

## Anexo II

### Proyecto

#### Título

"PREVENCIÓN DE LA LUDOPATÍA Y ADICCIONES COMPORTAMENTALES EN JÓVENES Y FAMILIAS EN TIEMPOS DE COVID-19"

#### 1. Datos de identificación

Entidad Solicitante	<b>ACOJER. ASOCIACIÓN CORDOBESA DE JUGADORES EN REHABILITACIÓN</b>
Domicilio	<b>AVDA. AGRUPACIÓN CÓRDOBA S/N</b>
Teléfono	<b>957401449</b>
Correo electrónico	<b><a href="mailto:secretaria@acojer.com">secretaria@acojer.com</a></b>
Representante	<b>SALVADOR SECILLA FERNÁNDEZ</b>

#### 2. Población destinataria del proyecto

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Familia e infancia   | <input checked="" type="checkbox"/> Menores | <input type="checkbox"/> Personas reclusas y ex reclusas                         |
| <input type="checkbox"/> Mayores                         |   | <input type="checkbox"/> Extranjeros/as o inmigrantes                            |
| <input type="checkbox"/> Personas con discapacidad       |   | <input type="checkbox"/> Personas sin hogar                                      |
| <input checked="" type="checkbox"/> Colectivos en riesgo |   | <input type="checkbox"/> Mujeres <input checked="" type="checkbox"/> Ambos sexos |

### 3. Justificación

El proyecto presentado, corresponde a la línea prioritaria objeto de intervención en materia de familias, infancia y adolescencia concretando en la prevención de adicciones conductuales, ludopatía y adicción a las nuevas tecnologías.

#### LEGISLACIÓN APLICADA AL PROYECTO

El marco normativo que regula la intervención de los municipios en materia de prevención de las drogodependencias, viene delimitado por algunos preceptos legales que aparecen en primer lugar en la Constitución Española, continuando en la legislación autonómica y la Ley de Bases de Régimen Local.

La Constitución Española de 1978, en el artículo 43, consagra el derecho de todos los ciudadanos a la protección de la salud, al tiempo que establece la responsabilidad de los poderes públicos como garantía fundamental de este derecho, en el artículo 140, garantiza la autonomía de los municipios y finalmente en el artículo 148, establece que las Comunidades Autónomas podrán asumir competencias en la promoción del deporte y de la adecuada utilización del ocio, la asistencia social, sanidad e higiene.



La Ley Orgánica 3/1986, de 14 de abril, de Medidas Especiales en Materia de Salud Pública, contempla en el artículo 1 que las distintas Administraciones Públicas, pueden adoptar las medidas previstas en la citada Ley cuando así lo exijan las razones sanitarias de urgencia o necesidad.

La Ley General de Sanidad (14/1986) de 25 de abril, constituye la respuesta normativa básica al mandato constitucional de protección de la salud.

La Ley Reguladora de Bases de Régimen Local de 2 de abril de 1985, en su artículo 25, establece que los Municipios ejercerán, en todo caso, competencias en materia de:

- Seguridad en lugares públicos.
- Protección de la salubridad pública.
- Participación en la gestión de la atención primaria de salud.
- Prestación de los servicios sociales y de promoción y reinserción social.
- Actividades o instalaciones culturales y deportivas, ocupación del tiempo libre.
- Participación en la programación de la enseñanza

Por otro lado tenemos que tener en cuenta el Decreto por el que se regula el **III Plan Andaluz sobre Drogas y Adicciones**, “prioriza las intervenciones preventivas específicas, dirigidas a influir sobre los consumos de drogas y conductas adictivas, las percepciones en torno a los mismos y la asunción de los riesgos que conllevan estos comportamientos” y “actualizar los programas de prevención la reducción de factores de riesgo asociados a las conductas adictivas sin sustancias, especialmente las relacionadas con las tecnologías del ocio y la comunicación, que son las que mayor repercusión tienen sobre la población adolescente y joven”

Nuestra intervención se centrará en las áreas de atención socio sanitarias y prevención en conductas adictivas relacionadas con el juego y adicciones comportamentales en general, atendiendo a una necesidad no cubierta en nuestro municipio.

No podemos obviar el carácter educativo dentro de la intervención especializada dentro de un marco más amplio dentro de la promoción de la salud y bienestar social.

