



INTERVENÇÕES À MEDIDA

Formação sobre Workshops Personalizados de Educação em Jogos

Índice

- 1. Objetivos**
- 2. Benefícios**
- 3. Estudos de caso**
- 4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas**
- 5. Outros recursos**

1.Objetivos

Workshops Personalizados de Educação em Jogos

O que é?

A atividade "Workshops Personalizados de Educação em Jogos" consiste numa série de workshops adaptados aos interesses, experiências e necessidades dos alunos em torno dos videojogos. Estes workshops abordam temas-chave como a gestão do tempo de jogo, lidar com a pressão social para jogar, o impacto do jogo competitivo no bem-estar emocional e conciliar o jogo com outros aspetos da vida, como o sono, os estudos e as relações familiares.

Os workshops foram concebidos para serem interativos e participativos, combinando atividades práticas, discussões, recursos multimédia e reflexões pessoais. O principal objetivo é fornecer ferramentas práticas para que os alunos tomem decisões informadas sobre a sua relação com os videojogos, incentivando hábitos digitais mais saudáveis e sustentáveis.



1. Objetivos

Objetivos

Sensibilização para os riscos e benefícios do jogo

- Refletir sobre os impactos dos jogos no dia-a-dia.
- Reconhecer sinais de relações pouco saudáveis com videojogos.
- Identificar os benefícios do jogo moderado.

Promover competências emocionais e sociais

- Reconhecer e gerir emoções relacionadas com jogos.
- Incentivar a empatia através de jogos de interpretação de papéis.
- Facilitar a comunicação aberta sobre jogos.

Facilitar a adoção de hábitos saudáveis e sustentáveis.

- Ensinar estratégias para gerir o tempo de jogo.
- Promover pausas ativas e autocuidado.
- Promover uma seleção consciente dos conteúdos dos videojogos.

2. Benefícios

2. Benefícios

Aprendizagem personalizada e aumento da motivação

Os workshops personalizados permitem adaptar os conteúdos aos interesses, competências e níveis de conhecimentos dos participantes. Ao focar-se nos tipos de jogos de que gostam e nos tópicos que lhes interessam, consegue-se uma aprendizagem mais significativa e motivadora. Esta personalização conduz a um maior envolvimento na atividade e a uma aprendizagem mais eficaz.



2. Benefícios

Reflexão sobre o impacto dos jogos

Os videojogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas também influenciam hábitos, emoções e relações sociais. Os Workshops Personalizados de Educação em Jogos ajudam os participantes a analisar o impacto dos jogos no seu bem-estar digital, promovendo uma visão mais consciente e equilibrada da sua utilização.



2. Benefícios



Aplicação prática na sala de aula e além dela

Os conhecimentos e competências adquiridos nos workshops podem ser aplicados noutros domínios educativos e pessoais. Os participantes não só aprendem sobre videojogos, mas também adquirem ferramentas para analisar criticamente conteúdos digitais, melhorar a sua autoconsciência e desenvolver estratégias para uma utilização saudável da tecnologia.

2. Benefícios

Inclusão e Adaptabilidade

O design flexível destes workshops permite a inclusão de participantes com diferentes estilos de aprendizagem e níveis de conhecimento sobre videojogos. Além disso, podem ser adaptados a diferentes contextos educativos e idades, tornando a experiência acessível a todos.



3. Estudios de caso

3. Estudos de caso

Debate e Simulação de Decisões Éticas em Videojogos

Numa escola secundária norte-americana, um professor de ética usou videojogos como "*The Walking Dead*" e "*Papers, Please*" para discutir dilemas morais.

Os alunos jogaram em equipa e analisaram as consequências das suas decisões no jogo, organizando debates sobre questões como a moralidade, o sacrifício e o poder das decisões individuais. Ao fazê-lo, os participantes tiveram de justificar as suas escolhas e discutir possíveis alternativas.

Entre os resultados estão a melhoria das competências de argumentação e pensamento crítico, uma melhoria na empatia e na capacidade de ver os problemas de múltiplas perspetivas. Além disso, a participação nas aulas também aumentou, especialmente em alunos introvertidos.

3. Estudos de caso

'*SuperBetter*: Videojogos e Bem-Estar Emocional

O programa *SuperBetter*, concebido pela especialista em jogos Jane McGonigal, foi implementado numa universidade para melhorar a saúde mental e o bem-estar dos estudantes.

Os participantes usaram a aplicação (*app*) para definir metas pessoais, como reduzir o stress ou melhorar hábitos saudáveis. Mecânicas de videojogos (missões, recompensas e aliados) foram introduzidas para gamificar o processo, o progresso foi rastreado e a colaboração entre os alunos foi incentivada.

Os resultados foram uma redução significativa do stress e ansiedade, bem como um aumento da motivação e do sentimento de realização nos participantes.



3. Estudos de caso

Classcraft: Gamificação da Sala de Aula

Um professor do ensino médio no Canadá implementou o *Classcraft*, uma plataforma que transforma a experiência de aprendizagem em um jogo de RPG (Jogo de Interpretação de Papéis) onde os alunos avançam completando tarefas educacionais.

Os alunos escolheram avatares e formaram equipas para superar desafios académicos, enquanto foram atribuídos pontos por comportamento positivo, participação e conclusão de tarefas. Os professores podem personalizar os desafios com base no nível e no estilo de aprendizagem de cada aluno.

Maior envolvimento e motivação desenvolvidos nos alunos com dificuldades de atenção, o trabalho em equipa melhorado, com o desenvolvimento de competências como a colaboração e a tomada de decisão.

3. Estudos de caso

Minecraft Education Edition: História e Educação Científica

Na Suécia, os professores usaram *Minecraft Education Edition* para ensinar história e ciências para alunos do ensino básico e secundário.



Para isso, criaram cenários históricos (como o Império Romano ou a Segunda Guerra Mundial) onde os alunos tinham de completar missões alinhadas com o conteúdo curricular. Noutros campos, como a ciência, eles desenharam experiências dentro do Minecraft para explorar conceitos como eletricidade e ecologia.

Os resultados foram um aumento no interesse e retenção de conhecimento em comparação com os métodos tradicionais, bem como o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Aprendizagem baseada em jogos (GBL)

A utilização de videojogos como ferramenta educativa tem-se revelado altamente eficaz na promoção da aprendizagem experiencial e do pensamento crítico. Nestas oficinas, os alunos não só jogam, mas também participam em atividades interativas como debates, interpretação de papéis e criação de tabuleiros de jogos, o que reforça a retenção de conhecimento e estimula o envolvimento ativo.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Aprendizagem Personalizada e Adaptativa

Os workshops personalizados permitem adaptar o conteúdo às necessidades, interesses e níveis de cada aluno. Em vez de um ensino homogêneo, são oferecidas diferentes atividades de acordo com os estilos de aprendizagem (visual, auditivo, cinestésico) e o nível de experiência com videojogos. Isto segue a abordagem de educação personalizada, que tem sido impulsionada por plataformas digitais e pelo uso de dados para adaptar o ensino a cada aluno.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Educação Socioemocional e Desenvolvimento de Competências Transversais

Os jogos e dinâmicas utilizados nas oficinas abordam temas como tomada de decisão, empatia, resolução de conflitos e trabalho em equipa. Essa conexão com a educação socioemocional reforça habilidades fundamentais para a vida real e ambientes profissionais. No atual contexto educativo, cada vez mais sistemas educativos integram a aprendizagem socioemocional nos seus programas.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Aprendizagem Baseada em Projetos (PBL)

Os alunos não recebem só informações passivamente, como são protagonistas no processo de aprendizagem. A estrutura dos workshops incentiva a criação de produtos finais (como debates argumentativos, simulações ou jogos de tabuleiro), em linha com a abordagem de Aprendizagem Baseada em Projetos, que enfatiza a autonomia e a criatividade na resolução de problemas.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Gamificação e Motivação Intrínseca

O uso de mecânicas de jogo, como recompensas, desafios e papéis interativos, aumenta a motivação e o envolvimento dos alunos. De acordo com estudos em neuroeducação, a gamificação ativa os centros de recompensa do cérebro, o que incentiva a aprendizagem contínua e reduz a desmotivação escolar.

