

## Anexo II: Proyecto

### Título

#### INFORMACIÓN Y PREVENCIÓN EN ADICCIONES SIN SUSTANCIAS (LUDOPATÍA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS) EN JÓVENES Y FAMILIAS

##### 1. Datos de identificación

Entidad Solicitante	<b>ASOCIACIÓN LUDÓPATAS ASOCIADOS REHABILITADOS, LAR.</b>
Domicilio	<b>C/ ESCRITOR RAFAEL PAVÓN, N°3 (LOCAL)</b>
Teléfono	<b>957257005</b>
Correo electrónico	<b><a href="mailto:Asoc.cordobesa.lar@gmail.com">Asoc.cordobesa.lar@gmail.com</a> / <a href="mailto:cta.lar.cordoba@gmail.com">cta.lar.cordoba@gmail.com</a></b>
Representante	<b>PILAR ISIDRO SÁNCHEZ</b>

##### 2. Población destinataria del proyecto

La población destinataria en este proyecto son jóvenes, mujeres y hombres, con edades comprendidas entre los 14 y 22 años. Es, en este rango de edad, en el que se produce habitualmente el primer contacto con el juego, que posteriormente puede desencadenar un trastorno de juego patológico (ludopatía) u otro tipo de adicción sin sustancias, como la nomofobia (adicción al móvil) o adicción a los videojuegos, redes sociales, etc. Ya que es en este periodo de edad, en el que el uso de estas nuevas tecnologías se vuelve más irracional y problemático. A su vez, nos dirigimos también a todas aquellas familias que necesiten información sobre cómo prevenir este tipo de adicciones en sus jóvenes hijas e hijos, ofreciéndoles asesoramiento, información y acompañamiento en momentos de dificultad relacionados con la adicción a las nuevas tecnologías o en aquel primer contacto o conducta problemática con los juegos de azar

##### 3. Justificación

El presente proyecto se enmarca en la Línea 1 de la Base 5ª de la presente convocatoria: “Proyectos dirigidos a familias, infancia y adolescencia”. En concreto, se sitúa en la línea 1.2. Proyectos de prevención de absentismo y abandono escolar, de adicciones conductuales, ludopatías o adicción a las nuevas tecnologías.

### **3.1. Naturaleza de la necesidad.**

#### **Ludopatía o Juego Patológico**

La ludopatía o juego patológico consiste en la existencia de una conducta de juego desadaptativa persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínico significativo, afectando al área personal, familiar, académica/laboral de la persona que lo padece (APA, 2013). El juego patológico está clasificado en manuales diagnósticos como el DSM-5 en la categoría de Trastornos Adictivos.

Los criterios diagnósticos del juego patológico tal y como señala el DSM-5 (APA, 2013) son los siguientes:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. La persona está nerviosa o irritada cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Se han hecho esfuerzos repetidos por controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo se tiene la mente ocupada en las apuestas (ej. Reviviendo continuamente experiencias de apuestas, planificando la próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar, etc.)
5. A menudo se apuesta cuando se siente desasosiego.
6. Después de perder dinero, se vuelve otro día para intentar “recuperar las pérdidas”.
7. Se miente para ocultar el grado de implicación en el juego.
8. Se ponen en peligro o se pierden relaciones importantes, un empleo o una carrera a causa del juego.
9. Se confía en que otras personas proporcionen dinero para aliviar la situación desesperada provocada por el juego.

La dirección general de ordenación del juego, indica que, según el Estudio sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, 2015, y en base a los criterios NODS, la prevalencia del juego de azar patológico es del 0,9% de la población (a lo largo de toda la vida) o del 0,3% (en el último año). Por

otra parte, el 1% de la población serían jugadores con tendencias problemáticas respecto de los juegos de azar a lo largo de toda la vida (el 0,6% en el último año) y, finalmente, en el caso de jugadores con algún tipo de riesgo los porcentajes son del 4,4% (toda la vida) y 2,6% (último año). En España, aproximadamente 3 de cada 4 personas han jugado a juegos de azar alguna vez. Estas cifras de prevalencia varían de unos estudios a otros, indicando en su caso, porcentajes más elevados.

El surgimiento de la modalidad de juego online ha provocado que aumente el número de jugadores de azar en todo el mundo, y a su vez, esta nueva forma ha provocado cambios en las características del juego, aumentando la frecuencia del consumo de esta actividad, ya que no existe interrupción en el acceso a la misma (McCormack y Griffiths, 2013, citado en López-Gonzalez y Estévez, 2019).

