

## PROGRAMA DE PREVENCIÓN, IDENTIFICACIÓN Y ALTERNATIVAS DE OCIO AL JUEGO Y APUESTAS ON LINE



**Área:** Sin clasificar  
**Modalidad:** Teleformación  
**Duración:** 60 h  
**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)  
[Contactar](#)  
[Recomendar](#)  
[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Proporcionar a los profesionales que trabajan con menores herramientas teórico- prácticas para contextualizar el valor del juego online entre los adolescentes, de manera que los profesionales sean capaces de poner en práctica las técnicas de intervención y prevención en niños y adolescentes que acaban de desarrollar el trastorno en adicciones comportamentales, adquiriendo las competencias necesarias para diseñar un programa de intervención psicoeducativo, así como programas de uso de ocio saludable.

### CONTENIDOS

Módulo 1 Introducción al programa de prevención, identificación y alternativas de ocio al juego y apuestas on line  
Módulo 2 Factores implicados en el juego patológico  
Módulo 3 Las adicciones comportamentales  
Módulo 4 Detección, evaluación y diagnóstico  
Módulo 5 Programas de intervención con menores con riesgo de adicción al juego  
Módulo 6 Desarrollo de las sesiones del programa de intervención  
Módulo 7 Orientaciones a los programas de ocio saludable: buenas prácticas y retos

### METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

### REQUISITOS



Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.  
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.