



Guía de Asignatura

ASIGNATURA:

Prevención en conductas adictivas no relacionadas a sustancias

Título: *Máster universitario en Prevención de Drogodependencias y otras Conductas Adictivas*

Materia: *Fundamentos de la intervención preventiva en drogodependencias y otras conductas adictivas*

Créditos: 5 ECTS

Código: 06MDRO

Índice

1.	Organización general	3
1.1.	Datos de la asignatura	3
1.2.	Introducción a la asignatura	3
1.3.	Competencias y resultados de aprendizaje.....	3
2.	Contenidos/temario	6
3.	Metodología	7
4.	Actividades formativas	8
5.	Evaluación.....	11
5.1.	Sistema de evaluación	11
5.2.	Sistema de calificación.....	11
6.	Bibliografía.....	12

1. Organización general

1.1. Datos de la asignatura

TITULACIÓN	Máster universitario en Prevención de Drogodependencias y otras Conductas Adictivas
ASIGNATURA	Prevención en conductas adictivas no relacionadas a sustancias
CÓDIGO - NOMBRE ASIGNATURA	06MDRO_Prevención en conductas adictivas no relacionadas a sustancias
Carácter	Obligatorio
Cuatrimestre	Primero
Idioma en que se imparte	Castellano
Requisitos previos	No existen
Dedicación al estudio por ECTS	25 horas

1.2. Introducción a la asignatura

El programa proporciona conocimientos y estrategias para el abordaje de las adicciones sin sustancia: juego patológico; uso indebido de internet, videojuegos y teléfono móvil; así como compra compulsiva, adicción al trabajo, al ejercicio físico, hipersexualidad y trastornos de conducta alimentaria. Se abordan las variables más importantes sobre las que trabajar desde los programas preventivos, poniendo ejemplos de programas existentes.

1.3. Competencias y resultados de aprendizaje

COMPETENCIAS GENERALES DE LA ASIGNATURA

CG1. Adquirir conocimientos especializados sobre la prevención en drogodependencias y otras conductas adictivas.

CG2. Diseñar, planificar, aplicar y/o evaluar intervenciones y/o planes en materia de prevención en drogodependencias y otras conductas adictivas.

CG3. Desarrollar la capacidad de organización y planificación de tareas, el trabajo coordinado y complementario en un equipo interdisciplinar, y la colaboración eficaz con otros profesionales y equipos multidisciplinares, en un contexto próximo a nivel nacional y/o internacional, en el ámbito de las drogodependencias y otras conductas adictivas.

CG4. Desarrollar habilidades para la búsqueda, procesamiento, análisis y gestión de la información (bases de datos, artículos científicos, etc.) y tener criterio para su interpretación y aplicación adecuada a cada uno de los ámbitos y contextos de la intervención preventiva.

CG5. Desarrollar el espíritu crítico y autocrítico como fundamentos orientados a alcanzar la calidad de la propia actuación y desarrollando sistemas que garanticen la calidad de las intervenciones preventivas desarrolladas.

CG6. Desarrollar la capacidad técnica para la asunción de responsabilidades, la adaptación a nuevas situaciones, la toma de decisiones, el afrontamiento y la resolución de las incidencias a lo largo de todos los procesos inherentes al desempeño profesional en el ámbito de la prevención de las drogodependencias y otras conductas adictivas.

CG7. Valorar la formación continua, reciclaje, y autoaprendizaje, necesarios para lograr un desarrollo personal y profesional adaptado a las nuevas situaciones y a la evolución del conocimiento, la ciencia, la profesión, el mundo laboral y la sociedad en relación a las drogodependencias y otras conductas adictivas.

CG9 - Desarrollar la profesión desde los principios éticos, la preocupación por el desarrollo de las personas y de las comunidades, desde el respeto a la diversidad y la multiculturalidad, y desde el compromiso con la calidad de las intervenciones preventivas y divulgativas que se realizan.

CG10. Comunicarse de manera oral, escrita y visual efectiva, en diferentes formatos (ensayos, correspondencia, trabajos técnicos, informe de diversos tipos, discusión grupal, debate, foros, presentaciones) y con distintos fines (informar, defender, explicar, argumentar, enseñar), para distintos colectivos, incorporando, cuando sea pertinente, un estilo de comunicación académico y profesional (referencias teóricas, formas de citar estandarizadas, etc.).

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE1. Saber relacionar los conceptos básicos de la adicción, describir los principales perfiles y patrones de consumo de las poblaciones destinatarias de la intervención, y evaluar sus motivaciones para el consumo así como las consecuencias asociadas a las conductas de riesgo.