La Ley Orgánica de Educación (LOE), señala el juego como elemento metodológico: “*El carácter educativo de uno y otro ciclo será recogido por los centros educativos en una propuesta pedagógica*”. (Art 14.2); “*Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias, actividades y el juego se aplicará en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar la autoestima e integración social*”. (Art 14.6) y por último “*La capacitación para garantizar la*



*plena inserción del alumnado en la sociedad digital y el aprendizaje de un uso seguro de los medios digitales y respetuoso con la dignidad humana, los valores constitucionales, los derechos fundamentales y, particularmente, con el respeto y la garantía de la intimidad individual y colectiva". (Art 2).*

Todo ello evidencia, que el juego es un elemento del proceso educativo que lo acompaña desde edades tempranas y que forma parte de la personalidad del ser humano. Es aquí, donde se ve necesaria la prevención, debiendo informar y formar a los más pequeños y adultos, sobre los peligros que puede producir un uso inadecuado en el juego o en las nuevas tecnologías de la información, ya que estas últimas se han tomado mucha relevancia en la ocupación del ocio y tiempo libre de los más jóvenes.

La aparición de conductas insanas en menores relacionadas con el juego, supone un prejuicio en su proceso de desarrollo personal y formativo, ya que supone el momento de maduración de las áreas pre frontales que se encargan de de los procesos de evaluación de situaciones, toma de decisiones y toma de control de deseos y emociones. (MATALÍ COSTA J, ALDA DÍEZ J. ADOLESCENCIA Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: INNOVACIÓN O ADICCIÓN (FAMILIA & SALUD). Barcelona: Edebé 2008).

Es fundamental que la prevención vaya dirigida a la población más pequeña como población diana, antes de que se inicie o se empiece a mantener una conducta persistente, convirtiéndose en juego patológico ya que la distorsión cognitiva parece que conforme aumenta el grado de hacerse crónica la enfermedad, más importante se va haciendo la ilusión de control sobre el juego y su adicción.

## **PROBLEMÁTICA A ATENDER**

La denominación de "adicciones sin sustancia" recoge todas aquellas dependencias que no requieren la inclusión de una sustancia en el organismo, como pueden ser la adicción al juego, a Internet, a las compras, al móvil, o a los videojuegos. Se trata de trastornos directamente relacionados con el estilo de vida urbano y que afectan ya a tres de cada diez personas en las grandes ciudades.

Entre todas las adicciones comportamentales, dos avanzan de forma devastadora y muy destacada en los últimos años, con especial incidencia entre los más jóvenes, estas son el juego de azar en su versión online, la adicción al dispositivo móvil y diferentes aplicaciones.

Cada vez son más numerosas las redes sociales que ofrecen juegos donde se puede utilizar dinero



para ir avanzando más rápido de nivel en estos. Es evidente el creciente abuso que realizan los jóvenes de los videojuegos online, sólo tenemos que echar un vistazo a nuestro alrededor.

Estos juegos son muy adictivos y son la causa de que muchos menores y jóvenes, dejen de lado otras parcelas de su vida como los estudios, la familia e incluso amistades, haciendo como principal vínculo con el exterior Internet y los juegos on-line, provocando un aislamiento social en casos más extremos.

Por otro lado, durante la adolescencia la búsqueda de “quién soy yo”, se vuelve especialmente insistente a medida que termina el proceso de identificación con los otros. La identificación se inicia con el moldeamiento del yo por parte de otras personas, pero la de identidad implica ser uno mismo, en tanto el adolescente sintetiza más temprano las identificaciones dentro de una nueva estructura psicológica.

La influencia de los medios de comunicación, en menores y jóvenes, es especialmente vulnerable a la presión que estos ejercen sobre ellos, sobre todo cuando estos están diseñados con un alto poder atractivo de fantasía, combate o competitividad.

#### **Efectos de las adicciones comportamentales**

Los efectos que las adicciones sin sustancia provocan en el organismo de los pacientes, son similares a los causados por la dependencia al consumo de estupefacientes o bebidas alcohólicas. Las diferentes entidades que trabajan con este colectivo advierten que van en aumento y se estima que a medio plazo, afecten a uno de cada diez jóvenes.

