



Co-funded by  
the European Union



**GAMING  
DISORDERS**

**INTERVENCIÓNES DE ADAPTACIÓN**

**Capacitación sobre talleres educativos de juegos  
personalizados**

WP3: A3



# Mesa de contenido



- 1. Objetivos**
- 2. Beneficios**
- 3. Casos de estudio**
- 4. Relación las tendencias con educativas y pedagógicas**
- 5. Otro recursos**

# 1.Objetivos

# Talleres educativos de videojuegos personalizados

## ¿Qué es?

La actividad "Talleres Educativos de Videojuegos Personalizados" consiste en una serie de talleres adaptados a los intereses, experiencias y necesidades de los estudiantes en torno a los videojuegos. Estos talleres abordan temas clave como la gestión del tiempo de juego, la gestión de la presión social para jugar, el impacto de los videojuegos competitivos en el bienestar emocional y la conciliación del juego con otros aspectos de la vida, como el sueño, los estudios y las relaciones familiares.

Los talleres están diseñados para ser interactivos y participativos, combinando actividades prácticas, debates, recursos multimedia y reflexiones personales. El objetivo principal es proporcionar herramientas prácticas para que los estudiantes tomen decisiones informadas sobre su relación con los videojuegos, fomentando hábitos digitales más saludables y sostenibles.



# 1. Objetivos

## Objetivos

Concientizar sobre los riesgos y beneficios de los juegos de azar

- Reflexionar sobre el impacto de los juegos en la vida diaria.
- Reconocer señales de relaciones poco saludables con los videojuegos.
- Identificar los beneficios del juego moderado.

Promover habilidades emocionales y sociales

- Reconocer y gestionar las emociones relacionadas con el juego.
- Fomentar la empatía mediante juegos de rol.
- Facilitar la comunicación abierta sobre los juegos.

Facilitar la adopción de hábitos saludables y sostenibles.

- Enseña estrategias para gestionar el tiempo de juego.
- Promover descansos activos y autocuidado.
- Promover una selección consciente de contenidos de videojuegos.

## 2. Beneficios

## 2. Beneficios

### Aprendizaje personalizado y mayor motivación

Los talleres personalizados permiten adaptar el contenido a los intereses, habilidades y niveles de conocimiento de los participantes. Al centrarse en los tipos de juegos que disfrutan y los temas que les interesan, se logra un aprendizaje más significativo y motivador. Esta personalización se traduce en una mayor participación en la actividad y un aprendizaje más efectivo.



## 2. Beneficios



### Desarrollo de habilidades transversales

Mediante debates, juegos de rol y dinámicas de mesa, los participantes mejoran habilidades esenciales como la comunicación, la toma de decisiones, la resolución de problemas y el trabajo en equipo. Además, los talleres fomentan el pensamiento crítico y la argumentación, preparándolos para situaciones reales.

## 2. Beneficios

### Reflexión sobre el impacto de los videojuegos

Los videojuegos no son solo una forma de entretenimiento, sino que también influyen en hábitos, emociones y relaciones sociales. Los talleres personalizados de educación sobre videojuegos ayudan a los participantes a analizar el impacto de los videojuegos en su bienestar digital, promoviendo una visión más consciente y equilibrada de su uso.



## 2. Beneficios



### Aplicación práctica en el aula y más allá

Los conocimientos y habilidades adquiridos en los talleres pueden aplicarse en otros ámbitos educativos y personales. Los participantes no solo aprenden sobre videojuegos, sino que también adquieren herramientas para analizar críticamente el contenido digital, mejorar su autoconocimiento y desarrollar estrategias para un uso saludable de la tecnología.

## 2. Beneficios

### Inclusión y adaptabilidad

El diseño flexible de estos talleres permite la inclusión de participantes con diferentes estilos de aprendizaje y niveles de conocimiento sobre videojuegos. Además, se adaptan a diferentes contextos educativos y edades, haciendo la experiencia accesible para todos.



# 3. Casos de estudio

## 3. Casos de estudio

### Debate y simulación de decisiones éticas en videojuegos

En una escuela secundaria de Estados Unidos, un profesor de ética utilizó videojuegos como “The Walking Dead” y “Papers, Please” para discutir dilemas morales.

Los estudiantes jugaron en equipos y analizaron las consecuencias de sus decisiones en el juego, organizando debates sobre temas como la moralidad, el sacrificio y el poder de las decisiones individuales. Para ello, los participantes tuvieron que justificar sus elecciones y debatir posibles alternativas.

Entre los resultados se encuentran una mejora en las habilidades de argumentación y pensamiento crítico, así como en la empatía y la capacidad de analizar los problemas desde múltiples perspectivas. Además, la participación en clase también aumentó, especialmente entre los estudiantes introvertidos.



### 3. Casos de estudio

#### 'SuperBetter: Videojuegos y bienestar emocional'

El programa SuperBetter, diseñado por la experta en juegos Jane McGonigal, se implementó en una universidad para mejorar la salud mental y el bienestar de los estudiantes.

Los participantes usaron la aplicación para establecer metas personales, como reducir el estrés o mejorar hábitos saludables. Se introdujeron mecánicas de videojuego (misiones, recompensas y aliados) para gamificar el proceso, se monitoreó el progreso y se fomentó la colaboración entre los estudiantes.

Los resultados fueron una reducción significativa del estrés y la ansiedad, así como un aumento de la motivación y la sensación de logro en los participantes.



## 3. Casos de estudio

### Classcraft: Gamificación del aula

Un profesor de secundaria en Canadá implementó Classcraft, una plataforma que convierte la experiencia de aprendizaje en un juego de rol donde los estudiantes avanzan al completar tareas educativas.

Los estudiantes eligieron avatares y formaron equipos para superar los desafíos académicos. Se otorgaron puntos por comportamiento positivo, participación y finalización de tareas. Los profesores podían personalizar los desafíos según el nivel y estilo de aprendizaje de cada estudiante.

