



CONSCIOUS YOUTH BEHAVIOURS.
IN EMERGING REALITIES



Práticas de educação não formal:

Gambling

KIT DE FERRAMENTAS CIBERNÉTICAS R2



Co-funded by
the European Union

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.

#5	<i>Gambling Escape Room</i> (Sala de fuga para jogos de azar/dinheiro)
Ameaça(s)	<i>Gambling</i> (Jogos de azar ou Jogos a dinheiro)
	<i>Gambling</i> , quando considerada no contexto dos riscos online, diz respeito à participação em jogos de azar virtuais ou ao ato de fazer apostas em resultados imprevisíveis através de plataformas baseadas na Internet. Esta atividade surge como uma ameaça cibernética substancial por várias razões convincentes, incluindo a sua natureza altamente acessível, o potencial de dependência e as graves consequências financeiras e psicológicas que pode induzir. O envolvimento em jogos de azar online expõe os utilizadores a riscos que vão para além das meras perdas financeiras, podendo conduzir a uma espiral de dependência, afetar a saúde mental e contribuir para uma série de problemas sociais e pessoais associados.
Tipologia	<i>Exercícios de simulação</i>
Duração	100 minutos
Modalidade	<i>Presencial [ambiente de sala de aula]</i>
Objetivo	O objetivo desta prática é envolver os jovens num ambiente dinâmico e interativo que simula situações reais de jogo. Esta abordagem ajuda-os a desenvolver competências de pensamento crítico, a avaliar os riscos e a compreender a importância de procurar ajuda e de apoiar os colegas com problemas de jogo.
Objetivos de aprendizagem	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desenvolver o pensamento crítico e a tomada de decisões para avaliar cenários de jogo e tomar decisões informadas. ▪ Reconhecer os primeiros sinais de jogo problemático e compreender as probabilidades de resultados do jogo. ▪ Compreender o orçamento e o impacto financeiro do jogo.
Perfil do participante	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participantes com idades compreendidas entre os 15 e os 18 anos, estudantes do ensino secundário. Não são necessários pré-requisitos ou qualificações específicas.
n° participantes	Grupos de 5-6 participantes
Materiais	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adereços e puzzles para escape room (por exemplo, fechaduras, chaves, mensagens codificadas, pistas) ▪ Dinheiro falso ou fichas ▪ Quadro branco e marcadores para o relatório
Preparação	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceber e montar a sala de fuga com vários puzzles e desafios relacionados com cenários de jogo. ▪ Preparar cartões de cenário e outros materiais necessários para a sala de fuga.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Assegurar que a sala está montada em segurança e que todos os materiais estão prontos. ▪ Informar os facilitadores sobre os objetivos, a estrutura da sala de fuga e suas funções na orientação dos participantes.
Implementação	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introdução (10 minutos): Apresentar os objetivos da sessão e explicar as regras da sala de fuga. 2. Desafio da sala de fuga (de 20 a 50 minutos): Os participantes são divididos em equipes e entram na sala de fuga. Têm de trabalhar em conjunto para resolver pistas e ultrapassar desafios que simulam cenários de jogo. 3. Discussões em grupo (20 minutos): Após a sala de fuga, as equipes discutem as suas experiências, concentrando-se nos riscos que encontraram e nas decisões que tomaram. 4. Apresentação educativa (10 minutos): Fornecer informações essenciais sobre os riscos do jogo e os comportamentos seguros online. 5. Discussão sobre sistemas de apoio (5 minutos): Discutir a importância de procurar ajuda para a dependência do jogo e como apoiar os seus pares. 6. Reflexão e conclusão (5 minutos): Refletir sobre as atividades e reforçar a importância do pensamento crítico e da autoestima na prevenção da dependência do jogo.
Dicas e sugestões	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tornar a sala de fuga desafiante, mas solucionável para manter os participantes empenhados. ▪ Incentivar os participantes a comunicar e a colaborar eficazmente nas suas equipes. ▪ Utilizar cenários realistas e relacionáveis para tornar a experiência mais impactante. ▪ Estar preparado para fazer um balanço completo, ajudando os participantes a relacionar as suas experiências na sala de fuga com situações da vida real.
Medidas de segurança	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Incluir uma sessão estruturada de esclarecimento após o escape room para ajudar os participantes a processar as suas experiências e sentimentos. ▪ Obter o consentimento informado dos participantes (e dos seus tutores, se forem menores), descrevendo a natureza da atividade e os potenciais estímulos emocionais relacionados com o conteúdo do jogo. ▪ Assegurar que a sala de fuga e os materiais relacionados são acessíveis a todos os participantes, incluindo aqueles com deficiências físicas ou diferenças de aprendizagem.

