



3E-LEARNING



JOGO EMPRESARIAL

VISÃO GERAL DA FASE DE TESTES

Visão geral

A fase de teste do jogo empresarial 3E-Learning foi concluída, assinalando um marco significativo na nossa missão de revolucionar o ensino empresarial para alunos do ensino secundário através de uma plataforma online inovadora. Este projeto reuniu a experiência e o entusiasmo de quatro países parceiros: Eslovénia, Itália, Portugal e Turquia.

Destaques da fase de testes

- Elevada participação dos estudantes: Um número significativo de estudantes de todos os países parceiros participou ativamente no teste do jogo. O seu empenhamento e entusiasmo foram palpáveis, contribuindo para o ambiente dinâmico e realista do jogo.
- Reações positivas: A reação dos alunos foi extremamente positiva. Elogiaram a concepção interactiva do jogo, os cenários empresariais do mundo real e as lições valiosas que transmitiu sobre empreendedorismo e gestão empresarial.
- Elevada taxa de satisfação: A taxa de satisfação dos alunos foi muito elevada. Muitos alunos salientaram o facto de o jogo ter tornado a aprendizagem de conceitos empresariais agradável e prática, permitindo-lhes aplicar os conhecimentos teóricos num ambiente empresarial simulado.

A fase de testes em números

- **Turquia:** A Turquia registou a maior participação, com 205 alunos a testar o jogo.
- **Eslovénia:** Os estudantes Eslovenos também mostraram grande interesse, tendo cerca de 100 participantes aderido à fase de teste.
- **Portugal:** Em Portugal, 48 alunos participaram no jogo.
- **Itália:** Os estudantes italianos contribuíram significativamente para a fase de testes, com 169 participantes.
- **Polónia:** Na Polónia, 66 estudantes participaram na fase de teste.



Com a fase de teste concluída com êxito, analisámos o feedback para introduzir as melhorias necessárias. O objetivo dos testes era aperfeiçoar o jogo para responder melhor às necessidades e expectativas educativas dos nossos jovens empresários em formação.

Objetivo do jogo empresarial 3E-LEARNING

Abordar a transformação digital, promovendo um percurso educativo gamificado nas escolas secundárias, com o objetivo de desenvolver e transferir para os alunos competências estratégicas (empreendedorismo digital e gestão) e competências transversais (prontidão, flexibilidade, proactividade).

A proposta didática e educativa visa oferecer um novo modelo de aprendizagem baseado num jogo de simulação e interpretação de papéis em linha concebido especificamente para os jovens.



Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

PARA MAIS INFORMAÇÕES E PARA SE ENVOLVER NO PROJECTO 3E-LEARNING, VISITE O NOSSO WEBSITE!
WWW.3E-LEARNING.ORG/