

Escuela Social de Tudela

14 de diciembre de 2021

“CUANDO EL JUEGO SE CONVIERTE EN PROBLEMA”

Estudio y propuesta desde la prevención



NAFARROAKO
GIZAKIA
HELBURU



PROYECTO
HOMBRE
NAVARRA

ÍNDICE GENERAL

- **Introducción: Programa SUSPERTU**
- **Proyecto Prevenir el uso problemático y la adicción a los juegos de azar en la juventud de la Comunidad Foral de Navarra.**
- **Estudio Aproximación realidad juego Navarra**
- **Estrategias y propuestas de intervención**

CENTRO DE DÍA
(Pamplona):

- Programa de atención ambulatoria ***Aldatu***

COMUNIDAD
TERAPÉUTICA
(Estella):

- Programa ***Proyecto Hombre***

CENTRO DE APOYO
ADOLESCENTES Y SUS
FAMILIARES (Pamplona)

- - Programa ***Suspertu***

SERVICIOS DE LA FUNDACIÓN
PROYECTO HOMBRE

PROGRAMA SUSPERTU

DESTINATARIOS

GRUPO OBJETIVO FINAL (ADOLESCENTES)

- Edades entre 13 y 20 años
- Residentes en Comunidad Foral Navarra
- Teniendo conductas de riesgo
- Con familiares o tutores a su cargo
- Sin desestructuración personal o social severa

OBJETIVOS PROGRAMA SUSPERTU

OBJETIVO O ADOLESCENTES

- Prevenir o reducir las conductas de riesgo, minimizando los factores de riesgo asociados a las mismas, y desarrollando factores de protección.

OBJETIVO PADRES/MADRES Y MEDIADORES

- Desarrollar recursos y habilidades educativas para favorecer la prevención desde su ámbito de intervención.

PROYECTO: PREVENCIÓN DE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA JUVENTUD DE LA COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA

Proyecto “Prevencción de Juegos de Azar en la juventud de la Comunidad Foral de Navarra”.

Impulsa y financia el proyecto: **La Fundación Caja Navarra.**

Duración de **tres años.**

OBJETIVO GENERAL

- Prevenir el uso problemático y la adicción a los juegos de azar en la juventud de la Comunidad Foral de Navarra.

POSIBLES LÍNEAS DE ACTUACIÓN

Trabajo en red - Administración



Observatorio Realidad Social

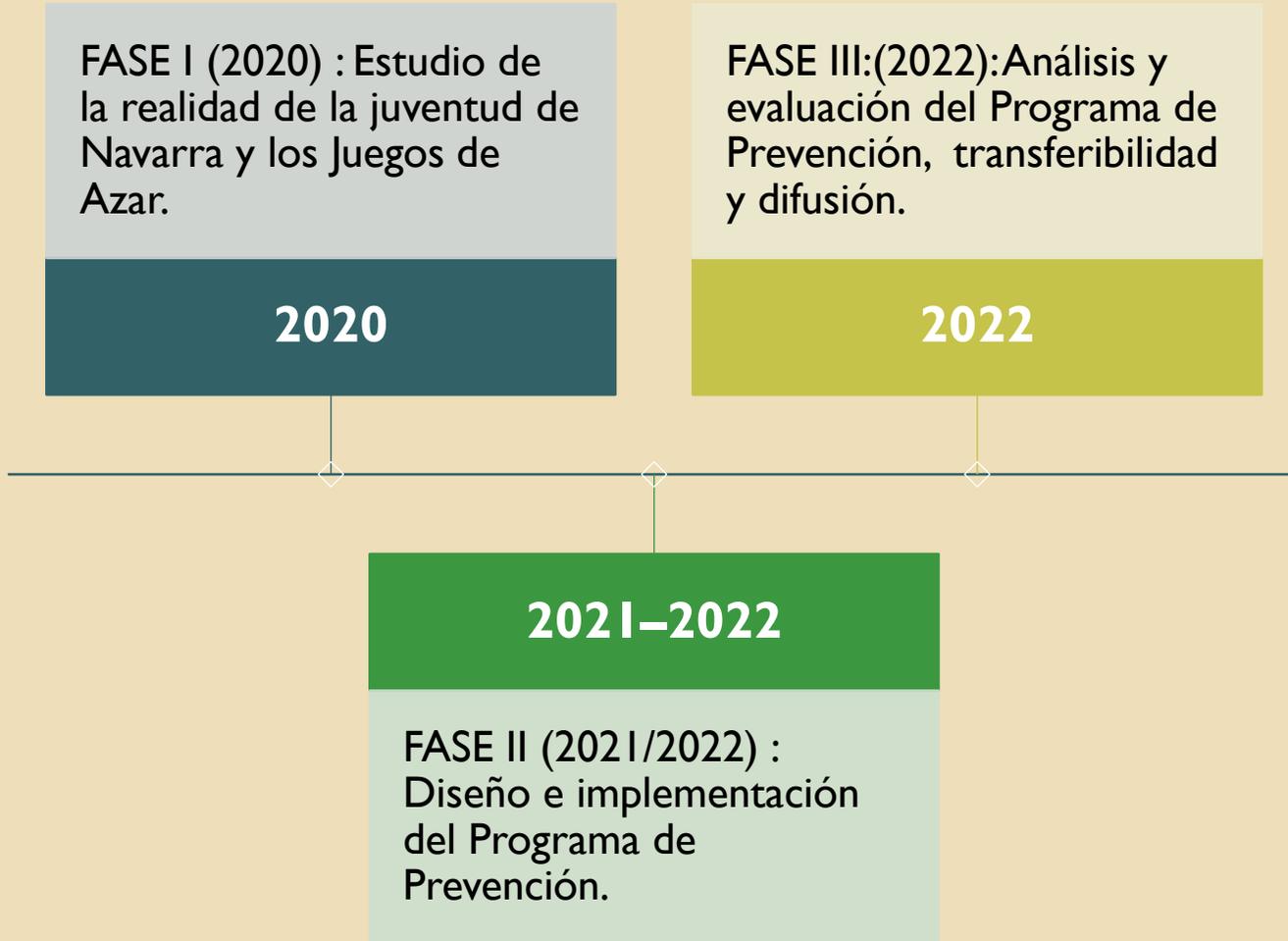
Instituto Salud Pública

Upna

Educación

Instituto Navarro Juventud

FASES: PREVENCIÓN DE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA JUVENTUD DE LA COMUNIDAD FORAL DE NAVARRA



ESTUDIO: “APROXIMACIÓN A LA REALIDAD DE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA JUVENTUD DE NAVARRA” (2020)