CE4. Conocer los diferentes modelos teóricos vigentes en el campo de la prevención de las conductas adictivas y ser capaz de diferenciarlos para poder identificar el modelo idóneo en función de la acción preventiva a aplicar en los distintos ámbitos de actuación.

CE5. Conocer los diferentes niveles de prevención de las conductas adictivas, así como las herramientas, modelos teóricos y estrategias que se deben utilizar en los programas y acciones de cada nivel.

CE6. Saber los principios que deben regir toda intervención preventiva, los criterios de calidad y buenas prácticas, así como la evidencia científica sobre su eficacia, en los distintos ámbitos preventivos y los diversos niveles de prevención.

CE7. Conocer, identificar y saber evaluar las diferentes variables influyentes, los factores de riesgo y de factores de protección vinculados a la conducta adictiva a través de métodos de evaluación.

CE8. Conocer las intervenciones efectivas y las estrategias preventivas basadas en la evidencia científica y buenas prácticas en cualquiera de los ámbitos de la actuación preventiva, así como aspectos clave para su puesta en marcha, la ley que regula estas intervenciones y los recursos existentes que pueden participar como agentes facilitadores para la consecución de sus objetivos.

CE9. Ser capaz de diseñar, planificar, gestionar, coordinar, implementar y/o evaluar las actuaciones de prevención escolar, familiar y comunitaria de un servicio local de prevención o pertenecientes a un recurso o institución específicos.

CE10. Ser capaz de adaptar los programas de prevención existentes y/o sus materiales a una población específica cuyos valores sociales y contexto cultural es diferente al autóctono.

CE11. Saber transmitir información preventiva relevante y adecuada a las necesidades y características de cada población beneficiaria, así como dotarles de estrategias y habilidades de afrontamiento ante situaciones de consumo de drogas o conductas adictivas.

CE14. Conocer el impacto de las conductas adictivas sin sustancia, así como los procesos psicosociales que las facilitan.

CE15. Saber diseñar e implementar acciones preventivas dirigidas al mal uso de las tecnologías de la información y el conocimiento, así como a la prevención de conductas de riesgo asociadas a otras conductas adictivas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

RA-1 Ser capaz de identificar conductas de riesgo relacionadas con la adicción al juego patológico e intervenir de manera precoz sobre ellas.

RA-2 Ser capaz de informar de modo eficaz a la comunidad educativa y a la sociedad sobre los riesgos del abuso de las tecnologías de la información y la comunicación, y de las redes sociales.

RA-3 Ser capaz de diseñar alternativas saludables al ocio consumista y a las conductas de juego en máquinas y on-line.

RA-4 Ser capaz de sensibilizar a la sociedad sobre los beneficios de una vida saludable, aprendiendo a fomentar el autocontrol y el equilibrio también con el trabajo, las compras, y el ejercicio físico.

2. Contenidos/temario

1. Desarrollo del proceso adictivo en las adicciones sin sustancia.
2. Repercusiones de las conductas adictivas sin sustancia.
3. Juego patológico.
 - 3.1. Evaluación de la adicción a juegos on-line.
 - 3.2. Programas de prevención de la adicción al juego.
4. Uso indebido de internet, videojuegos y teléfono móvil.
 - 4.1. Prevalencia de la adicción a Internet, videojuegos y móviles.
 - 4.1.1. Prevalencia de la adicción a Internet.
 - 4.1.2. Prevalencia de la adicción a videojuegos.
 - 4.1.3. Prevalencia de la adicción a móviles.
 - 4.2. Etiología de la adicción a Internet, videojuegos y móviles.
 - 4.3. Evaluación de la adicción a los videojuegos, Internet y el abuso de móvil.
 - 4.4. Programas de prevención del uso inadecuado de tics.
5. Otros comportamientos asociados a las conductas adictivas.
 - 5.1. Compra compulsiva.
 - 5.2. Workalcoholism: Características y factores predisponentes.
 - 5.3. Adicción al ejercicio.
 - 5.4. Hipersexualidad.
 - 5.5. Trastornos de la conducta alimentaria.
6. Revisión y características de las intervenciones preventivas eficaces.

3. Metodología

La modalidad de enseñanza propuesta para el presente título guarda consonancia con la Metodología General de la Universidad Internacional de Valencia, aprobada por el Consejo de Gobierno Académico de la Universidad y de aplicación en todos sus títulos.

Este modelo, que vertebra el conjunto de procesos de enseñanza y aprendizaje de la institución, combina la naturaleza síncrona (mismo tiempo-diferente espacio) y asíncrona (diferente tiempo - diferente espacio) de los entornos virtuales de aprendizaje, siempre en el contexto de la modalidad virtual.