Por otro lado, la ludopatía es un trastorno de conducta que aparece clasificado por primera vez como una entidad nosológica propia y con criterios diagnósticos específicos en el DSM-III, hasta ser reconocido como una adicción en el último DSM-5.

Este trastorno tiene una gran relevancia social. Según los estudios epidemiológicos llevados a cabo en España (Becoña 1993; Irurita, 1996; Legarda, Babio y Abreu, 1992), la tasa de prevalencia oscila entre el 1% y el 3% de la población, con un 3% -4% adicional de sujetos en riesgo. Estas cifras son similares a las obtenidas en otros países.

Numerosas investigaciones han puesto de manifiesto que las personas adultas con problemas de juego se inician en el juego de azar durante la adolescencia o juventud. Por otro lado la Ludopatía es una patología que afecta a toda la población en general, pero actualmente venimos diagnosticando un incremento de la población juvenil que acude a ACOJER solicitando nuestra



intervención terapéutica por problemas de adicción a los juegos de azar online, videojuegos y dispositivo móvil. Esto nos lleva a pensar que es muy posible que el inicio en el juego durante esa etapa de la vida, tal y como ocurre en el consumo de sustancias (tabaco, alcohol u otras drogas) puedan hacerlos más vulnerables al desarrollo de una adicción. Uno de los factores que está incidiendo especialmente en esta población son las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, que ponen infinidad de posibilidades al alcance de la mano de cualquier persona.

Entendemos que hay una necesidad imperiosa creciente ya que a lo largo de los últimos años hemos podido comprobar que la población afectada por la adicción al Juego ha ido cambiando sustancialmente. La media de edad ha descendido de forma notable. Cada vez más recibimos a personas más jóvenes, con problemas distintos a los de los adultos, a veces de menor gravedad, pero al mismo tiempo con menos conciencia de ser enfermos dependientes y con mayor riesgo de abandono.

El problema de estas nuevas adicciones es que no generan alarma social actualmente. Son productos “bien vistos” y con los que los pacientes seguirán teniendo contacto en el futuro, por eso ni la persona enferma ni las familias tienen conciencia del problema hasta que se alcanzan puntos extremos y se cuestionan como han podido llegar a ese punto en sus vidas, sin encontrar una explicación lógica capaz de responder por si mismos.

Por otro lado, la Constitución Española, reconoce al Estado como principal responsable de velar por el estado de bienestar, así como de los propios ciudadanos españoles.

En el Título VIII. De la organización Territorial del Estado, en el artículo 138 del Capítulo Primero hace referencia al Principio de Solidaridad, el cual debe ser garantizado por este mismo y velará por el establecimiento de un equilibrio adecuado y justo entre las diversas partes del territorio español.

Es por esto, que se deben prestar especial atención en aquellas zonas donde los recursos sociales suelen ser más escasos por los diversos factores que les afectan, ya sea aislamiento, falta de recursos destinados al ocio y tiempo libre de los menores, índice alto de desempleo, escasos ingresos en la unidad de convivencia, etc.

Por estos motivos, la labor preventiva de los que serán los futuros adultos se convierte en un área de trabajo fundamental para lograr una prevención eficaz.

La base de nuestro programa preventivo y formativo, trata de conseguir que los más jóvenes tomen conciencia del peligro que supone hacer un mal uso de las nuevas tecnologías aun siendo éstas tan



importantes en nuestras vidas, y al mismo tiempo intentar retrasar la edad de inicio a los juegos de azar con el objetivo de que éstas no se conviertan en un problema en el futuro.

Por otro lado, hacer partícipes a los padres y demás agentes, resulta fundamental en el ejercicio hacia cambio y formación del joven para incrementar el conocimiento y capacidades de las personas en relación con los menores.

Desde ACOJER llevamos treinta y cinco años trabajando a través de charlas y sesiones preventivas en Córdoba, dirigidas a menores y jóvenes con edades comprendidas entre los nueve y los dieciocho años, momento en el que consideramos que los mismos tienen edad suficiente para comprender perfectamente de lo que se les está hablando, y en la que seguramente ya han tenido contacto con el juego en alguna de sus variantes.

El objetivo de el proyecto presentado, es conseguir que el conocimiento de la Ludopatía y adicción a las nuevas tecnologías llegue a esta población, y potenciar de manera especial la práctica deportiva y de hábitos saludables como alternativa a las adicciones.