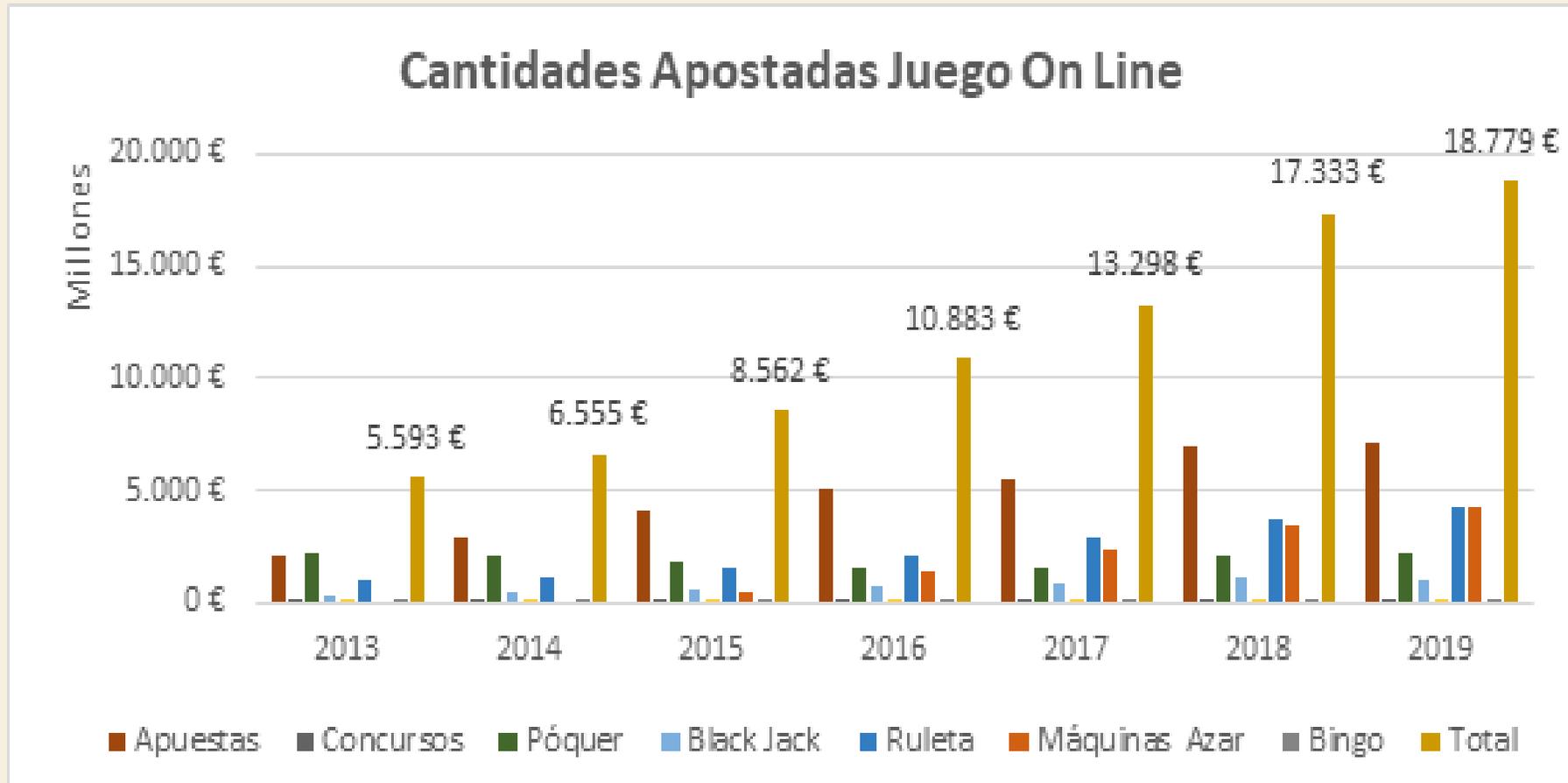


“APROXIMACIÓN A LA REALIDAD DE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA JUVENTUD DE NAVARRA”

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Realizar una aproximación a la realidad del fenómeno del juego de azar en adolescentes y jóvenes.
- Conocer la prevalencia.
- Detectar factores de riesgo y/o de protección psicosociales.

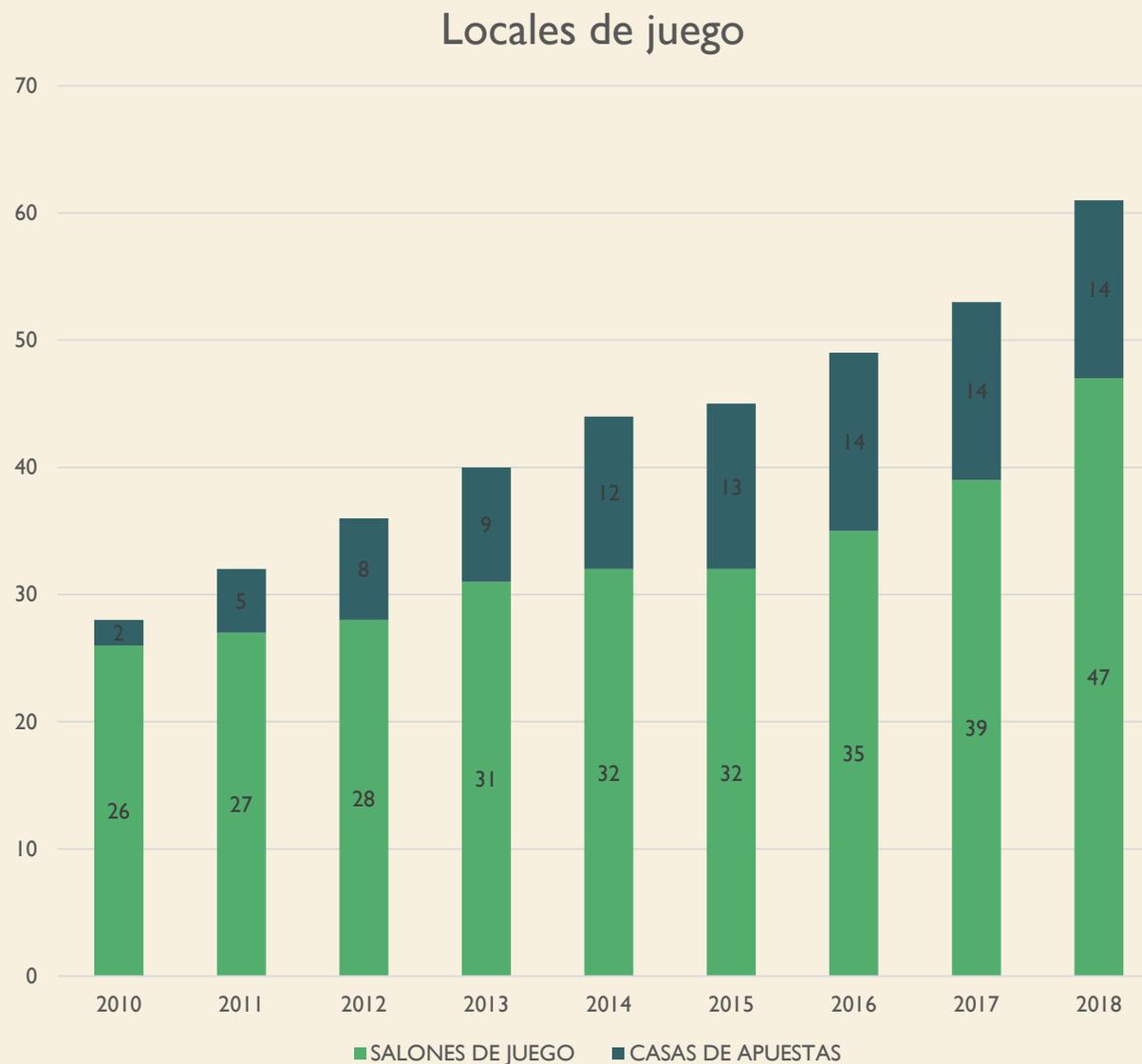
ALGUNOS DATOS DEL JUEGO EN ESPAÑA



Fuente: DGOJ Mercado de Juego online estatal 2019

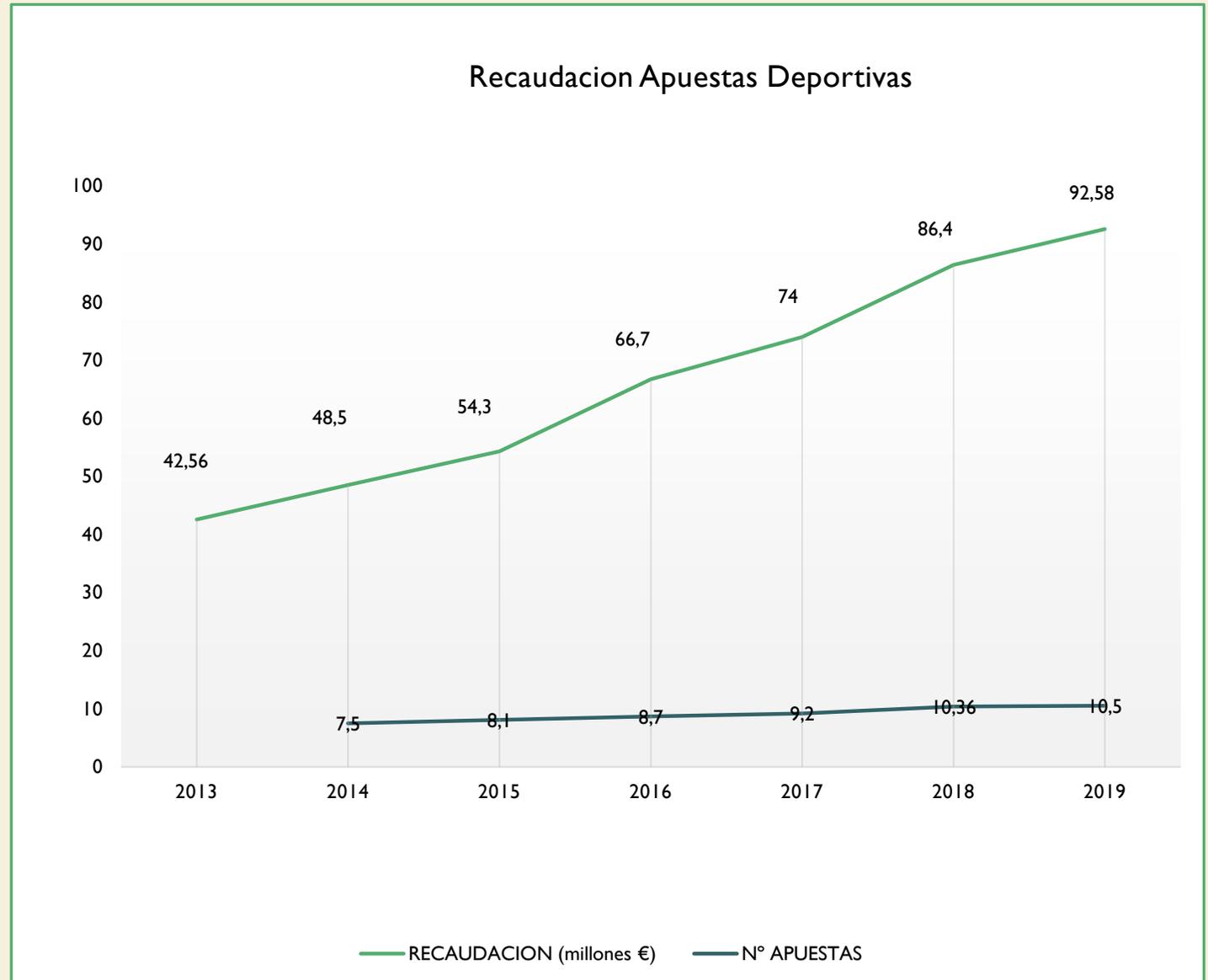
ALGUNOS DATOS DEL JUEGO EN NAVARRA

Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Sección de Juego y Espectáculos Públicos del Gobierno de Navarra



