



Co-funded by
the European Union



**GAMING
DISORDERS**

CREANDO IMPACTO A LARGO PLAZO Y SOSTENIBILIDAD

Charlas de expertos invitados

WP3: A3




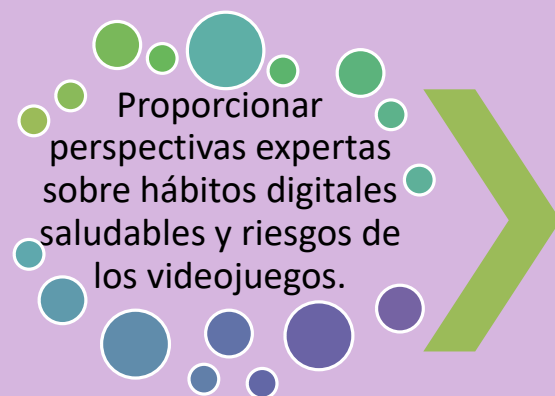
Escola Profissional de Cortegaça
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.

Tabla de contenido




- 1. Objetivo**
- 2. Temas**
- 3. Pasos para la implementación**
- 4. Beneficios de la participación**
- 5. Recursos y materiales pedagógicos**
- 6. Roles y responsabilidades**
- 7. Ideas de compromiso e interacción**
- 8. Plan de promoción (Difusión)**

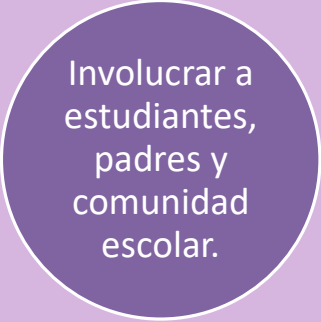

1. Objetivo



Fomentar la concienciación estudiantil y crear espacios para el debate crítico.



Ofrecer consejos prácticos y recursos de salud mental.



Involucrar a estudiantes, padres y comunidad escolar.

2. Temas

Temas para las charlas(sugerencias)



Cómo se diseñan los juegos para que sigas jugando: La psicología detrás de los sistemas de recompensa y sus mecánicas.



Equilibrando lo académico y los videojuegos: Consejos de gestión del tiempo para estudiantes.



Cómo las pantallas afectan tu sueño: La ciencia de la luz azul y su impacto en la salud.



¿Alivio del estrés o trampa del estrés?: Entendiendo el arma de doble filo de los videojuegos.



Adicción a los videojuegos: Señales, riesgos y soluciones: Qué tener en cuenta y cómo buscar ayuda.



Mindfulness en la era digital: Estrategias para mantenerse presente en un mundo hiperconectado.



Videojuegos y amistades: Cómo los videojuegos pueden fortalecer o dañar las relaciones en la vida real.



Creando un equilibrio digital: Priorizar las aficiones, las actividades sociales y el tiempo en familia fuera de los videojuegos.



Cuando la diversión se convierte en competencia: Cómo participar de forma saludable en torneos en línea.



De jugador a creador: Explorando carreras en la industria de los videojuegos y la tecnología.



Resolución de problemas a través de los videojuegos: Juegos que impulsan la creatividad, el trabajo en equipo y la toma de decisiones.



Deportes electrónicos y educación: Encontrar el equilibrio entre los videojuegos competitivos y la escuela. Ciberseguridad para gamers: Cómo proteger tu identidad y datos en línea.



Toxicidad y acoso en los videojuegos: Cómo identificar y gestionar interacciones negativas.



Videojuegos y redes sociales: Una doble conexión: Gestionar el tiempo frente a la pantalla en diferentes plataformas.



Cómo los videojuegos afectan la cultura: El creciente papel de los videojuegos en las artes, los movimientos sociales y la construcción de comunidades.



Sostenibilidad en tecnología y videojuegos: Cómo los videojuegos impactan el medio ambiente y qué se puede hacer al respecto.



Videojuegos en el mundo: Diferencias en hábitos, juegos y perspectivas entre culturas.