Se desarrolló un mayor compromiso y motivación en el alumnado con dificultades de atención y mejoró el trabajo en equipo, con el desarrollo de habilidades como la colaboración y la toma de decisiones.

### 3. Casos de estudio

#### Minecraft Edición Educativa: Educación en Historia y Ciencias

En Suecia, los profesores utilizaron Minecraft Education Edition para enseñar historia y ciencias a estudiantes de primaria y secundaria.



Para ello, crearon escenarios históricos (como el Imperio Romano o la Segunda Guerra Mundial) donde los estudiantes debían completar misiones acordes con el contenido curricular. En otros campos, como la ciencia, diseñaron experimentos dentro de Minecraft para explorar conceptos como la electricidad y la ecología.

Los resultados fueron un aumento del interés y la retención de conocimientos en comparación con los métodos tradicionales, así como el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico.

## 4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

## 4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

### Aprendizaje basado en juegos (ABJ)

El uso de videojuegos como herramienta educativa ha demostrado ser muy eficaz para fomentar el aprendizaje experiencial y el pensamiento crítico. En estos talleres, los estudiantes no solo juegan, sino que también participan en actividades interactivas como debates, juegos de rol y creación de tableros, lo que refuerza la retención de conocimientos y estimula la participación activa.

## 4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

### Aprendizaje personalizado y adaptativo

Los talleres personalizados permiten adaptar el contenido a las necesidades, intereses y niveles de cada alumno. En lugar de una enseñanza homogénea, se ofrecen diferentes actividades según los estilos de aprendizaje (visual, auditivo, cinestésico) y el nivel de experiencia con videojuegos. Esto sigue el enfoque de educación personalizada, impulsado por las plataformas digitales y el uso de datos para adaptar la enseñanza a cada alumno.

## 4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

### Educación socioemocional y desarrollo de habilidades blandas

Los juegos y dinámicas utilizados en los talleres abordan temas como la toma de decisiones, la empatía, la resolución de conflictos y el trabajo en equipo. Esta conexión con la educación socioemocional refuerza habilidades clave para la vida real y el entorno profesional. En el contexto educativo actual, cada vez más sistemas educativos integran el aprendizaje socioemocional en sus programas.

## 4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

### Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Los estudiantes no solo reciben información de forma pasiva, sino que son protagonistas del proceso de aprendizaje. La estructura de los talleres fomenta la creación de productos finales (como debates argumentativos, simulaciones o juegos de mesa), en consonancia con el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos, que prioriza la autonomía y la creatividad en la resolución de problemas.

## 4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

### Gamificación y motivación intrínseca

El uso de mecánicas de juego, como recompensas, desafíos y roles interactivos, aumenta la motivación y la participación del alumnado. Según estudios en neuroeducación, la gamificación activa los centros de recompensa del cerebro, lo que fomenta el aprendizaje continuo y reduce la desmotivación escolar.

## 4. Relación con las tendencias educativas y pedagógicas

### Competencias digitales y ciudadanía digital

En un mundo donde las tecnologías digitales son fundamentales, estos talleres ayudan a los estudiantes a desarrollar una relación crítica y saludable con los videojuegos. En línea con las tendencias de educación digital impulsadas por la UNESCO y la Comisión Europea, esta actividad prepara a los jóvenes para ser ciudadanos digitales responsables, capaces de gestionar su tiempo frente a la pantalla y analizar el impacto de los videojuegos en la sociedad.

# 5. Otros recursos

## 5. Recursos: Debate y reflexión en el aula

### Debate y reflexión: ¿Qué es?

El debate busca fomentar el pensamiento crítico entre los estudiantes sobre el impacto de los videojuegos en su vida diaria, evaluando si su práctica es moderada o excesiva. Los participantes reflexionarán sobre temas como el tiempo dedicado al juego, las repercusiones emocionales y sociales del juego y su equilibrio con otras actividades.

Enlace: [https://drive.google.com/file/d/1CdfJG24\\_xG4tapyi1LXueb1-jINRAeZ0/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1CdfJG24_xG4tapyi1LXueb1-jINRAeZ0/view?usp=drive_link)

