

Uso de la Gamificación aplicada al empoderamiento y prevención del consumo de alcohol en la población menor de edad

Pedro de la Rosa

El consumo de alcohol en menores se asocia a efectos perjudiciales para la salud. Las campañas de prevención de su consumo en colegios han demostrado ser efectivas aunque de efecto pequeño. Las nuevas tecnologías de la comunicación podrían ser útiles para mejorar la prevención del consumo de alcohol, porque son fácilmente aceptadas por los jóvenes. Durante la última década, ha surgido una tendencia que combina psicología conductual con las nuevas tecnologías: la gamificación, que consiste en la aplicación de elementos de juego en contextos no lúdicos para la mejora de hábitos de la población.

En España, se ha desarrollado un videojuego que usa técnicas de gamificación para prevenir el consumo de sustancias en adolescentes a través del entrenamiento en habilidades sociales: Aislados®, aunque no ha sido validada.

Objetivos: Mejorar la prevención del consumo de alcohol en menores a través de la gamificación. Se diseñará una nueva web-app enfocado en la prevención del consumo de alcohol con elementos de interacción social para complementar los contenidos generales del programa Aislados®. Se realizará un ensayo pseudoaleatorizado por colegios en alumnos de 12-13 años repartidos en tres grupos: al primer grupo de intervención se le impartirá una campaña de prevención de consumo de alcohol basada en los métodos habituales de la zona, al segundo grupo se le impartirá Aislados®, al tercer grupo se le impartirá una campaña tradicional complementada con la web-app, y al cuarto grupo se le impartirá Aislados® complementado con la web-app.

Antes y después de la intervención, se pasará un cuestionario a los participantes sobre sus creencias, conocimientos y hábitos de consumo de alcohol. Para evaluar el cambio en estas variables, se realizarán modelos de regresión logística no condicional. Además, se preguntará a los participantes en los grupos de intervención su opinión acerca los elementos de juego de los programas.