4. Relação com as tendências educativas e pedagógicas

Competências Digitais e Cidadania Digital

Num mundo onde as tecnologias digitais são fundamentais, estes workshops ajudam os alunos a desenvolver uma relação crítica e saudável com os videojogos. Em linha com as tendências de educação digital promovidas pela UNESCO e pela Comissão Europeia, esta atividade prepara os jovens para serem cidadãos digitais responsáveis, capazes de gerir o seu tempo de ecrã e analisar o impacto dos videojogos na sociedade.

5. Outros recursos

5. Recursos: Debate e reflexão na sala de aula

Debate e reflexão: o que é?

O debate tem como objetivo incentivar o pensamento crítico entre os alunos em relação ao impacto do jogo no seu dia a dia, avaliando se a sua prática é moderada ou excessiva. Os participantes irão refletir sobre temas como o tempo gasto a jogar, as repercussões emocionais e sociais do jogo e o equilíbrio com outras atividades.

Link:

<https://docs.google.com/document/d/1jriNfrYWxCuIEZ9Z1zNZbgi5DBq05Q6u/edit?usp=sharing&oid=111369023902089126566&rtpof=true&sd=true>

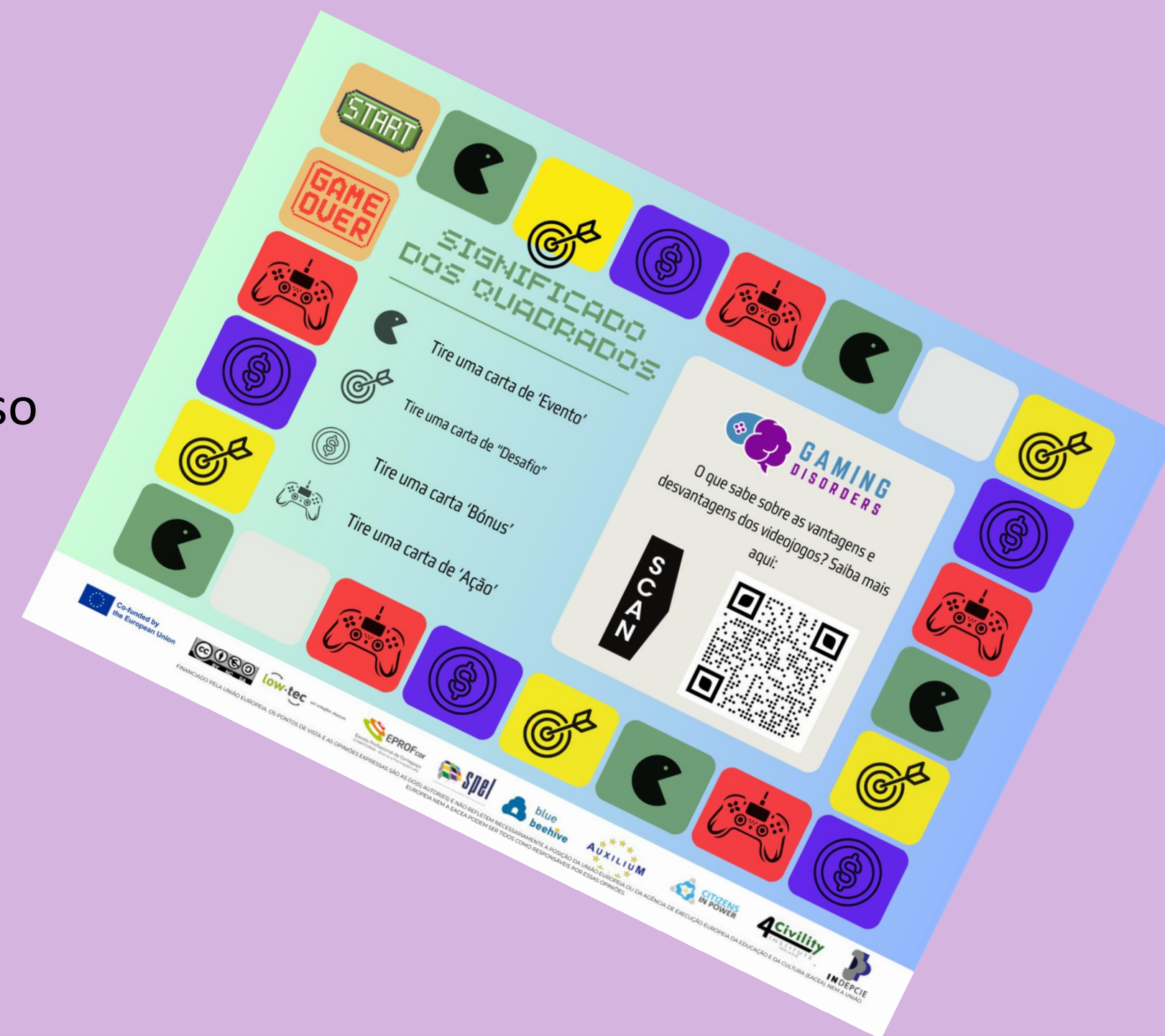
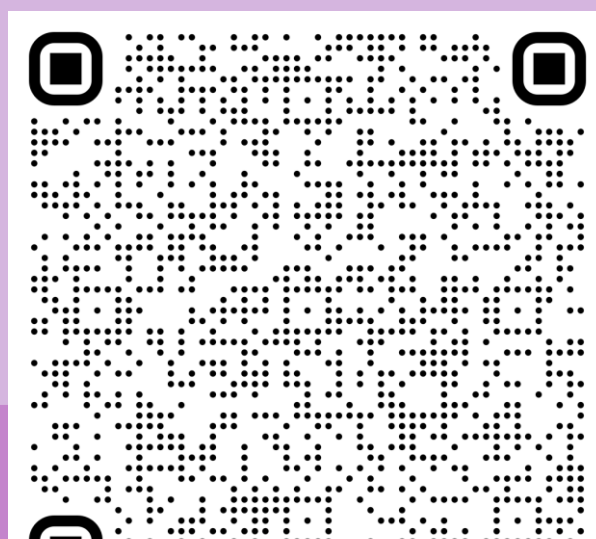
Guia de discussão

Argumentos a favor do jogo moderado	Argumentos contra o jogo moderado
1. Quais são os benefícios do jogo no desenvolvimento de competências, como resolução de problemas ou trabalho em equipa?	1. Quais são os sinais de que os jogos se tornaram excessivos ou viciantes?
2. Como o jogo pode ser uma forma de socializar e construir relacionamentos saudáveis?	2. Como é que o excesso de jogos afeta o desempenho académico e a saúde física?
3. Que estratégias permitem aos jogadores manter uma atividade equilibrada?	3. Que impacto podem ter os jogos nas relações familiares e sociais?
4. Existem exemplos de videojogos que promovem a aprendizagem ou a criatividade?	4. Como é que os videojogos competitivos podem levar à frustração ou ansiedade?
5. Como podem os videojogos ser uma ferramenta para gerir o stress ou as emoções?	5. Que dificuldades enfrentam as pessoas para estabelecer limites saudáveis ao jogo?

