

## DATOS GENERALES

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Curso académico</b>         | Curso 2024/2025  |
| <b>Tipo de curso</b>           | Microcredencial Universitario  |
| <b>Número de créditos</b>      | 3,00 Créditos ECTS   |
| <b>Matrícula</b>               | 30 euros (importe precio público pendiente de aprobación por el Consejo Social Universitat de València.) Preu general  |
| <b>Requisitos de acceso</b>    | No hay restricción con respecto del área académica o laboral de procedencia, pero se recomienda los siguientes tipos de perfiles o relacionados: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Alumnos universitarios de grado o licenciatura en curso o finalizada</li> <li>- Estudiantes de Formación Profesional Media o Superior (FP)</li> <li>- Población general y colectivos representativos del ámbito educativo y sanitario</li> <li>- Representantes y miembros de organizaciones no gubernamentales</li> <li>- Orientadores académicos y personal docente</li> </ul> |
| <b>Modalidad</b>               | On-line  |
| <b>Lugar de impartición</b>    | AULA VIRTUAL   |
| <b>Horario</b>                 | A distancia a través del Aula Virtual de ADEIT   |
| <b>Dirección</b>               |  |
| <b>Organizador</b>             | 0  |
| <b>Dirección</b>               | Mariano Chóliz Montañés<br>Catedrático/a de Universidad. Departament de Psicologia Bàsica. Universitat de València<br>Francesc Josep Verdú i Asensi<br>Psicólogo. Jefe de Sección. Dirección General de Salud Pública y Adicciones. Generalitat Valenciana   |
| <b>Plazos</b>                  |  |
| <b>Preinscripción al curso</b> | Hasta 11/03/25   |
| <b>Fecha inicio</b>            | Marzo 25   |
| <b>Fecha fin</b>               | Abril 25   |
| <b>Más información</b>         |  |
| <b>Teléfono</b>                | 961 603 000  |
| <b>E-mail</b>                  | <a href="mailto:informacion@adeituv.es">informacion@adeituv.es</a>   |

## PROGRAMA

## Introducción a los Videojuegos

- 1.1. Características del juego virtual
  - 1.1.1. Similitudes con el juego tradicional
  - 1.1.2. ¿Por qué jugamos? Videojuegos y motivación
  - 1.1.3. Aspectos positivos y negativos de la práctica de videojuegos
- 1.2. Contexto actual del gaming
  - 1.2.1. Prevalencia nacional e internacional del juego virtual
  - 1.2.2. Impacto socioeconómico de la industria del videojuego
  - 1.2.3. Los videojuegos como problema de salud pública

## Adicción a los Videojuegos

- 2.1. Introducción a las adicciones conductuales
- 2.2. Características adictivas de los videojuegos
- 2.3. Diagnóstico de la adicción a los videojuegos
- 2.4. Instrumentos de evaluación de la adicción a los videojuegos

## Prevención de adicción a los Videojuegos

- 3.1. Índices de prevalencia de la adicción a los videojuegos
- 3.2. Pautas de prevención de la adicción a los videojuegos
  - 3.2.1. Programas de prevención escolar
  - 3.2.2. Aplicación de un programa de prevención escolar universal de la adicción a videojuegos: El caso de Gamer
- 3.3. Instrumentos de evaluación de la adicción a los videojuegos

## PROFESORADO

### Lydia Cervera Ortiz

Investigador/a no Doctor/a UV A1. Departamento de Psicología Básica. Universitat de València

### Mariano Chóliz Montañés

Catedrático/a de Universidad. Departament de Psicologia Bàsica. Universitat de València

### Amparo Lucía Luján Barrera

Investigador/a no Doctor/a UV A1. Departamento de Psicología Básica. Universitat de València

### Francesc Josep Verdú i Asensi

Psicólogo. Jefe de Sección. Dirección General de Salud Pública y Adicciones. Generalitat Valenciana

## OBJETIVOS

Las salidas profesionales que tiene el curso son:

El perfil de ingreso de este curso es de amplio espectro. Los alumnos que pueden aprovechar los contenidos desarrollados en el presente curso se incluyen desde aquellas personas cuya motivación se basa en ampliar sus conocimientos sobre la adicción a videojuegos sin una base previa (como por ejemplo, docentes, figuras parentales o con menores a su cargo, personas con prospección a ingresar en estudios relacionados con la temática) hasta estudiantes y/o profesionales con una base teórica relacionada con la salud mental (como psicólogos clínicos, psiquiatras, técnicos forenses, trabajadores sociales, educadores sociales, etc.)

El contenido y estructura del curso está diseñado para focalizar desde aspectos más generales hasta aspectos más específicos, mediante una progresión basada en el andamiaje de los contenidos que enseñan a identificar y actuar sobre la problemática. De la misma manera, dada la naturaleza y tipología del presente curso, éste tiene una naturaleza elemental y básica, por lo que busca generar un conocimiento integrado sobre los aspectos más fundamentales de la adicción a los videojuegos, y que a su vez, permitan profundizar en la experiencia del alumno. Este planteamiento permite identificar al alumno en su experiencia y aplicar los conocimientos adquiridos durante el presente curso.