ALGUNOS DATOS DEL JUEGO EN NAVARRA

Elaboración propia a partir de datos facilitados por la Sección de Juego y Espectáculos Públicos del Gobierno de Navarra



ESTUDIO: “Aproximación a la realidad de los juegos de azar en la juventud de Navarra”

ESTUDIO CUALITATIVO: MUESTRA

- Desarrollo de febrero a julio de 2020.
- 20 GRUPOS FOCALES.
- 106 PARTICIPANTES (66 mujeres y 40 hombres).
- 4 ÁMBITOS:
 - Familias.
 - Profesionales.
 - Jóvenes deporte.
 - Jóvenes no deporte.

INVESTIGACIÓN: ESTUDIO CUALITATIVO

1. Situación actual:
Percepción del juego
como problema.

2. Edad inicio -
Tipología juegos -
Modalidad juego -
Relación consumo
sustancias.

3. Motivación para
jugar.

4. Percepción del
juego como una
actividad que tiene
riesgos asociados.

5. Actitud familiar-
social-personal -
Prevención ámbito
familiar-social -
Detección.

6. Publicidad.

7. Propuestas de
intervención.

8. Diferencias de
conductas de juego
según género.

ESTUDIO CUALITATIVO

CONCLUSIONES 1

Percepción del juego de azar como problema social.

Factores precursores del juego la gran disponibilidad y accesibilidad.

Menores de edad participan en juegos de azar y apuestas.

Utilizan el juego presencial de forma destacada. Apuestas deportivas.

Motivaciones: diversión, curiosidad, emociones y ganar dinero.

Identificación como máximo y único riesgo la adicción al juego.

ESTUDIO CUALITATIVO

CONCLUSIONES 2

Consideración del juego y las apuestas deportivas alternativa de ocio.

Familias no hablan con hijos/as acerca juegos de azar y adicción al juego.

Dificultades para detectar y actuar ante problemas de juego.

Preocupación uso de videojuegos como precedentes de los juegos de azar.

Rechazo generalizado y propuesta de prohibición de la publicidad de juego.

Juego de azar y apuestas totalmente masculinizado.

ESTUDIO CUANTITATIVO: METODOLOGÍA

PROCEDIMIENTO

- Muestreo no discriminatorio y exponencial por bola de nieve
- “Semilla” del cuestionario a partir de diferentes grupos de interés en función de:
 - edad
 - sexo
 - nivel de estudios
 - práctica deportiva
 - Zona geográfica

ESTUDIO CUANTITATIVO: METODOLOGÍA

PARTICIPANTES

- Cuestionario administrado entre :
 - Contacto directo con jóvenes objeto del estudio
 - Contacto a través de las diferentes federaciones deportivas de Navarra
 - Contacto a través de Universidad Pública de Navarra y Universidad de Navarra
 - Contacto a través entidades o recursos relacionados con la juventud
- Periodo de administración:
 - Última semana de abril y mayo de 2020

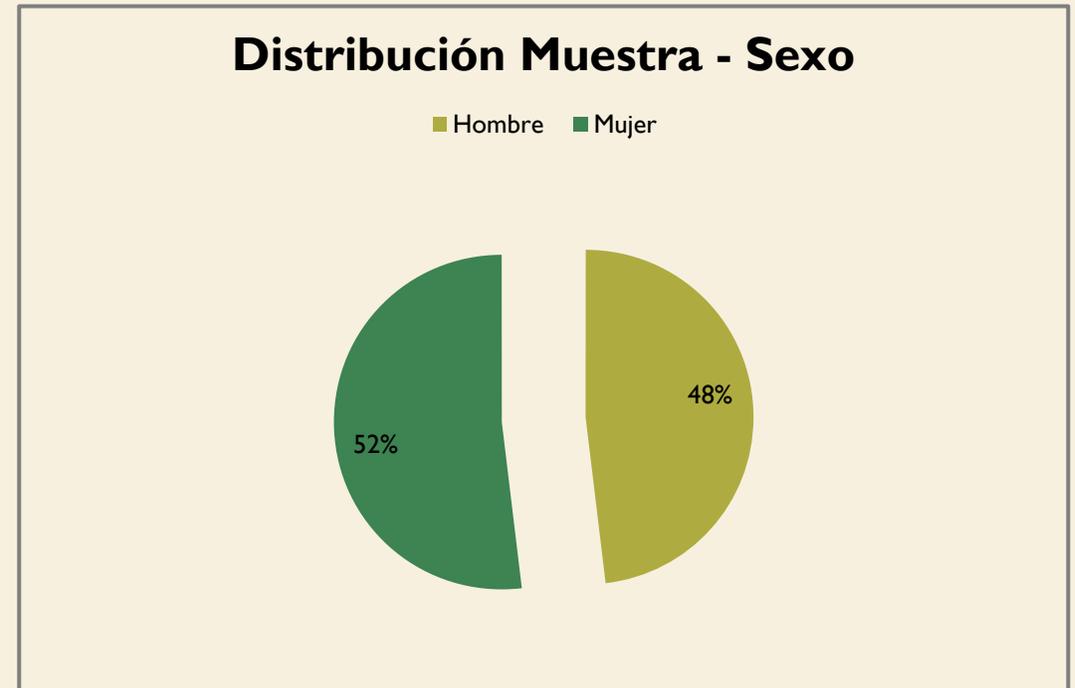
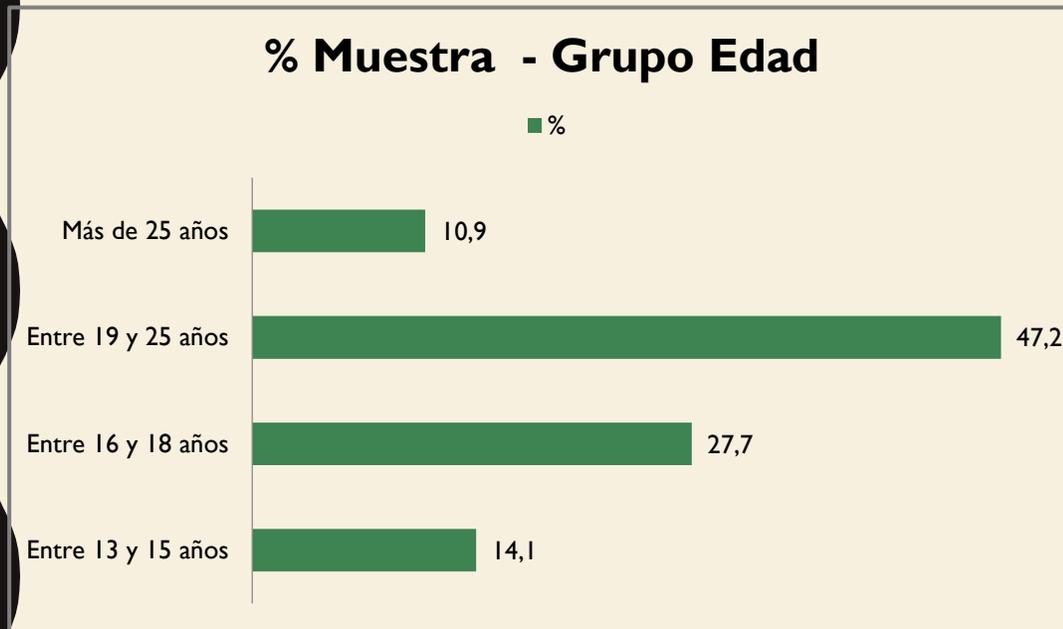
ESTUDIO CUANTITATIVO: METODOLOGÍA

INSTRUMENTOS

- Cuestionario ad hoc que incluye preguntas :
 - Edad y sexo
 - Ámbito escolar: Tipo estudios, curso y repetición escolar
 - Práctica deportiva: tipo deporte
 - Antecedentes familiares problemas juego
 - Preguntas relacionadas con el juego:
 - Modalidad
 - Frecuencia (ESTUDES)
 - Cantidades jugadas (ESTUDES)
 - Tipo de juego (ESTUDES)
- Cuestionario para evaluación gravedad juego: SOGS-RA
 - Adaptación española de Becoña, 1997

