



Cofinanciado pela
União Europeia



GAMING
DISORDERS

CRIAR IMPACTO E SUSTENTABILIDADE A LONGO PRAZO

Palestras de especialistas convidados



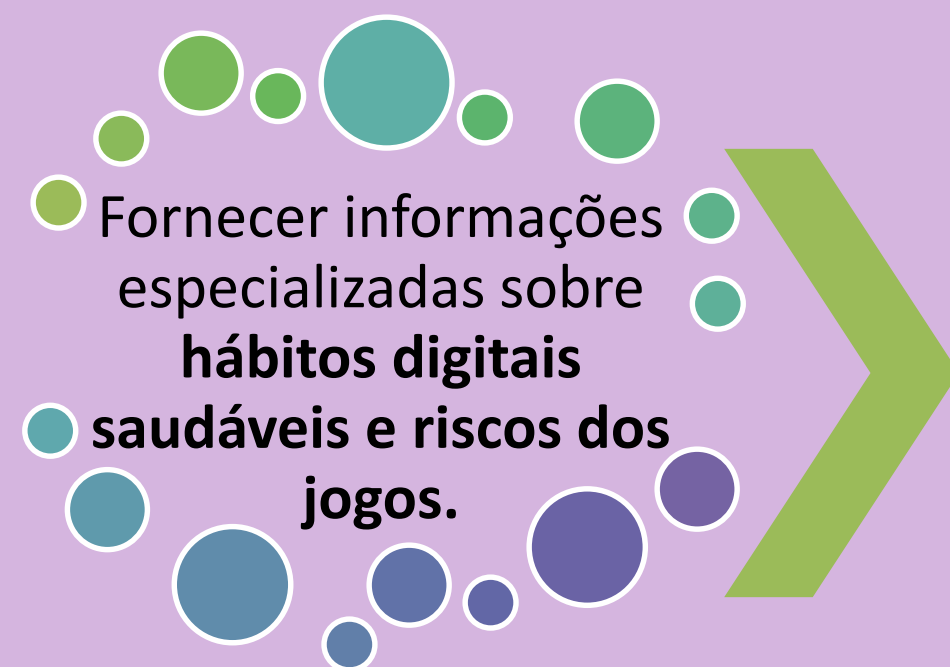
Escola Profissional de Cortegaça
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.

Índice



- 1. Objetivo**
- 2. Tópicos**
- 3. Etapas de Implementação**
- 4. Benefícios de Participação**
- 5. Recursos e Materiais Pedagógicos**
- 6. Funções e Responsabilidades**
- 7. Ideias de Envolvimento e Interação**
- 8. Plano Promocional (Disseminação)**

1. Objetivo



Fomentar a **consciencialização dos/as alunos/as** e criar espaço para o debate crítico.

Ofereça conselhos práticos e recursos de saúde mental.

Envolva os/as alunos/as, os pais e a comunidade escolar.

2. Tópicos

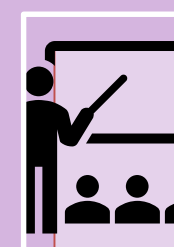
Temas para as palestras (sugestões)



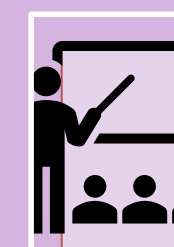
Como os jogos são concebidos para o/a manter a jogar: A psicologia por detrás dos sistemas e mecânicas de recompensa.



Equilibrar os estudos e os jogos: Dicas de gestão do tempo para estudantes.



Como os ecrãs afetam o seu sono: A ciência da luz azul e o seu impacto na saúde.



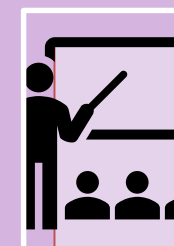
Alívio do stress ou armadilha para o stress? Compreender a faca de dois gumes do jogo.



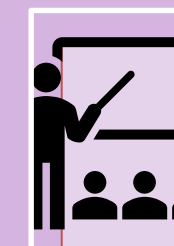
Dependência de jogos: Sinais, riscos e soluções: O que deve ter em atenção e como procurar ajuda.