En concreto, en España, el juego ha experimentado un salto legislativo, influyente en esta actividad, como ha sido la entrada en vigor en 2011 de la nueva ley, en la que, además, se regulaba el juego online. Como consecuencia a dicha reforma creció el número de operadores de juego, multiplicándose la oferta de juego. A su vez, el número de jugadores online activos paso de 289.000 en 2014 a 859.000 en 2018 (López-Gonzalez y Estévez, 2019). Este aumento del juego ha traído aparejada una creciente sensibilización hacia las adicciones al juego.

Las asociaciones y centros de rehabilitación del juego patológico, ponen de manifiesto, el aumento significativo de usuarios cada vez más jóvenes, con problemas de juego online (ruleta, póker) o apuestas deportivas, en su mayoría. Una parte fundamental de la percepción del aumento de los problemas relacionados con el juego, en este segmento juvenil, viene dada también por la cada vez mayor presencia de reclamos y estímulos para jugar en los medios de comunicación y redes sociales. Un reciente informe publicado por el Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud y la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, pone de manifiesto esta alarmante conducta de riesgo social, cada vez más instaurada en la población adolescente. Este informe señala cómo “el juego de apuestas se está convirtiendo en una práctica integrada y complementaria de un modelo de ocio normalizado, como una actividad más que se suma a los circuitos y planes de ocio juvenil, lo que implica riesgos evidentes” (citado en Villamarín y De Vicente, 2020). Algunos factores que influyen en el establecimiento de este tipo de hábito son: “la abrumadora

presencia de salas de juego en la mayoría de barrios, la presencia de publicidad que incluye figuras relevantes o icónicas del deporte y la sociedad, y el alcohol que se ofrece como reclamo”. Este mismo informe indica que:

“Frente al estigma que representan las personas que juegan, beben y consumen alguna droga en solitario, considerándose un “vicio” en estos casos, la inclusión de estos hábitos en patrones de comportamientos grupales hace que se produzca una integración de estos hábitos de manera “desproblematizada”, como una actividad divertida en grupo, que forma parte de lo que “naturalmente corresponde por edad y expectativa social” (Villamarín y De Vicente, 2020).

A su vez, la aparición de las nuevas tecnologías es un factor de especial interés en este contexto. El juego online en la población más joven se justifica por la “naturalización” de la relación entre personas jóvenes y tecnología, una asimilación que suele hacer que muchos padres y muchas madres se despreocupen. El informe resalta “el peligro del juego online, por su capacidad de multiplicar el hábito y de dificultar aún más la capacidad de control, al generar una mayor autonomía y elevar las expectativas en torno a las posibilidades de ganar y generar nuevas emociones” (Villamarín y De Vicente, 2020).

### **Nuevas tecnologías.**

En los últimos años se está descubriendo una nueva característica inherente en niñas y niños de nuestra sociedad. Se les llama “nativas y nativos digitales”. La tecnología de la información y la comunicación (TIC) ha llegado para quedarse, convirtiéndose en una necesidad para todas las personas. En concreto, la población infanto-juvenil la utiliza más allá que para el mero entretenimiento, potenciando las ventajas que estas nuevas tecnologías otorga, tales como la rápida comunicación y la gran fuente de información que implica.

Sin embargo, no todos son ventajas, estas nuevas tecnologías y el uso problemático de las mismas, está siendo un tema de conversación frecuente entre muchos profesionales dedicados a las adicciones sin sustancias. En la actualidad, ya se conocen los términos “adicción a los videojuegos”, incluido en manuales diagnósticos de trastornos mentales, la nomofobia (adicción al móvil), y en general la denominación de “adicción a las nuevas tecnologías”. El uso problemático de las TICs cada vez se reconoce mejor en las personas

que lo desarrollan, pero ¿hasta qué punto este uso problemático puede desencadenar una adicción? ¿Afecta esto de manera exponencial a la población más joven? ¿Conocen las familias los riesgos que existen?