ESTUDIO CUANTITATIVO: MUESTRA

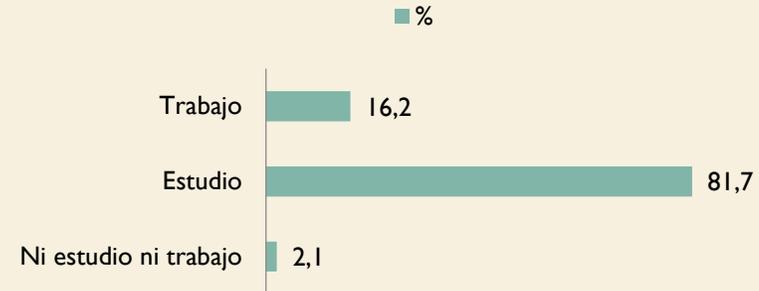
- 2812 participantes
- Edad media: 19,6 años
- 52 % de mujeres



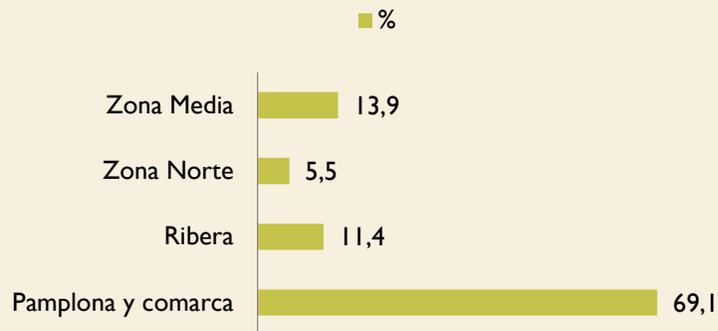
ESTUDIO CUANTITATIVO: MUESTRA

- La mayoría de Pamplona y comarca
- 81,7% de estudiantes y 16% trabajadores
- 45,6 % universitarios, 37,2% ESO y Bachiller

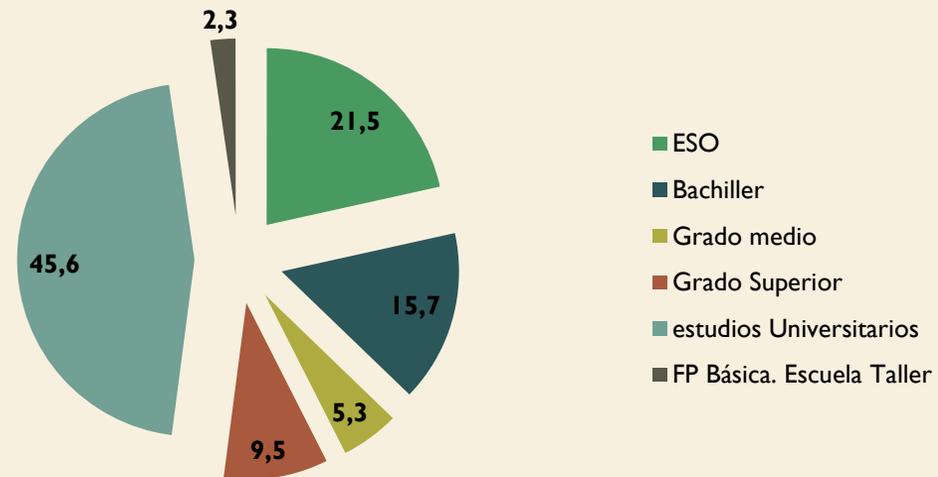
% Muestra - Ocupación



% Muestra - Comarca

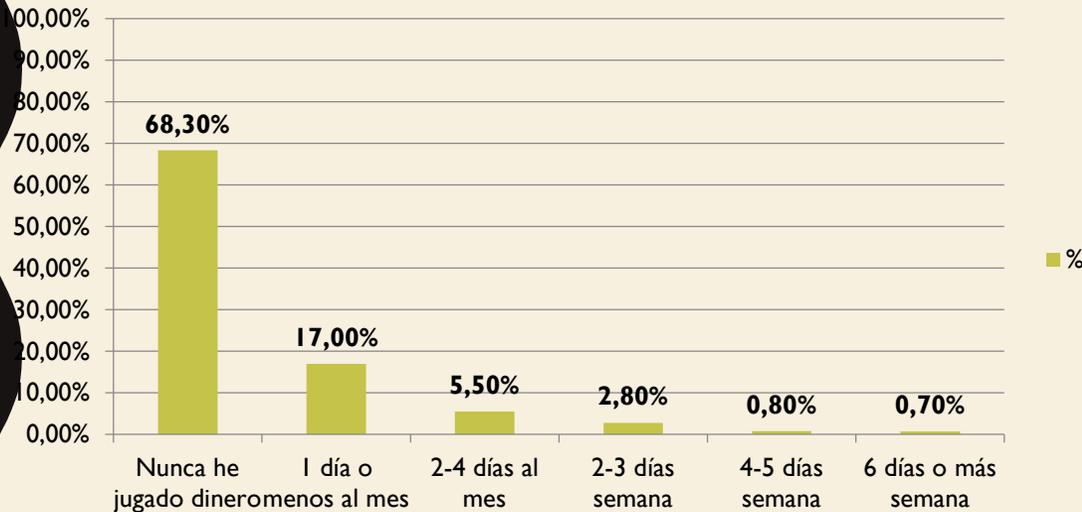


Nivel Estudios Muestra



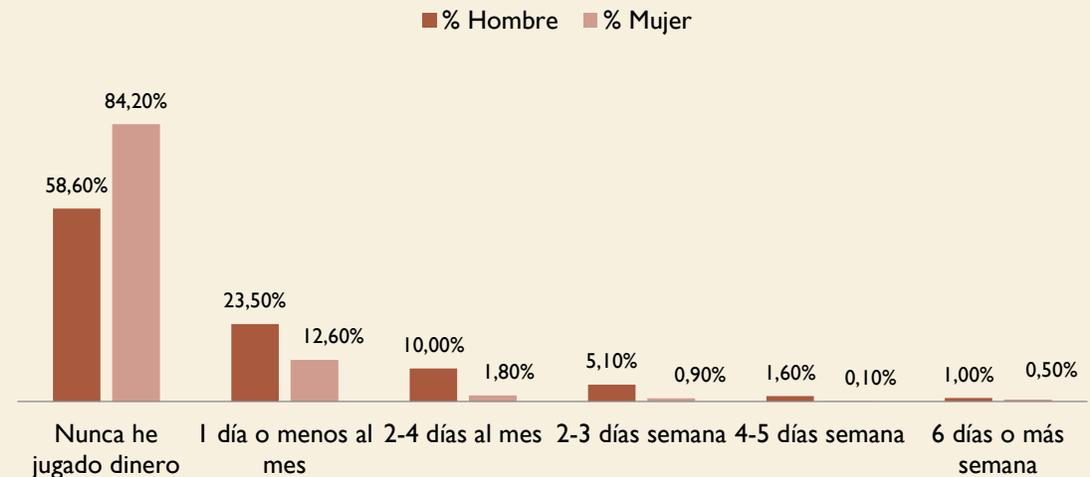
ESTUDIO CUANTITATIVO: HÁBITOS DE JUEGO

Prevalencia último año Juego



- Cerca del 85% o no ha jugado nunca o lo ha hecho de manera esporádica.
- Cerca del 97% de las mujeres o no ha jugado nunca o lo ha hecho de manera esporádica

