



GOBIERNO
de
CANTABRIA
CONSEJERÍA DE SALUD

DIRECCIÓN GENERAL DE SALUD PÚBLICA



AÑO JUBILAR
LEBANIEGO
2023·2024



TALLER DE PREVENCIÓN DE LA ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

Lugar: Salón Actos - Consejería de Salud (Santander)
Fechas: Del 13 y 14 de noviembre de 2023
Sesiones: 2 Tardes (Presencial)



UNIDAD DE
INVESTIGACIÓN:
JUEGO Y ADICCIONES
TECNOLÓGICAS

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA

Inscripción

Se realizará enviando la solicitud disponible en
este [ENLACE](#) al correo electrónico:
prdc.es@cantabria.es.

El plazo de inscripción finalizará el
8 de noviembre de 2023, a las 14:00 horas.

PLAZAS LIMITADAS.

Destinatarios

ORIENTADORES y/o PROFESORADO en activo, de:

- ❖ 5º y 6º de primaria y
- ❖ los 4 cursos de ESO.

**ACREDITADO POR LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
FORMACIÓN PROFESIONAL Y UNIVERSIDADES**



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 **2 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.

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
5. Contexto actual

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'