Tal y como indica Terán Prieto (2019), la última encuesta realizada por el Plan Nacional sobre Drogas en población escolar, indicaba la presencia del uso compulsivo de internet en el 21% de la población escolar encuestada (medido con la escala Compulsive Internet Use Scale, CIUS), un 4.6% más que 3 años antes, mientras que el juego problemático afecta dentro y fuera de internet al 6.4% y 13.6% respectivamente. La Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas (2018) destaca que entre el 0.2% y el 12.3% de los adolescentes cumplían criterios para juego problemático. Es interesante pararse, además, a consultar los datos ofrecidos por Terán Prieto (2019), referentes a un estudio desarrollado por la Universidad Camilo José Cela, en estudiantes de la ESO, cuyos datos indicaban la relación existente entre el uso y abuso de las nuevas tecnologías y ciertos indicadores de salud mental. Se destaca lo siguiente:

- Más de la mitad de la población encuestada hace un uso problemático del móvil: 28.4% muestra un uso de riesgo, el 21% un uso abusivo y el 8% presenta dependencia.
- El 43.5% de los adolescentes presentan una conducta problemática en el uso del WhatsApp, el 21% hace un uso de riesgo y el 8% indican dependencia.
- Casi el 40% presenta un uso problemático de las redes sociales, el 19% uso de riesgo, el 13% abuso y el 8% dependencia.
- Alrededor de un 40% presentaron un uso problemático utilizando aplicaciones de videojuegos, un 24% un uso de riesgo, el 12.5% abuso de las mismas y el 5.7% dependencia.
- En relación a los juegos de azar, se encuentra que un 5% de los adolescentes encuestados juegan con mucha frecuencia en webs de apuestas deportivas y cerca del 12% lo había hecho en alguna ocasión.

Los datos apuntan que las ventajas ofrecidas por las nuevas tecnologías se disipan cuando se pierde el control del uso de las mismas y cuando no se conocen los riesgos del uso

problemático. Evitar las conductas de riesgo pasa por la prevención, la sensibilización, la información y el asesoramiento a las familias ante estas situaciones potencialmente peligrosas, siendo importante comenzar a ser consciente en aquellos momentos en los que la educación en el uso de las nuevas tecnologías se vuelve esencial: los primeros años de vida y durante el resto de etapas del desarrollo evolutivo de nuestros jóvenes.

El ámbito familiar es uno de los más importantes para intervenir en materia de prevención, ya que se considera a las familias como agentes de socialización esenciales de las personas. Madres y padres desarrollan un rol decisivo en la educación formal e informal de sus hijos e hijas, siendo el seno familiar donde se desarrollan los pilares básicos del desarrollo infanto-juvenil, creando patrones básicos de conducta y pensamiento que van a imperar en la adultez.

En el contexto familiar pueden darse los factores que favorezcan o no el acercamiento a aquellas conductas de riesgo relacionadas con una adicción. La adecuada dinámica familiar debe proporcionar factores de protección que permitan el desarrollo integral de hijas e hijos. Son factores de protección en adicciones, aquellas características de las personas, condiciones situacionales y ambiente que inhiban, reduzcan o atenúen la probabilidad de desarrollar conductas de riesgo.

Es el momento de emplear los recursos que se disponen para actuar como medio de información y sensibilización acerca de las adicciones sin sustancias, tan presentes en nuestra sociedad actual, viéndose afectada cada vez más la población infanto-juvenil. Nuestra tarea preventiva no debe cargar exclusivamente en esta población en edad escolar, sino que debe ampliarse y llegar a esas personas que actúan como agentes preventivos directos en niños y niñas y adolescentes, como son sus propias familias, madres, padres, abuelas y abuelos, y/o cualquier persona perteneciente al núcleo familiar que se encarguen de su educación y crianza.

## REFERENCIAS

Asociación Americana de Psiquiatría (2013). Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales, Quinta Edición (DSM-5).

Delegación del Gobierno Para el Plan Nacional sobre Drogas. Plan de Acción sobre Adicciones 2018-2020. Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024.

Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Disponible en <http://www.infocop.es>.

FEJAR (2018). Guía Clínica Específica. Mujer y Juego

Terán Prieto, A. (2019). Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). En: AEPap (ed.). Congreso de Actualización Pediatría 2019. Madrid: Lúa Ediciones.131-141.

Villamarín, S. y De Vicente, A. (2020). Un nuevo informe alerta de la normalización de los juegos de azar entre los jóvenes. *Infocop* 88, 32-33.

#### WEBGRAFÍA

- <https://www.fad.es/noticias/jugar-y-apostar-con-dinero-ya-forma-parte-del-ocio-juvenil-normalizado/>
- <http://www.jugarbien.es/blog/la-prevalencia-del-juego-patologico-en-espana-2015-es-del-09>