Frecuencia Juego Último año por sexo



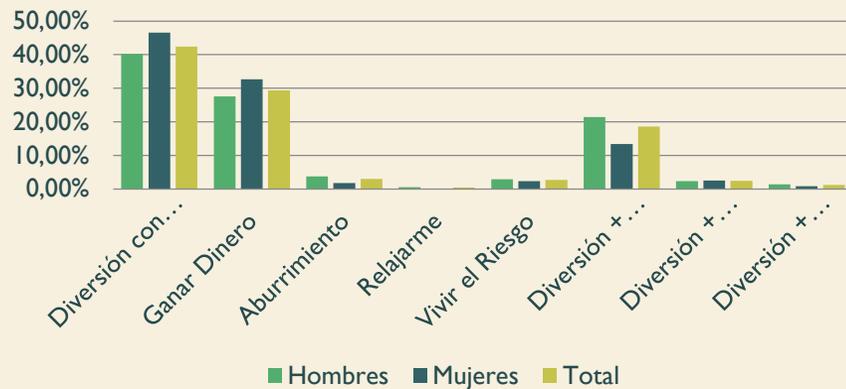
ESTUDIO CUANTITATIVO: HÁBITOS DE JUEGO

Edad Inicio Media

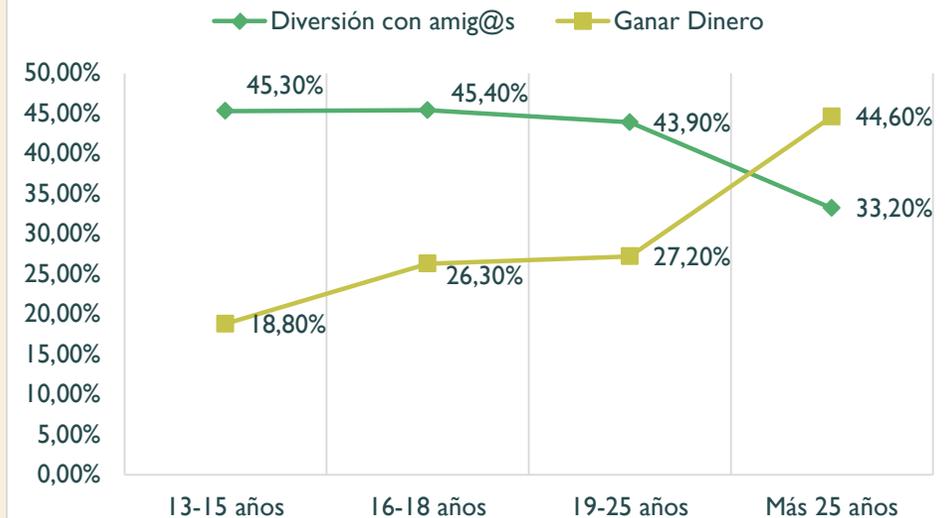


- *Edad media inicio 16,51 años, mayor en mujeres*
- *La diversión por delante del ganar dinero entre las motivaciones principales*
- *Inversión de motivación a partir de los 25 años*

Motivos para Jugar

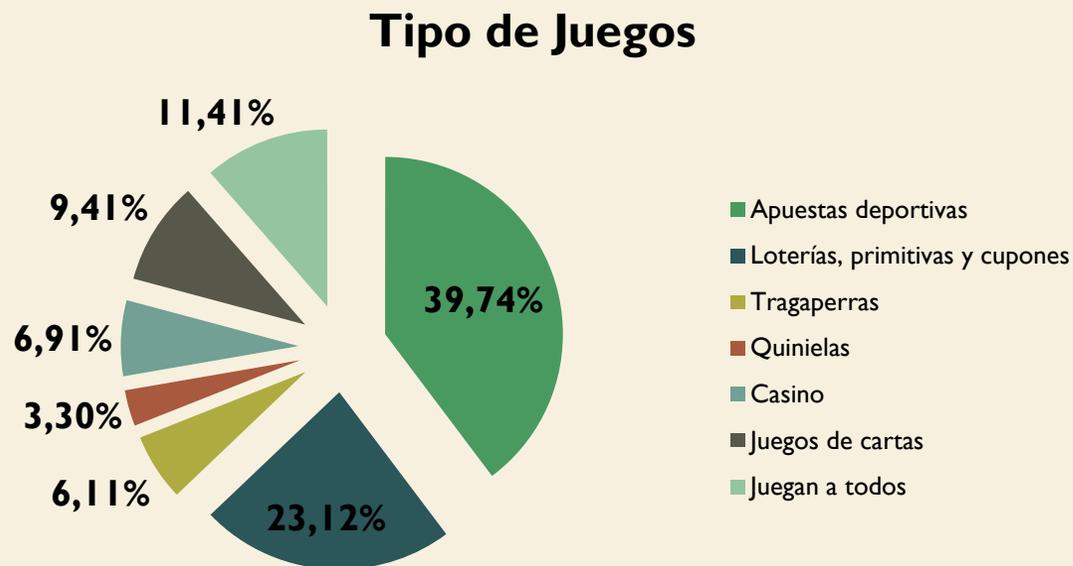


Evolución Diversión-ganar dinero

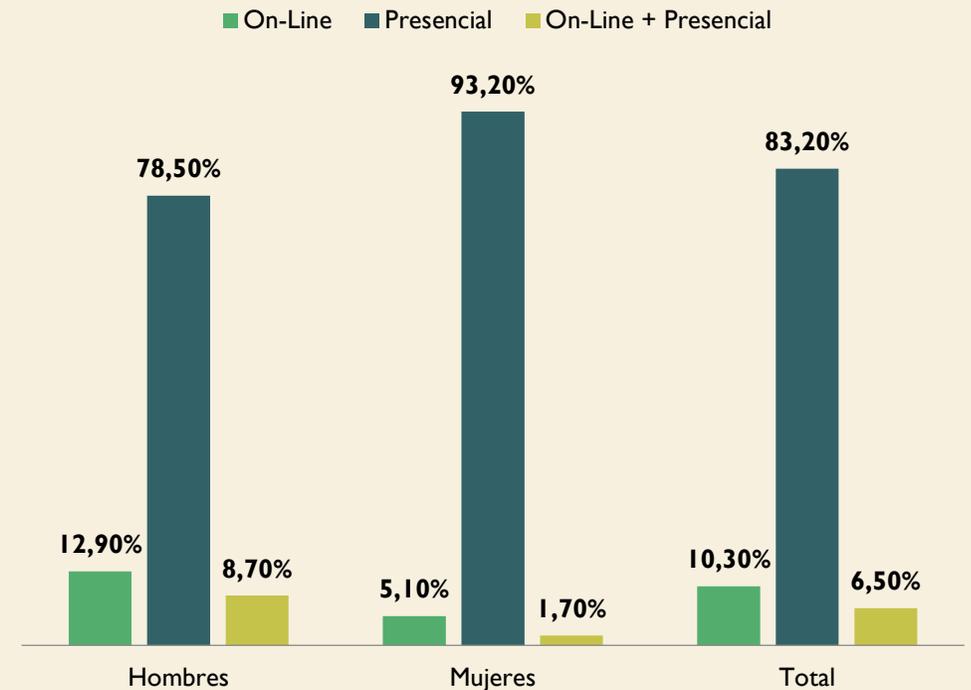


ESTUDIO CUANTITATIVO: HÁBITOS DE JUEGO

- *Mayoritariamente apuestas deportivas*
- *Juego presencial muy por encima del online*



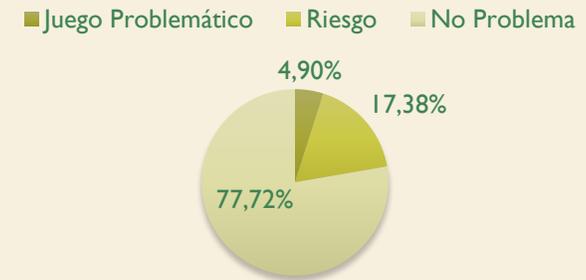
Modalidad Juego muestra



ESTUDIO CUANTITATIVO: JUEGO PROBLEMA

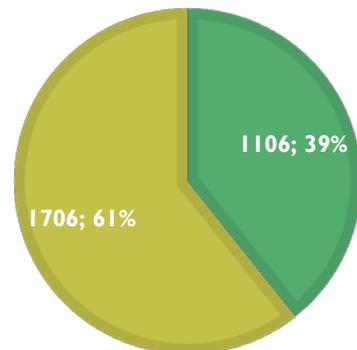
- *Sólo el 39% completó cuestionario (resto no han jugado último año)*
- *De los completados sólo 4,9% presenta indicadores de juego problema (n=64)*
- *Sólo 1,9% de la muestra total con indicadores de juego problema*

% SOGS-RA



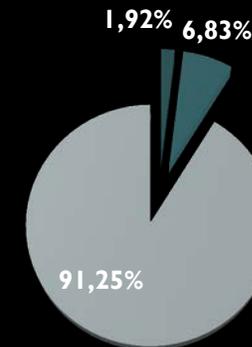
N° SOGS-RA MUESTRA COMPLETADOS

■ SOGS-RA ■ No SOGS-RA



% SOGS-RA sobre muestra total

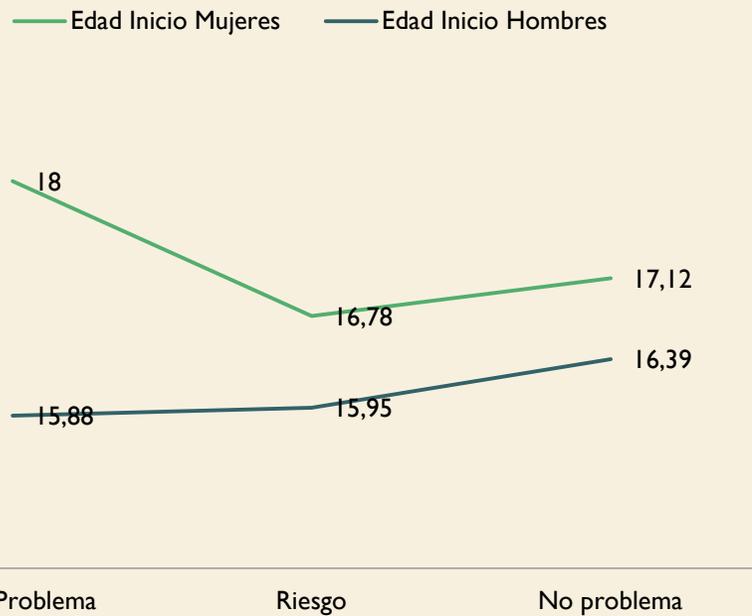
■ Juego Problemático ■ Riesgo ■ No Problema



