



# TALLER DE PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS



UNIDAD DE  
INVESTIGACIÓN:  
JUEGO Y ADICCIÓNES  
TECNOLÓGICAS

VNIVERSITAT  
ID VALÈNCIA

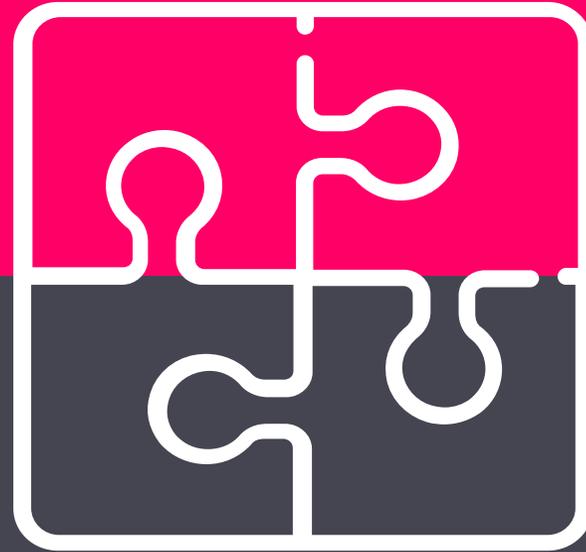


AÑO JUBILAR  
LEBANIEGO  
2023·2024

# 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

## SESIÓN 1

### 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
  - Técnicas de registro
- Cajas botín, gachas, criptomonedas y su relación con la adicción a videojuegos



# CONTENIDOS

## SESIÓN 2

- **1. EL PROGRAMA GAMER**
- **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
- **4. EVALUACIÓN DEL GAMER**
  - Tests diagnósticos y autorregistros
  - Análisis de los resultados e informes

# 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**

**DOS DIAS POR LA TARDE**  
**DURANTE EL PRIMER**  
**TRIMESTRE (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