

Programa de educación sanitaria dirigido a adolescentes para prevenir el aumento de la ludopatía en la población joven

1ª Sesión

| | |
|----------------------------------|---|
| Título de la sesión | ¿QUÉ SABES SOBRE LA LUDOPATÍA? |
| Objetivo | Determinar los conocimientos previos de los adolescentes sobre la ludopatía. |
| Dirigido a | Alumnos entre 14 y 18 años de los institutos públicos de Zaragoza. |
| Competencia instruccional | Saber qué es la ludopatía, cuál es su prevalencia por edades y el perfil de un ludópata. Además, conocer cómo puede influir la adicción a los videojuegos en el desarrollo de la ludopatía. |

| Horario | Subtema | Actividades didácticas | Recursos didácticos |
|---------------|-----------------------------|--|-------------------------|
| 10 h | Presentación | Bienvenida al equipo multidisciplinar responsable del programa y a los asistentes. Presentación de la temática a desarrollar y primera sesión. | Presentación PowerPoint |
| 10.15 h | Cuestionario | Cuestionario para valorar las creencias y conocimientos sobre la ludopatía que los participantes tienen previos al desarrollo de la sesión. | |
| 10.30 h | Debate | La enfermera formula varias preguntas, por ejemplo, cuánto tiempo pasan al día jugando a videojuegos o si le dedican más tiempo a ello que a sus responsabilidades o a pasar tiempo con su familia. Animar a los alumnos a compartir ideas y opiniones sobre la temática. Para concluir, explicación de las similitudes de la ludopatía con la adicción a los videojuegos. | |
| 10.45-11.25 h | Introducción a la ludopatía | Qué es la ludopatía, prevalencia en la actualidad, perfil del ludópata y tipos de ludopatía. | PowerPoint |
| 11.25-11.30 h | Despedida | Cierre de la sesión. | |

2ª Sesión

| | |
|----------------------------------|---|
| Título de la sesión | EL PELIGRO DE LA LUDOPATÍA |
| Objetivo | Explicar los factores de riesgo asociados a la adicción al juego y las posibles consecuencias en la vida futura de un ludópata. |
| Dirigido a | Alumnos entre 14 y 18 años de los institutos públicos de Zaragoza. |
| Competencia instruccional | Concienciar del impacto que supone esta adicción en sus vidas y en la de sus familias. |

| Horario | Subtema | Actividades didácticas | Recursos didácticos |
|---------|------------------------------------|---|--|
| 10 h | Presentación | Presentación del psicólogo que lleva a cabo la segunda sesión. | |
| 10.10 h | Factores de riesgo y consecuencias | El psicólogo explica los factores de riesgo asociados a la adicción al juego en adolescentes y las posibles consecuencias en el futuro. | PowerPoint |
| 11 h | Cortos sobre la temática | La explicación se acompaña de dos vídeos que reflejan situaciones que vive un ludópata y sus allegados. | https://www.youtube.com/watch?v=dp-sVJvhunU https://www.youtube.com/watch?v=xi1V6kN-5zE |
| 11.10 h | Reflexión | Preguntas sobre qué les ha llamado la atención sobre la situación reflejada en los vídeos y cuál es su opinión. | |
| 11.30 h | Despedida | Cierre de la sesión | |

3ª Sesión

| | |
|----------------------------------|---|
| Título de la sesión | LA REINSERCIÓN ES POSIBLE |
| Objetivo | Presentar los recursos disponibles para la reinserción a partir de la experiencia de una persona que ha sufrido adicción al juego. |
| Dirigido a | Alumnos entre 14 y 18 años de los institutos públicos de Zaragoza. |
| Competencia instruccional | Conocer de cerca la experiencia de un ludópata rehabilitado, así como los diferentes recursos que existen para ayudar a superar la adicción al juego. |

| Horario | Subtema | Actividades didácticas | Recursos didácticos |
|---------|---|--|---------------------|
| 10 h | Presentación | Bienvenida al responsable de la sesión: un exadicto al juego. | |
| 10.10 h | Cómo es la vida de un ludópata | Un ludópata rehabilitado explica su experiencia: sus inicios en el juego, cómo influyó en su vida y qué medidas tomó para poner fin a la situación. Explica todos los recursos existentes para poder superar esta enfermedad. | PowerPoint |
| 11 h | Preguntas | Los alumnos realizan preguntas al invitado. | |
| 11.10 h | Cuestionario inicial | Se vuelve a pasar el cuestionario inicial para valorar la evolución de sus conocimientos. | |
| 11.20 h | Cuestionario de evaluación del programa | Cuestionario para la evaluación del programa, utilizando una escala del 1 al 5, siendo 1 “muy insatisfecho” y 5 “muy satisfecho”. | |
| 11.30 h | Despedida | Cierre de la sesión. | |