5. Recursos: Jogo de tabuleiro

Jogo de tabuleiro: O que é?

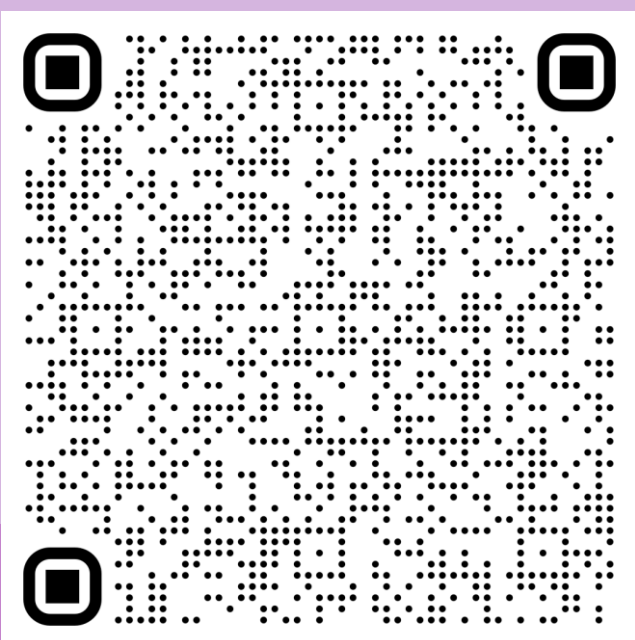
Este jogo foi concebido para ensinar conceitos-chave sobre a gestão de vícios digitais, explorando os seus efeitos positivos e negativos. Promove a reflexão e o desenvolvimento de competências práticas para um uso consciente e equilibrado da tecnologia.



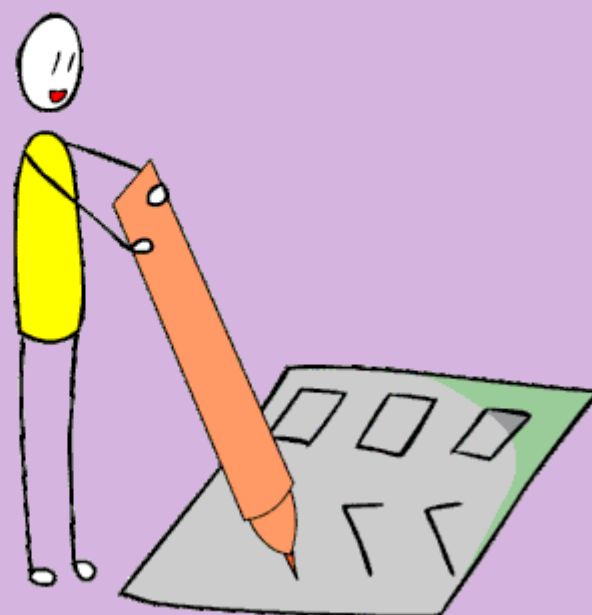
5. Recursos: Rol Game (jogo de interpretação de papéis)

Rol Game: O que é?

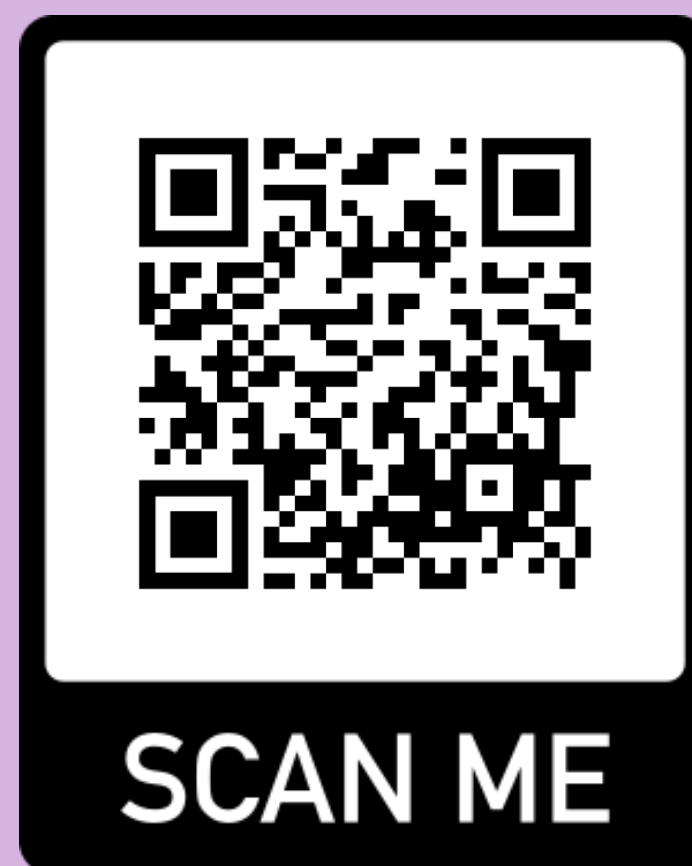
Este jogo de RPG (jogo de interpretação de papéis) tem tudo a ver com mergulhar nas dinâmicas e desafios que vêm com os jogos e como isso afeta o dia a dia das nossas vidas. Ele foi projetado para ajudar a desenvolver competências como empatia, comunicação e pensamento crítico.



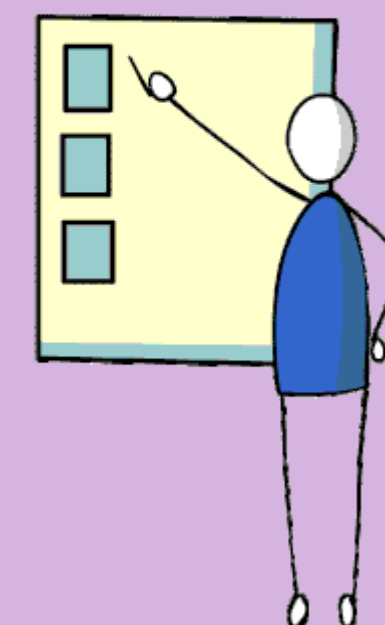
5. Recursos: Avaliação



Gif by CarinaPynch



<https://forms.gle/tgNEZWPXFm2eWs3i7>



Gif by CarinaPynch



Muito Obrigado



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.