Así mismo, la inclusión dentro del proyecto de un área específica destinada a la información familiar, pretende mejorar las herramientas de atención a los jóvenes de los agentes de socialización.

#### 4. Breve descripción

El proyecto diseñado propone la impartición de un programa de prevención y reducción de conductas adictivas en menores de Córdoba. El objetivo fundamental, será prevenir y reducir la incidencia de ludopatía y adicción a las nuevas tecnologías, así como fomentar los hábitos saludables, entre los más jóvenes y sus familias como colectivo específico, y población en general como beneficiarios indirectos.

En el caso de las nuevas tecnologías, evitar su uso, se torna imposible ya que nos encontramos en una sociedad en la que imperan los avances tecnológicos de forma muy acelerada, existiendo una necesidad no cubierta hacia la educación en el uso responsable de estas, y advertir sobre las consecuencias de las adicciones.

Este aspecto, se orientará hacia un trabajo para la adquisición de unas buenas prácticas en torno al uso de las TIC, juego on-line, así como juegos de azar en sus diferentes vertientes, ya sean on-line, apuestas en diferido, en directo, etc., fomentando un uso responsable de los dispositivos móviles y de las nuevas tecnologías, incrementando el conocimiento sobre las características típicas del



abuso a determinados soportes tecnológicos o juegos online, para prevenir posibles problemas de adicción, así como incidir en la peligrosidad de las apuestas y juegos on-line.

Se incluirá una actividades y dinámicas específicas para familiares, orientadores, tutores, y agentes implicados en la educación y entorno del menor, interesados en recibir información sobre adicciones sin sustancias, riesgos y daños. Este aspecto es primordial, al ser el entorno más cercano del menor implicado en su proceso educativo, por lo que resulta muy importante facilitar la información precisa a los padres, para la prevención del abuso de las nuevas tecnologías (juegos online, móvil, videojuegos, etc.).

También se trabajarán aquellas áreas específicas de incidencias detectadas en nuestro centro (juego on-line, proliferación de casas de apuestas como área de recreo de jóvenes, y conductas adictivas comportamentales en torno al juego.), ofreciéndoles una perspectiva más realista y responsable de su uso.

Por último, existirá una prevención universal, a través de la difusión de el concepto de ludopatía como enfermedad, a través de los medios de comunicación.

Se les acercará a una red de recursos, así como se les ofertará nuestra entidad cómo centro de referencia para el tratamiento de las adicciones sin sustancias, consiguiéndose un doble efecto al conseguir un acercamiento de nuestra asociación y CTA (Centro de Tratamiento Ambulatorio) y conocimiento sobre el verdadero problema de la ludopatía y adicciones comportamentales.

Analizando la situación actual por la que atraviesa nuestro país, y tras declara el 30 de enero de 2020 La Organización Mundial de la Salud, la emergencia en salud pública de importancia internacional ante la aparición del coronavirus COVID-19 y el 11 de marzo la elevó a pandemia global. Hacer frente a esta emergencia requiere adoptar una serie de medidas orientadas a proteger la salud y seguridad de la ciudadanía, contener la progresión de la enfermedad y reforzar el sistema de salud pública.

ACOJER ha sabido adaptarse a esta nueva situación, dotándose de todos los medios necesarios para la adaptación a las recomendaciones sanitarias, entre las que se encuentra el teletrabajo y la asistencia telemática de los usuarios, evitando las actividades presenciales.

Por otro lado, existe una coordinación directa entre la unidad de programas del Ayuntamiento de Córdoba, que facilita información y derivación específica a usuarios, ante la necesidad de una intervención desde nuestra entidad, existiendo la posibilidad de atención telefónica y telemáticamente.



## 5. Número estimativo de personas destinatarias

**Nº TOTAL DE BENEFICIARIOS:** 3.117

### **DIVIDIDOS POR GÉNERO:**

Mujeres: 1.660  
Hombres: 1.457

### **EDADES:**

0-16: 1.300  
17-25: 1.500  
26-55: 317

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

### **OBJETIVO GENERAL:**

Incrementar el conocimiento de los menores y adolescentes respecto a las características típicas del abuso a los juegos de azar en su versión presencial y también online, y a las nuevas tecnologías (redes sociales, videojuegos, dispositivo móvil, ordenador, etc.), ofreciéndoles una perspectiva más realista sobre este problema, y fomentando el uso responsable de las mismas, para prevenir problemas de adicción.

