



GAMING DISORDERS

BOLETIM INFORMATIVO

N.1



Cofinanciado pela
União Europeia



SOBRE O PROJETO

Esta iniciativa, que decorre de 2023 a 2025, visa dotar os professores e o pessoal educativo de competências e ferramentas essenciais para enfrentar os desafios decorrentes da transformação digital, centrando-se especificamente nos problemas do jogo. Os nossos objetivos incluem a educação dos jovens sobre a identidade digital, a promoção do jogo online responsável e a criação de programas pedagógicos baseados em evidências para uma melhor prevenção e identificação de distúrbios relacionados com o jogo.



BOLETIM INFORMATIVO N.1 FEVEREIRO 2024



PARTNERS



Uma organização sem fins lucrativos em Düren, Alemanha, a Low-tec oferece formação profissional e oportunidades de emprego, especialmente para pessoas deficientes e com poucas qualificações. Utilizando a sua localização perto dos Países Baixos, da Bélgica e do Luxemburgo.



A OvarForma, localizada em Ovar, Portugal, gere a Escola Profissional de Cortegaça, oferecendo formação profissional e Apoio Psicossocial. Centra-se em formandos de meios socioeconómicos desfavorecidos e oferece educação e certificação de adultos, com parcerias em países africanos.



Com sede em Dublin, Irlanda, e escritórios nos EUA e no Reino Unido, 4Civility Institute é uma organização sem fins lucrativos especializada em civismo, ética e resolução alternativa de litígios. Oferece formação e apoio para gerir conflitos e promover o crescimento pessoal e profissional.



A INDEPCIE, uma empresa de formação de Córdoba, Espanha, é especializada na formação de atitudes e na melhoria do desempenho humano. As suas competências abrangem o coaching, a inteligência emocional, as competências transversais e a PNL, com o objetivo de melhorar a eficácia individual e organizacional.



A Blue Beehive, uma associação sem fins lucrativos em Ibi, Espanha, centra-se na formação não formal em novas tecnologias, artes e temas sociais, dando ênfase à diversidade e à inclusão. Trabalha com grupos desfavorecidos, incluindo pessoas com deficiência, oferecendo educação inovadora através de ferramentas TIC como a RV e a RA.



A operar a partir de Nicósia, Chipre, CIP é uma organização sem fins lucrativos centrada na educação global, na inovação social, no empreendedorismo, nas STEM e no crescimento sustentável. Contribui para o desenvolvimento educativo e o envolvimento da comunidade no Chipre.



A Associação de Voluntários da Educação de Viena, localizada em Viena, Áustria, centra-se no serviço comunitário e na modernização da educação. Proporciona educação não formal, com ênfase na IA, RV e IdC, e implementa projectos de inclusão e igualdade centrados na sociedade.



Com sede em Espinho, Portugal, a SPEL é uma rede de escolas ao serviço de comunidades socio-economicamente excluídas. Especializa-se no ensino inovador para crianças, adultos e pessoas com deficiência, e participa em projectos europeus e colaborações com países africanos.

BOLETIM INFORMATIVO N.1 FEVEREIRO 2024



KICK-OFF MEETING ESPINHO, PORTUGAL

Nos dias 5 e 6 de dezembro, os nossos parceiros reuniram-se em Espinho, Portugal, para a primeira reunião presencial. Após meses de colaboração virtual, esta interação presencial permitiu-nos aprofundar a compreensão das perspetivas de cada um, partilhar ideias e reforçar o nosso compromisso com os objetivos do projeto.



-  <https://www.facebook.com/gamingdisorders.erasmus/>
-  <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>
-  <http://www.youtube.com/@GamingDisorders.Erasmus>

Antes da reunião, cada parceiro realizou uma investigação documental sobre a prevalência das perturbações de jogo e o panorama digital nos respetivos países. Estes relatórios lançaram as bases para debates informados, garantindo uma compreensão abrangente dos desafios que pretendemos enfrentar.

Com base na investigação documental, estamos agora a entrar numa fase crucial do projeto - a realização de inquéritos a estudantes, pais e educadores. Ao interagir diretamente com a comunidade, pretendemos obter informação em primeira mão sobre as realidades dos jogos na vida dos estudantes e avaliar o nível de sensibilização dos pais e educadores.



Cofinanciado pela
União Europeia

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.