El elemento síncrono se materializa en sesiones de diferente tipo (clases expositivas y prácticas, tutorías, seminarios y actividades de diferente índole durante las clases online) donde el profesor y el estudiante comparten un espacio virtual y un tiempo determinado que el estudiante conoce con antelación.

Las actividades síncronas forman parte de las actividades formativas necesarias para el desarrollo de la asignatura y, además, quedan grabadas y alojadas para su posterior visualización.

Por otro lado, estas sesiones no solamente proporcionan espacios de encuentro entre estudiante y profesor, sino que permiten fomentar el aprendizaje colaborativo, al generarse grupos de trabajo entre los estudiantes en las propias sesiones.

Los elementos asíncronos del modelo se desarrollan a través del Campus Virtual, que contiene las aulas virtuales de cada asignatura, donde se encuentran los recursos y contenidos necesarios para el desarrollo de actividades asíncronas, así como para la interacción y comunicación con los profesores y con el resto de departamentos de la Universidad.

4. Actividades formativas

La metodología VIU, basada en la modalidad virtual, se concreta en una serie de actividades formativas y metodologías docentes que articulan el trabajo del estudiante y la docencia impartida por los profesores.

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados en cada una de las asignaturas. A continuación, listamos las actividades genéricas que pueden formar parte de cada asignatura, dependiendo de las competencias a desarrollar en los estudiantes en cada asignatura.

1. Clases presenciales

2. Clases virtuales síncronas

Constituyen el conjunto de acciones formativas que ponen en contacto al estudiante con el profesor, con otros expertos y con compañeros de la misma asignatura en el mismo momento temporal a través de herramientas virtuales. Las actividades recurrentes (por ejemplo, las clases) se programan en el calendario académico y las que son ocasionales (por ejemplo, sesiones con expertos externos) se avisan mediante el tablón de anuncios del campus. Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

a. Clases expositivas: El profesor expone a los estudiantes los fundamentos teóricos de la asignatura.

b. Clases prácticas: El profesor desarrolla junto con los estudiantes actividades prácticas que se basan en los fundamentos vistos en las clases expositivas. En términos generales, su desarrollo consta de las siguientes fases, pudiéndose adaptar en función de las necesidades docentes:

I. La primera fase se desarrolla en la sala principal de la videoconferencia, donde el profesor plantea la actividad.

II. A continuación, divide a los estudiantes en grupos de trabajo a través de las salas colaborativas y se comienza con la actividad. En esta fase el profesor va entrando en cada sala colaborativa rotando los grupos para resolver dudas, dirigir el trabajo o dar el feedback oportuno. Los estudiantes también tienen posibilidad de consultar al profesor en el momento que consideren necesario.

III. La tercera fase también se desarrolla en la sala principal y tiene como objetivo mostrar el ejercicio o explicar con ejemplos los resultados obtenidos. Por último, se ponen en común las conclusiones de la actividad realizada.

No obstante, el profesor puede utilizar otras metodologías activas y/o herramientas de trabajo colaborativo en estas clases.

c. Seminarios: En estas sesiones un experto externo a la Universidad acude a presentar algún contenido teórico-práctico directamente vinculado con el temario de la asignatura. Estas sesiones permiten acercar al estudiante a la realidad de la disciplina en términos no sólo profesionales, sino también académicos. Todas estas sesiones están vinculadas a contenidos de las asignaturas y del programa educativo.

3. Actividades asíncronas supervisadas

Se trata de un conjunto de actividades supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y el desarrollo de sus competencias. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral. Esta categoría se desglosa en el siguiente conjunto de actividades:

a. Actividades y trabajos prácticos: se trata de un conjunto de actividades prácticas realizadas por el estudiante por indicación del profesor que permiten al estudiante adquirir las competencias del título, especialmente aquellas de carácter práctico. Estas actividades, entre otras, pueden ser de la siguiente naturaleza: actividades vinculadas a las clases prácticas (resúmenes, mapas conceptuales, one minute paper, resolución de problemas, análisis reflexivos, generación de contenido multimedia, exposiciones de trabajos, test de autoevaluación, participación en foros, entre otros). Estas actividades serán seleccionadas por el profesor en función de las necesidades docentes. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

b. Actividades guiadas con recursos didácticos audiovisuales e interactivos: se trata de un conjunto de actividades en las que el estudiante revisa o emplea recursos didácticos (bibliografía, videos, recursos interactivos) bajo las indicaciones realizadas previamente por el profesor; con el objetivo de profundizar en los contenidos abordados en las sesiones teóricas y prácticas. Estas sesiones permiten la reflexión o práctica por parte del estudiante, y pueden complementarse a través de la puesta en común en clases síncronas o con la realización de actividades y trabajos prácticos. Posteriormente, estas actividades son revisadas por el profesor, que traslada un feedback al estudiante sobre las mismas, pudiendo formar parte de la evaluación continua de la asignatura.

