

GUÍA INFORMATIVA

1.- IDENTIFICACION DEL CURSO

DENOMINACIÓN:

“JÓVENES Y LUDOPATÍA (ADICCIONES SIN SUSTANCIAS)”

DURACIÓN: 70 horas

ENTIDAD / DOCENTE QUE LO IMPARTE: Aptitud Social

FECHAS: Del 15 de Julio al 15 de septiembre de 2021

2.- JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

La ludopatía en personas jóvenes es un problema creciente que cada vez preocupa más a las familias; una preocupación más que lógica, cuando incluso entidades como el Defensor del Menor ya han alertado de esta problemática.

Conocer los primeros síntomas o indicios de ludopatía en jóvenes adquiere, por tanto, una gran importancia; y es que la detección temprana de conductas adictivas es vital para la superación de las mismas.

3. OBJETIVOS

Los objetivos de este curso son los siguientes:

- Identificar los tipos de adicciones, así como las conductas adictivas.
- Definir el marco conceptual y legal en el que se sitúa la ludopatía.
- Identificar los tipos de ludopatía
- Identificar los factores que favorecen la ludopatía para posibilitar una atención temprana de la misma

4.- PROGRAMA

TEMA 1. INTRODUCCIÓN

- Qué es una adicción
- Diferencia entre hábito y adicción
- Adicciones conductuales y químicas: principales diferencias
- Qué es una conducta adictiva
- Clasificación

TEMA 2. IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

- Cómo identificar un problema de adicción
- Origen del juego y su regulación
- Tipos de ludopatía/tipos de jugadores
- Normativa
- Plan sobre adicciones
- La implicación económica del juego
- La publicidad y el juego en adolescentes

TEMA 3. LA LUDOPATÍA COMO PATOLOGÍA

- Concepto de ludopatía y el DSM 5
- Diagnóstico
- Clases de juegos
- ¿Por qué ha aumentado el número de adolescentes que juegan?
- Adicción al juego online en adolescentes
- Factores que llevan a la ludopatía en adolescentes.
- Características del adolescente ludópata
- Cómo diagnosticar la ludopatía en adolescentes.
- Factores que favorecen la ludopatía

TEMA 4. ABORDAJE DEL PROBLEMA

- Tratamiento
 - Motivos
 - Tipos
 - Recaídas

- El trabajador/a social y la ludopatía

TEMA 5. SITUACIÓN ACTUAL

- Ludopatía y COVID 19
- Prevención
- Programa de juego responsable

5.- METODOLOGIA

La formación se realizará de manera On Line. Se utilizarán las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), para todo el proceso de aprendizaje a través de internet.

La plataforma tecnológica que se utilizará será la de formación On Line y a Distancia de Aptitud Social.

El alumnado dispondrá en todo momento de material teórico-práctico en soporte digital, así como diversas herramientas de comunicación síncronas (chat) y asíncronas (correo electrónico, foros, etc.), que podrán ser utilizadas tanto con los/as tutores/as como con sus compañeros/as de clase.

6.- RECURSOS NECESARIOS PARA SU DESARROLLO:

Ordenador con acceso a Internet y disponibilidad de correo electrónico.

7.- EVALUACION:

La evaluación se realizará durante todo el desarrollo de la acción formativa. La plataforma de formación incluye herramientas de evaluación por módulos o unidades didácticas donde cada alumno/a puede visualizar y gestionar el desarrollo de su proceso de aprendizaje de manera individual.

Específicamente, al finalizar cada Unidad Formativa se realiza una prueba tipo test sobre los contenidos de la misma.

8.- PRECIO:

COLEGIADOS/AS EN DESEMPLEO	60€
COLEGIADOS/AS EN ACTIVO	75€
NO COLEGIADOS/AS	135€