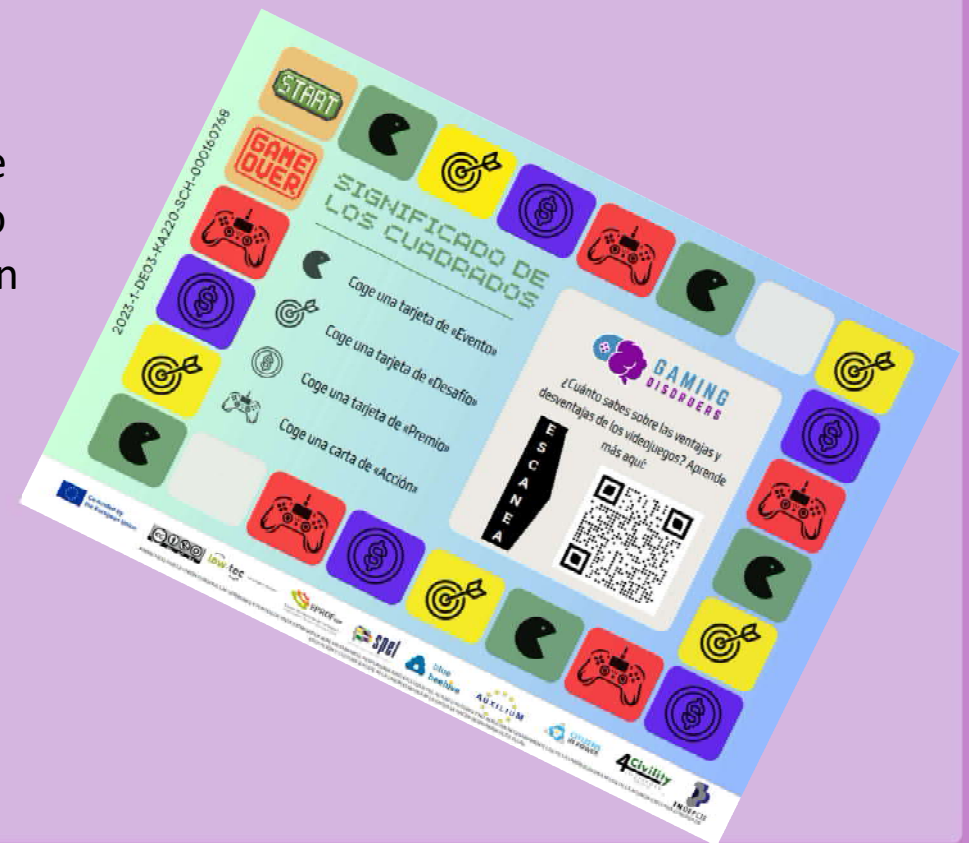
#### Guía para la discusión

Argumentos a favor del juego moderado	Argumentos en contra del juego moderado
<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cuáles son los beneficios de los juegos en el desarrollo de habilidades, como la resolución de problemas o el trabajo en equipo?</li><li>2. ¿Cómo pueden los juegos ser una forma de socializar y construir relaciones saludables?</li><li>3. ¿Qué estrategias permiten a los jugadores mantener el juego como una actividad equilibrada?</li><li>4. ¿Hay ejemplos de videojuegos que promuevan el aprendizaje o la creatividad?</li><li>5. ¿Cómo pueden los videojuegos ser una herramienta para gestionar el estrés o las emociones?</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. ¿Cuáles son las señales de que los juegos se han vuelto excesivos o adictivos?</li><li>2. ¿Cómo afecta el juego excesivo al rendimiento académico y la salud física?</li><li>3. ¿Qué impacto pueden tener los juegos en las relaciones familiares y sociales?</li><li>4. ¿Cómo pueden los videojuegos competitivos provocar frustración o ansiedad?</li><li>5. ¿Qué dificultades enfrentan las personas para establecer límites saludables cuando juegan?</li></ol>

## 5. Recursos: Juego de mesa

### Juego de mesa: ¿Qué es?

Este juego está diseñado para enseñar conceptos clave sobre el manejo de las adicciones digitales, explorando sus efectos positivos y negativos. Promueve la reflexión y el desarrollo de habilidades prácticas para un uso consciente y equilibrado de la tecnología.



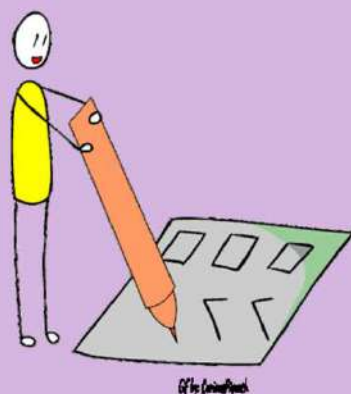
## 5. Recursos: Juego de rol

### Juego de rol: ¿Qué es?

Este juego de rol se centra en sumergirse en la dinámica y los desafíos que conlleva el juego y cómo afecta nuestra vida diaria. Está diseñado para ayudar a desarrollar habilidades como la empatía, la comunicación y el pensamiento crítico.



## 5. Recursos: Evaluación



En Español:

<https://forms.gle/LiPNWNbfoWUE3qft7>



# Gracias



Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados son, sin embargo, exclusivamente de los autores 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.

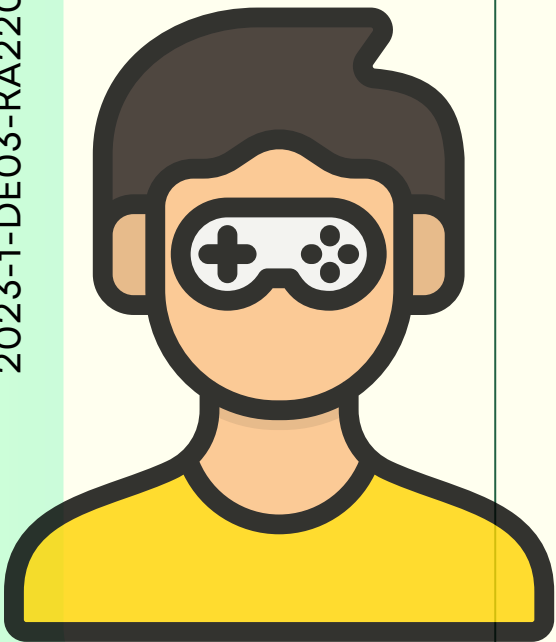


# MAESTRO DEL EQUILIBRIO SOBRE LOS VIDEOJUEGOS

Descubre, comprende y navega hacia un equilibrio saludable con los videojuegos

Este juego está diseñado para enseñar conceptos clave sobre el manejo de las adicciones digitales, explorando sus efectos positivos y negativos. Promueve la reflexión y el desarrollo de habilidades prácticas para un uso consciente y equilibrado de la tecnología.

## Instrucciones



- Coloca el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador elige una ficha y la coloca en la casilla de inicio. Baraja las cartas de Evento, Desafío, Bonificación y Acción y colócalas en sus respectivas pilas junto al tablero.
- Los jugadores se turnan para tirar el dado para avanzar el número correspondiente de espacios, tomando una carta de la categoría apropiada.
- Otros jugadores pueden ofrecer sugerencias o reflexiones sobre la respuesta del participante, ayudando a explorar el tema del juego desde diferentes perspectivas.
- El primer jugador que llegue a la casilla de meta debe esperar a que los demás terminen sus turnos. Una vez que todos hayan llegado, se realiza una reflexión grupal.