ESTUDIO CUANTITATIVO: JUEGO PROBLEMA

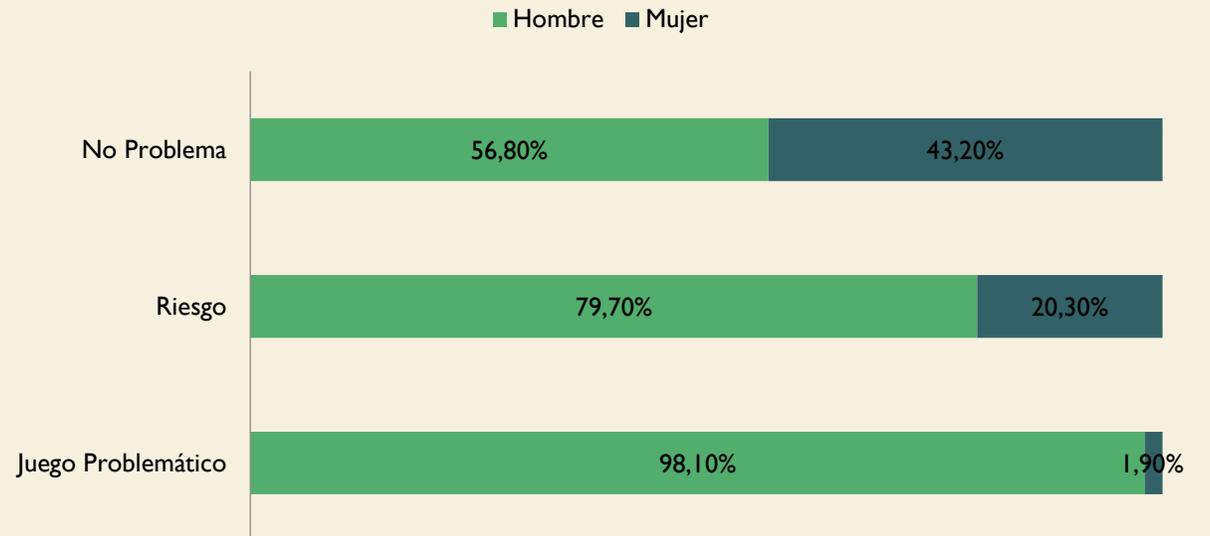
CARACTERÍSTICAS JUEGO PROBLEMA

Edad Inicio Juego Problema por sexo



- *Edad Inicio menor en jugadores problema*
- *Edad Inicio mayor en mujeres*
- *Mayor incidencia juego problema y riesgo en hombres que en mujeres*

Distribución por sexo-SOGS-RA

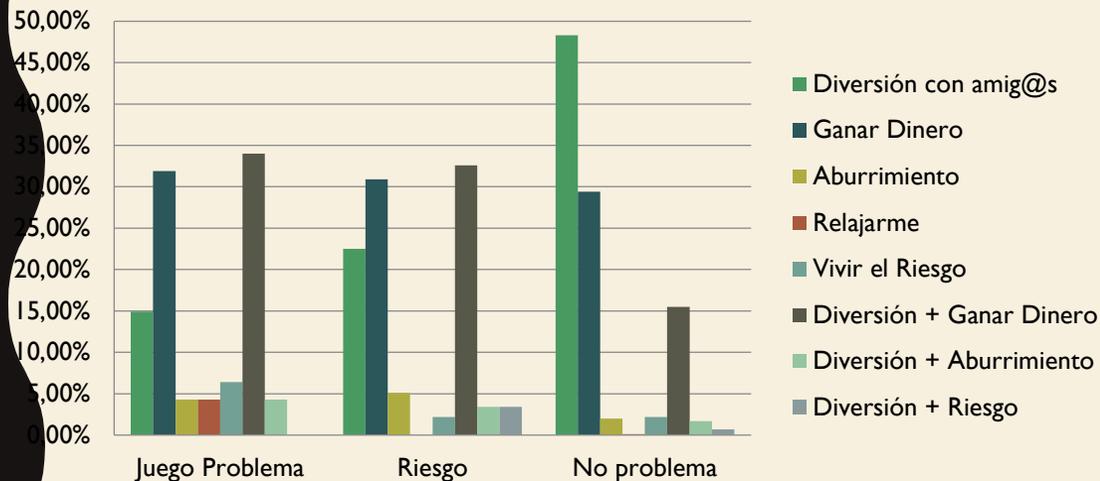


ESTUDIO CUANTITATIVO: JUEGO PROBLEMA

CARACTERÍSTICAS JUEGO PROBLEMA

- *Principal motivación juego problema ganar dinero*
- *En no problemáticos principal motivación la diversión*

