



Member Login

✉ Email

🔒 Password

LOGIN

Forgot Username / Password?

DÁ TUDO
POR TUDO,
QUANDO ESTÁS
A JOGAR...

“Imagina que um dos teus amigos te convida para uma *Battle Royale* no CS. Tu alinhavas e ligas o *Discord* para falarem, mas como a *app* parece estar com um *bug* estranho e não inicia, optas pelo *Teamspeak*. Sentes um *Hype* antes da partida iniciar. Ao entrarem na arena, percebes que um dos teus adversários é um *camper* e acabou de fazer o *first blood* a um *bot*. Felizmente, levou um *ban* do servidor. Por pouco, consegues escapar de um *frag*, mas o teu *HP* está bastante baixo. O teu amigo começa a sofrer de *lag* e rapidamente é eliminado da competição. És só tu e o teu adversário. A tua vida está fraca, mas és o que tem a arma com mais *DPS*... só precisas de um último *boost!*”

MENOS A TUA
SEGURANÇA!

Se este texto te pareceu complicado de decodificar, talvez esteja na hora de reveres algumas das palavras-chave no mundo dos videojogos através do recurso lançado pelo CIS|FCT e pela Federação Portuguesa do Desporto Eletrónico (FEPODELE). O “Dicionário de um Gamer” pretende facilitar a comunicação e relacionamento entre utilizadores, com diferentes níveis de familiarização, na área do *gaming*, assim como promover a interação entre comunidades de *gamers* e *non-gamers*. Para além deste dicionário, que contém diferentes expressões e terminologias utilizadas na comunidade dos videojogos, o CIS|FCT e a FEPODELE desenvolveram, ainda, um “Guia para Pais” que aborda os diferentes riscos e benefícios do mundo dos videojogos. E que tal este Guia ser o ponto de partida para desafiáres os teus pais a jogarem contigo o teu jogo preferido? O primeiro jogo de arcade surgiu há mais de 50 anos, sendo que a primeira consola surgiu há 46 anos, seguida pelo primeiro computador doméstico, há 41 anos. Se pensas que os Jogos Online são um fenómeno recente, espantante: o primeiro jogo online surgiu há 33 anos. Sabias que 40% da População Europeia joga videojogos e que, 1 em cada 4 adultos joga, pelo menos uma vez

por semana? Em Portugal, quando consideramos os jovens entre os 15 e os 24 anos, sabemos que 57% desta população tem uma consola em casa. Estes são alguns dos factos que poderás descobrir, em mais detalhe, neste guia. Adicionalmente, abordamos um conjunto de questões relevantes para os pais, familiares e/ou encarregados de educação, associadas ao mundo dos videojogos, como o tempo mais adequado para jogar, mitos associados à prática da atividade de videojogos, quais as diferentes tipologias de videojogos existentes, perturbações de adição associadas aos videojogos online e os benefícios cognitivos, sociais e emocionais da prática de *gaming*.



O guia apresenta, ainda, algumas estratégias para promover a integração positiva da prática de *gaming* no seio das famílias:

- › Dialogar sobre o mundo de videojogos com os mais jovens e inclusive, jogar com eles;
- › Negociar as rotinas de jogo e as regras associadas com os jovens, de modo adaptado e flexível;
- › Perceber a adequabilidade de um jogo, considerando a classificação PEGI (Pan-European Game Information);
- › Em caso de dúvidas associadas a esta temática ou no caso de identificares comportamentos de risco associados à atividade de videojogos, contacta a linha Internet Segura, através do número gratuito 800 21 90 90, ou do endereço eletrónico linhainternetsegura@apav.pt.

Não te esqueças de descarregar ambos os recursos no website do CIS|FCT: <http://www.internetsegura.pt/flyers>