#### **4. Breve descripción**

Con el presente programa se pretende aumentar el conocimiento sobre la problemática expuesta en la población destinataria, así como la disminución de las conductas de riesgo que son antecedentes del juego patológico y de otras adicciones sin sustancias, informando de las consecuencias y complicaciones asociadas a este tipo de adicciones. Los grupos a los que se trata de llegar con las actuaciones preventivas son en la mayoría de los casos jóvenes de entre 14 y 22 años. Aunque en este proyecto se pretende además proporcionar información personalizada a aquellas familias que soliciten asesoramiento o ayuda en relación con las adicciones sin sustancias. Se aborda la población joven como medida de prevención de un posible problema de adicción futuro o presente en algunos casos, ofreciéndoles recursos y capacidades que promuevan una adecuada toma de decisiones, libre y responsable. Desde el ámbito familiar, se pretende abordar la problemática actual que está surgiendo con las nuevas tecnologías, su uso problemático y el riesgo de adicción existente. Se trabaja en este caso ofreciendo información y asesoramiento a familias en las que se trabajan pautas de actuación con sus hijos e hijas

menores de edad, dando a conocer los riesgos de los primeros acercamientos las TICs y al juego de azar, así como informando de la importancia que, como familia tienen en este ámbito preventivo. Para los jóvenes se desarrollará el programa en los centros escolares, en coordinación con el equipo de orientación y jefatura de estudios, que nos posibilitarán fechas en las que poder desarrollar las actuaciones previstas en diferentes cursos. En relación a las familias, el servicio de información y asesoramiento se desarrollará en nuestra SEDE, a la que pueden acudir en horario establecido o mediante cita previa, de forma gratuita, cualquier familiar que necesite ayuda, información, asesoramiento o pautas de acción, que recaigan sobre la adicción al juego u otra adicción sin sustancias.

### **5. Número estimativo de personas destinatarias**

En relación al número de beneficiarios del programa de prevención se estima, según datos de años anteriores, que podemos llegar a lo largo del curso, hasta 300 o 400 alumnos y jóvenes, impartiendo el programa en centros educativos y asociaciones juveniles. No obstante, el presente año, por las limitaciones impuestas por la enfermedad COVID-19, se interpreta que los grupos en los que poner en marcha nuestras actuaciones deberán de ser reducidos, respetando las distancias interpersonales en todo momento. Creemos, por lo tanto, que esta cifra de beneficiarios habituales puede verse algo reducida.

En cuanto a familias que soliciten información en LAR, toda aquella persona que acuda a LAR será atendida y asesorada en relación con las adicciones sin sustancias y recibirá pautas de actuación en relación a sus hijos.

### **6. Objetivos del proyecto (generales y específicos)**

#### **Objetivos generales:**

- I. Prevenir la adicción al juego (ludopatía) y otras adicciones relacionadas con las nuevas tecnologías, en población joven.
- II. Informar, acompañar y asesorar a las familias que necesiten ayuda especializada en el ámbito del juego de azar y otras adicciones sin sustancias.

#### **Objetivos específicos:**

- I. Difundir e informar sobre los juegos de azar y su componente adictivo a población joven escolarizada en centros educativos de Córdoba.
- II. Sensibilizar a la población destinataria sobre las consecuencias de las adicciones sin sustancias (juego y/o nuevas tecnologías).
- III. Trabajar en habilidades y competencias necesarias para afrontar situaciones de riesgo para la adicción al juego y otras adicciones sin sustancias (absentismo escolar, pensamiento crítico, toma de decisiones, control de impulsos, etc.).
- IV. Difundir información dirigida al ámbito familiar sobre los riesgos del uso inadecuado de las nuevas tecnologías.
- V. Facilitar a los padres y madres usuarios, de manera personalizada, la información y el aumento de conocimiento sobre las adicciones comportamentales y sus consecuencias.
- VI. Implicar a padres y madres usuarios en el fomento de la capacidad crítica de los hijos con respecto al juego de azar y otras adicciones.

#### **7. Actividades previstas según objetivos específicos**

Actuaciones previstas:

- Actuación 1: Puesta en marcha del programa preventivo de dos sesiones en grupos de alumnos de diferentes centros escolares de Córdoba, así como en centros donde acudan jóvenes que cumplan con el perfil de beneficiarios al presente programa.
- Actuación 2: Difusión mediante las redes o dípticos informativos sobre el servicio gratuito de orientación, apoyo y asesoramiento a familias con hijos e hijas en riesgo de sufrir o estar sufriendo alguna adicción sin sustancia.
- Actuación 3: Atención gratuita a todas aquellas familias que precisen orientación, apoyo y asesoramiento por problemas de adicciones sin sustancias en sus hijos e hijas, se ofrecen las sesiones necesarias de orientación hasta que el familiar en cuestión encuentre la manera de que su joven familiar con adicción comience un proceso de rehabilitación, si así lo precisa.