Mindfulness na Era Digital: Estratégias para estar presente num mundo hiperconectado.



Jogos e amizades: Como os jogos podem construir ou prejudicar as relações na vida real



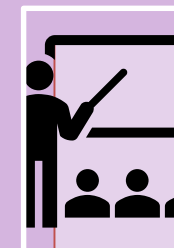
Criar um equilíbrio digital: Dar prioridade a passatempos, atividades sociais e tempo para a família fora dos jogos.



Quando a diversão se transforma em competição: Como navegar numa participação saudável em torneios online.



De jogador/a a criador/a: Explorar as carreiras no setor dos jogos e da tecnologia.



Resolução de problemas através de jogos: Jogos que estimulam a criatividade, o trabalho em equipa e a capacidade de tomar decisões.



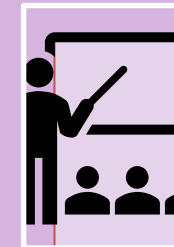
Desportos eletrónicos e educação: Encontrar o equilíbrio entre os jogos de competição e a escola.



Cibersegurança para jogadores/as: Proteger a sua identidade e os seus dados online.



Toxicidade e bullying no jogo: Como identificar e lidar com interações negativas.



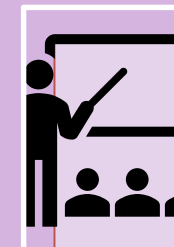
Jogos e redes sociais: Uma dupla ligação: Gerir o tempo de ecrã em várias plataformas.



Como os jogos afetam a cultura: O papel crescente dos jogos nas artes, nos movimentos sociais e na construção de comunidades.



Sustentabilidade na tecnologia e nos jogos: Como os jogos afetam o ambiente e o que pode ser feito.

