



A construir mundos, a transformar perspectivas: o nosso novo jogo educativo sobre mobilidade humana ganhou finalmente vida!

A Após um encontro internacional em abril para finalizar o conteúdo, as regras, os objetivos, os materiais de apoio, a estrutura, o tom e o estilo de *Lives in Motion: The Game*, a equipa de desenvolvimento do kit educativo está agora a trabalhar em estreita colaboração com a equipa de design gráfico da Maghweb para produzir um produto final dinâmico, jogável, intuitivo e esteticamente sofisticado. O encontro de abril permitiu que educadores, estudantes de estudos sobre migrações, criadores de mapas e designers gráficos implementassem todo o feedback recolhido junto das comunidades educativas de cada contexto cultural e chegassem, em conjunto, a uma estratégia de design multissensorial que transformasse esta ferramenta numa experiência de aprendizagem envolvente e inesquecível para estudantes em cinco línguas: inglês, italiano, croata, romeno e português.

A reunião representou um ponto de chegada crucial para decisões finais, conversas e ideias sobre o kit, após um longo, metódico e profundo processo de desenvolvimento do jogo no âmbito do projeto *Lives in Motion*, tanto a nível local como internacional. Este

processo criativo coletivo começa agora a dar frutos, à medida que educadores de cada país veem a equipa gráfica da Maghweb transformar esta autêntica ferramenta de aprendizagem — baseada em histórias macro e micro originais, empatia e roleplay — numa forma concreta e jogável.



Ao testemunharem esta transformação, os educadores reconhecem também o poder educativo coletivo da comunidade heterogénea de pessoas que, de formas diversas, contribuíram para o lançamento do jogo. Como referiu uma educadora do contexto italiano: “É realmente emocionante começar a ver e a manusear uma manifestação tangível de um *pluriverso* educativo — mundos de conhecimento históricos e contemporâneos que oferecem verdadeiramente múltiplas perspetivas, questões, contradições e complexidades a estudantes e professores.”

Espreita abaixo como os mundos pluriversais de *Lives in Motion: The Game* estão a ganhar vida a cores e em três dimensões — e ouve um excerto de um dos testemunhos fundadores do jogo em português: **“Da Europa para África: A história de Martina.”**



Financiado pela União Europeia. No entanto, as opiniões e pontos de vista expressos são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es) e não refletem necessariamente os da União Europeia ou da autoridade de financiamento. Nem a União Europeia nem a autoridade de financiamento podem ser responsabilizadas por esses conteúdos.