## **Actuación 1: Programa de prevención en centros escolares.**

### **SESIÓN 1 (Ludopatía y juegos de azar).**

Objetivos específicos I, II y III.

- Presentación de la asociación y de las personas que van a desarrollar el programa.
- Actividad 1: ¿Qué es una adicción?, ¿Qué adicciones existen? Los alumnos deben contestar ambas respuestas, anotando bien de manera individual o por grupos, todas aquellas ideas y conceptos que conozcan en relación a las adicciones. A continuación, se preguntará por las ideas anotadas y se irán debatiendo entre todos, aclarando los conceptos, así como haciendo hincapié en la adicción como una “enfermedad” conocida y bien definida y delimitada, eliminando posibles distorsiones y/o falsos mitos relacionados con la adicción.
- Actividad 2: Se expondrá mediante diapositivas la definición de adicción, las adicciones sin sustancias, los tipos de adicciones sin sustancias existentes, centrándonos al final en la adicción al juego (tradicionalmente ludopatía) y las adicciones a las nuevas tecnologías. Se expondrá en qué consisten estas adicciones, cómo identificarlas, y cuáles son sus consecuencias.
- Actividad 3: Ludopatía a través de un caso. Visionado de un video en el que se pueden observar las distintas fases por las que pasa un jugador patológico (fase de ganancias, fase de pérdidas, fase de desesperación). Se debatirá sobre el video, las fases del jugador patológico, y se trabajarán sobre los pensamientos erróneos que puedan tener los alumnos acerca de las diferentes realidades que involucran al juego de azar. Finalizaremos hablando sobre todas las técnicas usadas por los medios de comunicación para fomentar el juego de azar, así como los falsos mitos y creencias que están asociados con el juego de azar, enseñando a los alumnos a detectarlos para poder llegar a tomar decisiones de una forma adecuada y saludable, evitando las conductas impulsivas.
- Para finalizar: Contaremos con el testimonio de una persona, usuaria de nuestra asociación, que ha superado su adicción al juego y que fomente la comprensión final y sensibilice a los alumnos a los que nos dirigimos sobre las graves

consecuencias que desencadena este tipo de conductas. Al finalizar se dará tiempo para preguntas, dudas y demás cuestiones, así como para cumplimentar un cuestionario de satisfacción con la sesión.

## **SESIÓN II (Adicción a las nuevas tecnologías y absentismo escolar)**

Objetivos específicos I, II y III.

- Presentación de la asociación y de las personas que acuden.
- Actividad 1: Exposición explicativa de los conceptos de nuevas tecnologías, adicción a las nuevas tecnologías (videojuegos, nomofobia, redes sociales, etc.). Realizaremos una lluvia de ideas respondiendo a la pregunta ¿Cuáles son los riesgos del uso inadecuado de las nuevas tecnologías? Se pedirá a los alumnos que empleen una o dos palabras para describir estos riesgos. A partir de estas respuestas se generará una discusión intentando hacer reflexionar a los alumnos, posteriormente, continuaremos la exposición sacando a la luz las consecuencias de este tipo de adicciones, repercusiones psicológicas, laborales, académicas, familiares, etc. así como definiendo los siguientes conceptos relacionados con el mal uso y peligro de las redes sociales: problemas de privacidad, distorsión de la realidad en las redes, peticiones de desconocidos, grooming, sexting, cyberbullying, challenge o retos peligrosos, comunidades...
- Actividad 2: Si tengo riesgo de mal uso o adicción, ¿Cómo lo soluciono? Se darán pautas acerca del uso adecuado y saludable de las nuevas tecnologías y del control y gestión del tiempo que empleamos en su uso. Preguntaremos al alumnado sobre la facilidad o dificultad de llevar a cabo dichas pautas ofreciendo alternativas y solución a estas dificultades.
- Actividad 3: Absentismo escolar y adicciones sin sustancias. Definición del absentismo escolar y de las implicaciones del mismo en el futuro de los alumnos. Se trabajará sobre la toma de decisiones y la planificación del alumnado sobre su futuro más cercano en relación con la importancia de mantenerse en la etapa educativa que les corresponda asumiendo las responsabilidades y compromiso con su propia educación. Tras exponer los aspectos teóricos más importantes sobre esta temática, se pasará a desarrollar una dinámica en la que, de manera

individual o en pequeños grupos los alumnos/as deben anotar todas aquellas ideas que tengan en relación a la siguiente cuestión: ¿Cómo influye la adicción o uso inadecuado de las nuevas tecnologías en el absentismo escolar? Se anotarán todas las ideas para su puesta en común llegando a conclusiones sobre el tema.

