

JUEGOS QUE NO SON JUEGO. ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

CURSO VÍA STREAMING

Fecha: martes 6, 13, 20 y 27 de febrero de 2024.

Horario: De 14:00 a 15:50 Hrs.

Perfil de público al que va dirigido: Público interesado en el tema, público en general.

Entrada libre. Cupo limitado.

Daniela García

Licenciada en Psicología egresada de la Universidad Univer Milenium en 2011; Maestría en Psicoterapia Gestalt egresada de la Universidad Humaslow con sede en Morelia Michoacán. Agente de Salud y Brigadista en convenio con el INJUVE, asesora Psicológica vía telefónica / LOCATEL. Monitora Infantil, escritora, con más de 9 años de experiencia en el área del Recurso Humano.

Psicoterapeuta en Una Oportunidad para Todas brindando atención a mujeres en situación vulnerable. Atención a Adolescentes en situación de conflicto, adicciones, conductas delictivas, trastornos de conducta alimentaria, autoimagen, entre otros.

Atención a familias bajo el enfoque de terapia familiar sistémica y disciplina positiva. Dominio de temas de Psicopatología, psicopatología infantil, tanatología, entre otros. Conferencista <<Museos-Escuelas-Radio y escuelas>>

Objetivos de aprendizaje

Durante el presente taller se busca dar a conocer de qué forma se desarrolla una adicción comportamental específicamente a los videojuegos, identificando las consecuencias que surgen a raíz del uso excesivo.



Se pretende que los participantes conozcan las formas de abordar dicho comportamiento y las acciones necesarias para prevenir que se desarrolle un proceso adictivo comportamental.

Sesiones

Sesión 1: Yo sólo quiero Jugar Durante esta sesión se darán a conocer las principales causas del desarrollo de una conducta constante a los videojuegos que pueden desencadenar una adicción comportamental.

Sesión 2: ¿Está mal querer jugar? En esta sesión se abordarán las consecuencias que pueden surgir de una adicción a los videojuegos.

Sesión 3: ¡Hagámos un trato! En la sesión trabajaremos las medidas de prevención útiles para lograr una disminución y control del comportamiento adictivo.

Sesión 4 ¡Disfruto jugar! El tema central de la sesión será mostrar todas las estrategias funcionales para abordar desde un comportamiento adictivo hasta el desarrollo de una adicción a los videojuegos.

Se entrega constancia de participación con el **80%** de asistencia



IMPORTANTE

Te invitamos a leer las siguientes **políticas de funcionamiento**, las cuales te ayudarán a tener una mejor estancia dentro del Centro Educativo:

1. Todas nuestras actividades son gratuitas.
2. Tu inscripción tiene fines informativos, con ella podrás recibir: nuestro boletín mensual, avisos de las actividades e invitaciones a eventos especiales.
3. Tu inscripción **NO ASEGURA TU LUGAR**. Es importante conectarse con el tiempo que consideres necesario para alcanzar lugar. Recuerda que todos nuestros cursos tienen un cupo limitado de 500 asistentes.
4. Las inscripciones sólo se harán a través de la página web de Zoom. No se tramitarán inscripciones por otro medio (correo electrónico, teléfono, redes sociales o físicamente en el Centro).
5. Para obtener la constancia de participación es obligatorio cubrir el 80% de asistencias de los cursos de cuatro sesiones; para cursos de tres sesiones debes cubrir el 100%. No aplica para conferencias o actividades únicas. Las constancias se enviarán de manera digital al concluir todas las actividades del mes.
6. La única forma de comprobar que tomaste una sesión, es mantenerse en la sesión por lo menos 60 minutos. No podrán justificarse asistencias con apuntes, fotografías o referencias de otras personas.
7. En caso de conectarse más de una persona desde el mismo dispositivo, tendrán que escribir directamente a centroeducativo@myt.org.mx

