ind03</b>, <b>Ind01</b> (escolheu primeiro a cores, mas depois mudou para as duas), <b>Ind09</b></p>	<p>“Eu sei que não queria ser assim não” - <b>Ind01</b> sobre a imagem do monstro “[Os a preto e branco] são mais complicados de perceber. Gosto dos coloridos, mas gosto dos a preto e branco</p>	

					<p>porque dá para fazer combinações maiores, mas é mais difícil” - <b>Ind01</b> “Aqueles [cores] são mais fáceis. O monstro é mais fácil de explicar Os a preto e branco ficam mais interessantes e fáceis se tivessem cor” - <b>Ind07</b> “Eu gosto das letras, é bom para mim” - <b>Ind09</b> “Porque é que não se junta tudo? [os monstros com os animais]” - <b>Ind1</b> “Quando descrevi</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>também não usei cores” -</p> <p><b>Ind05</b></p> <p>“Acho que não” - <b>Ind07</b> quando foi perguntado se conseguiam fazer a descrição das imagens a preto e branco</p> <p>“Que monstros mais pidéricos” - <b>Ind01</b></p> <p>“Não há outros monstro? Por exemplo, em cartão.” - <b>Ind01</b></p> <p>No geral, preferiram jogar em divididos em duas equipas em vez em um grande grupo porque era mais rápido. Embora também tenham gostado de</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					jogar numa grande equipa.	
--	--	--	--	--	------------------------------	--