Formar a agentes socializadores del menor o adolescente (familiares, educadores y orientadores) en conocimientos básicos en adicciones sin sustancias y herramientas para la atención y detección de este tipo de problemáticas.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Acercar los recursos disponibles a las diferentes zonas rurales de Córdoba.
- Promover el uso responsable de las nuevas tecnologías.
- Conocer los factores de riesgo del uso de las nuevas tecnologías del juego.
- Retrasar en los participantes la edad de inicio del uso de las nuevas tecnologías y utilización de juegos de azar.
- Promover formas de ocio saludable.
- Mejorar la competencia social de los participantes.
- Conceptualización de la Ludopatía como enfermedad.





- Definir el concepto de adicción sin sustancias y sus formas.
- Diferenciar entre el uso y el abuso de estas sobre la base de las repercusiones en la salud.
- Promover actitudes positivas hacia la abstinencia de los juegos de azar como los bingos, máquinas tragaperras, casino online, etc.
- Vehiculizar nuevos casos para su tratamiento.
- Dar información básica de adicciones sin sustancias, de agentes socializadores de menores y familiares (familia, orientadores y educadores).
- Enseñar las conductas inadecuadas relacionadas con el juegos, sus causas y sus efectos negativos sociales, físicos y psíquicos.
- Acercar medidas de supervisión parental para un buen uso de las pantallas y tecnologías, que les ayude a proteger el uso de sus hijos-as en Internet, como el filtrado de contenido web, registro de actividad, tiempo de uso, juegos online , etc, habiendo mantenido una conversación anteriormente y llegando a ciertos acuerdos con los menores.
- Diseñar una guía junto con los participantes, que permita detectar los síntomas, pautas para evitar la dependencia al juego.

## 7. Actividades previstas según objetivos específicos

El proyecto de prevención contempla la impartición de las siguientes actividades.

1. Charlas preventivas, divididas en diferentes sesiones, acerca de las adicciones sin sustancias en el colectivo de adolescentes.

Principalmente, será una actividad orientada a jóvenes.

A través de un material dinámico y atractivo, se tratará tema por tema que es una adicción, como identificar un uso excesivo, así como la posibilidad de detectar un abuso de las TIC y su mal uso, sobre todo hacia las apuestas (diferido o en directo) on-line.

2. Por otro lado, se crearan grupos cerrados para familiares que deseen tener información sobre que aspectos deben tener en cuenta en la educación de sus hijos, y a como manejar situaciones de riesgo.

Para ello, se trabajará a través de unas sesiones didácticas sobre los factores de riesgo hacia el mal uso y una educación en valores a través de la detección de las emociones, cómo trabajarlas, cómo



comunicarnos, etc.

Se contempla la posibilidad de la impartición de estas sesiones presencialmente, siempre respetando todas las medidas de seguridad y de higiene, uso de mascarillas y en grupos no superiores a 10 personas, o por el contrario, se establece también la posibilidad de impartición telemáticamente.

Se fomenta por lo tanto la posibilidad de que conozcan la realidad del uso de estas herramientas que están en uso, llegando a través de una colaboración y acuerdo responsable a un uso normalizado que potencie las características de las nuevas herramientas e impidan la configuración de situaciones clínicas negativas, favoreciendo el enriquecimiento personal de ambos en base a una buena relación, de seguridad y confianza.

3. Actividad de difusión a través de la concesión de entrevistas a través de diferentes plataformas y medios de comunicación, que contribuirá a la mejora de la competitividad de aquellas familias para una detección precoz del inicio en el uso excesivo de las nuevas tecnologías y juego de azar a través de plataformas on-line, como iniciativa tendente a mejorar la formación integral de los adolescentes y menores, así como a los agentes de socialización de los mismos.

Todas las actividades, tanto en menores, familiares y medios de comunicación, estarán orientadas a transmitir conocimientos y modificar actitudes respecto a los juegos y nuevas tecnologías.

Se usará también el como ejemplo el análisis de anuncios publicitarios sobre juegos de azar, apuestas deportivas online, para reflexionar y trabajar la concienciación.

