

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.