4. Tutorías

En esta actividad se engloban las sesiones virtuales de carácter síncrono y las comunicaciones por correo electrónico o campus virtual destinadas a la tutorización de los estudiantes. En ellas, el profesor comparte información sobre el progreso del trabajo del estudiante a partir de las evidencias recogidas, se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura. Pueden ser individuales o colectivas, según las necesidades de los estudiantes y el carácter de las dudas y orientaciones planteadas. Tal y como se ha indicado, se realizan a través de videoconferencia y e-mail.

Se computan una serie de horas estimadas, pues, aunque existen sesiones comunes para todos los estudiantes, éstos posteriormente pueden solicitar al docente tantas tutorías como estimen necesarias.

Dado el carácter mixto de esta actividad formativa, se computa un porcentaje de sincronía estimado del 30%.

5. Estudio autónomo

En esta actividad el estudiante consulta, analiza y estudia los manuales, bibliografía y recursos propios de la asignatura de forma autónoma a fin de lograr un aprendizaje significativo y superar la evaluación de la asignatura de la asignatura. Esta actividad es indispensable para adquirir las competencias del título, apoyándose en el aprendizaje autónomo como complemento a las clases y actividades supervisadas.

6. Examen final

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba o examen final. Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Los exámenes o pruebas de evaluación final se realizan en las fechas y horas programadas con antelación y con los sistemas de vigilancia online (proctoring) de la universidad.

5. Evaluación

5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

<i>Sistema de Evaluación</i>	<i>Ponderación</i>
Portafolio*	70 %
<i>Sistema de Evaluación</i>	<i>Ponderación</i>
Prueba final*	30 %

***Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

6. Bibliografía

- Berny Hernández, M. C., Rodríguez López, D., Cisneros Herrera, J. y Guzmán Díaz, G. (2020). Trastornos de la Conducta Alimentaria. Boletín Científico De La Escuela Superior Atotonilco De Tula, 7(14), 15-21.
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/atotonilco/article/download/6036/7243/>
- Caselles, P., Cabrera, V. y Lloret, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. Health and Addictions/Salud y drogas, Vol. 18 (2), 165-173.
https://www.researchgate.net/publication/326738760_Prevalencia_del_juego_de_apuestas_en_adolescentes_Un_analisis_de_los_factores_asociados
- Castro, J., Gil, B., Enrique, J.E., Cervigón, V. y Ballester, R. (2019). Signos y síntomas de adicción al cibersexo en adultos mayores. Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 4.1: 403-412.
<https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEF/article/view/1596/1360>
- Díez, D., Valdepérez, A., Aragay, V., y Soms, M. (2016). El trastorno de Compra Compulsiva. Revista de Medicina Psicosomática y Psiquiatría, 117, 11-16.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5564728>
- Echeburúa, E. (Ed.). (2016). Abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?. Madrid: Pirámide.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/Abuso%20de%20internet.pdf
- García, P., Buil, P., y Solé, M.J. (2015). Consumos de riesgo: menores y juego de azar online. El problema del “juego responsable”. Política y Sociedad, 53(2), 551-575.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6009037>
- Latorre, P.A., Jiménez, A., Párraga, J. y García, F. (2016). Dependencia al ejercicio físico e insatisfacción corporal en diferentes deportes de resistencia y su relación con la motivación al deporte. Revista de Psicología del Deporte, Vol. 25 (1), 113-120.
<https://www.redalyc.org/pdf/2351/235143645015.pdf>
- Losada, A.V. y Charro, A. (2018). Trastornos de la Conducta Alimentaria y Estilos Parentales. Perspectivas Metodológicas, 21 (1), 89-112.
<http://revistas.unla.edu.ar/epistemologia/article/view/1901/1292>
- Oramas, A., del Castillo, N.P. y Vergara, A. (2017). Dos modos de vinculación con el trabajo: compromiso (work engagement) y adicción. Relación con bienestar físico y psicológico. Revista Cubana de Salud y Trabajo; 18(3):23-34.
<https://www.medigraphic.com/pdfs/revcubsaltra/cst-2017/cst173e.pdf>
- Rodríguez-Villarino, R., González-Lorenzo, M., Fernández-González, A., y Lameiras-Fernández, M. (2005). Explorando la relación de la adicción a la compra con otros comportamientos excesivos: un estudio piloto. Revista Adicciones, 17 (3), 231-240.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1293232>