



Co-funded by
the European Union



**GAMING
DISORDERS**

CREANDO IMPACTO A LARGO PLAZO Y SOSTENIBILIDAD

Campaña de concientización dirigida por estudiantes

WP3: A3



Escola Profissional de Cortegaça
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.

Tabla de contenido



- 1. Objetivo**
- 2. Pasos para la implementación**
- 3. Desarrollo de la campaña**
- 4. Semana de la campaña**

1. Objetivo

Empoderar a los estudiantes para liderar y organizar una campaña en toda la escuela que promueva el equilibrio digital y la salud mental, enfatizando los hábitos de juego saludables y el bienestar general.

2. Pasos para la implementación

Preparación inicial (2 semanas antes de la campaña)

Reunión informativa para profesores y estudiantes

- Organice una sesión para explicar el propósito de la campaña, los resultados esperados y los recursos disponibles.
- Comparta ejemplos de campañas de concienciación exitosas como inspiración.
- Facilite la lluvia de ideas para generar ideas sobre el tema, el eslogan y las actividades de la campaña.
- Ejemplos de temas: "El equilibrio es poder", "Pausa para jugar" o "Mentes sanas, pantallas felices".

Formar comités estudiantiles: dividir a los estudiantes en equipos con roles específicos

- **Equipo de Diseño:** Crear carteles, infografías y materiales visuales.
- **Organizadores de Eventos:** Planificar eventos como talleres, mesas redondas o retos escolares.
- **Gestores de Redes Sociales:** Diseñar un calendario de contenido y gestionar la interacción en línea.

2. Desarrollo de campañas

Crear materiales para la campaña:

- Los estudiantes diseñan carteles, pancartas y contenido digital (GIFs, memes, reels) con herramientas como Canva o Photoshop.
- Desarrollan folletos informativos con consejos para el juego saludable y el bienestar mental.

Planifica los eventos:

- Talleres sobre temas como "La psicología de los videojuegos" o "Gestionar el tiempo frente a la pantalla".
- Sesiones dirigidas por compañeros que comparten experiencias personales sobre cómo conciliar los videojuegos con la vida personal.

Prepara contenidos para redes sociales:

- Desarrolla un hashtag para la campaña (p. ej., #DigitalBalance2024).
- Planifica publicaciones diarias que incluyan estadísticas, cuestionarios, testimonios y consejos de bienestar.

3. Semana de la campaña

Desafíos

Organice una asamblea o reunión para presentar el tema y las actividades de la campaña a la comunidad escolar.

Organice una presentación dirigida por estudiantes para presentar el tema y las actividades de la campaña.

Desafíos (ejemplos/sugerencias)

Diseño de pósteres: Los estudiantes crean pósteres relacionados con la concienciación y la prevención de los trastornos del juego.

Campaña de videos: Los estudiantes desarrollan ideas creativas para videos sobre trastornos del juego.

Infografías: Se anima a los estudiantes a investigar sobre los trastornos del juego y a crear infografías, folletos o volantes relacionados con el tema para distribuirlos entre sus compañeros.

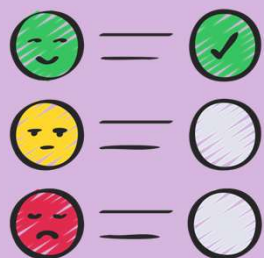
Difusión en clase: Los estudiantes preparan una breve presentación sobre el tema para compartirla en clase.

Encuestas y cuestionarios: Los estudiantes crean encuestas y cuestionarios para sus compañeros. Por ejemplo, ¿quién puede aguantar más tiempo sin mirar su teléfono?

Desafío de desintoxicación digital durante el almuerzo: Los estudiantes preparan una actividad presencial para implementar durante la hora del almuerzo para evitar el uso del teléfono y crear más espacio para la interacción física.

Campaña en redes sociales: Los estudiantes crean contenido diario para compartir en las redes sociales de la escuela.

Evaluación de la actividad



<https://tinyurl.com/248bn53r>



Gracias



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, únicamente los del autor o los autores y no...no necesariamente reflejan los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden considerarse responsables de ellos.



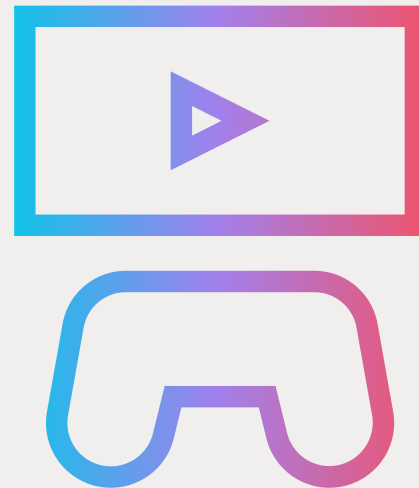
CONOCE MÁS ACERCA DE GAMING DISORDERS

 <https://www.facebook.com/gamingdisorders.erasmus/>

 <https://www.instagram.com/gamingdisorders.erasmus/>

 <http://www.youtube.com/@GamingDisorders.Erasmus>

 <http://www.gamingdisorders.eu/>



¡ Sé la voz que inspira un futuro más saludable y equilibrado para ti y tus amigos!

