

## DATOS DE LA ACTIVIDAD

**Duración:** 60 horas / 6 créditos

**Lugar:** Salón Actos Consejería Sanidad de Santander

**Formato:** Presencial

**Fechas:** Del 3 de octubre de 2022 al 15 junio 2023

**Horario:** 2 Tardes presenciales.

## PLAZO DE INSCRIPCIÓN

Del 8 al 29 de septiembre de 2022, a las 14:00 horas.

## INSCRIPCIÓN

Se realizará enviando un correo electrónico a [prdces@cantabria.es](mailto:prdces@cantabria.es), indicando:

- Nombre y apellidos,
- DNI,
- Correo electrónico,
- Centro educativo,
- Nivel escolar

## CERTIFICACIÓN

Para obtener la certificación es necesario:

- Asistencia a las sesiones de formación
- Implementar el programa en su centro escolar

\* **En tramitación** la acreditación como **GRUPO DE TRABAJO** en la “Unidad técnica de Evaluación y Acreditación” de la Consejería de Educación. Las plazas están limitadas a 200.

## COORDINACIÓN

Jefatura de Sección de Prevención, Formación e Investigación del Servicio de Drogodependencias. Dirección General de Salud Pública.

Unidad de Investigación “Juego y adicciones tecnológicas”. Facultad de Psicología. Universidad de Valencia.

## CURSO DE FORMACION

TALLER DE PREVENCIÓN

ADICCIÓN  
A LOS  
VIDEOJUEGOS

Gamer

## PLAN DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO 2022/2023



## INTRODUCCIÓN

Pese a la indudable importancia del juego para el desarrollo personal, en el aprendizaje o como una actividad con un destacado papel motivacional, el abuso del mismo también puede acarrear problemas. En ocasiones, la implicación excesiva en alguna actividad específica puede conducir a conductas de abuso o dependencia y, en consecuencia, interferir en el rendimiento escolar.

El ámbito escolar es un ambiente especialmente apropiado para llevar a cabo los programas de prevención de la dependencia de las tecnologías, puesto que es un medio en el que éstas se conocen y utilizan como recurso educativo, hay profesionales con habilidades y capacidades para llevarlo a cabo y toda la población objeto de prevención se encuentra escolarizada.

El taller propuesto no se limita a la información o 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

- 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 adolescentes
- Prevenir el desarrollo de la dependencia en aquellos que ya comienzan a manifestar problemas relacionados con su uso inadecuado.

## 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.

## DESTINATARIOS

Orientadores y/o profesorado en activo, de los 4 cursos de ESO.

## CONTENIDOS

### Sesión 1: 03-10-2022, **presencial de 17:30-20:30 horas**

1. Los videojuegos:
  - Historia de los videojuegos
  - Dimensión económica de la industria de los videojuegos
  - Normativa básica aplicable
  - Tipos de videojuegos
2. Psicología de los videojuegos:
  - Videojuegos y motivación intrínseca
  - Aspectos psicosociales implicados
  - Género y videojuegos
  - Edad y videojuegos
3. Adicción a videojuegos
  - Clasificaciones diagnósticas
  - Criterios diagnósticos
  - Evaluación de la adicción a videojuegos
    - Cuestionarios diagnósticos y Técnicas de registro
  - Cajas botín, gachas criptomonedas y su relación con la adicción a videojuegos

### Sesión 2: 04-10-2022, **presencial de 17:30 a 20:30 horas**

1. El programa GAMER actualizado en 2022
  1. Antecedentes: los programas PrevTec 3.1 y AdiTec
  2. Principios generales de prevención de adicción a videojuegos del programa
  3. Descripción de las sesiones:
    - Información básica que es necesario transmitir en cada sesión
    - Manejo de las viñetas
    - Análisis de los testimonios
    - Entrenamiento en autocontrol
2. Evaluación del GAMER actualizado en 2022
3. Corrección de las pruebas de evaluación: tests diagnósticos y autorregistros
4. Análisis de los resultados y emisión de informes.