Referências e recursos externos	Referência externa: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Escape Rooms Educacionais - resultados de um projeto Erasmus + Recursos: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Terapia do Jogo fornece aconselhamento prático gratuito e apoio emocional a qualquer pessoa afetada por problemas de jogo. Oferece grupos de apoio online e uma linha de apoio. Sítio Web:
Parceiro/Autor	PRISM Impresa Sociale s.r.l. (Italy)

Anexo. Exemplo de cenário: “O Casino Online”

Configuração da sala

1. Área de entrada: Uma mesa com dinheiro falso, um computador portátil com um ecrã de início de sessão (simulado) e alguns adereços como fichas e cartas de casino falsas. Uma mesa com dinheiro falso, um computador portátil com um ecrã de início de sessão (simulado) e alguns adereços como fichas e cartas de casino falsas.
2. Estações de puzzle:
 - Estação 1: O bloqueio da palavra-passe: Os participantes têm de encontrar e decodificar uma palavra-passe para “entrar” no computador portátil.
 - Estação 2: O jackpot falso: Um ecrã mostra um prémio de jackpot falso. Os participantes têm de descobrir as probabilidades reais de ganhar com base nas estatísticas fornecidas.
 - Estação 3: A sala de chat (conversa): Um guião ou gravação de uma conversa numa sala de chat online onde um utilizador encoraja apostas arriscadas. Os participantes devem identificar os comportamentos de risco e os sinais de potencial manipulação.
 - Estação 4: O orçamento: Um puzzle que envolve um orçamento mensal em que os participantes têm de distribuir as despesas. Devem identificar o impacto do jogo nas finanças pessoais.

Pistas e Puzzles

Estação 1: *O bloqueio da palavra-passe*

- Pista: os participantes encontram um bilhete com uma mensagem codificada.
- Mensagem codificada: “Os dados do caso são muitos, e todos eles juntos dão-te esperança de saíres vencedor.”
- Chave de decodificação:
 - a. “As faces do dado” = Contar o número total de pontos nas faces do dado.
 - b. “Todos juntos” = Somar todos os pontos das faces do dado.
 - c. “Dá esperança de sair vencedor” = Acrescentar a palavra “vencedor”.