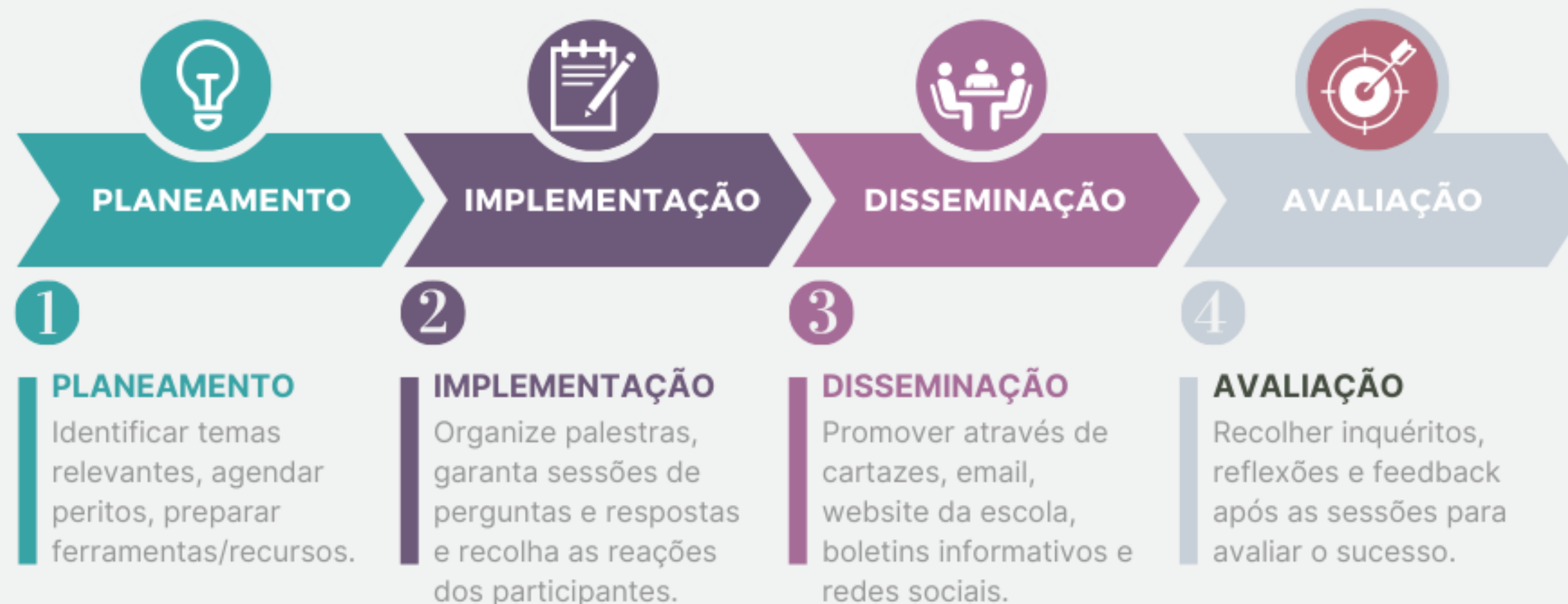


Jogos em todo o mundo: Diferenças de hábitos, jogos e perspetivas entre culturas.

3. Etapas de Implementação

Etapas de Implementação

Palestras de especialistas
convidados



4. Benefícios de Participação



5. Recursos e Materiais Pedagógicos

RECURSOS OPCIONAIS QUE PODEM SER UTILIZADOS

◆ Sessões gravadas para visualização posterior.

◆ Fichas de reflexão e pacotes de atividades.

◆ Guias para levar para casa para estudantes e famílias.

◆ Infografias que resumem os tópicos.

◆ Testes de acompanhamento para testar a compreensão dos conceitos fundamentais.

6. Funções e Responsabilidades

Professores/as

- Ajudam nas atividades de acompanhamento e incentivam a participação.

