



# GAMING DISORDERS

# NEWSLETTER

# N.3



Co-funded by  
the European Union

# OCTUBRE 2024

## LAS ACTIVIDADES DEL PROYECTO VAN A TODA VELOCIDAD!!

¡Nos complace compartir las últimas novedades del proyecto Gaming Disorders! Desde nuestro último boletín en mayo de 2024, el equipo ha trabajado mucho para implementar actividades clave en el marco del Paquete de trabajo 2 (WP2), centrándose en entrevistas y mesas redondas con expertos en educación y diseñadores de juegos. Estas actividades nos han permitido recopilar información valiosa sobre la intersección de los juegos, la educación y la salud mental.



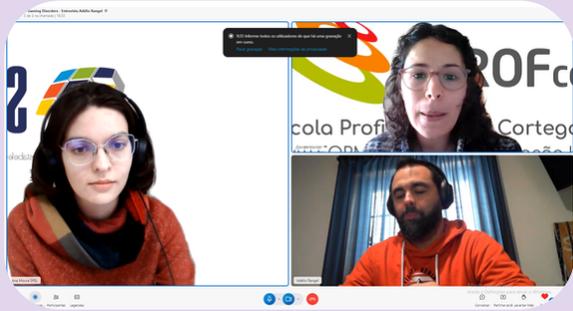


START

1

## ENTREVISTAS CON PROGRAMADORES

El consorcio ha completado recientemente una serie de entrevistas con diseñadores de juegos de los países socios. Estas entrevistas han demostrado ser un paso fundamental para comprender el funcionamiento interno de la industria de los videojuegos y han ofrecido información valiosa sobre las estrategias utilizadas para cautivar a los jugadores y mantener altas tasas de retención.



## ENTREVISTAS CON PROFESORES

2



El consorcio ha llevado a cabo entrevistas exhaustivas con 80 profesores y psicólogos educativos en los países socios. El objetivo de estas entrevistas era recopilar sugerencias prácticas sobre cómo las escuelas pueden concienciar sobre los trastornos relacionados con el juego y apoyar mejor a los estudiantes que pueden verse más afectados por el juego excesivo. Estas valiosas recomendaciones informarán directamente el desarrollo de nuestras herramientas pedagógicas, ayudando a las escuelas a crear un entorno de apoyo donde los estudiantes puedan equilibrar el juego con su vida académica y personal.

WINNER

3

## MESAS REDONDAS CON EXPERTOS

Se organizaron mesas redondas con expertos en educación en todos nuestros países socios. Estas mesas redondas sirvieron como una plataforma importante para presentar los resultados de entrevistas previas con diseñadores de juegos, maestros y psicólogos educativos, y para recopilar más información sobre estrategias para crear conciencia sobre los trastornos relacionados con el juego en las escuelas.





### REUNIONES ONLINE MENSUALES

Desde el inicio del proyecto Gaming Disorders, los socios del consorcio se han reunido mensualmente para garantizar el buen desarrollo del proyecto y una coordinación eficaz. Estas reuniones periódicas sirven como punto de contacto fundamental para realizar un seguimiento de las actividades en curso, compartir actualizaciones y coordinar esfuerzos entre los países socios.



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

### REUNION DEL PROYECTO EN ALEMANIA

Los días 8 y 9 de octubre de 2024, los socios del consorcio del proyecto Gaming Disorders se reunieron en Düren (Alemania) para una reunión presencial. Durante la reunión de dos días, los socios compartieron los hallazgos clave de los distintos paquetes de trabajo, incluidos los conocimientos obtenidos en entrevistas, mesas redondas y otras actividades. Los debates se centraron en cómo se pueden utilizar estos resultados para dar forma a la siguiente fase del proyecto.

Se definieron las actividades que se llevarán a cabo bajo el Paquete de Trabajo 3 (WP3) en los próximos meses, asegurando que todos los socios estén alineados y listos para avanzar.



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.