



Las Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación (TRIC) se han convertido en complementos indispensables en nuestra vida cotidiana: casi cualquier acción que llevamos a cabo en la realidad analógica tiene su reflejo en el mundo digital.

Las herramientas virtuales ofrecen nuevas formas de relacionarse, aprender y entretenerse. El uso abusivo o incontrolado de dichas herramientas conlleva riesgos para la salud de cualquier persona, produciendo un especial impacto durante la infancia y adolescencia. Educar y fomentar en las familias y los jóvenes el uso adecuado de la tecnología digital es importante, pero orientarlos cuando se detecta un uso desmedido o problemático es imprescindible.

Este es el objetivo del Programa Gaming: la prevención e intervención psicoeducativa con jóvenes que realizan usos abusivos o problemáticos de videojuegos, redes sociales, Internet etc. y sus familias.



<https://proyectohombreva.org/wp-content/uploads/GAMING-INFOGRAFIA-10.4-%C3%97-21.4-cm-1-300x101.png>

¿Te suenan estas situaciones?

Si te reconoces a ti o a alguien en estas situaciones, contáctanos.



A todas horas



Interrumpe constantemente o deja de hacer lo que esté haciendo para usar el móvil o los videojuegos.



Cansancio

Se levanta tarde o se duerme en clase porque juega o se conecta durante la noche.

Ansiedad.



Le cambia el humor si no tiene el móvil o no puede jugar.



Gritos y agresividad

Grita y reacciona con agresividad si se le interrumpe.

Abandona relaciones y aficiones



Deja de lado otras tareas y actividades, sale menos o se relaciona básicamente por redes sociales.

#PREVENCIÓN #PANTALLAS #JÓVENES

PROGRAMA G^AING