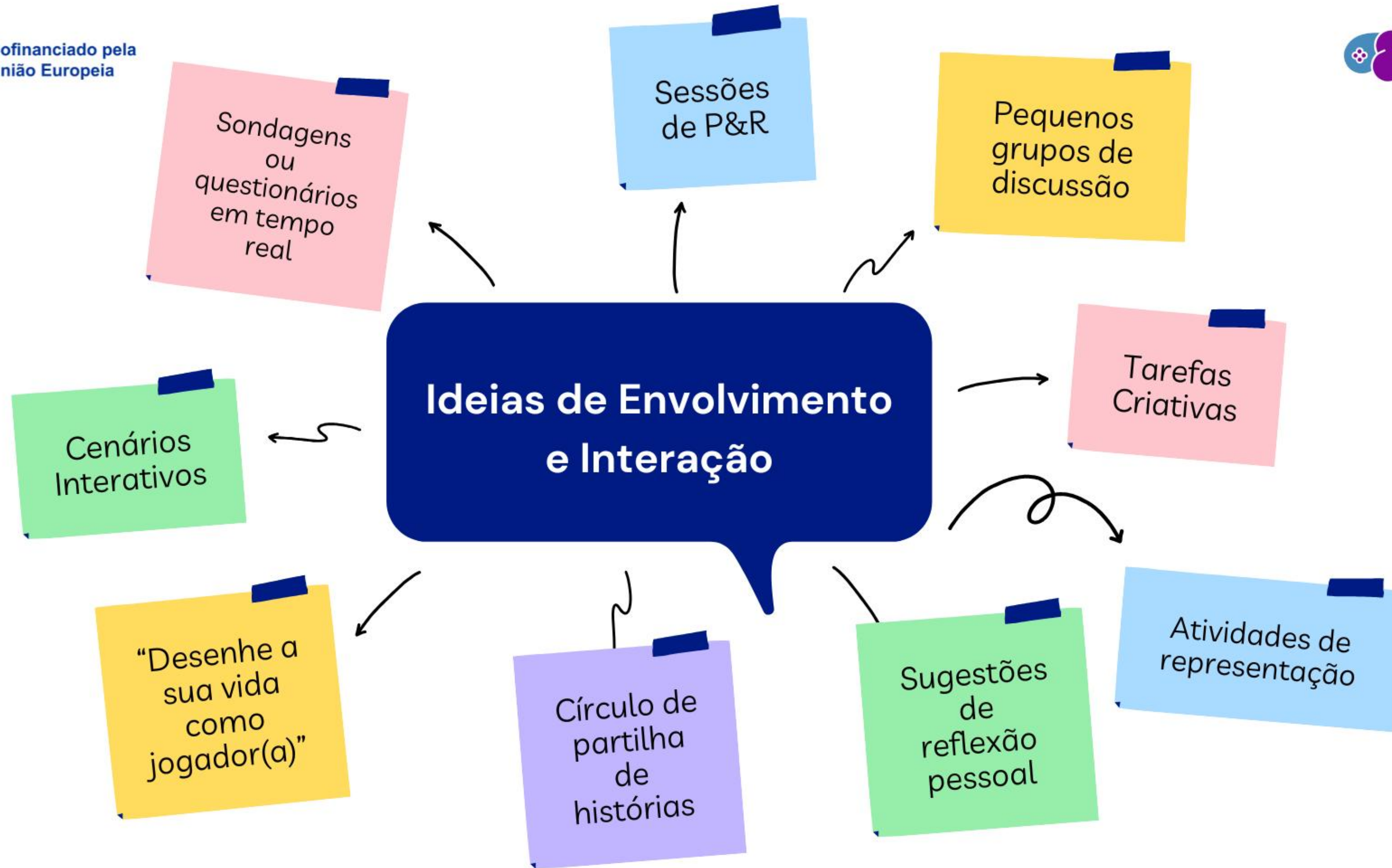
Estudantes

- Assistem, participam ativamente nas perguntas e respostas e preenchem as fichas de trabalho.

Organizadores/as

- Facilitam palestras de convidados/as, distribuem recursos e recolhem reações.

7. Ideias de Envolvimento e Interação



8. Plano Promocional (Disseminação)

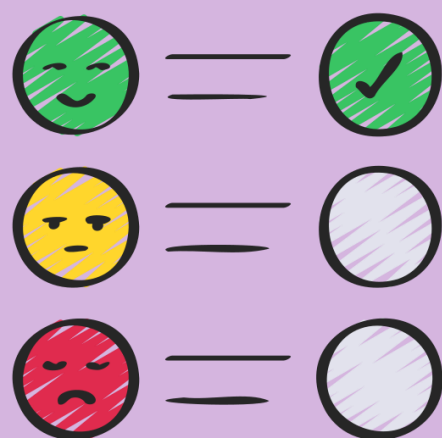
Comunicados
da escola

Cartazes nas
salas de aula

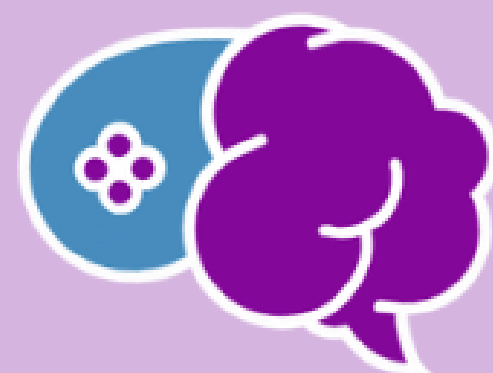
E-mails e
newsletters
para pais e
encarregados
de educação.

Atualizações
das redes
sociais e
campanhas de
envolvimento.

Atividade de Avaliação



<https://tinyurl.com/3y6bp3m8>



GAMING
DISORDERS

Obrigada



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.



Escola Profissional de Cortegaça
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.



Etapas de Implementação

Palestras de especialistas
convidados





Cofinanciado pela
União Europeia



**GAMING
DISORDERS**

Palestras de especialistas convidados

Quarta-feira, 17 de abril, 14:00 - 15:30 |
Sala B1 ou Ligação Online: xyz.com

A psicologia por detrás dos jogos e dos sistemas de recompensa

DR. ISAAC SMITH

DESCUBRA O QUE TORNA OS JOGOS TÃO VICIANTES - E COMO MANTER A SUA MENTE SOB CONTROLO!

Visão Geral

Os jogos são divertidos, cativantes e até educativos, mas o que é que nos faz voltar a clicar em jogar mesmo quando estamos cansados ou distraídos? Nesta palestra, junte-se ao Dr. Isaac Smith, um psicólogo especializado em ciência comportamental, enquanto exploramos como funcionam os sistemas de recompensa nos jogos. Descubra como o cérebro reage às conquistas no jogo, que estratégias os(as) criadores(as) utilizam para manter os(as) jogadores(as) envolvidos e como pode estabelecer limites para manter uma relação equilibrada e saudável com os jogos.