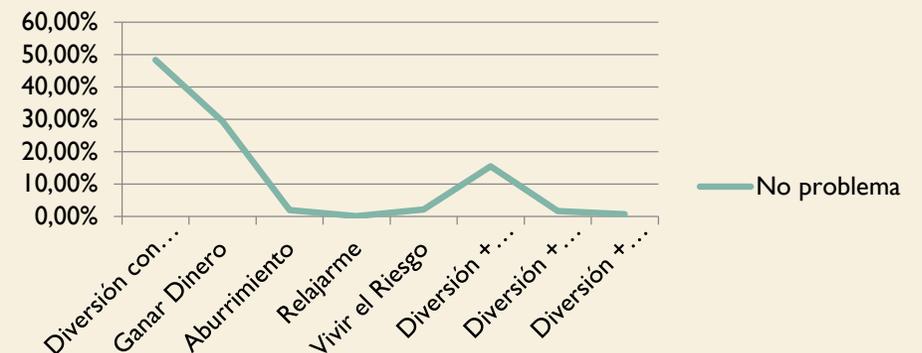
Motivación - Nivel Juego Problema



Juego Problema



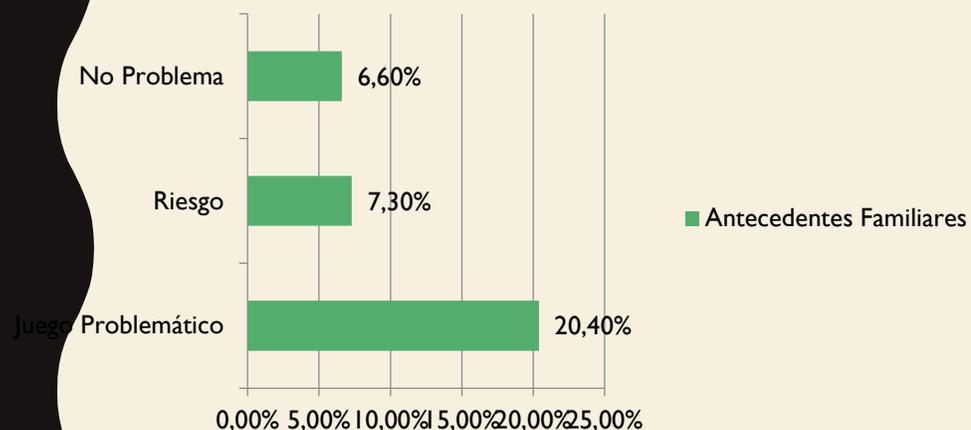
No problema



ESTUDIO CUANTITATIVO: JUEGO PROBLEMA

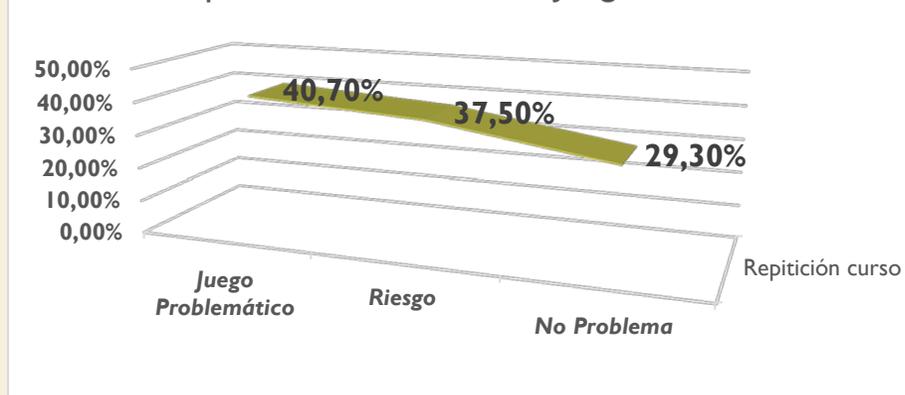
CARACTERÍSTICAS JUEGO PROBLEMA

Antecedentes Familiares - SOGS-RA

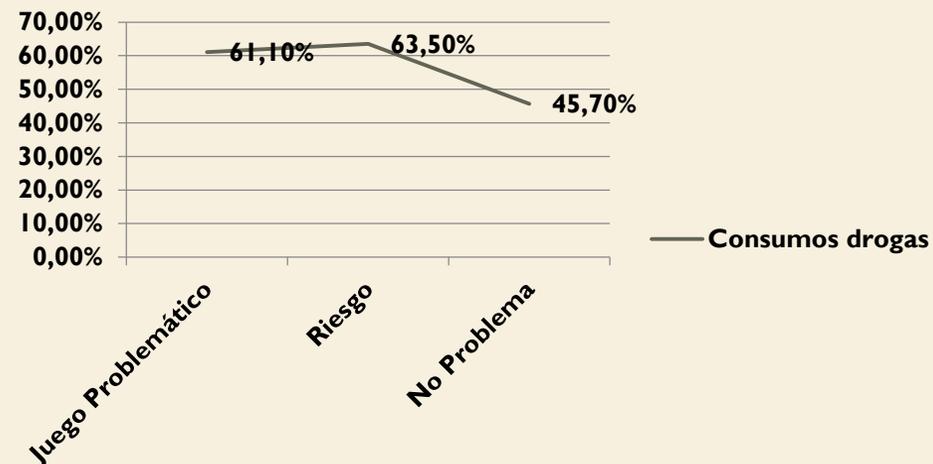


- *1 de cada 5 de los que presentan indicadores de juego problema refieren antecedentes familiares de juego problemático*
- *Un 40% de los que presentan indicadores problema han repetido algún curso*
- *Más consumos de drogas en aquellos con indicadores de juego problema o riesgo*

Repetición Curso * Nivel Juego Problema



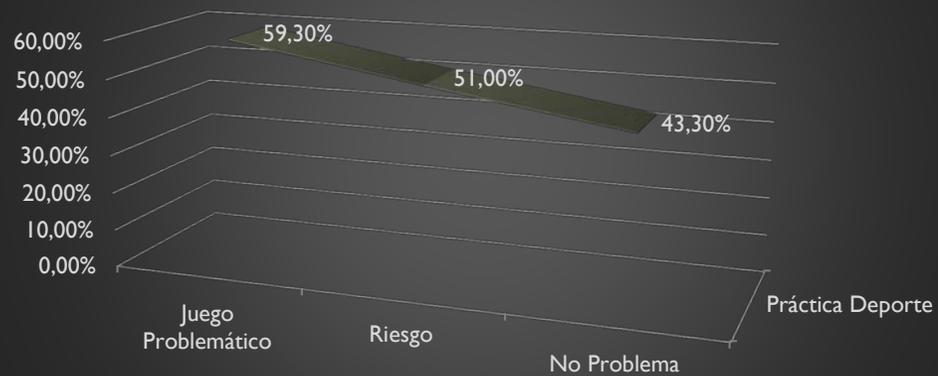
Consumos drogas - SOGS-RA



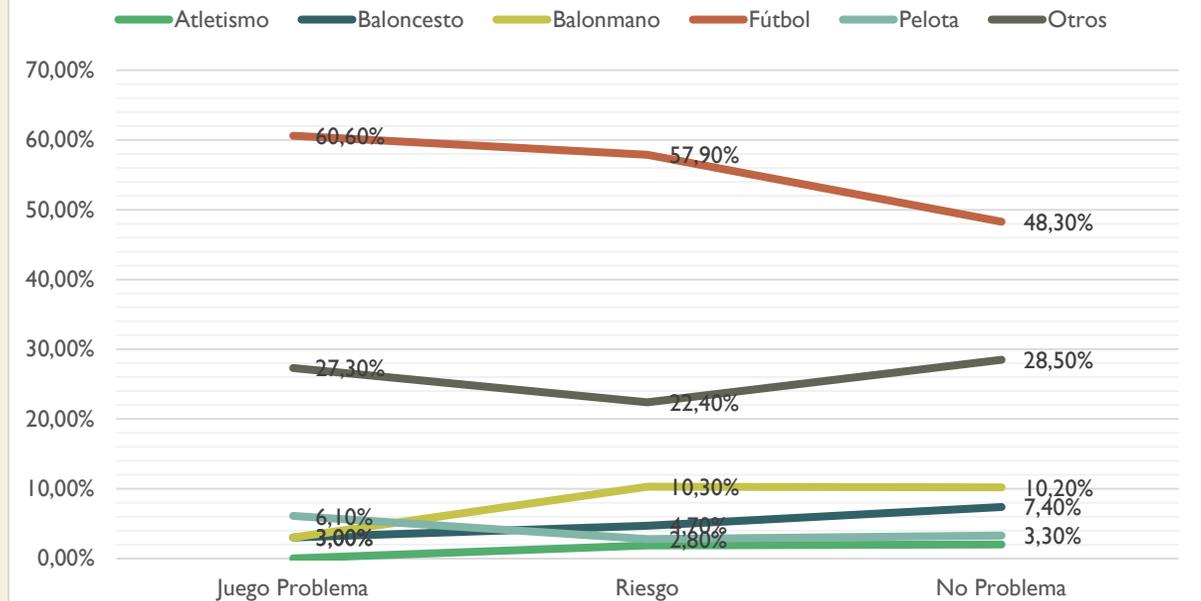
ESTUDIO CUANTITATIVO: JUEGO PROBLEMA

CARACTERÍSTICAS JUEGO PROBLEMA

Práctica Deporte* Nivel Juego Problema



Tipo Deporte-Nivel Juego Problema

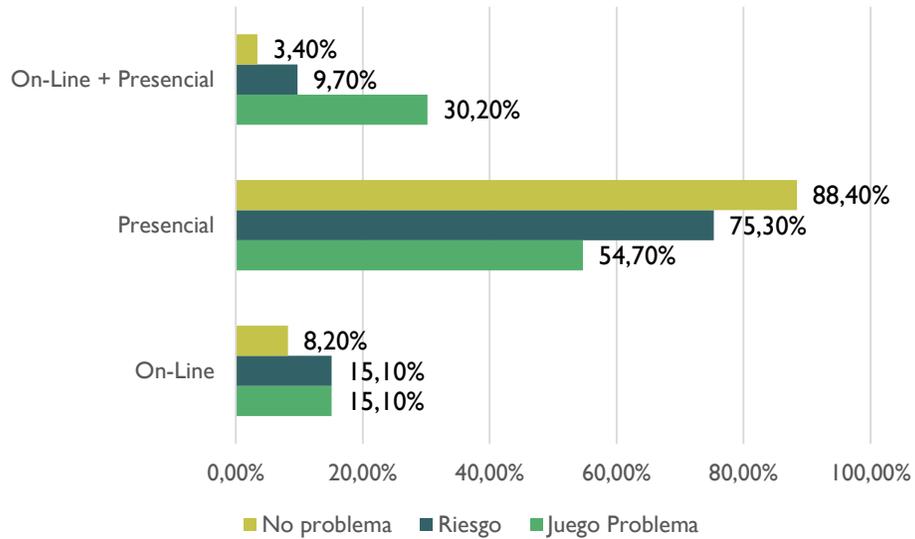


- **Aquell@s con indicadores de juego problema en el grupo de los que practican deporte federado**
- **Principal deporte relacionado con indicadores de juego problema es el fútbol**

ESTUDIO CUANTITATIVO: JUEGO PROBLEMA

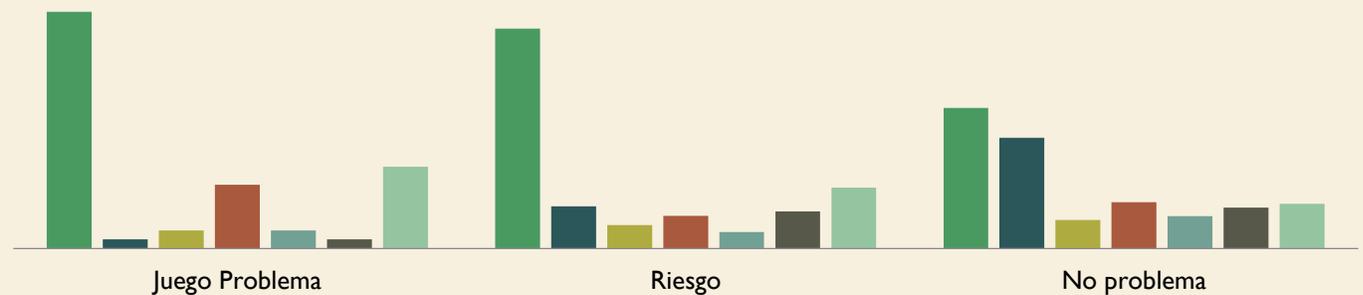
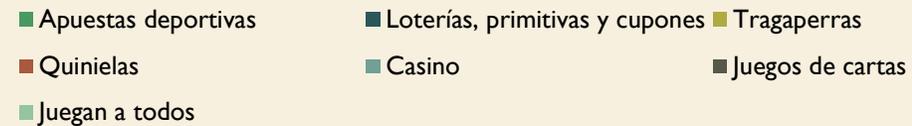
CARACTERÍSTICAS JUEGO PROBLEMA

