



TALLER DE PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS



UNIDAD DE
INVESTIGACIÓN:
JUEGO Y ADICCIONES
TECNOLÓGICAS

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA

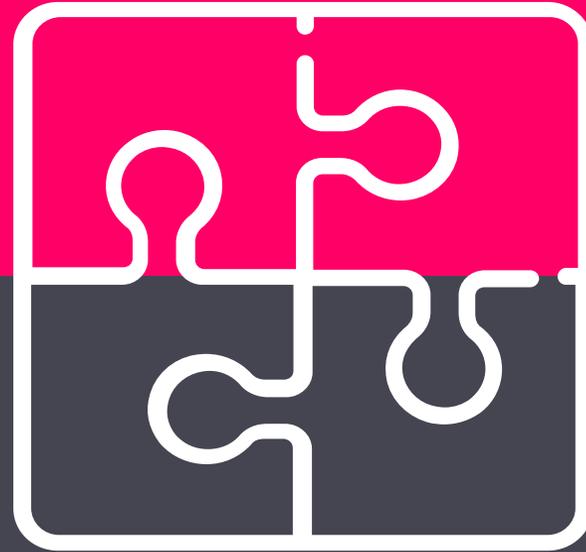


AÑO JUBILAR
LEBANIEGO
2023·2024

EL JUEGO

Es un aspecto muy importante para:

- el DESARROLLO personal,
- el APRENDIZAJE o
- como una actividad con un papel MOTIVACIONAL,...



.. pero en ocasiones, la implicación excesiva puede conducir a conductas de **ABUSO O DEPENDENCIA** y, en consecuencia, interferir en el rendimiento escolar.

EL TALLER NO SE LIMITA A

La **INFORMACIÓN** y



la **SENSIBILIZACIÓN...**



... Sino que pretende también dotar de PAUTAS CLARAS Y FÁCILES de llevar a cabo



que se hayan demostrado EFICACES para

FOMENTAR BUENOS HÁBITOS.



OBJETIVOS DE LA FORMACIÓN



- **INFORMAR** a orientadores y docentes de los videojuegos y sus implicaciones
- **ASESORAR** en el manejo del **PROGRAMA GAMER**
- **EVALUAR Y DETECTAR** problemas de adicción a los videojuegos en niños y adolescentes
- **PREVENIR** el desarrollo de la dependencia en aquellos que ya comienzan a manifestar problemas relacionados con su uso inadecuado.

DESTINATARIOS DE LA FORMACION

Orientadores y/o profesorado, en activo, de:

- 5º Y 6º DE PRIMARIA

- 1º, 2º, 3º Y 4º DE ESO





CONTENIDOS

1. Introducción a los videojuegos

1. Conceptualización: Marco y definición
2. Juego virtual como actividad lúdica
3. Clasificación y principales videojuegos en la actualidad
4. Características de los videojuegos
 1. Aspectos positivos y beneficios de los videojuegos
 2. Motivación por el juego virtual
 3. Socialización y tipos de juego en grupo
 4. El uso de videojuegos y las necesidades psicológicas básicas
5. Contexto actual
 1. La adicción a los videojuegos como problema social
 2. ¿Cuáles son los videojuegos más problemáticos?
 3. Estado de la cuestión: Legislación y regulación

2. Adicción a los videojuegos

1. Perfil de los usuarios
2. Concepto de la adicción a los videojuegos
3. Criterios diagnósticos del trastorno por videojuegos
4. Prevalencia y factores de riesgo del trastorno por videojuegos

3. Prevención de la adicción a los videojuegos

1. Sector de los videojuegos
2. Normativa internacional y nacional
3. Prevención escolar

4. Programa 'Gamer'

METODOLOGÍA

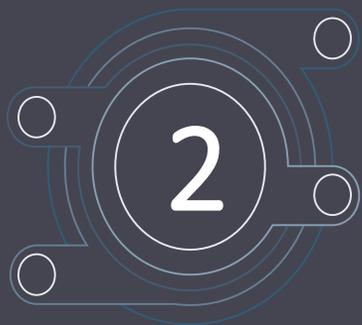
- Tras la realización de las sesiones de formación, los orientadores y docentes, implementarán el **“Programa GAMER”** en sus respectivos centros escolares.
- Se llevará a cabo una **EVALUACIÓN** del programa mediante el análisis de cuestionarios que se analizarán en la Universidad de Valencia, que emitirá los informes correspondientes para la Dirección General de Salud Pública y los centros participantes.





Recepción de la **FORMACIÓN**
SOBRE EL TALLER

13 y 14 de noviembre de 2023
horario de tarde
(3 horas x día)



Aplicación del
PROGRAMA GAMER
a los alumnos del centro

- 1ª sesión
- 2ª sesión (*una semana después*)
- 3ª sesión (*al menos un mes después*)



Envío de los **CUESTIONARIOS**
Test y retest.

Una vez finalizado el taller

MÁS INFORMACIÓN:

- Correo electrónico:

prdces@cantabria.es

- Teléfono:

942 207 953



GOBIERNO
de
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE SALUD



AÑO JUBILAR
LEBANIEGO
2023·2024