MESTRE DO EQUILÍBRIO DO JOGADOR

Descubra, entenda e navegue em direção a um equilíbrio saudável com videojogos

Este jogo foi desenvolvido para ensinar conceitos-chave sobre como lidar com dependências digitais, explorando os seus efeitos positivos e negativos. Promove a reflexão e o desenvolvimento de competências práticas para um uso consciente e equilibrado da tecnologia.

Instruções



- Coloque o tabuleiro de jogo no centro da mesa. Cada jogador escolhe uma ficha e coloca-a no espaço inicial. Baralhe as cartas de Evento, Desafio, Bónus e Ação e coloque-as nas suas respetivas pilhas ao lado do tabuleiro.
- Os jogadores revezam-se atirando o dado para avançar o número correspondente de espaços, recolhendo uma carta da categoria apropriada.
- Os outros jogadores podem oferecer sugestões ou reflexões sobre a resposta do participante, ajudando a explorar o tópico do jogo de diferentes perspetivas.
- O primeiro jogador a chegar à casa de chegada deve aguardar que os outros também terminem. Assim que todos chegarem, promove-se uma reflexão em grupo.

SIGNIFICADO DOS QUADRADOS

-  Tire uma carta de 'Evento'
-  Tire uma carta de "Desafio"
-  Tire uma carta 'Bónus'
-  Tire uma carta de 'Ação'



O que sabe sobre as vantagens e desvantagens dos videojogos? Saiba mais aqui:

SCAN



EVENTO

"Encontrou um novo jogo educativo. Avance 2 casas."



EVENTO

Um amigo convidou-o para jogar online. Troque de lugar com o jogador mais próximo.



EVENTO

"A sua equipa ganhou um prémio. Atire os dados novamente."



EVENTO

"Descobriu como limitar o tempo de ecrã. Troque de lugar com outro jogador."



EVENTO

"Participou numa oficina sobre jogo equilibrado. Jogue os dados novamente."



EVENTO

"Perdeu várias vezes seguidas e está a sentir-se frustrado. Descreva uma estratégia para se acalmar antes de jogar novamente."



EVENTO

"Descobre um videojogo educativo que adora. Como poderá integrá-lo na sua rotina sem afetar as suas responsabilidades?"



EVENTO

Um amigo critica o seu hobby de jogos e diz que é uma perda de tempo. Como responderia para defender o seu hobby de forma equilibrada?



DESAFIO

Responda: Quanto tempo os especialistas recomendam gastar-se a jogar por dia?



DESAFIO

"Complete um desafio rápido: cite dois videogames que ensinam competências práticas."



DESAFIO

"Tem que convencer o grupo por que um videogame é útil na educação."



DESAFIO

"Crie um slogan sobre jogo responsável."



DESAFIO

"Explica uma vantagem e um risco dos jogos competitivos."



DESAFIO

Pense em 3 atividades fora dos jogos que você gosta ou gostaria de experimentar. Você tem 30 segundos para nomeá-las.



DESAFIO

"Crie um argumento para convencer um amigo a jogar apenas 30 minutos por dia."



DESAFIO

"Imitando a dinâmica dos videogames, descreva um "nível" que represente um dia equilibrado na sua vida."



BÓNUS

"Venceu um torneio local. Avance para o próximo espaço de evento e permaneça lá."



BÓNUS

"Ajudou um amigo a passar de nível. Avance 2 casas."



BÓNUS

"Criou uma rotina saudável para jogar. Salte para o ponto 19 (se quiser)."



BÓNUS

"Criou um conteúdo sobre jogos educativos. Avance 3 casas."



BÓNUS

"Organizou uma atividade em família para equilibrar o jogo. Vá para o espaço 23."



BÓNUS

Explique, em 30 segundos, como um videojogo pode ensinar valores positivos, como trabalho em equipa ou criatividade. Se o grupo concordar, avance 1 espaço.



BÓNUS

"Proponha uma atividade alternativa aos jogos que possa fazer com a sua família. Se todos acharem viável, avance 1 casa."



BÓNUS

Dê uma dica útil para gerir o tempo que passa a jogar videojogos. Se o grupo achar útil, suba 1 casa.



AÇÃO

"Esqueceu-se de comer enquanto jogava. Perde uma vez."



AÇÃO

"Desperdiçou um dia inteiro a jogar. Recue 2 casas."



AÇÃO

"Ficou acordado a noite toda a jogar. Perde a próxima vez."



AÇÃO

"Comprou uma consola em vez de estudar. Volte para a caixa de 'Ação' mais próxima."



AÇÃO

"A sua ligação de internet falhou durante um jogo importante. Por favor, recue 2 espaços."



AÇÃO

"Uma falha de energia interrompeu o seu jogo favorito. Recue 2 casas e partilhe como usaria esse tempo livre sem jogar jogos de vídeo."



AÇÃO

"Percebe que negligenciou uma tarefa importante para poder jogar. Perde a próxima vez de jogar."



AÇÃO

Partilhe com o grupo, um limite saudável que pode implementar no seu tempo de jogo. Se o grupo aprovar, avança 1 espaço extra na sua próxima jogada.





JOGO AOL: REFLETINDO SOBRE JOGOS

MENU





✦ OBJETIVO DO JOGO

Este RPG explora a dinâmica e os desafios que envolvem os jogos e como eles afetam o nosso dia a dia. Ele foi criado para ajudar a desenvolver competências como empatia, comunicação e pensamento crítico.



✦ DURAÇÃO

- Cada cenário durará cerca de 10 a 15 minutos.
- No final, teremos uma discussão em grupo para pensar sobre as interações e o que aprendemos.

✦ INSTRUÇÕES

- Cada participante assumirá um papel no cenário dado.
- Observe a situação na carta e prepare-se para vê-la através dos olhos da sua personagem.
- Aja e reaja exatamente como considera que a personagem faria na vida real.
- O facilitador conduzirá a atividade, garantindo que todos têm a oportunidade de partilhar os seus pensamentos.
- Deverá ser criada uma atmosfera respeitosa e construtiva.





O FIM DE SEMANA DA MARATONA

Passou mais de 10 horas a jogar este fim de semana e a sua família está preocupada pois não reservou tempo nenhum para estar com eles.



JOGADOR

"O que diria para explicar o tempo todo que passou a jogar?"