Durante las sesiones se concienciará a los participantes sobre el concepto y características de las adicciones sin sustancias, y se fomentará la adquisición de hábitos de ocio saludables. Se pretende, que la población diana, sea capaz de comprender la diferencia entre el juego lúdico como medio de expresión, instrumento de conocimiento, y factor de socialización, y el juego patológico, que conlleva a una enfermedad de adicción.

Para un mejor entendimiento de las actividades a desarrollar, clasificaremos nuestro proyecto dentro de la prevención universal, selectiva e indicada, que a continuación explicaremos.

#### **Prevención universal:**

Corresponde a la parte de nuestro proyecto preventivo a hacer una “prevención primaria” e incluye un conjunto de actuaciones dirigidas a la población general, de ahí el calificativo de universal a



través de los medios de comunicación. Desarrollándose desde una perspectiva amplia y generalista, destinada a promover los recursos generales de los jóvenes.

**Prevención selectiva:**

Nuestro proyecto, también incluirá una prevención selectiva, ya que se dirigirá al subgrupo que presenta mayor riesgo de llegar a abusar de ciertas actividades que el promedio de las personas de su edad.

Es en este aspecto, es dónde se incluirán la mayoría de las sesiones preventivas desarrollados en el ámbito escolar y aquellos otros dirigidos a promover habilidades de vida, etc.

Incluiremos aquí al colectivo de personas jóvenes, especialmente vulnerables, debido a sus circunstancias e influencias externas.

Por ello, hay que hacer una prevención en edades tempranas en colegios, para dar mecanismos de afrontamiento adecuados y recursos personales, para hacer un uso sano y normalizado del juego.

El foco está en que todos-as no tenemos las mismas habilidades personales y hay personas más vulnerables que otras y están en un riesgo alto del desarrollo del trastorno que le generará problemas en su vida diaria.

**Prevención indicada:**

Orientándose este aspecto de la prevención a colectivos que se encuentran en una situación de alto riesgo, por lo que las necesidades a cubrir teniendo en nuestro proyecto, un carácter socioeducativo.

Estas sesiones de **prevención**, generaran espacios de participación con la comunidad y se dividirán en base a los siguientes contenidos:

- Concepto y tipos de adicciones sin sustancias. Juego y adicciones a las nuevas tecnologías:
- Diferencias entre uso, uso problemático (abuso) y adicción.
- Señales de alarma.
- Ciber-adicciones (Internet, Redes Sociales, dispositivo móvil o Smartphone, videojuegos y juegos de azar online).
- Motivación para jugar a juegos de azar y consumir Internet
- Factores de riesgo.
- ¿Por qué juegas? Mitos sobre el juego (Influencia de la publicidad).
- Peligros, consecuencias y efectos negativos de las adicciones a las nuevas tecnologías.



·Promoción de hábitos saludables y alternativas de ocio al aire libre.

·Uso responsable de las nuevas tecnologías.

·Resolución de problemas (comunicación).

Para desarrollar el programa de prevención, se establecerá un cronograma de actividades en las que quedarán organizadas las sesiones de prevención que se estimen oportunas con cada centro o entidad.

Para la impartición de las charlas preventivas se dividirá a los destinatarios en grupos de 10 menores máximo, guardando las distancias de seguridad, el uso obligatorio de mascarillas y todos aquellos protocolos establecidos que aseguren la sanidad de los asistentes. Tendrán una duración de una hora.

Tanto el número de participantes como las horas de las sesiones, podrán ir en función de la disponibilidad del centro, así como a aquellos agentes de comunicación con los que se vaya a trabajar.

Atenderemos a:

-Jóvenes, que abarcarán edades comprendidas entre los 12 a 23 años.

- Padres y familiares con algún miembro con adicciones sin sustancias.

-Profesionales con interés en la formación en adicciones, orientadores y educadores.

- Agentes de comunicación.

## 8. Metodología o proceso de ejecución

La metodología que utilizaremos durante el desarrollo de las sesiones preventivas será dinámica y participativa, fomentando el pensamiento crítico y reflexivo de todos los destinatarios.

