



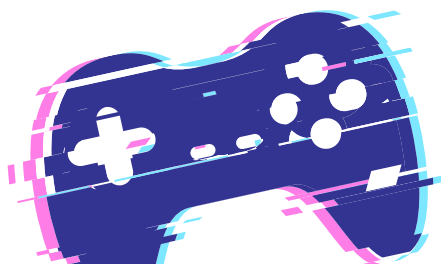
Dando el siguiente paso

en Bienestar digital

El proyecto GameOver continúa su andadura para ayudar a los estudiantes, profesores y familias a reconocer los riesgos del uso problemático de los juegos (POG) y a desarrollar hábitos digitales más saludables.

Desde las ideas surgidas en las aulas hasta el desarrollo de herramientas, y desde las reuniones internacionales hasta las campañas de sensibilización, el segundo semestre del proyecto dio vida a las ideas y acercó aún más a los socios.

¡Echemos un vistazo a lo que ha estado sucediendo y lo que está por venir!



¡Apaga la adicción,
enciende la vida!

Los socios de GameOver se reúnen en Sofía

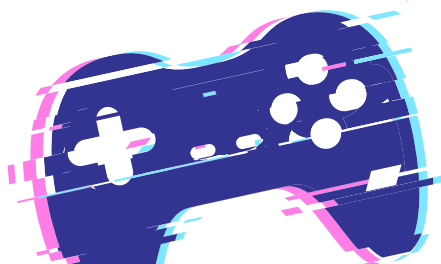
Este mes de octubre, los socios de GameOver se reunieron en **Sofía, Bulgaria**, para celebrar la segunda reunión transnacional del proyecto, en la que se respiró un ambiente muy animado. Organizada por la Escuela 149 «Ivan Hadjiiski», la reunión de dos días congregó a equipos de Lituania, Grecia, España y Bulgaria. La agenda se centró en tres componentes clave del proyecto:

El **Instrumento de Detección Temprana (EDI)**, diseñado para ayudar a los profesores a identificar los signos de problemas con los videojuegos en una fase temprana.

Los primeros bocetos de los **kits de herramientas**, que ofrecerán orientación práctica a estudiantes, educadores y padres.

El lanzamiento de un nuevo programa de **formación en línea** para profesionales que trabajan en la prevención y la intervención temprana.

Entre las sesiones de trabajo, los socios exploraron la escuela anfitriona, intercambiaron ideas sobre sus contextos nacionales y encontraron una nueva motivación para los próximos pasos. La reunión concluyó con un plan claro para el futuro y un sentido compartido del propósito de llevar los resultados del proyecto a las aulas reales, donde más se necesitan.



¡Apaga la adicción,
enciende la vida!

Ya está aquí nuestro primer vídeo promocional!

Nos enorgullece compartir el **vídeo promocional de GameOver**, una breve pero impactante introducción a la misión y los objetivos del proyecto.

En solo dos minutos y medio, explica cómo el proyecto aborda los retos de los videojuegos en línea en las escuelas y presenta las herramientas que ayudarán a los profesores y las familias de toda Europa.

You can watch the video here: <https://gameover-project.eu/materials/>

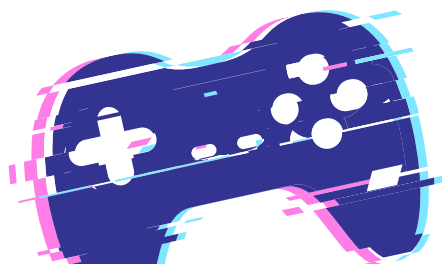


Lo más destacado hasta ahora

¡En solo un año, el proyecto GameOver ya ha logrado grandes avances. Algunos de nuestros hitos clave:



¡Y esto es solo el principio!



¡Apaga la adicción, enciende la vida!

¿Qué es lo siguiente?



Aquí tienes un avance de lo que vendrá en los próximos meses:

- ✿ **Prueba y validación** del Instrumento de Detección Temprana (EDI)
- ✿ Finalización del contenido y las actividades para el **Conjuntos de herramientas**
- ✿ Estructuración del **programa de formación en línea** para profesionales escolares.
- ✿ Lanzamiento de nuevas acciones de **sensibilización** y minicampañas.

Stay tuned – and let's keep promoting digital wellbeing together!

¿Sabías que...?

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoció el trastorno por juego como una afección de salud mental en 2019.

El apoyo temprano de los profesores y las familias puede marcar una gran diferencia a la hora de prevenir comportamientos problemáticos relacionados con los videojuegos en los adolescentes.



¡Manténgase conectado!

Para recibir actualizaciones periódicas, recursos y noticias del equipo de GameOver, síganos en línea:

Juntos, estamos ayudando a los jóvenes a crecer, tanto en línea como fuera de línea.



Buscar más



gameover-project.eu

Síganos en las redes sociales



Socios



Cofinanciado por la Unión Europea

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 National Agency. Neither the European Union nor National Agency can be held responsible for them.