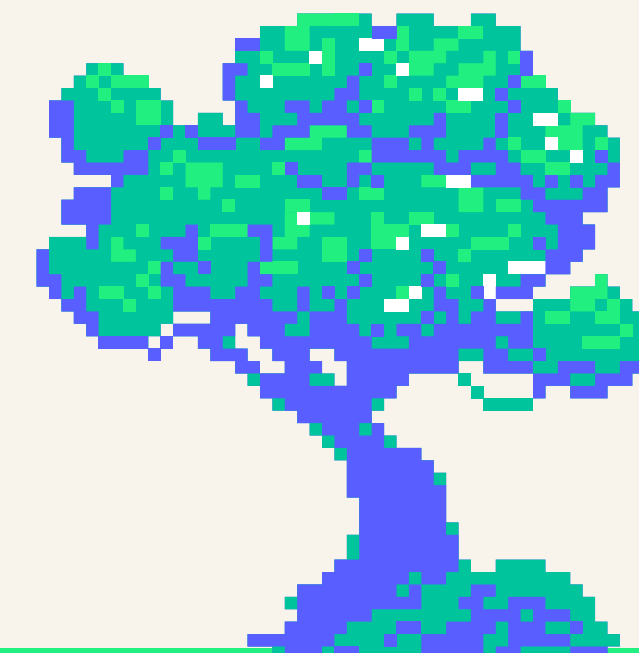
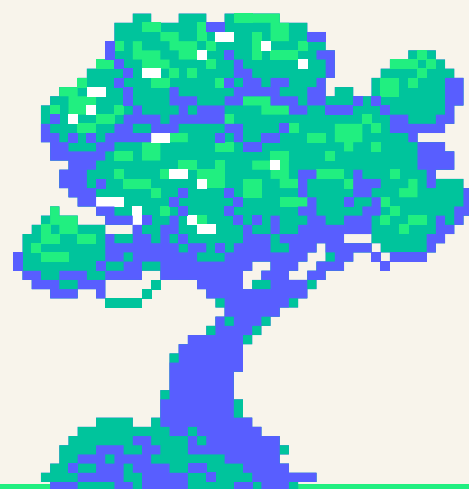
PAI

"De que forma lidaria com a preocupação sem causar nenhum conflito?"



IRMÃO MAIS NOVO

"Como poderia expressar que gostaria de passar mais tempo juntos?"





NOTAS NO VERMELHO

As suas notas pioraram bastante porque está a passar muito mais tempo a jogar do que a estudar.



ESTUDANTE

"Quais são as suas prioridades atuais e como as conseguiria explicar?"



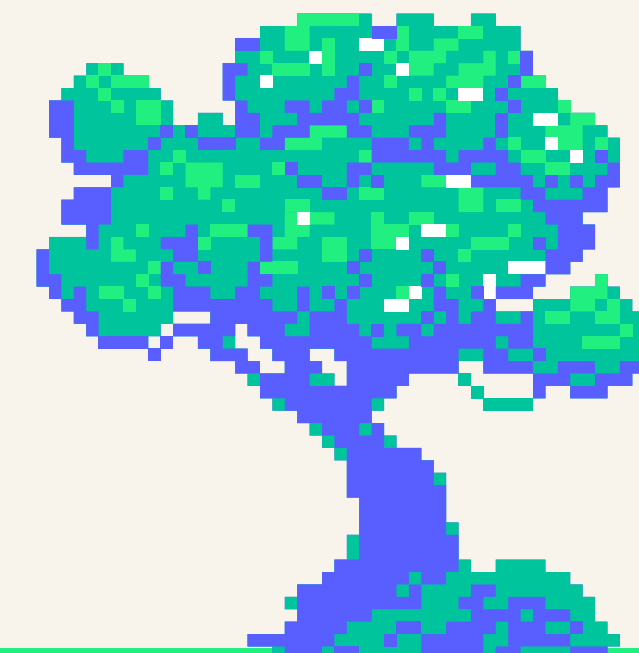
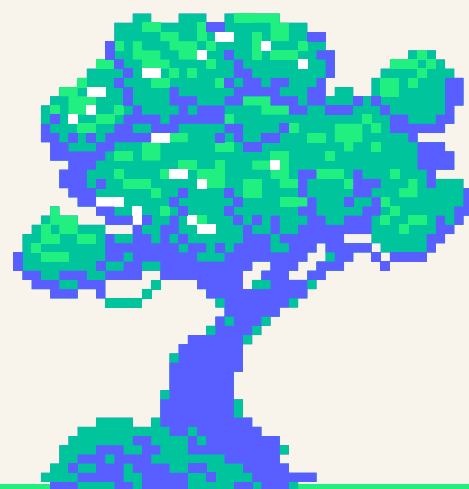
PROFESSORA

"Que dicas tem para gerir o tempo de forma mais eficaz?"



AMIGO MAIS PRÓXIMO

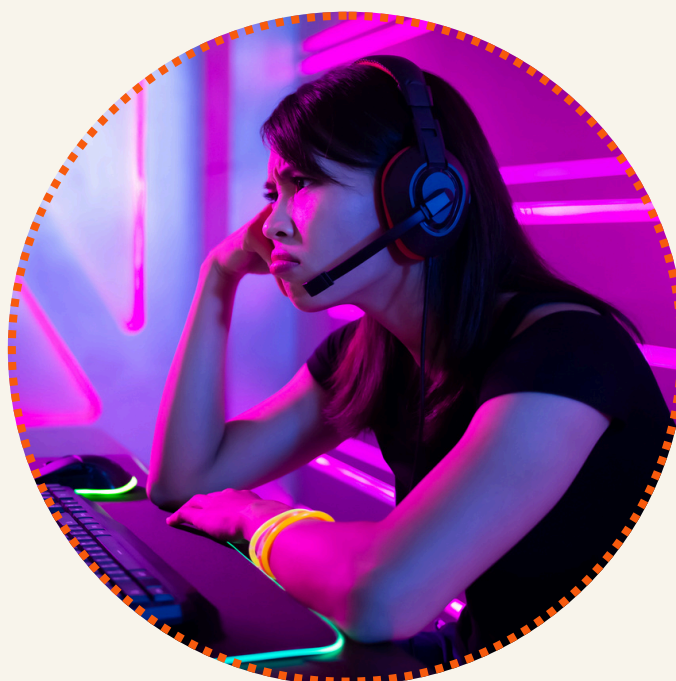
"Que tipo de apoio poderá fornecer?"





O ÚLTIMO JOGO

Está de noite, é tarde, e precisa acordar cedo, mas decide jogar “só mais um jogo”. No dia seguinte, está completamente exausta.



JOGADORA

"Como explica ter ficado acordada?"



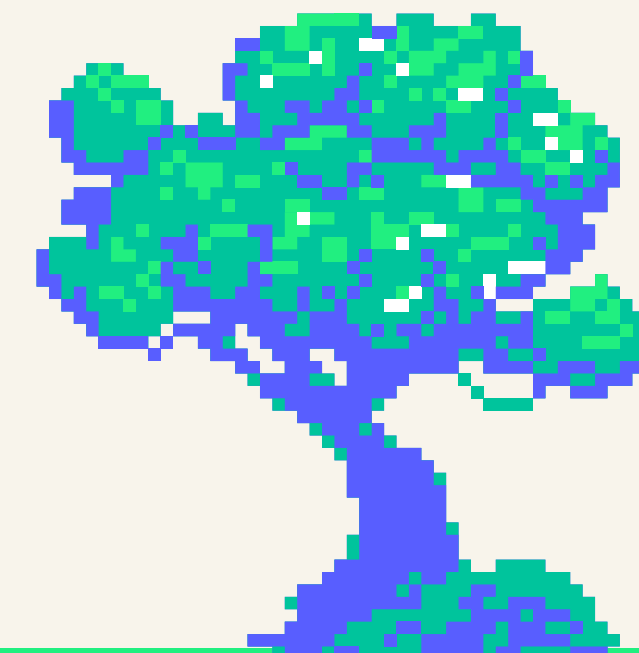
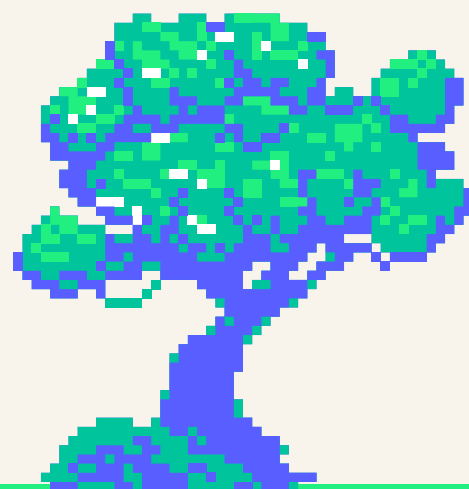
COLEGA

"O que lhe diria sobre não conseguir estar com atenção no dia seguinte?"



