

NOME OPERAÇÃO

O InGaming vai às escolas

NOME ENTIDADE BENEFICIÁRIA

Assoc. para Inserção por Centros Digitais DE Informação

INVESTIMENTO TOTAL

84,177.30 €

APOIO FINANCEIRO DA UNIÃO EUROPEIA

57,240.56 €

OBJETIVO

O projeto "InGaming vai às escolas", promovido pelo CDI Portugal, tem como principal objetivo prevenir comportamentos aditivos e disfuncionais (CAD) associados ao uso excessivo de videojogos e ecrãs entre crianças e jovens dos 9 aos 29 anos. Esta iniciativa pretende promover uma utilização mais saudável, consciente e equilibrada destas tecnologias no quotidiano dos jovens, especialmente no contexto escolar. Para alcançar este objetivo, o projeto aposta na capacitação de jovens com interesse na área dos videojogos, que, após formação, serão responsáveis por dinamizar sessões de sensibilização nas suas comunidades educativas. Através desta abordagem de pares, promove-se o aumento da literacia sobre os riscos e benefícios do uso de videojogos e ecrãs, contribuindo assim para a redução do risco de desenvolvimento de CAD. "InGaming vai às escolas" é a vertente do projeto InGaming que se foca especificamente na comunidade educativa, mas o projeto no seu todo inclui ainda o trabalho com jovens integrados em equipas de e-sports, oferecendo treinos regulares acompanhados, bem como a realização de dinâmicas de grupo e masterclasses que utilizam o jogo como ferramenta para desenvolver competências pessoais, académicas e profissionais.