**START**

**GAME OVER**

# SIGNIFICADO DE LOS CUADRADOS

-  Coge una tarjeta de «Evento»
-  Coge una tarjeta de «Desafío»
-  Coge una tarjeta de «Premio»
-  Coge una carta de «Acción»



¿Cuánto sabes sobre las ventajas y desventajas de los videojuegos? Aprende más aquí:

**ESCANEA**



## EVENTO

Encontraste un nuevo juego educativo.  
Avanza 2 espacios.



## EVENTO

Un amigo te invitó a jugar en línea.  
Intercambia posiciones con el jugador más cercano.



## EVENTO

Tu equipo de juego ganó un premio. Tira los dados de nuevo.



## EVENTO

Ya descubriste cómo limitar el tiempo frente a la pantalla.  
Intercambia posiciones con otro jugador.



## EVENTO

Participaste en un taller sobre juego equilibrado. Tira los dados otra vez.



## EVENTO

Has perdido varias partidas seguidas y te sientes frustrado.  
Describe una estrategia para calmarte antes de volver a jugar.



## EVENTO

Descubres un videojuego educativo que te encanta. ¿Cómo podrías integrarlo en tu rutina sin afectar tus responsabilidades?



## EVENTO

Un amigo critica tu afición por los videojuegos y dice que es una pérdida de tiempo. ¿Cómo responderías para defender tu afición de forma equilibrada?



## DESAFÍO

Contesta: ¿Cuánto tiempo recomiendan los expertos dedicar a los videojuegos cada día?



## DESAFÍO

Completa un desafío rápido: nombra dos videojuegos que enseñen habilidades prácticas.



## DESAFÍO

Hay que convencer al grupo de por qué un videojuego es útil en la educación.



## DESAFÍO

Inventa un eslogan sobre el juego responsable.



## DESAFÍO

Explica una ventaja y un riesgo del juego competitivo.



## DESAFÍO

Piensa en tres actividades fuera de los videojuegos que disfrutes o que te gustaría probar. Tienes 30 segundos para nombrarlas.



## DESAFÍO

Inventa un argumento para convencer a un amigo de jugar sólo 30 minutos al día.



## DESAFÍO

Imita la dinámica de los videojuegos, describe un “nivel” que represente un día equilibrado en tu vida.



## PREMIO

Ganaste un torneo local. Avanza a la siguiente casilla de evento y quédate allí.



## PREMIO

Ayudaste a un amigo a pasar de nivel. Avanza 2 casillas.



## PREMIO

Has establecido un horario saludable para jugar. Pasa a la casilla 19 (si quieres).



## PREMIO

Creaste contenido sobre juegos educativos. Avanza 3 casillas.



## PREMIO

Organizaste una actividad familiar para equilibrar el juego. Muévete a la casilla 23.



## PREMIO

Explica en 30 segundos cómo un videojuego puede enseñar valores positivos, como el trabajo en equipo o la creatividad. Si el grupo está de acuerdo, avanza una casilla.



## PREMIO

Propón una actividad alternativa a los juegos que puedas hacer en familia. Si todos lo creen factible, avanza una casilla.



## PREMIO

Da un consejo útil para administrar el tiempo que pasas jugando videojuegos. Si al grupo le parece útil, avanza una casilla.



## ACCIÓN

Olvidaste comer mientras jugabas. Pierdes un turno.



## ACCIÓN

Perdiste un día entero jugando. Retrocede dos casillas.



## ACCIÓN

Te quedaste despierto toda la noche jugando. Pierdes tu próximo turno.



## ACCIÓN

Compraste una consola en lugar de estudiar. Regresa a la casilla de "Acción" más cercana.



## ACCIÓN

Tu conexión falló durante una partida importante. Por favor, retrocede dos casillas.



## ACCIÓN

Un apagón interrumpe tu juego favorito. Retrocede dos casillas y comparte cómo usarías ese tiempo libre sin videojuegos.



## ACCIÓN

Te das cuenta de que has descuidado una tarea importante para dedicarte al juego. Pierdes tu siguiente turno.



## ACCIÓN

Comparte con el grupo un límite saludable que puedas implementar en tu tiempo de juego. Si el grupo lo aprueba, avanzas una casilla extra en tu siguiente turno.



# JUEGO DE ROL: REFLEXIONES SOBRE LOS JUEGOS

MENU



2023-1-DE03-KA220-SCH-000160768



## OBJETIVO DEL JUEGO


Este juego de rol se centra en sumergirse en la dinámica y los desafíos que conlleva el juego y cómo afecta nuestra vida diaria. Está diseñado para ayudar a desarrollar habilidades como la empatía, la comunicación y el pensamiento crítico.

## DURACIÓN

- Cada escenario tendrá una duración aproximada de 10 a 15 minutos.
- Al final, tendremos un chat grupal para pensar sobre las interacciones y lo que hemos aprendido.

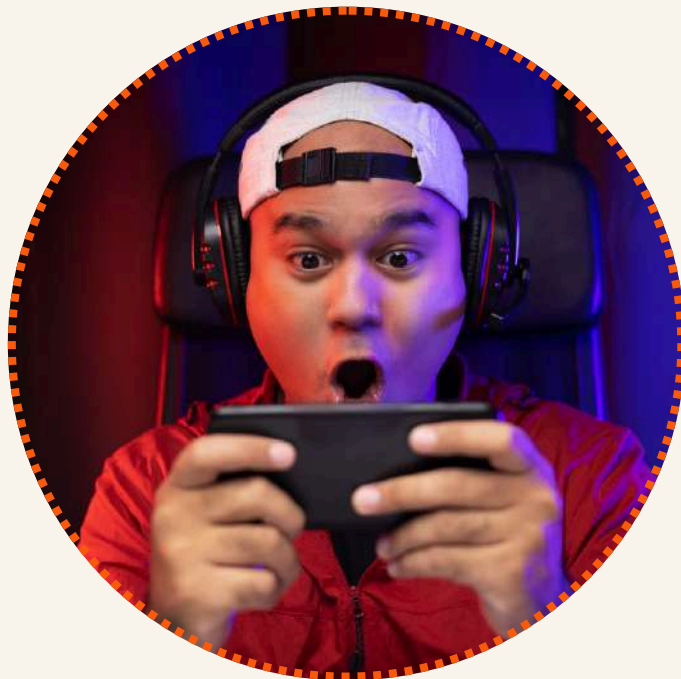


## INSTRUCCIONES

- Cada participante asumirá un rol en el escenario dado.
  - Echa un vistazo a la situación en la tarjeta y prepárate para verla a través de los ojos de tu personaje.
  - Actúa y reacciona tal y como lo haría el personaje en la vida real.
  - El facilitador dirigirá la actividad, asegurándose de que todos tengan la oportunidad de compartir sus pensamientos.
  - Crearemos un ambiente respetuoso y constructivo.
- 