TREINADOR

"Como enfatizaria a importância do descanso?"





A PROMESSA NÃO CUMPRIDA

Disse à sua família que jantariam juntos sem nenhum dispositivo eletrônico, mas depois ficou envolvida num jogo online intenso e não saiu a tempo.



JOGADORA

"Como justifica a sua escolha de continuar a jogar em vez de ir ao jantar?"



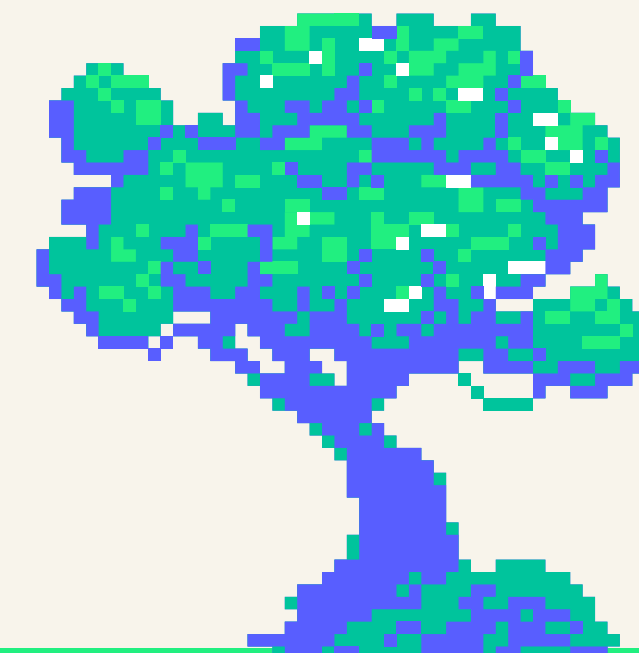
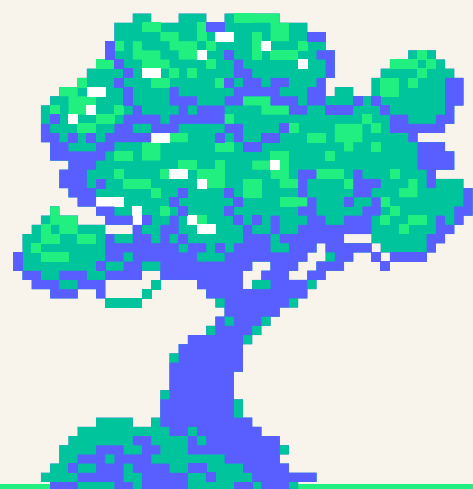
PROGENITORES

"Como expressaria a sua frustração e, ao mesmo tempo, destacaria a importância do compromisso familiar?"



IRMÃ

"Incentive a sua irmã a se envolver mais nas atividades familiares."





A CORRIDA IMBATÍVEL

Tem estado a jogar o dia todo, pois está numa maré de sorte, e acha que parar agora pode destruir a sua sorte. Entretanto, os seus amigos estão ansiosos que se junte a eles no parque.



JOGADOR

"Como explica a sua escolha de continuar a jogar em vez de passar tempo com os seus amigos?"



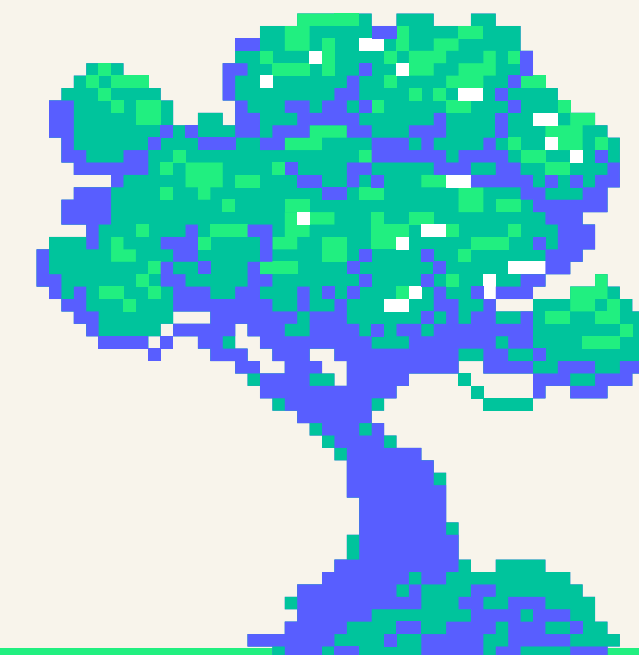
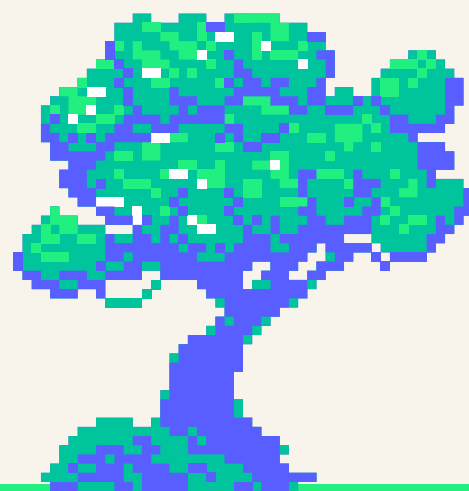
AMIGO

"Como tentaria convencer o seu amigo jogador a participar nas atividades ao ar livre?"



MEDIADOR

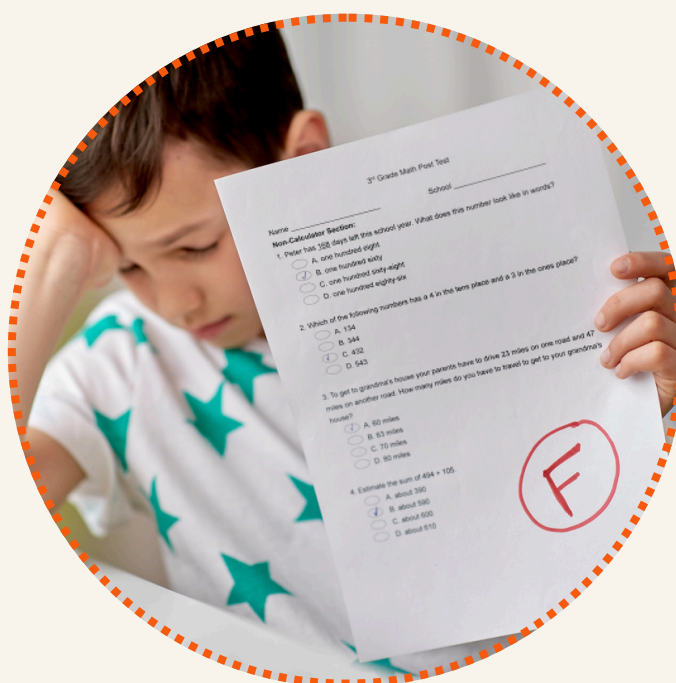
"O que diria sobre encontrar um equilíbrio entre aproveitar atividades digitais e passar tempo ao ar livre?"





