

Propuesta de intervención a través de un juego sobre conductas violentas y de consumo.

María del Carmen Pérez Fuentes (Universidad de Almería, España), África Martos Martínez (Universidad de Almería, España), María del Mar Simón Márquez (Universidad de Almería, España), Ana Belén Barragán Martín (Universidad de Almería, España), José Jesús Gázquez Linares (Universidad de Almería, España), María del Mar Molero Jurado (Universidad de Almería, España).

Introducción: El consumo de alcohol y tabaco, junto a la violencia en la etapa adolescente, son algunas de las conductas de riesgo más habituales y que más preocupan a la sociedad en su conjunto. **Objetivo:** Diseñar una propuesta de intervención a través de un juego basado en la realidad aumentada para que los jóvenes conozcan los riesgos y consecuencias que tienen el consumo y la violencia, en su desarrollo individual y social. **Método:** Se diseña una propuesta de intervención a través de un juego, para trabajar en las variables que influyen en la realización de conductas de riesgo de los adolescentes. Las variables se obtuvieron mediante la evaluación de una muestra de adolescentes, quienes cumplieron cuestionarios relacionados con aspectos cognitivos, emocionales, socio-familiares, de consumo, rendimiento, etc. Tras el análisis de los factores implicados en el desarrollo de las conductas de riesgo, se están desarrollando los retos, pantallas y niveles virtuales del juego. **Resultados:** Con este juego de intervención se pretende prevenir e intervenir en la toma de decisiones de los jóvenes cuando se enfrenten a situaciones de violencia o en las que el alcohol, el tabaco y las drogas sean protagonistas. **Discusión:** La prevención de las conductas de riesgo en la etapa adolescente es un tema relevante a trabajar, tanto dentro como fuera del centro educativo, debido a que beneficia el correcto desarrollo de los individuos. **Agradecimientos:** El presente trabajo se ha desarrollado gracias al Proyecto *Violencia entre iguales y consumo de alcohol y tabaco en Educación Secundaria: programa basado en realidad aumentada para la detección e intervención* (Referencia: EDU2017-88139-R), financiado por el Programa Estatal de Investigación, Desarrollo e Innovación Orientada a los Retos de la Sociedad, en el marco del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación, y la cofinanciación con Fondos Estructurales de la Unión Europea.

Palabras clave: intervención, realidad aumentada, adolescentes, violencia, alcohol.