# EL FIN DE SEMANA DEL MARATÓN

Has jugado más de 10 horas este fin de semana y tu familia está empezando a preocuparse porque no has reservado tiempo para ellos.



**JUGADOR**

"¿Qué dirías para explicar cómo pasaste tu tiempo en el juego?"



**PADRE**

"¿Cómo manejarías la preocupación sin causar ningún conflicto?"



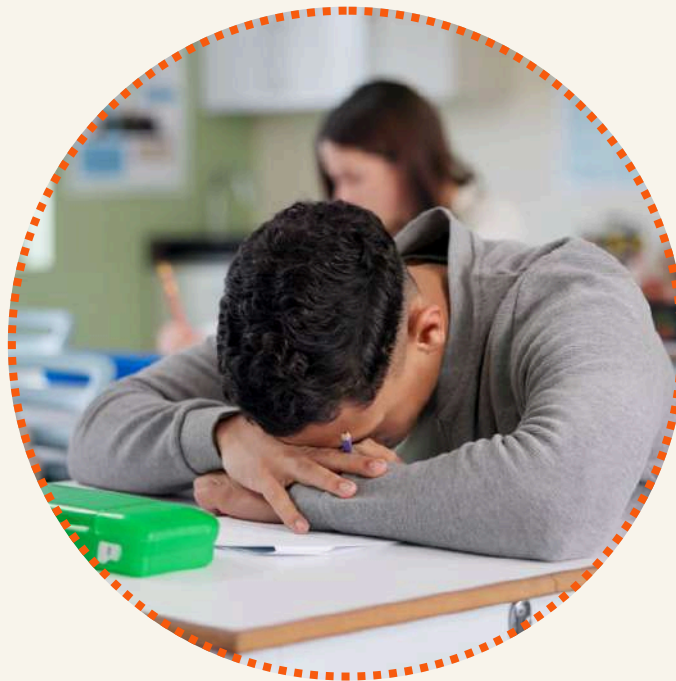
**HERMANO MENOR**

"¿Cómo expresarías que quieres pasar más tiempo juntos?"



# MALAS NOTAS

Tus notas se han visto realmente afectadas porque pasas mucho más tiempo jugando que estudiando.



ALUMNO

"¿Cuáles son tus prioridades actuales y cómo las explicarías?"



MAESTRO

"¿Qué consejos tienes para gestionar el tiempo de manera eficaz?"

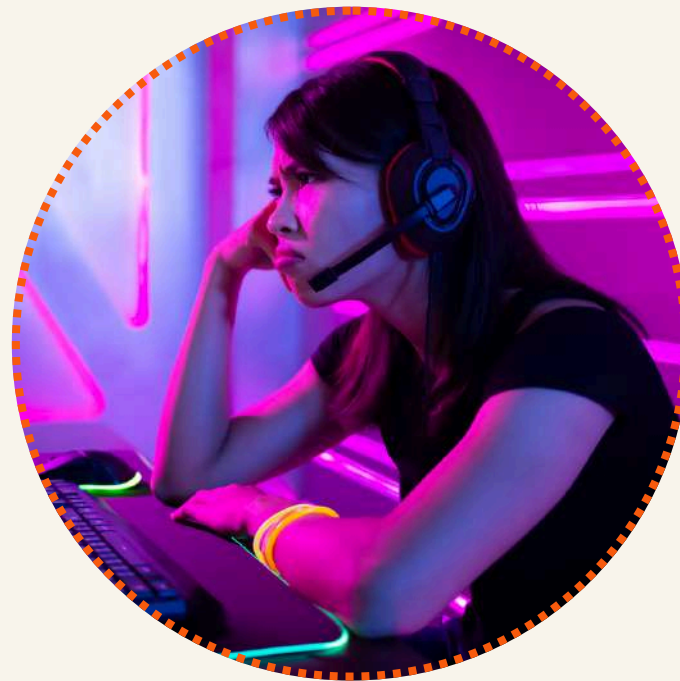


AMIGO MÁS CERCANO

"¿Qué tipo de apoyo puedes brindar?"



Es tarde por la noche y necesitas levantarte temprano, pero decides jugar "solo un juego más". Al día siguiente, estás completamente agotado.



JUGADOR

"¿Cómo explicas que te mantienes despierto?"



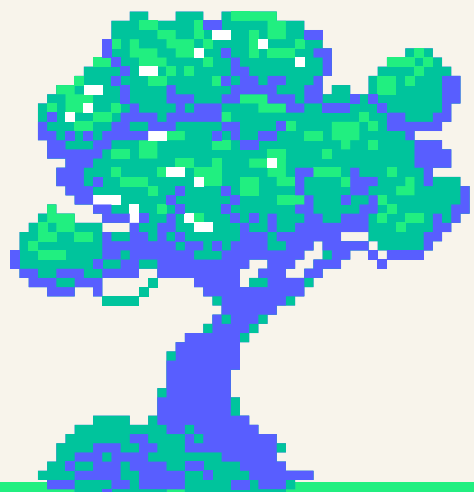
COMPañERO DE CLASE

"¿Qué le dirías sobre no prestar atención al día siguiente?"