Se potenciará el “pensar y reflexionar” y la resolución de problemas, para que realicen su propia introspección personal sobre su comportamiento hacia el uso de las nuevas tecnologías. Una metodología de influencia **socio-crítica** para que aprendan a reflexionar sobre sí mismos, y de corte **cognitivista** para potenciar los procesos mentales de los destinatarios en el aprendizaje de corrección y prevención de sus propios errores.

Por lo tanto, la metodología a seguir durante la puesta en marcha de nuestro proyecto será participativa, activa, integral y grupal, configurándose por la combinación de cuatro componentes básicos: estudio de la realidad, programación de actividades, acción social,y evaluación de lo



realizado.

Así mismo, se tendrán en cuenta los siguientes aspectos fundamentales:

- El grupo: en base a la metodología **participativa**, que participarán animadamente en las actividades encomendadas, contribuyendo al buen funcionamiento de cada una de las sesiones.
- Participación activa haciendo tomar conciencia de su entorno y desarrollen el pensamiento crítico para intercambiar experiencias y opiniones.
- **Integral** intentando abarcar todos los aspectos de la persona como ser individual dentro del grupo.
- Aunque se trate a la persona de forma individualizada, estaremos trabajando con un grupo de destinatarios. Por ello, la metodología también debe de ser **grupala**; pretendiendo que todos los miembros del grupo participen en todas y cada una de las actividades propuestas; pero sobre todo que aprendan a comunicarse y a trabajar con su grupo de iguales.

Por otro lado, se usarán diferentes soportes didácticos con algunos aspectos transversales, que servirán como herramienta de aprendizaje. Este material será un material de apoyo al equipo multidisciplinar que acudirá a desarrollar las charlas. Por otro lado, se tratará de un material dinámico que promueva la participación de los menores, así como la formación para sus familiares.

Al existir la posibilidad de una impartición telemática, se podrá usar herramientas que ofrecen las propias plataformas telemáticas en las que se podrán insertar imágenes y materiales audiovisuales durante las sesiones.

#### 9. Recursos humanos:(personal que realiza las actividades, no de la entidad)/participación de usuarios/as

- Voluntarios/as. Nº : 6
- Contratados/as. Nº: 1
- Asociados/as. Nº
- Otro personal (especificar). Nº:
- Participación personas usuarias (especificar)



## 10. Recursos materiales necesarios

### *Recursos Humanos:*

Para la puesta en marcha de este proyecto se precisará la contratación de un formador experto en adicciones de forma demostable.

Se contará también con unos seis antiguos pacientes ya rehabilitados que actualmente colaboran con nuestra Asociación como **voluntarios**, de los cuales siempre uno acompañarán a los profesionales en sus sesiones de manera que las mismas puedan verse enriquecidas con sus vivencias personales.

Por otro lado, ACOJER, cuenta con un equipo multidisciplinar que dará apoyo a la formadora siempre que se requiera para la consecución de los objetivos.

### *Recursos Materiales:*

Para la impartición de las charlas será necesario un proyector y un ordenador portátil, así como material fungible para los destinatarios de las mismas.

Además serán necesarios todo tipo de materiales como; carteles publicitarios de las charlas, dípticos informativos de las mismas, fotocopias, material de oficina, etc.

El material didáctico, será responsabilidad del equipo encargado de la impartición de las sesiones.



## 11. Calendario de ejecución y Cronograma:

Fecha inicio: 1 de septiembre de 2020

Fecha finalización 31 de mayo de 2021

Duración: 9 meses

Frecuencia de actividades: 3 días a las semana

Mes	Actividades
septiembre	Planificación del programa de prevención. Recopilación y contacto con centros educativos y entidades. Reuniones de coordinación y colaboración con diversas entidades y medios de comunicación.
octubre	Estudio y planificación para la implementación del programa de prevención.
noviembre	Creación de grupos. Estudio de demandas.
diciembre	Planificación del programa de prevención. Elaboración del material didáctico.
enero	Impartición de las sesiones preventivas.
febrero	Impartición de las sesiones preventivas.
marzo	Impartición de las sesiones preventivas.
abril	Difusión de la actividad en medios de comunicación.
mayo	Recogida de datos. Elaboración de memoria.