Libera tu talento para inspirar a otros: diseña, crea y lidera el camino.

Haz que este año escolar sea aquel en el que Tú marques la diferencia.

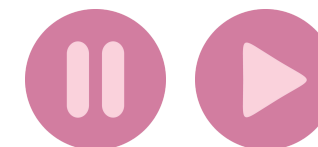


Co-funded by
the European Union



PAUSA, REPRODUCCIÓN, EQUILIBRIO

GAMING



¡CAMPAÑA ESCOLAR!



DD/MM/YYYYY

¡ÚNETE AL EQUIPO!

Contactar al profesor responsable:
[Nombre del profesor]

Fecha límite de inscripción: [Insertar fecha]

Reunión de lanzamiento: [Insertar fecha]

Lanzamiento de la campaña: [Insertar fecha]



¿POR QUÉ DEBERÍAS UNIRTE?

Los juegos y las actividades en línea pueden ser divertidos, pero no deberían controlar nuestras vidas. Nos corresponde a nosotros, los estudiantes, ayudar a difundir información sobre:

- Gestionar el tiempo frente a la pantalla 🕒
- Mantenerse sano mientras juegas 🏃♀️
- Salud mental y equilibrio digital 🧠♂️
- Saber cuándo desconectarse 🖱️

¿ESTO ES PARA MI?

¡Formar parte de esta campaña no solo es importante, sino también gratificante! Y podrás:

- ✓ **Desarrollar habilidades de liderazgo:** conviértete en un líder en tu escuela.
- ✓ **Impulsa su creatividad:** cree carteles, vídeos o campañas en redes sociales.
- ✓ **Destácalo:** agrega un logro significativo a tu CV.
- ✓ **Trabajar en equipo:** colabora con los compañeros de clase para impulsar el cambio.

¿DE QUÉ SE TRATA?

¡La Campaña de Concientización Dirigida por Estudiantes es tu oportunidad de tomar las riendas e inspirar un cambio positivo en tu escuela y comunidad!

Juntos, difundiremos la importancia de los **hábitos de juego saludables, la búsqueda del equilibrio digital y el cuidado de nuestro bienestar físico y mental.**



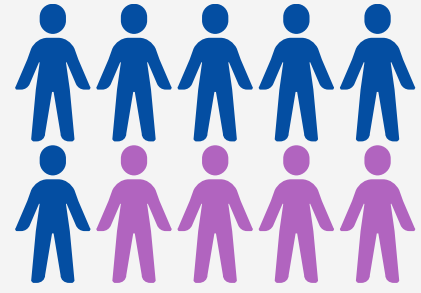
Co-funded by
the European Union

ESTUDIANTES

Hábitos de juego

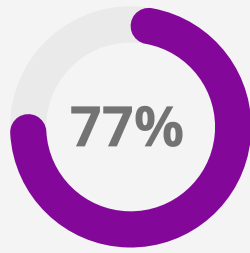
CONTACTAMOS CON ESTUDIANTES DESDE 6 EUROPEOS PAÍSES

286 estudiantes de Alemania, Austria, España, Portugal, Irlanda y Chipre.