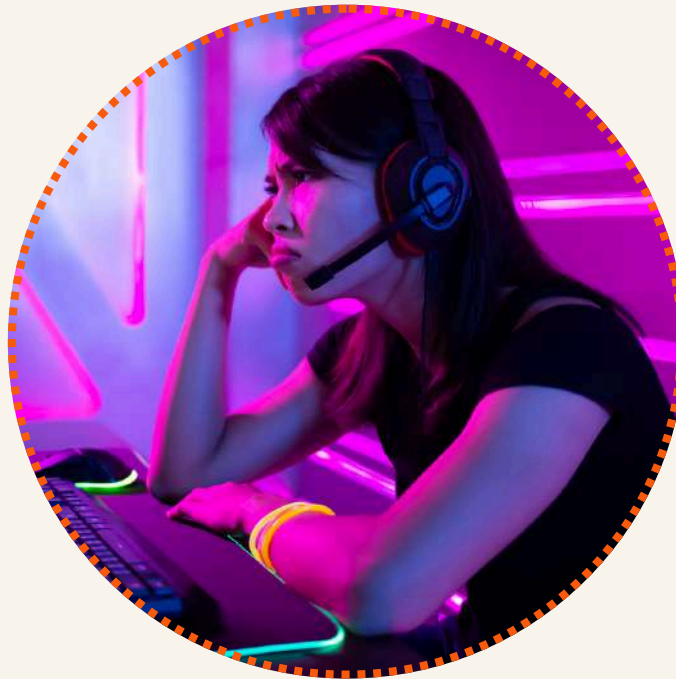
ENTRENADOR DEPORTIVO

¿Cómo enfatizarías la importancia del descanso?"



# LA PROMESA INCUMPLIDA

Le habías dicho a tu familia que cenaríais juntos sin ningún dispositivo electrónico, pero luego te metiste en un intenso juego en línea y no cerraste la sesión a tiempo.



JUGADOR

"¿Cómo justificas tu decisión de seguir jugando en lugar de ir a la cena?"



PROGENITOR

"¿Cómo expresarías tu frustración y al mismo tiempo resaltarías lo importante que es el compromiso familiar?"



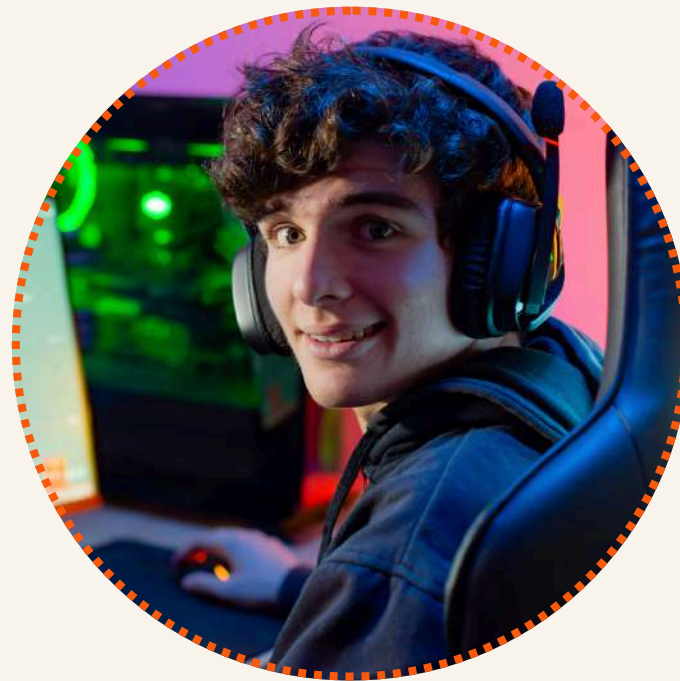
HERMANA

"Anima a tu hermano o hermana a participar más en las actividades familiares".



# LA CARRERA INVENCIBLE

Has estado jugando todo el día porque estás en una racha ganadora y crees que parar ahora podría arruinar tu suerte. Pero tus amigos están deseando que te unas a ellos en el parque.



JUGADOR

"¿Cómo explicas tu decisión de seguir jugando en lugar de pasar tiempo con tus amigos?"



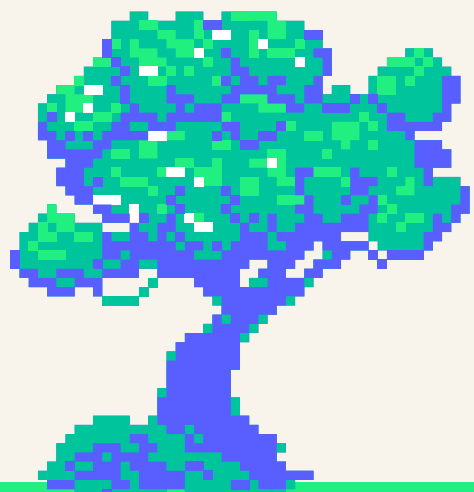
AMIGO

"¿Cómo convencerías al jugador para que se involucre en la actividad al aire libre?"



