



TALLER DE PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS



**UNIDAD DE
INVESTIGACIÓN:
JUEGO Y ADICCIONES
TECNOLÓGICAS**

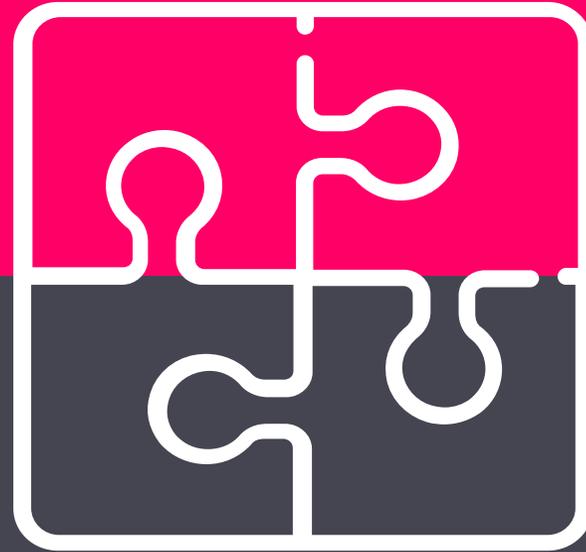
**VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA**



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 y 2º 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 (*una semana después*)
- *Restest un mes después*



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

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