- Actividad 4: Para finalizar ¿Cómo identificar si tengo una adicción a las TICs? Se propone a los alumnos que se autoevalúen a ellos mismos a partir de un cuestionario que trata de identificar el riesgo de adicción al móvil, a las redes sociales y a internet, así como a videojuegos. Se dará feedback grupal sobre qué significan las diferentes puntuaciones obtenidas en los diferentes cuestionarios. Debatiremos las puntuaciones que se han dado en el grupo tratando de sensibilizar al alumnado sobre la importancia de tener en cuenta todo lo comentado y de tratar de reducir las puntuaciones obtenidas en aquellos casos de índices altos. A su vez se les explicará la importancia de poner en común con un adulto de referencia (madre, padre, tutor, profesor, otro familiar, etc.) todas las dificultades que puedan tener en relación a una posible adicción, por si es necesario solicitar ayuda profesional.
- Finalizaremos la sesión con una encuesta de valoración sobre las actividades desarrolladas y los contenidos tratados, a partir de la cual evaluar la calidad y satisfacción con los diferentes aspectos del programa.

**Actuación 2: Difusión mediante las redes o dípticos informativos sobre el servicio gratuito de orientación, apoyo y asesoramiento a familias con hijos e hijas en riesgo de sufrir o estar sufriendo alguna adicción sin sustancia.**

**Dirigido a la consecución de objetivos IV, V y VI.**

Esta actuación se dirige a la preparación y puesta en marcha del servicio de orientación y asesoramiento a familias que quieran ampliar sus conocimientos sobre las adicciones sin sustancias y los riesgos a los que sus hijos/as están expuestos. Se preparará material informativo que será publicado en nuestra página web, así como en las redes sociales, además de repartir dicho material en los centros educativos y otras asociaciones de familias, haciéndolo llegar a todo aquel familiar implicado en la educación de un joven o

menor que requiera atención por posibles problemas de juego o de otra adicción sin sustancias.

**Actuación 3: Atención gratuita a todas aquellas familias que precisen orientación, apoyo y asesoramiento por problemas de adicciones sin sustancias en sus hijos e hijas, se ofrecen las sesiones necesarias de orientación hasta que el familiar en cuestión encuentre la manera de que su joven familiar con adicción comience un proceso de rehabilitación, si así lo precisa.**

**Dirigido a la consecución de objetivos IV, V y VI.**

Todas estas personas serán atendidas en la sede de Asociación LAR recibiendo atención, apoyo, asesoramiento y pautas de actuación. En la primera sesión tras escuchar el problema que exponga el familiar, se explicará y se definirán en qué consiste las adicciones sin sustancias, cuáles son las características principales y cómo identificar el comienzo de un posible problema de adicción en jóvenes. Se le ofrecerá a la persona material informativo para que pueda tenerlo a su disposición en cualquier momento, así como un conjunto de pautas y normas, por escrito, sobre las actuaciones que debe tener en cuenta de cara a la prestación de ayuda al joven en cuestión.

## **8. Metodología o proceso de ejecución**

El diseño de este Programa se basa en una pedagogía activa e integradora centrado en un proceso de enseñanza-aprendizaje donde en un primer momento se trata de explorar los conocimientos que el grupo tiene, para ir ajustando en todo momento el discurso a las necesidades del grupo. Tras ello, se busca generar en todo momento la propia reflexión del alumnado sobre los conceptos presentados, fomentando así el aprendizaje de una adecuada toma de decisiones influyente en su salud y bienestar. Las estrategias preventivas dirigidas a la adicción del juego y las nuevas tecnologías, deben proporcionar información sobre el problema, haciendo comprender al grupo sus causas, la sintomatología y los signos de alarma. Asimismo, deben enfocarse en el entrenamiento de estrategias de afrontamiento y proporcionar actividades saludables alternativas al juego.

Para la guía de las sesiones se proponen recursos didácticos de apoyo, como es material expositivo audiovisual (presentaciones, videos, imágenes, etc.), así como material

impreso como cuestionarios y textos que faciliten y fomenten el adecuado seguimiento, tratando en todo momento e hacer que la temática resulte de interés para el alumnado.

