



# adélia

PROJETO PARENTALIDADE POSITIVA

DICA 18

**Videojogos: Dicas e estratégias para uma gestão responsável**



Cofinanciado por:



UNIÃO EUROPEIA  
Fundo Social Europeu

# Converse sobre o mundo dos videojogos e experimente jogar em conjunto

Interesse-se por saber o que os jovens estão a jogar: procure aprender sobre a história, enredo, contexto, objetivos e personagens desses jogos.

**Pergunte:** “O que é mais divertido no jogo, qual a personagem favorita, qual a parte mais difícil e/ou assustadora?” Aos jovens pode ainda perguntar se os gráficos lhe agradam, se as ações das personagens são realistas e/ou justificadas, se a classificação etária e de conteúdos está correta, do seu ponto de vista.



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Procure perceber os riscos e benefícios sobre o mundo dos videojogos

**Os efeitos desfavoráveis dos jogos estão relacionados com o excesso de tempo que lhes é dedicado ou com conteúdos inapropriados.**

**Pesquise, pelos meios disponíveis, seja através de uma publicação da especialidade ou de uma visita, por exemplo, ao Youtube para ver o estilo e conteúdo do jogo em causa.**

**Apoie-se nas sinaléticas do sistema PEGI (Pan European Game Information – Sistema de classificação de jogos) e Entertainment Software Rating Board (ESRB) que aparecem na embalagem. Esta classificação por idades e descrição do conteúdo do jogo corresponde a critérios acordados internacionalmente.**



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



**Reduza a quantidade de equipamentos** a que a criança/jovem tem acesso, como smartphones, tablets, computadores e televisões. **Converse sobre critérios saudáveis de jogo: limite de tempo, distância do ecrã, postura correta ao jogar e estratégias de segurança na internet, caso jogue online.**



Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



## Proponha outras atividades para variar a rotina

**Incentive a criança/jovem a ter uma participação ativa em atividades socioculturais e desportivas, em particular as que requerem interagir com outras pessoas, como por exemplo, jogos de tabuleiro em família.**

**Estabeleça um horário que inclua tempo para o jogo de computador, tempo para conversar e/ou jogar em família, etc., cumprindo essa escala. Ou estabeleça dias específicos em que não há acesso a jogo do computador. Por exemplo, à segunda-feira, crie o dia de cinema em família ou o dia de jogar em família.**



### Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



**Procure ajuda profissional** sobre o que fazer quando a criança/jovem estiver demasiado envolvido em jogos, com impacto negativo nas áreas pessoais, familiares, sociais, educacionais, ocupacionais ou outras áreas importantes de funcionamento.

**Um aspeto a ter em atenção, é quando existe uma prioridade crescente dada ao jogo, na medida em que essa atividade se torna mais importante que os outros interesses da vida e atividades diárias.**



Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Estabeleça um contrato com a participação de todos

Algumas medidas importantes poderão ser:



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



– Evitar que o equipamento esteja no quarto da criança/jovem, colocando preferencialmente numa área comum. Nas crianças mais pequenas, pode ser estratégico o monitor estar visível, de forma a facilitar a sua supervisão das atividades.

– Definir limites de tempo adequados à faixa etária (a orientação da Organização Mundial de Saúde é a não utilização de ecrãs em crianças até aos 2 anos e que crianças entre os 2 e 5 anos façam um uso da tecnologia apenas de 1 hora por dia. Um Estudo da Universidade de Oxford conclui que existem efeitos nocivos se jogar mais de 3 horas por dia).

– Permitir o acesso à internet e aos videojogos às crianças/jovens, após estes realizarem as suas responsabilidades (ex. trabalhos de casa ou tarefas).



Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



- Definir também de quanto em quanto tempo devem fazer uma pausa. Cumprir esta regra pode ser difícil ao início, por isso alerte com antecedência (“daqui a 5 minutos tens que desligar o computador”). Desta forma, a criança/jovem pode antecipar o fim do jogo, e o jovem, em jogo online, pode informar outros jogadores que irá sair.
- Estabelecer que o acesso à internet é supervisionado, explicando porquê. Existem formas de restringir o acesso a páginas da Web, aplicativos e jogos específicos. Existem programas para monitorizar o uso dos computadores e definir limitações de tempo. A sensibilização de crianças/jovens para as vantagens e riscos online, deve ser contínua e desde a primeira infância.



Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.

Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.

Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



- Estabelecer compromissos na gestão da tecnologia, ao longo do tempo, com diferentes graus de autonomia de acordo com a faixa etária.
- Estabelecer uma consequência razoável e lógica, caso não cumpra as regras (por ex. não poder jogar no dia seguinte).
- As regras e horários a aplicar, estabelecidos em conjunto com a criança/jovem, podem ser escritos por ela/e e afixados em local visível a todos, no frigorífico, por exemplo. O facto de ela/e participar e estar muito envolvida/o, traz uma responsabilidade maior no seu cumprimento.



Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.

Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.

Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



**Jogar não só é divertido como, na verdade, também é uma forma de aprendizagem.**

**Importa, no entanto, anular os efeitos desfavoráveis da jogabilidade, relacionados com o excesso de tempo dedicado ao jogo ou com conteúdos inapropriados.**

**É também importante conhecer a sinalética relativa à idade recomendada e conteúdo dos jogos:**



**Bibliografia de base:**

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Em Análise



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.

Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.

Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Até 3 anos



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.

Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.

Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Maiores de 6 anos ou livre



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Maiores de 10 anos



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Maiores de 13 anos



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Maiores de 17 anos



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Maiores de 18 anos



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.

Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.

Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Maiores de 6 anos ou livre



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



**Adequado para idades iguais ou superiores à idade indicada no símbolo – Ex: **6** adequado a crianças com mais de +6 anos.**



Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



**Contém cenas com pessoas a serem magoadas ou a morrer, com ou sem uso de armas. Pode conter derramamento de sangue.**



Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Contém cenas com linguagem agressiva, com ameaças ou insinuações verbais de cariz sexual.



#### Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:





# Contém referências ou comportamentos sexuais sejam com nudez explícita ou vestuário inapropriado.



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



**Contém cenas relacionadas com consumo ou venda de drogas, drogas ilegais ou substâncias fictícias que possam estar ligadas a drogas reais.**



**Bibliografia de base:**

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Contém cenas com jogo a dinheiro ou práticas que levam ao encorajamento da prática de jogo.



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Contém cenas com referências a discriminações étnicas ou orientações sexuais.



## Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.  
Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.  
Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:



# Contém um modo de jogo online.



#### Bibliografia de base:

Gordon, D. (2016). Parentalidade Sábia: Um programa para os desafios da parentalidade de adolescentes (Coord. Científica da Versão Portuguesa M. Gaspar, & M. Alarcão). Braga: Psiquilibrios Edições.

Khazaal, Y. et al. (2018). Game Addiction Scale Assessment Through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded-Response Modeling. *Journal of Medical Internet Research*, 20(8), 1-16.

Harviainen, T. et al. (2015) *The Game Educator's Handbook*. Project Mikko Meriläinen, University of Helsinki Tommi Tossavainen, National Audiovisual Institute | [www.pelikasvatus.fi](http://www.pelikasvatus.fi)



Cofinanciado por:

