



# GAMING DISORDERS

# BOLETIM INFORMATIVO

## N.3



Cofinanciado pela  
União Europeia

## OUTUBRO 2024

## PROJECT ACTIVITIES ARE RUNNING FULL SPEED!

É com entusiasmo que partilhamos as últimas novidades do projeto Gaming Disorders! Desde o nosso último boletim informativo em maio de 2024, a equipa tem trabalhado na implementação das atividades no âmbito do Pacote de Trabalho 2 (WP2), centrando-se em entrevistas e mesas redondas com especialistas em educação e designers de jogos. Estas atividades permitiram-nos reunir informação relevante sobre a dinâmica e ligação entre os jogos, a educação e a saúde mental.

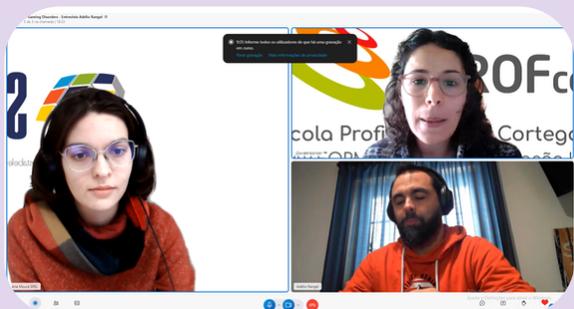




START

1

### ENTREVISTAS COM DESIGNERS DE JOGOS



O consórcio concluiu recentemente uma série de entrevistas com designers de jogos nos países parceiros. Estas entrevistas foram fundamentais para compreender o funcionamento da indústria dos videojogos, e ofereceram informações valiosas sobre as estratégias utilizadas para cativar os/as jogadores/as e manter elevadas taxas de retenção.

### ENTREVISTAS COM PROFESSORES/AS

2



O consórcio realizou entrevistas com 80 professores/as e psicólogos/as educacionais nos países parceiros. O objetivo era recolher sugestões práticas sobre a forma como as escolas podem sensibilizar a comunidade educativa para as perturbações do jogo e melhor apoiar os/as alunos/as mais afetados pelo jogo excessivo. Estas recomendações serão muito importantes para o desenvolvimento das nossas ferramentas pedagógicas, que ajudarão as escolas a criar um ambiente de apoio onde os/as alunos/as possam equilibrar o jogo com a sua vida académica e pessoal.

WINNER

3

### MESAS REDONDAS COM ESPECIALISTAS EM EDUCAÇÃO

Organizaram-se mesas redondas com especialistas em educação em todos os países parceiros. Estas serviram como uma plataforma importante para apresentar os resultados das entrevistas com os/as criadores/as de jogos, professores/as e psicólogos/as, bem como para recolher mais contributos sobre estratégias de sensibilização para as perturbações do jogo nas escolas.





### REUNIÕES MENSAIS ONLINE

Desde o início do projeto que os parceiros têm-se reunido mensalmente para garantir o bom acompanhamento do trabalho em curso e assim promover uma coordenação eficaz. Estas reuniões regulares são vitais para partilhar atualizações sobre o desenvolvimento das atividades e assim melhor coordenar esforços.



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

### REUNIÃO TRANSNACIONAL NA ALEMANHA

Nos dias 8 e 9 de outubro de 2024, os parceiros reuniram-se em Düren, na Alemanha, para uma reunião presencial. Durante a reunião de dois dias, partilharam os principais resultados dos vários pacotes de trabalho, incluindo os dados recolhidos em entrevistas, mesas redondas e outras atividades. Os debates centraram-se na forma como estes resultados podem ser utilizados para moldar a fase seguinte do projeto.



Em conjunto, também definimos e preparámos as atividades a realizar no âmbito do Pacote de Trabalho 3 (WP3) nos próximos meses, garantindo que todos os parceiros estão prontos para avançar.



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.