



# TALLER DE PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS



UNIDAD DE  
INVESTIGACIÓN:  
JUEGO Y ADICCIONES  
TECNOLÓGICAS

VNIVERSITAT  
ID VALÈNCIA

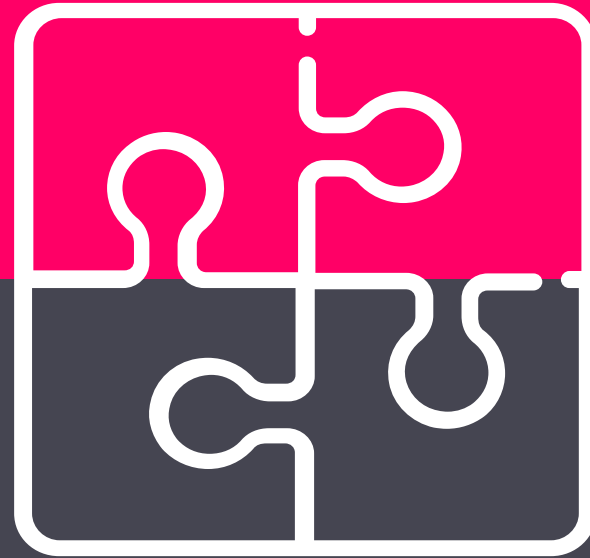


AÑO JUBILAR  
LEBANIEGO  
2023·2024

# 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.

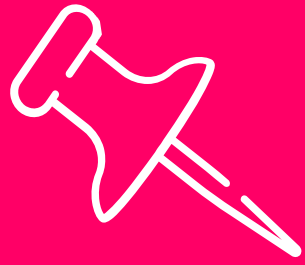
# DESTINATARIOS DE LA FORMACION

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](mailto:prdces@cantabria.es)

- Teléfono:

942 207 953



GOBIERNO  
de  
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE SALUD



AÑO JUBILAR  
LEBANIEGO  
2023·2024