3. Pasos para la implementación

Pasos para la implementación

Chalas de expertos invitados



4. Beneficios de la participación



5. Recursos y materiales pedagógicos

RECURSOS OPCIONALES QUE SE PUEDEN UTILIZAR

◆ Sesiones grabadas para su posterior visualización.

◆ Hojas de trabajo de reflexión y paquetes de actividades.

◆ Guías para llevar a casa para estudiantes y familias.

◆ Infografía que resume los temas.

◆ Cuestionarios de seguimiento para comprobar la comprensión de los conceptos fundamentales.

6. Roles y responsabilidades

Profesores

- Colaboran en las actividades de seguimiento y fomentan la asistencia.

Estudiantes

- Asisten, participan activamente en las sesiones de preguntas y respuestas y completan las fichas de trabajo.

Organizadores

- Facilitan las charlas de los invitados, distribuyen recursos y recopilan retroalimentación.

7. Ideas de compromiso e interacción



8. Plan de Promoción (Difusión)

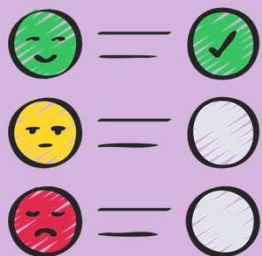
Anuncios
escolares

Pósteres en las
aulas

Correos
electrónicos y
boletines
informativos
para padres y
tutores.

Actualizaciones
en redes
sociales y
campañas de
participación.

Evaluación de la actividad



<https://tinyurl.com/3y6bp3m8>



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.



Escola Profissional de Cortegaça
OVAR FORMA - Ensino e Formação Lda.



Cofinanciado por
la Unión Europea



**GAMING
DISORDERS**

Charlas de expertos invitados

Miércoles 17 de abril, 14:00 - 15:30 | Sala
B1 o enlace online: xyz.com

La psicología detrás de los juegos y los sistemas de recompensa

DR. ISAAC SMITH

¡DESCUBRE QUÉ HACE QUE LOS JUEGOS SEAN TAN ADICTIVOS Y CÓMO MANTENER TU MENTE BAJO CONTROL!

Resumen

Los juegos son divertidos, atractivos e incluso educativos, pero ¿qué nos motiva a jugar una y otra vez incluso cuando estamos cansados o distraídos? En esta charla, únete al Dr. Isaac Smith, psicólogo especializado en ciencias del comportamiento, para explorar cómo funcionan los sistemas de recompensa en los videojuegos. Descubre cómo responde el cerebro a los logros en el juego, qué estrategias usan los desarrolladores para mantener a los jugadores enganchados y cómo puedes establecer límites para mantener una relación equilibrada y saludable con los videojuegos.

¡Ven a aprender cómo los hábitos de juego influyen en la concentración mental y la productividad, y cómo puedes tomar decisiones inteligentes para tu bienestar digital!




- **COMPRENDE CÓMO LOS VIDEOJUEGOS ACTIVAN EL SISTEMA DE RECOMPENSA DE TU CEREBRO.**
- **APRENDE ESTRATEGIAS PARA DISFRUTAR DE LOS JUEGOS SIN PERDER EL CONTROL DE TU TIEMPO.**
- **ESCUCHA LAS OPINIONES DE UN EXPERTO DIRECTAMENTE DE UN PSICÓLOGO LÍDER.**
- **HAZ PREGUNTAS, COMPARTE TUS DESAFÍOS Y ENCUENTRA SOLUCIONES PRÁCTICAS.**

No pierdas esta oportunidad de aprender qué hay detrás de la pantalla y tomar el control de tu tiempo digital.

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

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

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

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, responsabilidad exclusiva del/de los autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas.



Escola Profissional de Cortejoça
OVARFORMA - Ensino e Formação Lda.



Pasos para la implementación

Chalas de expertos invitados





Co-funded by
the European Union



RECURSOS OPCIONALES QUE SE PUEDEN UTILIZAR



Sesiones grabadas para su posterior visualización.



