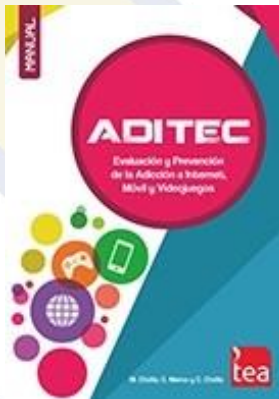




# **ADITEC. Evaluación y Prevención de la Adicción a Internet, Móvil y Videojuegos**

*Autor: M. Chóliz, C. Marco y C. Chóliz.*



**Aplicación:** Individual o Colectiva

**Tiempo.** Test de evaluación: 5 – 10 minutos aprox. Cada Cuestionario. Programa de prevención: Tres sesiones de 50 minutos, aprox. Cada una.

**Edad:** Cuestionarios de evaluación de 12 a 17 años

Programa de prevención: de 10 a 16 años aprox.

**No. de ítems:** ADITEC V (24), ADITEC M (22), ADITEC I (23)

**Sistema de corrección:** Pin de usos x 25 por cada modulo

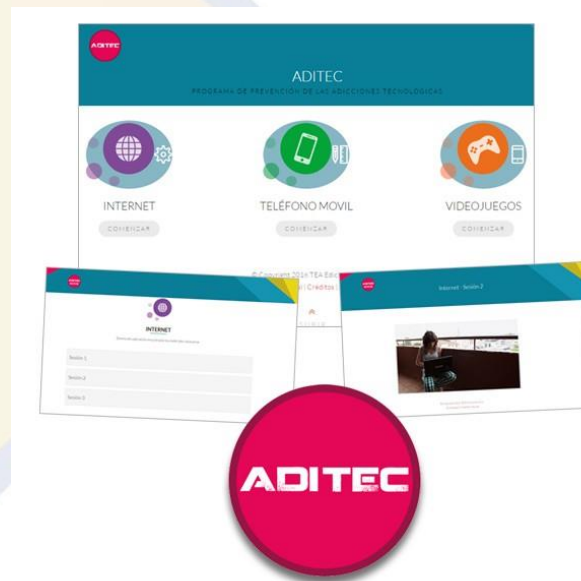
El **ADITEC** permite **evaluar y detectar posibles problemas de adicción a las nuevas tecnologías (Internet, teléfono móvil y videojuegos) en jóvenes y adolescentes**, así como el de prevenir el desarrollo de la dependencia en aquellos que ya comienzan a manifestar problemas relacionados con su uso inadecuado.

Consta de **tres cuestionarios (ADITEC – I, ADITEC – M, ADITEC – V)** que evalúan de una manera sencilla y breve la adicción a Internet, Teléfono móvil y Video juegos, respectivamente. Están dirigidos a jóvenes de entre **12 y 17 años** y es posible aplicarlos de forma conjunta o independiente. Permiten medir variables relevantes como el grado de abuso, la existencia de dificultades para controlar el impulso o la presencia de obsesión y perturbación.



Además de ellos **ADITEC** ofrece un programa de prevención específicamente desarrollado para cada una de las tecnologías que trata. Este programa es complementario, aunque independiente, a los cuestionarios de evaluación, por lo que el profesional podrá desarrollar el programa optativamente en función de sus necesidades y objetivos concretos.

El **programa de prevención** se divide en tres módulos (uno para cada tecnología) dirigidos a jóvenes de entre **10 y 16 años**, aproximadamente. Sus objetivos es informar, sensibilizar y entrenar en las habilidades necesarias para hacer un correcto uso de las tecnologías. Cada módulo está estructurado en tres sesiones de unos 50 minutos de duración cada una, en las que emplean distintas técnicas y recursos multimedia.





**EL JUEGO COMPLETO INCLUYE:**

**1 manual técnico**

**Kit corrección I 25 usos incluye 25 hojas de respuesta**

**Kit corrección M 25 usos incluye 25 hojas de respuesta**

**Kit corrección V 25 usos incluye 25 hojas de respuesta**