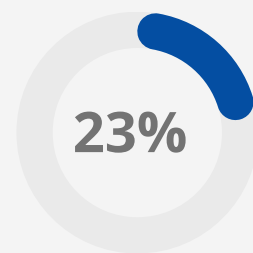
220 estudiantes

Juegan videojuegos a diario

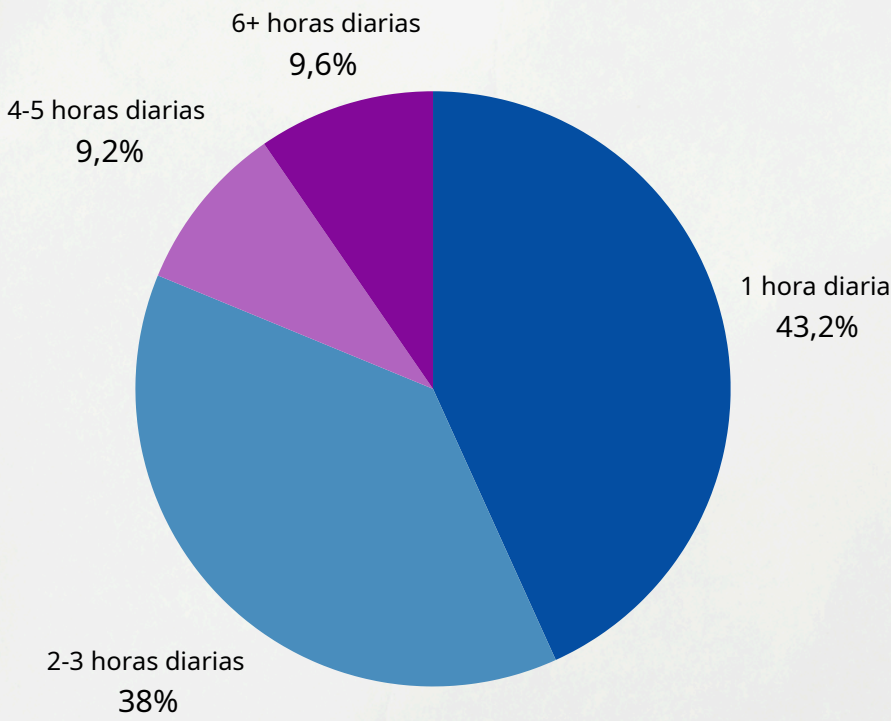


66 estudiantes

No juegan nada



1 hora diaria 2-3 horas diarias
4-5 horas diarias 6+ horas diarias



"Los juegos no afectan mis estudios"

"A veces me enfado después de perder."



Sabías que

Las altas horas de juego diarias que pasan algunos estudiantes (4 a 6 horas) podrían correlacionarse con interacciones sociales reducidas en entornos sin juego.

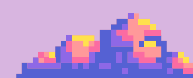
¡ÚNETE A LA CAMPAÑA DE TU ESCUELA!

PAUSA, JUEGA, EQUILIBRA





Co-funded by
the European Union



VIDEO CONCURSO

GAME ON!

ENVÍA TU VÍDEO
[NOMBRE & EMAIL DEL PROFESOR]

TEMA:
PREVENCIÓN DE LOS DESÓRDENES POR
VIDEOJUEGOS



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.



Formulario de evaluación

Campaña de concientización dirigida por



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos

Gracias por tomarse el tiempo para participar en este cuestionario de evaluación para el proyecto Trastornos del juego. Sus comentarios son cruciales para garantizar que los recursos y las actividades que hemos desarrollado cumplan eficazmente con los objetivos previstos.

El propósito de esta evaluación es recopilar una visión general amplia de los materiales y actividades disponibles dentro del proyecto. Esta no es una prueba de su conocimiento sobre el tema de los trastornos del juego; En cambio, estamos interesados en comprender su perspectiva sobre la usabilidad y la eficacia de los recursos. Específicamente, buscamos su evaluación de:

- La facilidad de uso de los materiales
- Si su estructura, longitud y profundidad se alinean con los objetivos de la actividad

Sus opiniones y sugerencias honestas nos ayudarán a refinar y mejorar los materiales para satisfacer mejor las necesidades de nuestro público objetivo. ¡Realmente valoramos su aporte y apreciamos su tiempo!

1. Soy yo

- Profesor
 Estudiante
 Padre

2. País de residencia

- Austria
 Chipre
 Irlanda
 Alemania
 Portugal
 España

3. Escuela

SECCIÓN 1: ACTIVIDAD

1.1. ¿La actividad cubrió el contenido que esperabas?

- Sí
 No

1.2. ¿Qué otro material esperabas o te hubiera gustado incluir que no se cubriera?



1.3. Califique su comprensión de la estructura de la actividad.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.4. ¿Se organizó la actividad de manera clara y lógica?

- Sí
- No

1.5. ¿Qué tan relevante fue el tema?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.6. ¿Cómo calificaría la cantidad de material cubierto?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.7. Califique la calidad de los ejemplos presentados.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

1.8. ¿Cuáles son las fortalezas y debilidades de esta actividad? Por favor, explique.

SECCIÓN 2: MATERIALES/RECURSOS

2.1. ¿Qué tan consistentes fueron los recursos con los objetivos de la actividad?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.2. ¿El material explicó adecuadamente los conocimientos, habilidades y conceptos que presentó?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.3. ¿Alguno de los ejemplos/actividades/videos/cuestionarios te ayudó a obtener una comprensión más clara de la actividad?

- Sí
- No

2.4. ¿Cómo calificaría la facilidad de navegación del material presentado?

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.5. Califique la cantidad de multimedia (audio y video) utilizada en el curso.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.6. Valorar la contribución de los multimedia (audio y vídeo) a la comprensión de la actividad.

- 1 – Pobre
- 2
- 3
- 4
- 5 – Excelente

2.7. ¿Hay algún comentario que le gustaría hacer sobre las formas de mejorar el material de la actividad?



SECCIÓN 3: COMENTARIOS E IMPACTO

3.1. ¿Qué impacto tuvo esta actividad en la forma en que percibe los trastornos del juego?

3.2. ¿Te sientes más empoderado o mejor equipado para abordar los desafíos relacionados con los juegos en la escuela y en el hogar?

- Sí
 No

3.3. ¿Tiene sugerencias para mejorar esta capacitación en futuras sesiones?

SECCIÓN 4: OBSERVACIONES FINALES

4.1. Calificar la estética general del contenido y los materiales de la actividad

- 1 - Pobre
 2
 3
 4
 5 – Excelente

4.2. A partir de esta experiencia, ¿recomendaría la actividad y el material asociado? ¿Por qué o por qué no?



Co-funded by
the European Union



¡Gracias por sus comentarios!