Venha saber como os hábitos de jogo afetam a concentração mental e a produtividade e como pode fazer escolhas inteligentes para o seu bem-estar digital!




- **COMPREENDER COMO OS JOGOS ATIVAM O SISTEMA DE RECOMPENSA DO SEU CÉREBRO.**
- **APRENDA ESTRATÉGIAS PARA DESFRUTAR DOS JOGOS SEM PERDER O CONTROLO DO SEU TEMPO.**
- **OUÇA AS OPINIÕES DE ESPECIALISTAS DIRETAMENTE DE UM PSICÓLOGO DE RENOME.**
- **FAÇA PERGUNTAS, PARTILHE DESAFIOS E ENCONTRE SOLUÇÕES PRÁTICAS.**

Não perca esta oportunidade de saber o que está por detrás do ecrã e de assumir o controlo do seu tempo digital.

 <https://www.facebook.com/gamingdisorders.erasmus/>

 <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>

 <http://www.youtube.com/@GamingDisorders.Erasmus>

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.



Escola Profissional de Cortejoça
OVAR FORMA - Ensino e Formação Lda.



Co-funded by
the European Union



**GAMING
DISORDERS**

Evaluation Form

Guest Expert Talks



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them

Thank you for taking the time to participate in this evaluation questionnaire for the Gaming Disorders project. Your feedback is crucial to ensure that the resources and activities we have developed effectively meet their intended goals.

The purpose of this evaluation is to gather a broad overview of the materials and activities available within the project. This is not a test of your knowledge on the topic of gaming disorders; instead, we are keen to understand your perspective on the usability and effectiveness of the resources. Specifically, we are looking for your evaluation of:

- The ease of use of the materials
- Whether their structure, length, and depth align with the objectives of the activity

Your honest opinions and suggestions will help us refine and improve the materials to better serve the needs of our target audiences. We truly value your input and appreciate your time!

1. I am

- Teacher
 Student
 Parent

2. Country of Residence

- Austria
 Cyprus
 Ireland
 Germany
 Portugal
 Spain

3. School

SECTION 1: ACTIVITY

1.1. Did the activity cover the content that you were expecting?

- Yes
 No

1.2. What further material were you expecting or would have liked included that were not covered?



1.3. Rate your understanding of the activity structure.

- 1 – Poor
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excellent

1.4. Was the activity arranged in a clear and logical way?

- Yes
- No

1.5. How relevant was the subject matter?

- 1 – Poor
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excellent

1.6. How would you rate the amount of material covered?

- 1 – Poor
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excellent

1.7. Rate the quality of the examples presented.

- 1 – Poor
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excellent

1.8. What are the strengths and weaknesses of this activity? Please explain.

SECTION 2: MATERIALS/RESOURCES

2.1. How consistent were the resources with the activity objectives?

- 1 – Poor
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excellent

2.2. Did the material adequately explain the knowledge, skills and concepts it presented?

- 1 – Poor
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excellent

2.3. Did any of the examples/activities/videos/quizzes help you gain a clearer understanding of the activity?

- Yes
- No

2.4. How would you rate the ease of navigation of the material presented?

- 1 – Poor
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excellent

2.5. Rate the amount of multimedia (audio and video) used in the course.

- 1 – Poor
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excellent

2.6. Rate the contribution of multimedia (audio and video) to the understanding of the activity.

- 1 – Poor
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excellent

2.7. Are there any comments you would like to make on ways to improve the activity material?



SECTION 3: FEEDBACK AND IMPACT

3.1. Which impact did this activity have on the way you perceive Gaming Disorders?

3.2. Do you feel more empowered or better equipped to address gaming-related challenges at school and at home?

- Yes
 No

3.3. Do you have suggestions for improving this training in future sessions?

SECTION 4: FINAL REMARKS

4.1. Rate the overall aesthetic of the activity content and materials

- 1 - Poor
 2
 3
 4
 5 – Excellent

4.2. Based on this experience, would you recommend the activity and associated material? Why or why not?

Thank you for your feedback!