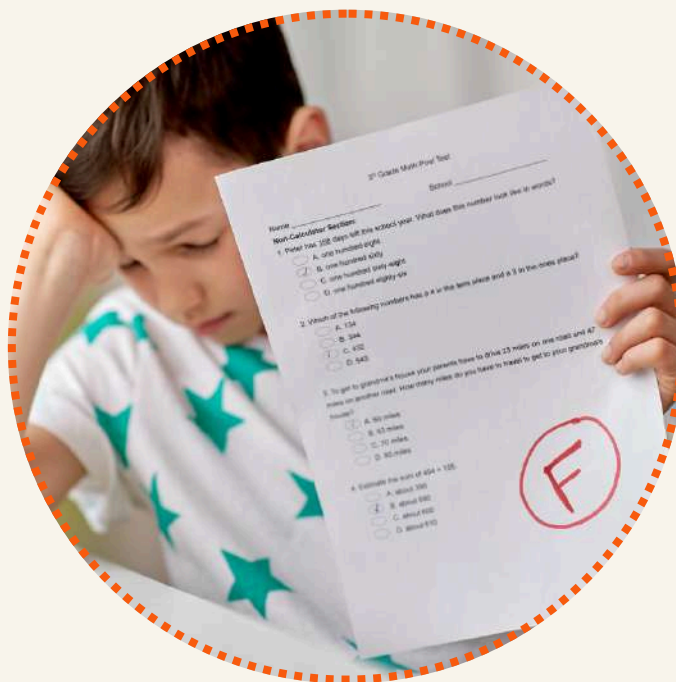
MEDIADOR

"¿Qué dirías sobre encontrar un equilibrio entre disfrutar de actividades digitales y pasar tiempo al aire libre?"



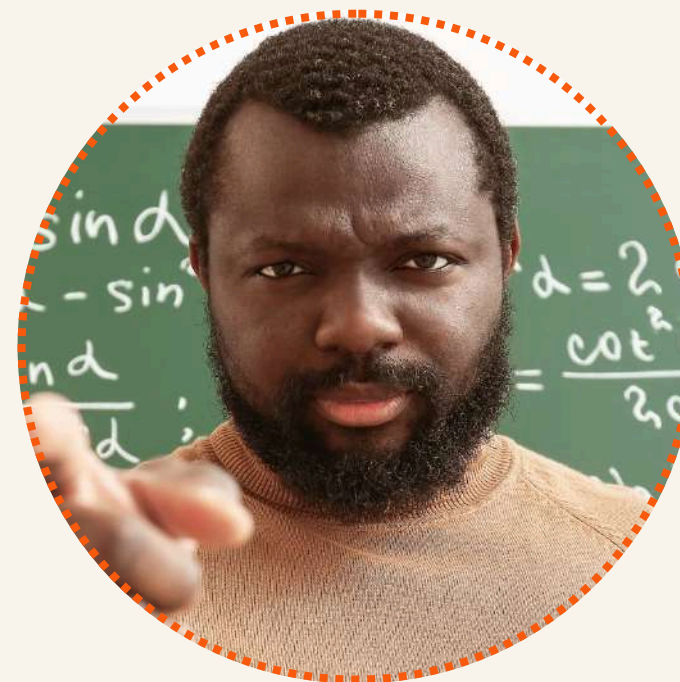
# UNA MALA PUNTUACIÓN

No aprobaste un examen importante porque estabas demasiado ocupado jugando en lugar de estudiar. Tus profesores y tus padres están muy preocupados.



JUGADOR

“¿Cómo respondes a las preocupaciones de tus padres y profesores sobre lo mucho que juegas?”



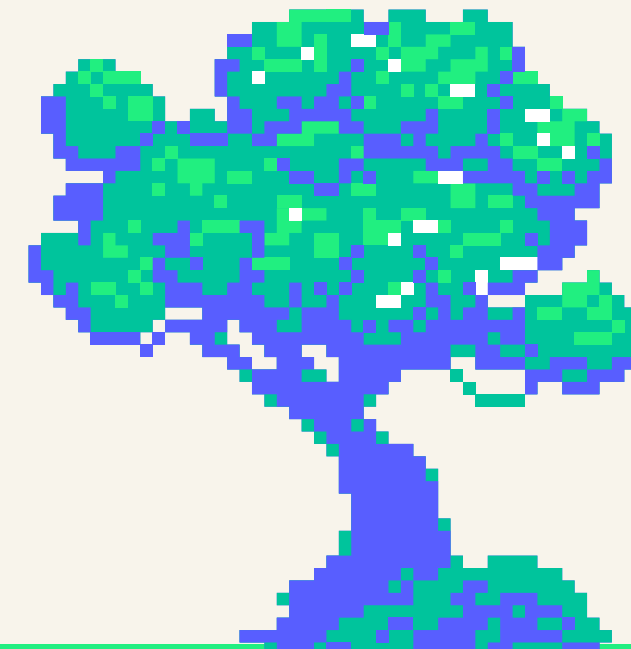
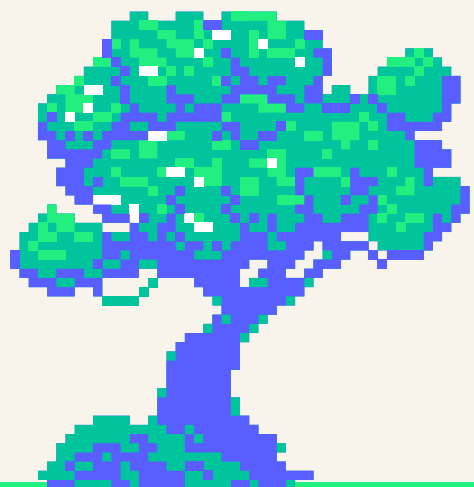
MAESTRO

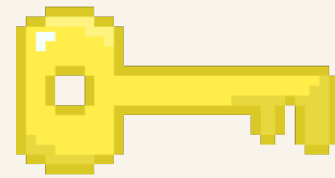
“¿Cómo hablarías con el estudiante para ayudarlo a organizarse mejor y mejorar su trabajo escolar?”



AMIGO DEDICADO

“¿Qué consejos o apoyo darías al jugador para gestionar su tiempo de estudio de forma más efectiva?”