Estação 2: *O Jackpot falso*

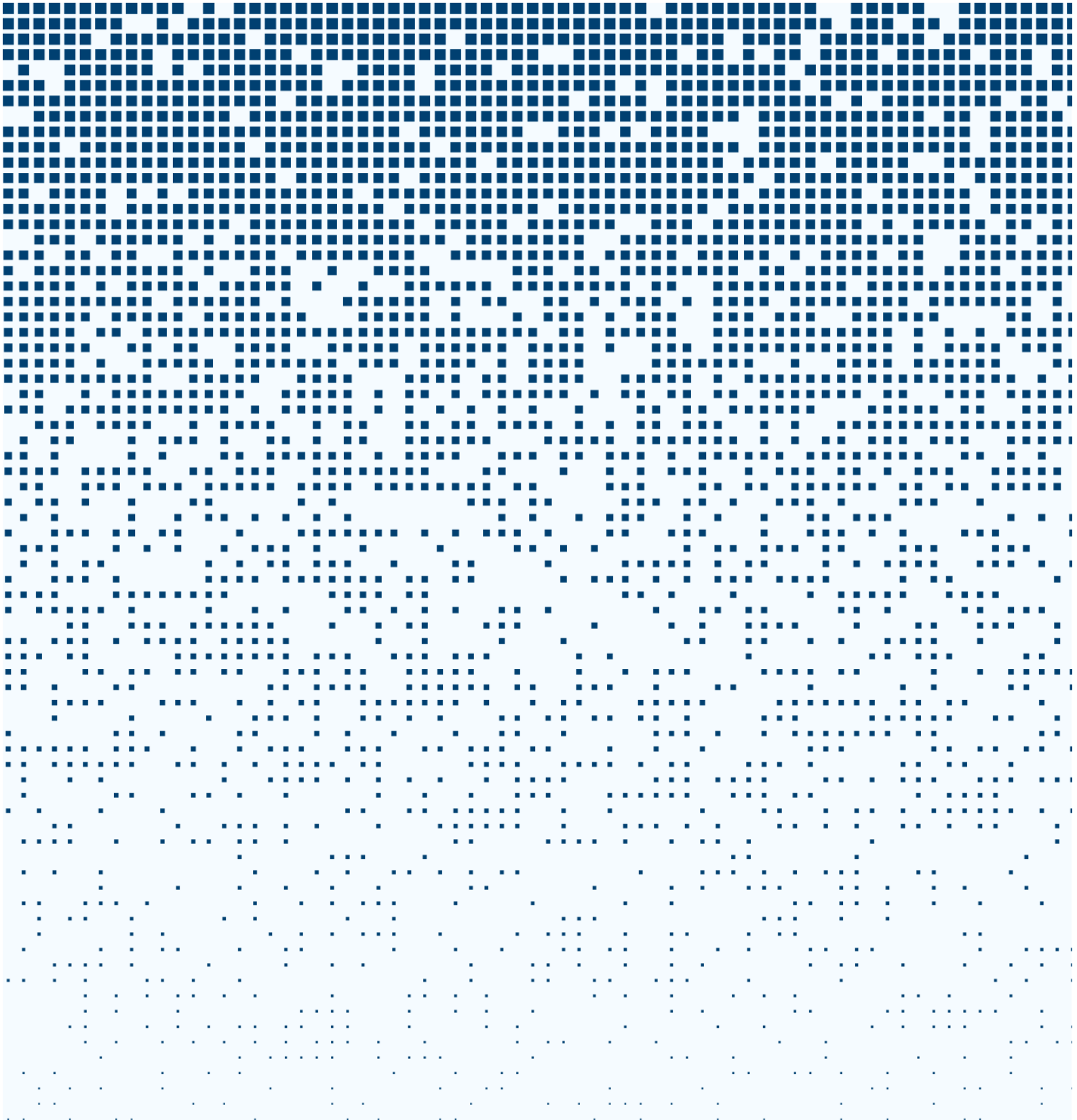
- Pista: os participantes recebem um cartão com o montante do “jackpot” e uma pequena nota com as probabilidades de ganhar diferentes prémios numa lotaria.
- Tarefa: Utilizando as probabilidades fornecidas, calcular as probabilidades reais de ganhar o jackpot e compará-las com as dos pequenos prémios.
- Exemplo de probabilidades:
Jackpot: 1 em 10,000
Pequeno Prémio: 1 em 50

Estação 3: A repartição orçamental

- Pista: os participantes encontram uma folha de cálculo orçamental com várias faturas, recibos e notas relacionadas com despesas e rendimentos.
- Tarefa: ajustar o orçamento para incluir as perdas do jogo e determinar o código correto para a fechadura com base no orçamento restante.
- Cenário:
Rendimento: 2 500 euros
Renda: 1.000 euros
Mercearia: 300 euros
Serviços públicos: 150 euros
Transportes: 100 euros
Cuidados de saúde: 50 euros
Entretenimento: 100 euros
Perdas em jogos de azar: 400 euros



This Document is published under an [Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) International license [CC BY-NC].



Conscious Youth Behaviours in Emerging Realities

Erasmus+ KA2 Cooperation Partnerships in School Education

[Reference n. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000156982]



Co-funded by
the European Union

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.