

# Actuar en digital

## Terapia con Realidad Virtual para Jóvenes

La agresividad y la violencia entre jóvenes son problemas serios que afectan a muchas familias. El programa "Actuar en Digital" de GINSO utiliza la realidad virtual para ayudar a los jóvenes a manejar sus emociones y tener un mayor autocontrol.



### EL MÉTODO

El programa **combina gafas de realidad virtual con la supervisión constante de un terapeuta** a través de una tablet, creando un entorno seguro y personalizado para abordar desafíos de manera efectiva.



### OBJETIVOS DEL PROGRAMA

Identificar **emociones básicas**.  
Practicar **respuestas positivas**.  
Gestionar la ira en **situaciones desafiantes**.  
Encontrar **soluciones pacíficas**.



### PERSONALIZACIÓN Y ADAPTABILIDAD

El programa se adapta a las necesidades de cada menor, con **situaciones y desafíos personalizados**, junto con un **tratamiento individualizado y supervisión constante del terapeuta**.



### FORJANDO UN FUTURO EQUILIBRADO

Actuar en Digital eleva la terapia y la psicología a un nivel superior, allanando el camino hacia un futuro donde los jóvenes puedan **superar la agresividad de manera efectiva y equilibrada**.

## ¿CÓMO FUNCIONA?



#### PASO 1

Se detecta un comportamiento **agresivo o violento** repetitivo en el joven.



#### PASO 2

Terapeutas especializados estudian el caso para proponer la terapia con **realidad virtual**.



#### PASO 3

Con el uso de las gafas de realidad virtual el joven puede **crear su propio avatar**, interactuar con el entorno virtual y responder a las situaciones adversas.



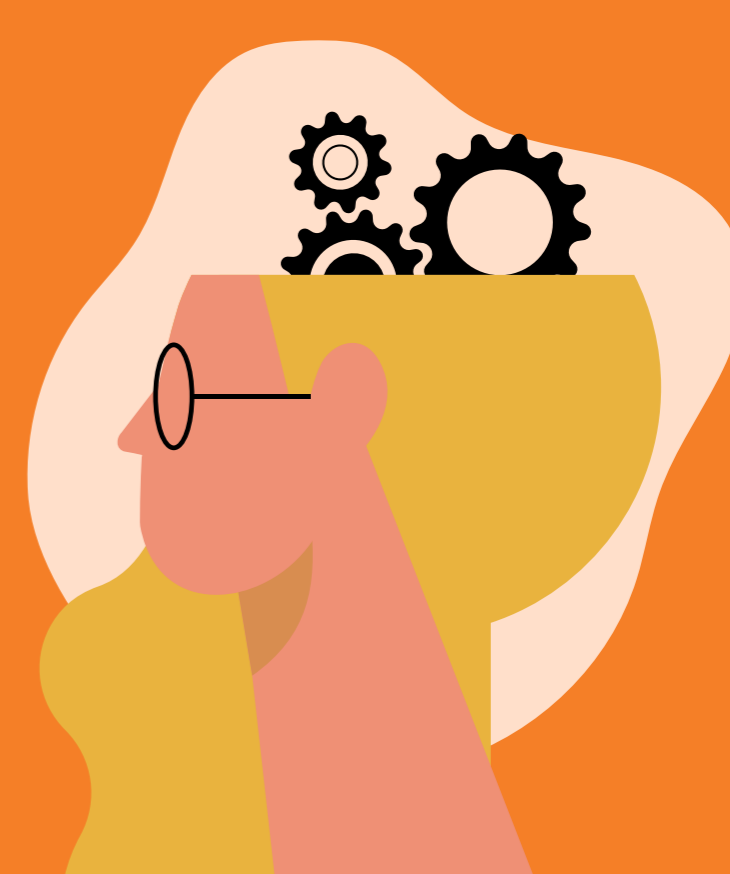
#### PASO 4

El **terapeuta evalúa la interacción del joven en tiempo real**, ajustando elementos virtuales según sea necesario. Después de la sesión, revisa los datos para identificar patrones útiles en el tratamiento.



#### PASO 5

Comienza el tratamiento terapéutico con el joven adaptado a las **necesidades detectadas en el diagnóstico**.



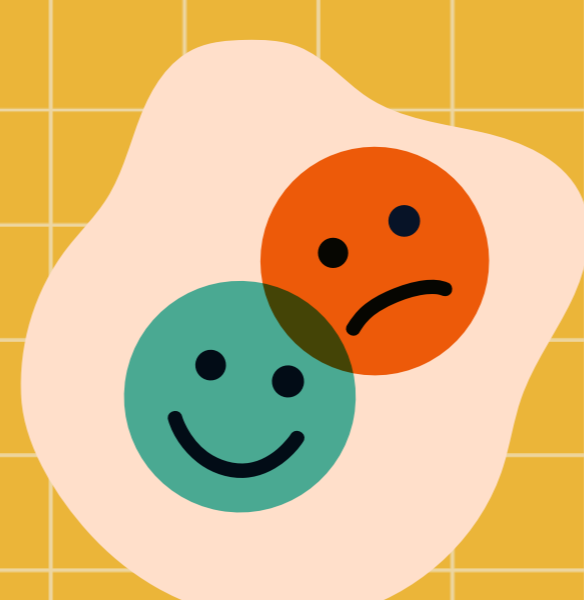
#### PASO 6

Cuando el profesional lo considere, se volverá a utilizar el programa de realidad virtual para observar la **evolución del joven y exponerle a nuevas situaciones adversas**.

## ¿QUÉ ACTIVIDADES TIENE?



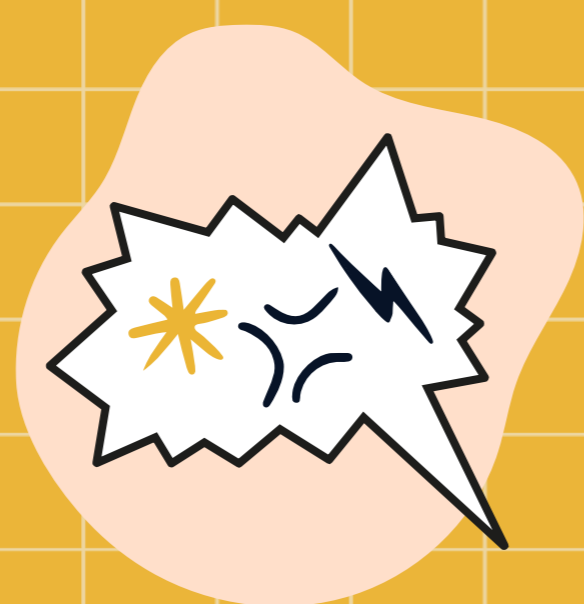
FAMILIARIZACIÓN Y PRÁCTICA EN EL ESCENARIO VIRTUAL



RECONOCIMIENTO DE EMOCIONES



INTERPRETACIÓN DE SITUACIONES AMBIGUAS



CONTROL DE LA IRA



DISMINUCIÓN DE LA IMPULSIVIDAD EN LA TOMA DE DECISIONES