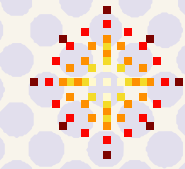
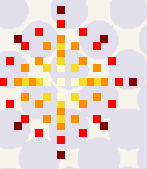
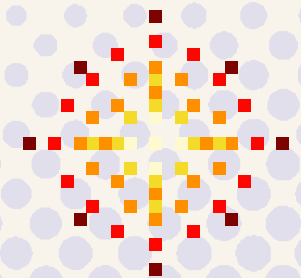
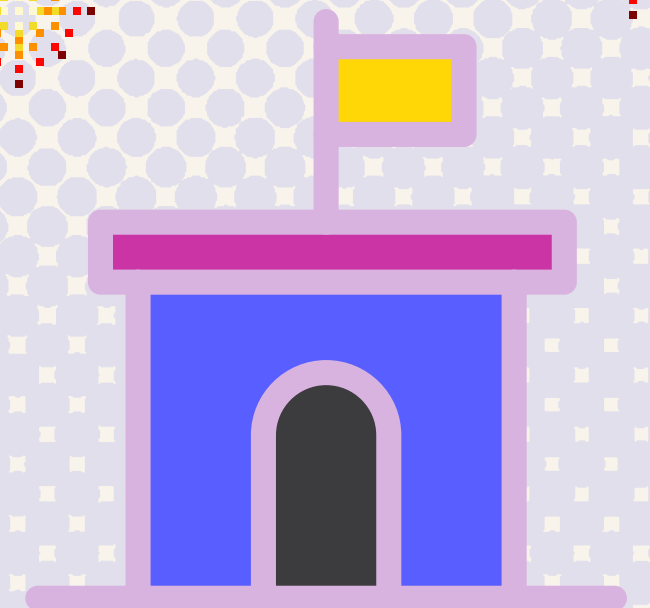
¿QUÉ EMOCIONES SURGIERON DURANTE EL JUEGO?



¿HA CAMBIADO TU FORMA DE VER LOS JUEGOS O LAS PERSONAS QUE ENFRENTAN ESTOS DESAFÍOS?



¿QUÉ HAS DESCUBRIDO SOBRE CÓMO ENCONTRAR UN EQUILIBRIO ENTRE LOS JUEGOS Y OTRAS PARTES DE LA VIDA?



¡MUCHAS GRACIAS!

SI TIENES CURIOSIDAD POR SABER MÁS, CONSULTA:  
[WWW.GAMINGDISORDERS.EU](http://WWW.GAMINGDISORDERS.EU)

Este proyecto está financiado por la Unión Europea. Las opiniones y los pensamientos expresados aquí son exclusivamente de los autores y no representan necesariamente los puntos de vista de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea en el ámbito Educativo y Cultural (EACEA). La Unión Europea y la EACEA no son responsables de nada de esto.





Formulario de evaluación

# Talleres educativos personalizados para juegos



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?**

- 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?**

---

---

---

*¡Gracias por sus comentarios!*



# GAMING DISORDERS

## Actividad

# ¿Juegos saludables o adicción oculta? Debate y reflexión en el aula



## Descripción de la actividad

El debate tiene como objetivo fomentar el pensamiento crítico entre los estudiantes sobre el impacto del juego en su vida diaria, evaluando si su práctica es moderada o excesiva. Los participantes reflexionarán sobre temas como el tiempo dedicado a jugar, las repercusiones emocionales y sociales de los juegos y el equilibrio con otras actividades.

Esta actividad también permite a los estudiantes desarrollar habilidades de argumentación, comunicación efectiva y escucha activa, mientras exploran diversas perspectivas en un ambiente respetuoso.

## Preparación previa

Para llevar a cabo la actividad, divida a los estudiantes en dos equipos: uno que argumentará que el juego puede ser moderado y beneficioso, y otro que argumentará que el juego tiende a convertirse en una actividad descontrolada o excesiva. Antes de comenzar, proporcione a los estudiantes material introductorio relevante, como artículos breves que analicen los pros y los contras de los juegos, estudios que aborden sus impactos en la salud y el comportamiento, o videos que muestren las experiencias de los jugadores desde diferentes perspectivas. Esto permitirá a los participantes preparar argumentos bien fundados y enriquecer la discusión con datos y ejemplos concretos.

## Duración

60-90 minutos.



## Estructura del debate

<b>Introducción</b>	El moderador (profesor o facilitador) presenta las reglas y el tema del debate.	
<b>Rondas de argumentación</b>	Cada equipo presenta sus argumentos iniciales	3-5 minutos por equipo
<b>Ronda de refutaciones</b>	Cada equipo responde a los argumentos del otro	3 minutos por equipo
<b>Preguntas de la audiencia</b>	Los participantes no activos pueden hacer preguntas a ambos equipos	10 minutos
<b>Conclusiones</b>	Cada equipo resume sus puntos principales	2 minutos por equipo

## Reglas del debate

- Respetar los turnos de habla.
- Argumentar con base en evidencia y experiencias personales relevantes.
- Escuchar activamente sin interrumpir.
- Mantener un tono respetuoso en todo momento.

## Guía de discusión

Argumentos a favor del juego moderado	Argumentos en contra del juego moderado
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuáles son los beneficios de los juegos en el desarrollo de habilidades, como la resolución de problemas o el trabajo en equipo?</li> <li>2. ¿Cómo pueden los juegos ser una forma de socializar y construir relaciones saludables?</li> <li>3. ¿Qué estrategias permiten a los jugadores mantener el juego como una actividad equilibrada?</li> <li>4. ¿Hay ejemplos de videojuegos que promuevan el aprendizaje o la creatividad?</li> <li>5. ¿Cómo pueden los videojuegos ser una herramienta para gestionar el estrés o las emociones?</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Cuáles son las señales de que los juegos se han vuelto excesivos o adictivos?</li> <li>2. ¿Cómo afecta el juego excesivo al rendimiento académico y la salud física?</li> <li>3. ¿Qué impacto pueden tener los juegos en las relaciones familiares y sociales?</li> <li>4. ¿Cómo pueden los videojuegos competitivos provocar frustración o ansiedad?</li> <li>5. ¿Qué dificultades enfrentan las personas para establecer límites saludables cuando juegan?</li> </ol>