Durante el programa se trabajará el buen uso de las redes sociales, las consecuencias negativas del mal uso, los riesgos asociados a la ludopatía, la importancia de conocer las adicciones y saber detectarlas, la adecuada toma de decisiones, la capacidad de desarrollar pensamiento crítico y las relaciones con el absentismo y fracaso escolar que las conductas desadaptativas relacionadas con la adicción puede desencadenar. En todo momento, a través del debate, preguntas de reflexión abierta, exploración de los conocimientos ya existentes, etc. se trata de desarrollar una metodología altamente activa y participante, utilizando dinámicas grupales, compartiendo ideas, y generando y descubriendo sus propias respuestas a través del razonamiento. Las sesiones, de una hora y media de duración cada una, se llevarán a cabo en las horas concretadas previamente con el centro educativo, tras haber recibido por nuestra parte toda la información relativa a estas sesiones.

En todas las actividades LAR se encargará de incorporar la perspectiva de género buscando la participación en igualdad de condiciones, así como fomentando que toda participación de las personas en la actividad sea mixta. Durante todas las actividades que se lleven a cabo se crearan espacios de igualdad los cuales tienen como objetivo alcanzar la igualdad real entre mujeres y hombres a través de la sensibilización a la población y el empoderamiento de las mujeres. Se buscará potenciar el avance hacia una igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres, trabajando de manera especial con población joven. El material divulgativo que se realice se establecerá un lenguaje igualitario ya que desde LAR se viene trabajando en el lenguaje no sexista tanto oral como escrito desde hace varios años. En el material que se utilice para llevar a cabo de forma eficaz cada una de las actividades planteadas, también se utilizará un lenguaje no sexista. Al elaborar las actividades se ha tenido en cuenta el concepto de género y se darán contenidos específicos para fomentar la igualdad entre sexos. Debemos tener en cuenta que la desigualdad entre sexos supone una dificultad añadida en este colectivo afectado por las adicciones, en concreto en el ámbito de la adicción al juego, en el que la mujer está muy estigmatizada socialmente, dificultando la detección del problema, así como el inicio de un tratamiento, y es por ello que debemos actuar con más atención.

En relación a las actuaciones dirigidas a familias, nuestra labor se centra principalmente en tratar de que la posibilidad de atención, información y asesoramiento por parte de nuestra asociación llegue al mayor número posible de personas, y en concreto de personas implicadas en la educación de menores, adolescentes y jóvenes. Para ello se diseñarán diferentes estrategias de difusión que potencien el uso de este servicio, que, en esta convocatoria supone una novedad importante en el presente proyecto. Se pretende llegar a las familias de manera individual, ya que, por anteriores experiencias, es difícil crear grupos de familias a las que masivamente informar y asesorar de cada a las adicciones sin sustancias, tal y como se hace con los jóvenes en los centros educativos. Llegar a las familias es tarea difícil, así que, de esta manera, personalizada y flexible es posible atender a toda aquella persona que requiera esta ayuda. Para las personas que acudan a LAR para recibir este asesoramiento se programa la siguiente secuencia: recogida de datos personales, explicación sobre el servicios gratuito de asesoramiento y apoyo, exposición por parte de la persona afectada de la problemática presente, explicación sobre las adicciones sin sustancias y recursos de tratamiento (si procede), pautas de actuación en el ámbito familiar (oral y por escrito), discusión de las dificultades principales y forma de abordarlas, conclusiones de la sesión (nos aseguraremos de que la persona ha asimilado toda la información ofrecida), concertación de una nueva cita para tener un seguimiento y seguir asesorando (si procede). Estas sesiones se orientarán y adecuarán al máximo a la circunstancia de cada persona y del tipo de problema presentado.

## **9. Recursos humanos**

Voluntarios/as. Nº → 4-6

Contratados/as. Nº → 1 (Psicóloga a media jornada durante 7 meses).

El personal voluntario son monitores y monitoras de autoayuda de la asociación LAR así como miembros de la Junta Directiva que participará activamente en el desarrollo de estas actividades. La persona que llevará a cabo la preparación y desarrollo del programa de prevención, así como la atención y asesoramiento a familias será una persona contratada por la entidad (psicólogo/a). Las personas que darán testimonio en el programa preventivo será uno/a de los monitores/as (ludópatas rehabilitados que tras superar su proceso de rehabilitación mantiene lazos con LAR para ayudar a otras personas que presentan el mismo problema).

## **10. Recursos materiales necesarios**

Material fungible necesario para el desarrollo de las sesiones que se repartirá entre los participantes y beneficiarios del programa, así como aquel material necesario para la difusión del presente proyecto (cuestionarios, fotocopias, gastos de impresión, dípticos, cartelería, etc.). Además, se requiere de equipos informáticos para el adecuado desarrollo de las actividades (ordenador portátil, dispositivos de audio y proyector). A su vez se necesitan los espacios físicos donde desarrollar las diferentes actividades, aulas, salón de actos, mobiliario escolar, etc. en el caso de las sesiones de prevención para jóvenes, y despacho en la sede de LAR para las sesiones individualizadas con familias.