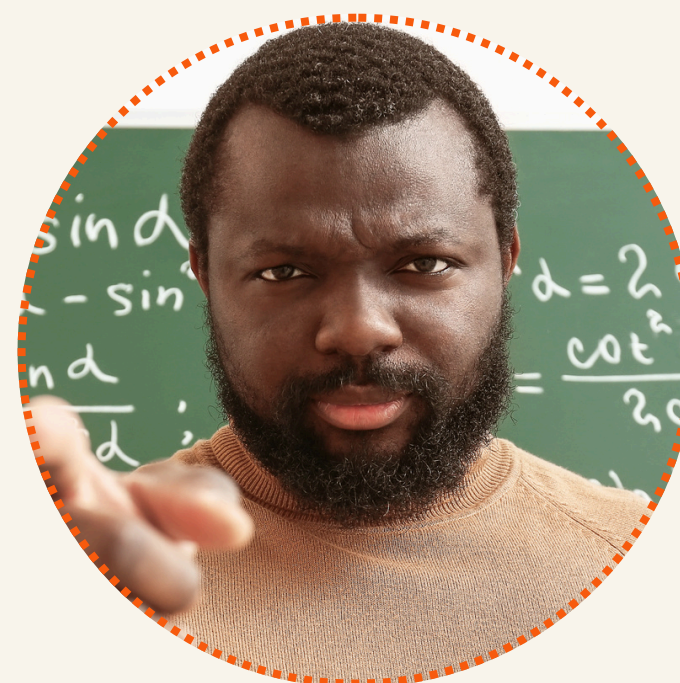
UMA PONTUAÇÃO MÁ

Não passaste num exame importante porque estavas demasiado ocupado a jogar em vez de estudar. Os teus professores e pais estão muito preocupados.



JOGADOR

“Como responde às preocupações dos seus pais e professores sobre o quanto joga?”



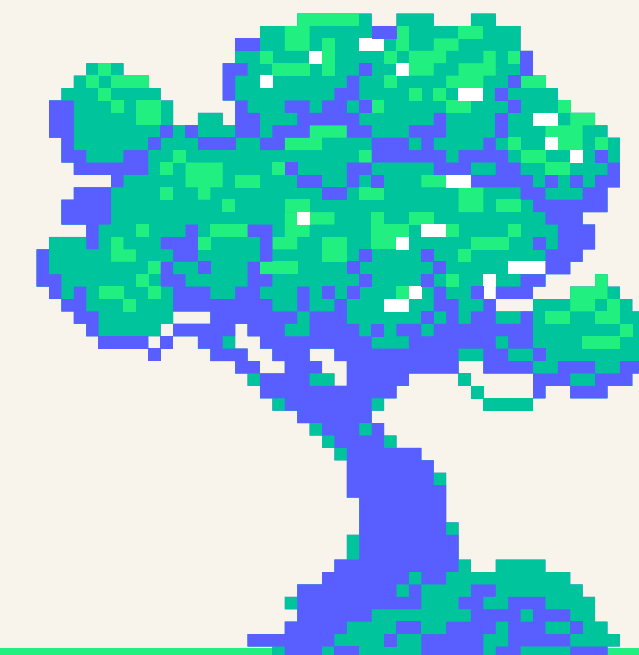
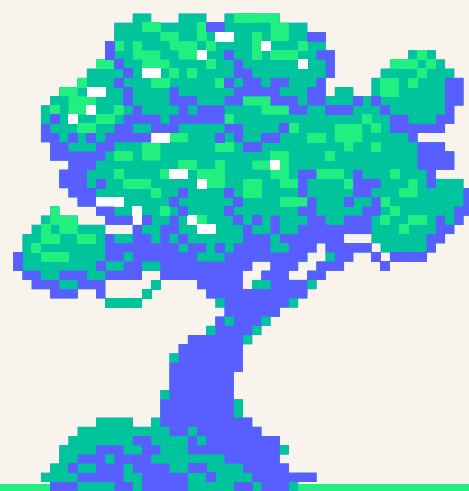
PROFESSOR

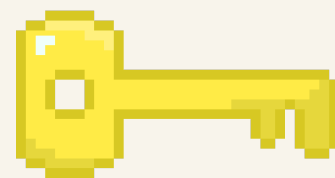
“Como falaria com o aluno para ajudá-lo a melhorar a organização e o desempenho escolar?”



AMÍGA DEDICADA

Que dicas ou apoio daria para ajudar o jogador a gerir o seu tempo de estudo de forma mais eficaz?





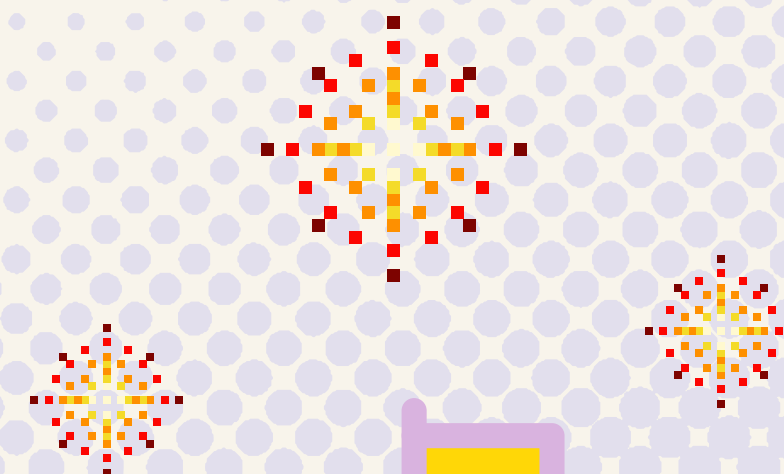
QUE EMOÇÕES SURGIRAM DURANTE O JOGO?



MUDOU A MANEIRA COMO VÊ OS JOGOS OU AS
PESSOAS QUE LIDAM COM ESSES DESAFIOS?

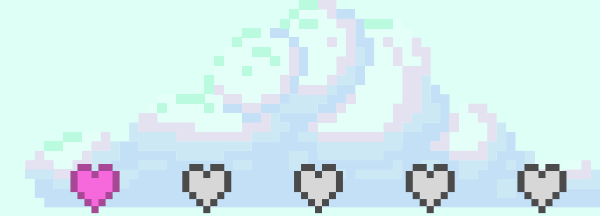


O QUE DESCOBRIU SOBRE ENCONTRAR O EQUILÍBRIO
ENTRE OS JOGOS E OUTRAS ATIVIDADES DA VIDA?





