



# GAMING DISORDERS

# NEWSLETTER

# N.1



Cofinanciado por  
la Unión Europea



## SOBRE EL PROYECTO

Esta iniciativa, que se extenderá de 2023 a 2025, tiene como objetivo dotar a los docentes y al personal educativo de las competencias y herramientas esenciales para afrontar los desafíos que surgen de la transformación digital, centrándose específicamente en los trastornos del juego. Nuestros objetivos incluyen educar a los jóvenes sobre la identidad digital, fomentar el juego responsable en línea y crear programas pedagógicos basados en evidencia para mejorar la prevención e identificación de los trastornos relacionados con el juego.



# NEWSLETTER N.1

## FEBRERO 2024



### PARTNERS



Low-tec, una organización sin fines de lucro en Düren, Alemania, ofrece capacitación vocacional y oportunidades de empleo, especialmente para personas poco calificadas y discapacitadas. Ofrecen oportunidades de trabajo y estudio en el extranjero, aprovechando su ubicación cerca de los Países Bajos, Bélgica y Luxemburgo.



OvarForma, ubicada en Ovar, Portugal, gestiona la Escuela Profesional de Cortegaça, que ofrece formación profesional en Apoyo Psicosocial. Se centran en estudiantes de entornos socioeconómicos bajos y brindan educación y certificación para adultos, con asociaciones en países africanos.



Con sede en Dublín, Irlanda, y oficinas en EE. UU. y Reino Unido, el 4Civility Institute es una organización sin fines de lucro que se especializa en civismo, ética y resolución alternativa de disputas. Ofrecen formación y apoyo para gestionar conflictos y fomentar el crecimiento personal y profesional.



Empresa de formación en Córdoba, España, INDEPCIE se especializa en formación actitudinal y mejora del desempeño humano. Su experiencia abarca coaching, inteligencia emocional, habilidades interpersonales y PNL, con el objetivo de mejorar la eficacia individual y organizacional.



Blue Beehive, una asociación sin fines de lucro en Ibi, España, se enfoca en la capacitación no formal en nuevas tecnologías, artes y temas sociales, destacando la diversidad y la inclusión. Trabajan con grupos desfavorecidos, incluidos aquellos con discapacidades, ofreciendo educación innovadora a través de herramientas TIC como VR y AR.



El CIP, que opera desde Nicosia, Chipre, es una organización sin fines de lucro que se centra en la educación global, la innovación social, el espíritu empresarial, STEM y el crecimiento sostenible. Contribuyen al desarrollo educativo y la participación comunitaria en Chipre.



La Asociación de Voluntarios de Educación de Viena, ubicada en Viena, Austria, se centra en el servicio comunitario y la modernización de la educación. Proporcionan educación no formal, haciendo hincapié en la IA, la realidad virtual y la IoT, e implementan proyectos con enfoque social para la inclusión y la igualdad.



Con sede en Espinho, Portugal, SPEL es una red de escuelas que atienden a comunidades socioeconómicamente excluidas. Se especializan en enseñanza innovadora para niños, adultos y personas con discapacidades, y participan en proyectos europeos y colaboraciones con países africanos.



### KICK-OFF MEETING ESPINHO, PORTUGAL

Los días 5 y 6 de diciembre, nuestros socios se reunieron en Espinho, Portugal, para nuestro primer encuentro presencial. Después de meses de colaboración virtual, esta interacción cara a cara nos permitió profundizar nuestra comprensión de las perspectivas de cada uno, compartir ideas y fortalecer nuestro compromiso con los objetivos del proyecto.



-  <https://www.facebook.com/gamingdisorders.erasmus/>
-  <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>
-  <http://www.youtube.com/@GamingDisorders.Erasmus>

Antes de la reunión, cada socio realizó una investigación documental sobre la prevalencia de los trastornos del juego y el panorama digital en sus respectivos países. Estos informes sentaron las bases para debates informados, asegurando una comprensión integral de los desafíos que pretendemos abordar.

Sobre la base de la investigación documental, ahora estamos entrando en una fase crucial del proyecto: realizar investigaciones con estudiantes, padres y educadores. Al interactuar directamente con la comunidad, nuestro objetivo es recopilar información de primera mano sobre las realidades de los juegos en la vida de los estudiantes y evaluar el nivel de conciencia entre padres y educadores.



Cofinanciado por  
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea en Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ello.