## 12. Organización interna y Coordinación externa

- Organización interna (detallar):
- Vinculación a proyectos de la Zona de Trabajo Social (detallar): Coordinación con la unidad de programas del Ayuntamiento de Córdoba.
- Actuaciones en coordinación con otras entidades (detallar):

## 13. Resultados esperados. Indicadores de evaluación.

Con el desarrollo de este proyecto se pretende incidir en el retraso y aparición de adicciones comportamentales, en aquellas edades en las que las personas son más influenciables, siendo los factores de riesgo mucho más numerosos, que en edades adultas.

Se espera que estas sesiones, resulten satisfactorias a la vez que productivas, por eso será necesario hacer dinámicas en las que todos sean participantes activos un aprendizaje reflexivo.

Para ello se establece una correlación directa entre los resultados esperados y los indicadores de evaluación que se usaran para alcanzarlos que se determinan en el siguiente cuadro.



RESULTADOS ESPERADOS	INDICADORES DE EVALUACIÓN
Realizar al menos 108 sesiones durante el desarrollo de todo el proyecto	Nº de sesiones realizadas
Asistencia a las diferentes sesiones de 1.900 menores de hasta 17 años	Nº de menores alcanzados
Acogida a 15 nuevos casos, canalizados a través de las sesiones	Nº de personas que han acudido a ACOJER, después de las sesiones
Al menos 317 familiares con algún menor a cargo.	Nº de familiares y agentes de socialización que han adquirido diferentes conocimientos sobre las adicciones comportamentales.
Realizar un cuestionario de satisfacción a todos los asistentes a las sesiones	Nº de personas satisfechas después de haber asistido a las sesiones
Al menos 15 reuniones con medios de comunicación	Nº de actividades de difusión realizadas.

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

La difusión se realizará a través de diferentes formatos y soportes específicamente creados y diseñados, para darle difusión al proyecto en sí.

Se realizarán publicaciones de cada actividad a través de Facebook y la página de ACOJER, donde se expondrá de forma explícita la hora, la ubicación, el profesional que realizará la actividad, así como la duración y asistentes.

Se pretende dar transparencia a las actuaciones a desarrollar, así como la labor preventiva llevada a cabo desde ACOJER, a través de este proyecto específicamente.

Por otro lado, las sesiones que se puedan realizar on-line, se usará las capturas de pantalla para posteriormente publicarlas en Facebook y la página de ACOJER, en donde desde hace años, se recogen todas las actividades y proyectos de la entidad, como ejercicio de transparencia.

El último lugar, se colocaran banners publicitarios en la vía pública del Municipio.





15. Presupuesto del proyecto ( desglosado pormenorizadamente)

<i>Recursos Humanos</i>	<i>Número</i>	<i>COSTES MENSUALES</i>	<i>COSTES TOTALES</i>
Formador especialista en adicciones	1	(Sueldo + Seguridad Social 950,00€ 270,00€) (20 horas semanales) *9 meses	10.980,00 €
			10.980€
<b>TOTAL</b>			<b>10.980,00 €</b>

<i>Recursos materiales</i>		
Material fungible (folios, tinta impresora, etc)		400€
Publicidad		750€
<b>TOTAL</b>		<b>1.150€</b>

**PRESUPUESTO FINAL.....12.130€**

<b>PRESUPUESTO DE GASTOS</b>	
<b>CONCEPTO</b>	
PERSONAL	10.980,00 €
RECURSOS MATERIALES	1.150,00 €
<b>TOTAL</b>	<b>12. 130,00(€)</b>

<b>PRESUPUESTO DE INGRESOS</b>	
SUBVENCIÓN SERVICIOS SOCIALES AYUNTAMIENTO DE CÓRDOBA	12. 000,00(€)
OTROS	0 (€)
APORTACIÓN PROPIA	130(€)
<b>TOTAL</b>	<b>12.130,00(€)</b>

Córdoba, a 14de SEPTIEMBRE de 2020

Fdo.- SALVADOR SECILLA FERNÁNDEZ  
(Representante de la entidad)



**FIRMANTE**

AYUNTAMIENTO DE CORDOBA

**CÓDIGO CSV**

263cbe364ffb19be8880c9bb3619eff470049a0e

**URL DE VALIDACIÓN**

<https://sede.cordoba.es>

**NIF/CIF**

P1402100J

**FECHA Y HORA**

17/09/2020 20:12:07 CET

**NÚMERO DE REGISTRO**

O00012065e2000034785