Cofinanciado pela
União Europeia

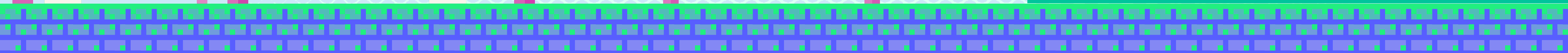
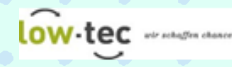


GAME OVER

MUITO OBRIGADO!

SE ESTIVER CURIOSO PARA SABER MAIS, CONSULTE:
WWW.GAMINGDISORDERS.EU

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.





Cofinanciado pela
União Europeia



**GAMING
DISORDERS**

Formulário de Avaliação

Workshops Personalizados de Educação em Jogos



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.

Obrigado por dedicar um pouco do seu tempo a participar neste questionário de avaliação para o projeto Gaming Disorders. O seu feedback é crucial para garantir que os recursos e atividades que desenvolvemos cumprem eficazmente os objetivos pretendidos.

O objetivo desta avaliação é reunir uma ampla visão geral dos materiais e atividades disponíveis dentro do projeto. Este não é um teste do seu conhecimento sobre o tema das perturbações do jogo; Em vez disso, estamos interessados em entender a sua perspetiva sobre a usabilidade e eficácia dos recursos. Especificamente, estamos à procura da sua avaliação sobre:

- A facilidade de utilização dos materiais
- Se a sua estrutura, comprimento e profundidade estão alinhados com os objetivos da atividade

As suas opiniões e sugestões honestas ajudarão a refinar e melhorar os materiais para melhor atender às necessidades dos nossos públicos-alvo. Valorizamos verdadeiramente o seu contributo e apreciamos o seu tempo!

1. Eu sou

- Professor
- Estudante
- Pai

2. País de residência

- Áustria
- Chipre
- Irlanda
- Alemanha
- Portugal
- Espanha

3. Escola

SECÇÃO 1: ATIVIDADE

1.1. A atividade abrangeu o conteúdo que esperava?

- Sim
- Não

1.2. Que outros materiais esperava ou gostaria de ver incluídos e que não foram abrangidos?



1.3. Avalie a sua compreensão da estrutura da atividade.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.4. A atividade foi organizada de forma clara e lógica?

- Sim
- Não

1.5. Qual foi a relevância do assunto?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.6. Como classificaria a quantidade de material abrangido?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.7. Avalie a qualidade dos exemplos apresentados.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.8. Quais são os pontos fortes e fracos desta atividade? Queira explicar a sua resposta.

SECÇÃO 2: MATERIAIS/RECURSOS

2.1. Qual foi a coerência dos recursos com os objetivos da atividade?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.2. O material explicou adequadamente os conhecimentos, competências e conceitos apresentados?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.3. Algum dos exemplos/atividades/vídeos/questionários ajudou a compreender melhor a atividade?

- Sim
- Não

2.4. Como avalia a facilidade de navegação do material apresentado?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.5. Classifique a quantidade de conteúdos multimédia (áudio e vídeo) utilizada no curso.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.6. Avalie a contribuição de conteúdos multimédia (áudio e vídeo) para a compreensão da atividade.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente



2.7. Gostaria de tecer algum comentário sobre formas de melhorar o material da atividade?

SECÇÃO 3: FEEDBACK E IMPACTO

3.1. Que impacto teve esta atividade na forma como perceciona as Perturbações do Jogo?

3.2. Sente-se mais capacitado ou mais bem equipado para enfrentar os desafios relacionados com o jogo na escola?

- Sim
 Não

3.3. Tem sugestões para melhorar esta formação em sessões futuras?

SECÇÃO 4: OBSERVAÇÕES FINAIS

4.1. Avalie a estética geral do conteúdo da atividade e dos materiais

- 1 - Pobre
 2
 3
 4
 5 – Excelente

4.2. Com base nesta experiência, recomendaria a atividade e o material associado? Porque sim ou por que não?



Co-funded by
the European Union



Obrigado pelo seu feedback!



Cofinanciado pela
União Europeia



GAMING
DISORDERS

Atividade

Jogo saudável ou vício oculto? Debate e Reflexão na Sala de Aula



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.

Descrição da atividade

O debate tem como objetivo incentivar o pensamento crítico entre os alunos em relação ao impacto do jogo no seu dia a dia, avaliando se a sua prática é moderada ou excessiva. Os participantes irão refletir sobre temas como o tempo gasto a jogar, as repercussões emocionais e sociais do jogo e o equilíbrio com outras atividades.

Esta atividade permite ainda que os alunos desenvolvam competências de argumentação, comunicação eficaz e escuta ativa, ao mesmo tempo que exploram diversas perspetivas num ambiente respeitoso.

Preparação Prévia

Para realizar a atividade, divida os alunos em duas equipas: uma que argumentará que o jogo pode ser moderado e benéfico, e outra que argumentará que o jogo tende a tornar-se uma atividade descontrolada ou excessiva. Antes de começar, forneça aos alunos material introdutório relevante, como artigos curtos que analisem os prós e contras dos jogos, estudos que abordem seus impactos na saúde e no comportamento ou vídeos que mostrem as experiências dos jogadores de diferentes perspetivas. Tal permitirá aos participantes preparar argumentos bem fundamentados e enriquecer o debate com dados concretos e exemplos.

Duração

60-90 minutos.

Estrutura do debate

Introdução	O moderador (professor ou facilitador) introduz as regras e o tema do debate.	
Rondas de argumentação	Cada equipa apresenta os seus argumentos iniciais	3-5 minutos por equipa
Rondas de refutações	Cada equipa responde aos argumentos da outra	3 minutos por equipa
Perguntas do público	Os participantes não ativos podem fazer perguntas a ambas as equipas	10 minutos
Conclusões	Cada equipa resume os seus pontos principais	2 minutos por equipa

Regras do debate

- Respeitar as vezes de fala.
- Argumentar com base em evidências e experiências pessoais relevantes.
- Ouvir ativamente sem interromper.
- Manter um tom respeitoso em todos os momentos.

Guia de discussão

Argumentos a favor do jogo moderado	Argumentos contra o jogo moderado
1. Quais são os benefícios do jogo no desenvolvimento de competências, como resolução de problemas ou trabalho em equipa?	1. Quais são os sinais de que os jogos se tornaram excessivos ou viciantes?
2. Como o jogo pode ser uma forma de socializar e construir relacionamentos saudáveis?	2. Como é que o excesso de jogos afeta o desempenho académico e a saúde física?
3. Que estratégias permitem aos jogadores manter uma atividade equilibrada?	3. Que impacto podem ter os jogos nas relações familiares e sociais?
4. Existem exemplos de videojogos que promovem a aprendizagem ou a criatividade?	4. Como é que os videojogos competitivos podem levar à frustração ou ansiedade?
5. Como podem os videojogos ser uma ferramenta para gerir o stress ou as emoções?	5. Que dificuldades enfrentam as pessoas para estabelecer limites saudáveis ao jogo?