Hojas de trabajo de reflexión y paquetes de actividades.



Guías para llevar a casa para estudiantes y familias.



Infografía que resume los temas.



Cuestionarios de seguimiento para comprobar la comprensión de los conceptos fundamentales.



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

Charlas de expertos invitados



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. Califica tu 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 calificarías la facilidad de navegación del material presentado?

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

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

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

2.6. Valora 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 te 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. ¿Tienes sugerencias para mejorar esta capacitación en futuras sesiones?

SECCIÓN 4: OBSERVACIONES FINALES

4.1. Califica 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, ¿recomendarías la actividad y el material asociado? ¿Por qué sí o por qué no?

¡Gracias por sus comentarios!

 Co-funded by
the European Union



**GAMING
DISORDERS**

Autoevaluación

Hábitos de juego y equilibrio digital



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



SECCIÓN 1: FRECUENCIA Y DURACIÓN DEL JUEGO

1.1. ¿Cuántos días a la semana juegas?

- Todos los días (2)
- 4-6 días (0)
- 1-3 días (0)
- Rara vez (0)

1.2. En un día normal, ¿cuánto tiempo pasas jugando?

- Menos de 1 hora (0)
- 1-2 horas (0)
- 3-5 horas (0)
- Más de 5 horas (2)

1.3. ¿Con qué frecuencia pierdes la noción del tiempo mientras juegas?

- Rara vez o nunca (0)
- A veces (0)
- A menudo (0)
- Casi siempre (2)

1.4. ¿Alguna vez juegas hasta altas horas de la noche, lo que afecta tu sueño?

- No (0)
- Ocasionalmente (0)
- Con frecuencia (0)
- Todas las noches (2)

SECCIÓN 2: JUEGOS Y SUS RESPONSABILIDADES

2.1. ¿Terminas la tarea o las tareas antes de jugar?

- Sí, siempre (0)
- A menudo (0)
- Rara vez (0)
- Nunca (2)

2.2. ¿Alguna vez los juegos te han hecho saltarte tareas importantes (tarea, estudio, tiempo en familia)?

- Nunca (0)
- A veces (0)
- A menudo (0)
- Muy a menudo (2)



2.3. ¿Tus padres o maestros dicen que los juegos se interponen en el camino de tu éxito escolar?

- Todo el tiempo (2)
- A menudo (0)
- A veces (0)
- No, nunca (0)

2.4. ¿Has echado de menos aficiones, deportes o tiempo con amigos debido a los juegos?

- Muy a menudo (2)
- A menudo (0)
- Unas pocas veces (0)
- No, equilibrio ambos. (0)

SECCIÓN 3: IMPACTO SOCIAL Y EMOCIONAL

3.1. ¿Con qué frecuencia los juegos te hacen sentir ansioso, frustrado o enojado?

- A menudo (2)
- A veces (0)
- Rara vez (0)
- Nunca (0)

3.2. ¿Usas los juegos para escapar del aburrimiento, la tristeza o el estrés?

- Siempre (2)
- A menudo (0)
- A veces (0)
- No, no (0)

¡Gracias!

RESULTADOS Y RECOMENDACIONES

0 puntos: Hábitos saludables: Tienes un fuerte equilibrio en tus hábitos de juego. ¡Sigue así!

2-4 puntos: Margen de mejora: Puede valer la pena abordar algunos de sus hábitos de juego. Pequeños ajustes pueden evitar que se conviertan en desafíos mayores.

6-10 puntos: Preocupación creciente: Sus hábitos de juego están comenzando a interferir con sus responsabilidades diarias y su bienestar general. Es importante reflexionar sobre estos hábitos y considerar hacer cambios. Hable con alguien en quien confíe para obtener ayuda.

12-20 puntos: En riesgo: Sus comportamientos de juego muestran un alto nivel de desequilibrio que puede afectar significativamente su bienestar académico, social o emocional. Busque ayuda de un psicólogo escolar o de adultos de confianza para que lo guíe en la creación de hábitos más saludables.