## **11. Calendario de ejecución y Cronograma**

Fecha inicio: 1 de noviembre de 2020

Fecha finalización: 31 de mayo de 2021

Duración: 7 meses.

Frecuencia de actividades: El primer mes (noviembre) se empleará para la preparación del material, el contacto con los centros educativos, la difusión de la información por redes y página web, el cierre de las primeras fechas y la preparación del personal voluntario. A partir del segundo mes, las sesiones del presente programa pretenden realizarse todas las semanas (según horario lectivo) ajustándonos a las necesidades de cada centro escolar, y a la disponibilidad de sus horarios. El último mes, a la vez que se desarrollan las sesiones y el asesoramiento a familias, se empleará para la evaluación de los resultados del programa, la memoria del mismo y la justificación de su implantación. Las sesiones a familias se desarrollan durante el mismo periodo indicado. Se pretende implantar el presente programa de manera periódica y continuada a lo largo de los diferentes cursos escolares, estableciéndolo como un programa de continuidad, modificando diferentes aspectos del mismo e innovando cada año según el entorno lo requiera.

## **12. Organización interna y Coordinación externa**

Organización interna: De la organización, contacto con centro, citas, puesta en marcha de

las actuaciones y actividades se hará cargo la persona contratada, contando con la colaboración y apoyo del personal voluntario.

Actuaciones en coordinación con otras entidades: El programa de prevención requiere la coordinación con personal de los centros escolares o asociaciones juveniles a los que nos dirigamos.

### **13. Resultados esperados. Indicadores de evaluación.**

- Que todos los beneficiarios incrementen sus conocimientos acerca del juego de azar, de las nuevas tecnologías y de las consecuencias de las adicciones sin sustancias.
- Que todos los beneficiarios mejoren su capacidad de pensamiento crítico frente a las adicciones sin sustancias.
- Que todos los beneficiarios adquieran competencias y habilidades para afrontar situaciones de riesgo y evitar una futura adicción.
- Que todos los familiares que acudan a LAR reciban la información acorde a sus necesidades.
- Que todos los familiares que acudan a LAR encuentren la forma de evitar o intervenir en una posible adicción de sus hijos o hijas.

Para evaluar los resultados y la consecución de los objetivos se tendrán cuenta:

- Número de beneficiarios.
- Número de familias atendidas.
- Número de sesiones puestas en marcha.
- Puntuaciones en las encuestas de satisfacción.
- Información subjetiva ofrecida verbalmente por las personas implicadas.

### **14. . Difusión de las actividades y publicidad llevada a cabo del proyecto**

El proyecto se difundirá a través de la página web de LAR, así como de las redes sociales. Además, los carteles y material informativo acerca del mismo se harán llegar directamente a los centros escolares y asociaciones donde se pretende implantar el proyecto. Se tendrán prioridad en informar a aquellos centros en los que, en años anteriores, ya se han puesto en marcha iniciativas similares de la mano de Asociación

LAR. En todo el material de difusión, así como en la página web y redes sociales y en el material utilizado para exposición de información se incluirá el logo tanto de Asociación LAR, como del Ayuntamiento de Córdoba como organismo que subvenciona la puesta en marcha del presente proyecto.

### 15. Presupuesto del proyecto

<b>PRESUPUESTO DE GASTOS</b>		
<b>CONCEPTO</b>		<b>TOTALES</b>
<b>PERSONAL: PSICÓLOGO/A A MEDIA JORNADA 7 MESES</b>		
SALARIO	600,00€ MES	4200,00 €
SEGURIDAD SOCIAL	196,50€ MES	1375,50 €
SUBTOTAL PERSONAL	796,50€ MES	<b>5575,50 €</b>
<b>MATERIAL</b>		
MATERIAL FUNGIBLE		100,00 €
MATERIAL PUBLICITARIO		100,00 €
SUBTOTAL MATERIAL		<b>200,00€</b>
<b>TOTAL (€)</b>		<b>5775,50€</b>

<b>PRESUPUESTO DE INGRESOS</b>	
SUBVENCIÓN SERVICIOS SOCIALES AYUNTAMIENTO DE CÓRDOBA	<b>5775,50 €</b>
OTROS	
APORTACIÓN PROPIA	
<b>TOTAL</b>	<b>5775,50 €</b>

Córdoba, a 29 de SEPTIEMBRE de 2020

Fdo.- PILAR ISIDRO SÁNCHEZ  
(Firmado electrónicamente)