

Introducción. Entre las conductas de riesgo de mayor prevalencia entre los jóvenes se encuentra la violencia entre iguales y el consumo de alcohol y tabaco. De cara a su prevención, es necesario desarrollar nuevas herramientas que promuevan el conocimiento de las consecuencias asociadas entre los adolescentes. Objetivos. Delimitar una propuesta de prevención e intervención para las conductas de riesgo anteriormente mencionadas a través de un juego basado en la realidad aumentada. Método. A partir del análisis empírico de las variables implicadas en el desarrollo y la prevención del consumo y la violencia, se diseña un juego para el aprendizaje vicario de las consecuencias asociadas al desarrollo de estas conductas y el fortalecimiento de las variables de protección. Resultados. A través de esta propuesta se pretende prevenir e intervenir en la toma de decisiones de los jóvenes cuando se enfrenten a situaciones de violencia o en las que las que el alcohol y el tabaco están presentes. De manera que este juego virtual supondrá una forma atractiva de fomentar hábitos positivos en la adolescencia. Conclusiones. El juego para móviles basado en la realidad aumentada STOPDROVI es una herramienta que permitirá el entrenamiento de los adolescentes en situaciones simuladas y, por ende, trabajar en la reducción de las conductas de riesgo. 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.

### **- Estudio de la inteligencia emocional, la resiliencia y la funcionalidad familiar en el consumo de sustancias y las conductas agresivas**

ANA BELÉN BARRAGÁN MARTÍN

Durante la adolescencia el consumo de alcohol y tabaco como las conductas agresivas se relacionan con distintas variables individuales, familiares y sociales que intervienen como factores de riesgo o protección. El objetivo de este trabajo fue determinar la relación entre la inteligencia emocional, el funcionamiento familiar y la resiliencia en su implicación en el consumo de alcohol y tabaco y en las distintas modalidades de agresión, e identificar perfiles emocionales para su uso con respecto al autoconcepto. Se contó con una muestra total de 317 estudiantes de educación secundaria obligatoria. Para la recogida de datos se utilizaron los instrumentos: READ, AEQ-AB, EQ-i-M20, APGAR y Peer Conflict Scale. Los resultados mostraron que el grupo de no consumidores de tabaco y alcohol obtuvo puntuaciones significativamente más elevadas en resiliencia, cohesión familiar y manejo del estrés. El funcionamiento familiar actuó como factor predictor en el inicio del uso de ambas sustancias. Encontrando como factor protector del consumo de tabaco la dimensión manejo del estrés y la cohesión familiar. En cambio, en el consumo de alcohol, se encontró como factor de riesgo las expectativas positivas y como factor protector la dimensión intrapersonal de la inteligencia emocional. Al mismo tiempo, se obtuvieron dos perfiles emocionales para los usuarios consumidores de ambas sustancias basados en el autoconcepto. Dada la relación de las variables estudiadas es primordial trabajar la toma de decisiones. 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.