A partir del estudio del estado de la cuestión del trastorno adictivo que resulta la adicción a los videojuegos, el presente curso pretende, a partir de la evidencia científica contrastada y de calidad, dotar a los estudiantes conocimientos sobre:

1. El actual papel de los videojuegos en la sociedad actual y su influencia psicosocial, sociocultural y socioeconómica
2. Los videojuegos como objeto de estudio desde una perspectiva amplia y transversal
3. Los efectos negativos de los videojuegos (y prácticas relacionadas con los mismos) y saber diferenciar los videojuegos y sus características más problemáticas
4. La adicción a los videojuegos como trastorno del comportamiento, en relación a su fundamentación y delimitación teórica, los criterios diagnósticos según los principales manuales diagnósticos, y los instrumentos y métodos de detección y diagnóstico
5. La incidencia de la adicción a los videojuegos en distintos niveles poblacionales; su repercusión como problema personal, familiar y social; y los factores que potencian/disminuyen el riesgo de desarrollar adicción.
6. Cómo abordar la adicción a los videojuegos desde una perspectiva personal (entorno familiar) y profesional (sanitaria); descripción de los tratamientos, recursos y técnicas de actuación.

## METODOLOGÍA

El Aula Virtual se constituye como un entorno de encuentro, intercambio y aprendizaje dinámico. Encontrarás además del equipo docente, personal de apoyo (dinamizadora y equipo técnico) que te orientará y ayudará a lo largo de toda tu experiencia formativa.

Los participantes disponen de una clave personalizada que permite el acceso al curso desde cualquier ordenador conectado a Internet y desde cualquier navegador Web y sistema operativo. Además, por ser alumnado de este curso la Universidad les proporciona (si todavía no ha sido alumno/a de la Universidad) una cuenta de correo electrónico.

La metodología online permite trasladar la experiencia formativa al AULA VIRTUAL de la UV, donde el alumnado y el profesorado podrán adquirir e intercambiar conocimientos independientemente del momento y del lugar donde se encuentren.

### MATERIALES Y RECURSOS ADECUADOS

Dentro del curso hay una programación que es uno de los recursos más importantes en la medida en la que sirve de guía al indicar los hitos más importantes en el desarrollo del programa formativo (activación de temas, exámenes, recuperaciones, &) En el Aula Virtual está todo el material didáctico que compone el programa del curso y que se irá activando de acuerdo con la programación prevista. Se realizan materiales exprofeso, maquetados con el mismo formato, que componen la esencia de la formación y que permiten tanto su estudio como descarga en pdf.

Además, en este curso podrás encontrar un conjunto de recursos adicionales que van a permitir al profesorado complementar su docencia:

- presentaciones de Powerpoint (algunas locuadas),
- materiales multimedia (videos, audios, enlaces, imágenes, &)
- lecturas complementarias
- ponencias grabadas
- Referencias bibliográficas.
- Glosario
- Si el estudiante lo desea, por ser alumno de este curso recibirá durante dos años la Revista Española de Drogodependencias en formato electrónico de manera gratuita.

#### COMUNICACIÓN CONSTANTE

Durante el desarrollo de la actividad formativa, los participantes dispondrán de diversas herramientas de comunicación, como los foros, tablón de anuncios y mensajería interna.

Los FOROS de debate son espacios compartidos por todos los participantes (alumnado y profesorado) que permiten el intercambio de ideas, así como resolver dudas, proponer debates y responder cuestiones.

También permiten intercambiar archivos para realizar actividades determinadas en grupo.

Los foros fomentan la participación, la colaboración y el trabajo en equipo. Están siempre disponibles, el alumno decide cuándo realiza su aportación, escogiendo el momento que mejor se adapta a su horario.

Tres formatos fundamentales de foro son:

- Foro de cuestiones generales, de Cuestiones Generales se pueden plantear dudas sobre el uso de la plataforma, comunicar noticias generales del curso, realizar presentaciones personales, comunicar intereses, etc
- Foro específico de la asignatura, los participantes pueden plantear dudas y consultas relacionadas con los contenidos y las actividades, a las que podrán responder tanto los tutores como los alumnos. También se pueden proponer temas de discusión relacionados con la materia, así como compartir recursos que puedan ser de utilidad para el trabajo en los contenidos planteados en el tema: direcciones web, referencias de artículos o libros, u otra información que sea de interés general.
- Tablón de anuncios: sólo el profesorado, dinamizadora y equipo técnico pueden publicar mensajes.

Todos los participantes recibirán la información que se publique en los foros en la dirección de correo electrónico de la Universidad.

Un eje fundamental en la formación on line es el seguimiento personal llevado a cabo por los tutores del curso, ayudando a profundizar y afianzar los conceptos clave y resolviendo las dudas y consultas particulares a través de un sistema de TUTORÍA personal.