Modalidad - Nivel Juego Problema



- *Mayor presencia juego online en jugadores con indicadores problema*
- *Apuestas deportivas más relacionadas con indicadores juego problema y riesgo*

Tipo de Juego - Nivel Juego Problema



ESTUDIO CUANTITATIVO: RESUMEN

- **Escasa prevalencia de juego** en el estudio de la población Navarra:
 - Cerca del 70% no ha jugado nunca y el 17% lo hizo de manera esporádica durante el último año
 - 86,9 % de los y las jóvenes de entre 13 y 18 años nunca han jugado dinero
 - Última encuesta publicada sobre estudiantes de entre 14 y 18 años a nivel estatal, el 74,5% no había jugado nunca (ESTUDES)
- Fenómeno **eminente masculino**.
 - 84,2% no ha jugado nunca y sumando a aquellas que lo han hecho de manera esporádica representan el 96,8% del total

ESTUDIO CUANTITATIVO: RESUMEN

- **Amplia preferencia por la modalidad presencial:**
 - La gran mayoría, cuando juega, lo hace de manera presencial (83,2%)
 - Sólo 1 de cada 10 personas que juegan reconoce hacerlo únicamente de manera online
 - Un 6,5% deciden compartir ambas experiencias
- **Las apuestas deportivas son el juego preferente (39,74%) seguido de las loterías, primitivas o los cupones (23,12%).**
 - La proporción entre los chicos y las chicas que realizan apuestas deportivas es de 8 a 1.
 - Mientras los hombres juegan mayoritariamente a las apuestas deportivas (30,4%), las mujeres se inclinan por las loterías, primitivas y demás cupones (40,6%)
 - Los menores y hombres de los grupos de edad más jóvenes (13-15 y 16-18 años) juegan mayoritariamente a las apuestas deportivas.

ESTUDIO CUANTITATIVO: RESUMEN

- **La edad media en el inicio del juego se situó en los 16,51 años**
 - 17,07 años las mujeres frente a 16,24 años los hombres.
- **El jugar por divertirse con amigos/as es la principal motivación para las personas encuestadas seguida de cerca por el objetivo de ganar dinero.**
 - a partir de los 25 años esta tendencia se invierte y la principal motivación para participar de los juegos de azar es el ganar dinero.

ESTUDIO CUANTITATIVO: RESUMEN CARACTERÍSTICAS JUEGO PROBLEMA Y DE RIESGO

- **91,25% de los y las participantes en el estudio no tiene ningún problema con el juego**
 - 4,9% de las personas encuestadas que cumplimentaron el cuestionario SOGS-RA estarían en una situación problemática
 - Del total de la muestra 2% indicadores problema y el de jugadores/as en riesgo 6,83%. Muestra poco representativa
 - Datos semejantes a muestra obtenida en 2001 (Iglesias, Varela & González, 2001).
- **Fenómeno masculino:**
 - Sólo una mujer de las encuestadas presenta indicadores de juego problemático.

ESTUDIO CUANTITATIVO: RESUMEN CARACTERÍSTICAS JUEGO PROBLEMA Y DE RIESGO

- **La persona jugadora con indicadores de juego problema, comienza antes a jugar que aquellos/as que no tienen problema**
 - 1 año antes con respecto inicio muestra total y antes también con respecto a los y las que están en riesgo o no tienen problemas
 - La edad de inicio en los juegos de azar disminuye en función del nivel del problema detectado
- **Mayor motivación por ganar dinero:**
 - ganar dinero es la principal motivación a la hora de jugar tanto en el grupo con indicadores de juego problemático como en el de riesgo

**ESTUDIO
CUANTITATIVO:
RESUMEN
CARACTERÍSTICAS
JUEGO PROBLEMA
Y DE RIESGO**

- **Antecedentes familiares cercanos con historial de problemas con el juego.**
 - Una de cada cinco personas jugadoras con indicadores de juego problema refieren antecedentes familiares cercanos de problema con el juego
- **Mayor porcentaje de repetición de curso escolar que aquell@s que no presentan problemas**
 - 40,7% frente a la media navarra de 23% (Ministerio de Educación y Formación Profesional, PISA,2019) y en mayor medida también con respecto a los de riesgo y no problema.
- **Porcentaje cercano al 60% de los que presentan indicadores de juego problema practican deporte de manera federada en mayor proporción que en cualquiera de los otros dos grupos**
 - El deporte que atrae a la mayor parte de jugadores/as tanto en riesgo como con problemas de juego es el fútbol.

ESTUDIO CUANTITATIVO: RESUMEN CARACTERÍSTICAS JUEGO PROBLEMA Y DE RIESGO

- **Consumos de drogas en jugadores con indicadores de riesgo y problema**
 - Más del 60 % de los chicos y chicas que están en riesgo o presentan indicadores de juego problemático manifiestan además consumir drogas de manera habitual durante el último año
 - Jugadores/as problemáticos/as los que presentan mayores consumos de drogas ilegales
- **Mayor modalidad online en jugadores con indicadores de problema**
 - Uno/a de cada 3 de los/las jugadores/as identificados/as como problemáticos/as juega en ambas modalidades.
- **Las apuestas deportivas son, sin duda, el juego de azar más demandado entre todos los grupos según el nivel de problema**

LÍNEAS DE INTERVENCIÓN

**RETRASAR LA
EDAD DE INICIO DE
ADOLESCENTES Y
JÓVENES EN LOS
JUEGOS DE AZAR.**

**INTERVENIR EN EL
ÁMBITO
DEPORTIVO.**

**GENERAR
ALTERNATIVAS DE
OCIO SALUDABLE.**

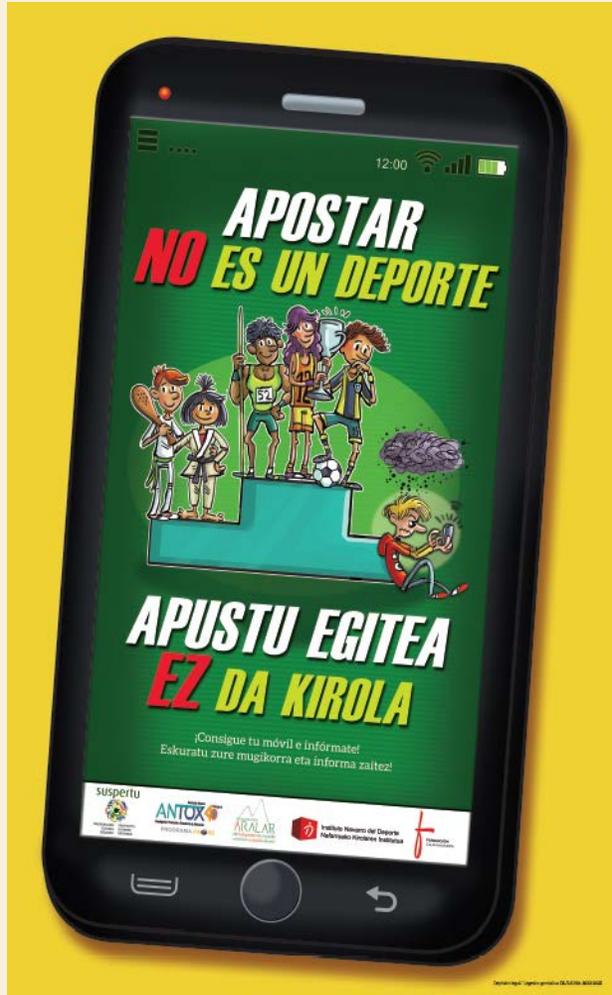
**ACTUAR EN EL
ÁMBITO
ACADÉMICO.**

**PROFUNDIZAR EN
LAS DIFERENCIAS
DE GÉNERO.**

**PREVENCIÓN CON
LAS FAMILIAS.**

ACCIONES PREVENTIVAS I: ÁMBITO DEL DEPORTE

CAMPAÑA “APOSTAR NO ES DEPORTE – APUSTU EGITEA EZ DA KIROLA”



Objetivo General

Desvincular práctica deportiva de las apuestas

- Dirigida a jóvenes que practican deporte
- 1000 carteles y 5000 “móviles”



Instituto Navarro del Deporte
Nafarroako Kirolaren Institutua

ACCIONES PREVENTIVAS: ÁMBITO DEL DEPORTE

CAMPAÑA “APOSTAR NO ES DEPORTE – APUSTU EGITEA EZ DA KIROLA”



Contraposición Valores deporte frente situaciones riesgo Apuestas:

- Autocontrol vs. Impulsividad
- Esfuerzo-estrategia vs. Azar
- Superación vs. Problemas
- Compañerismo-equipo vs. Aislamiento
- Salud vs. Sedentarismo

Difusión en redes sociales

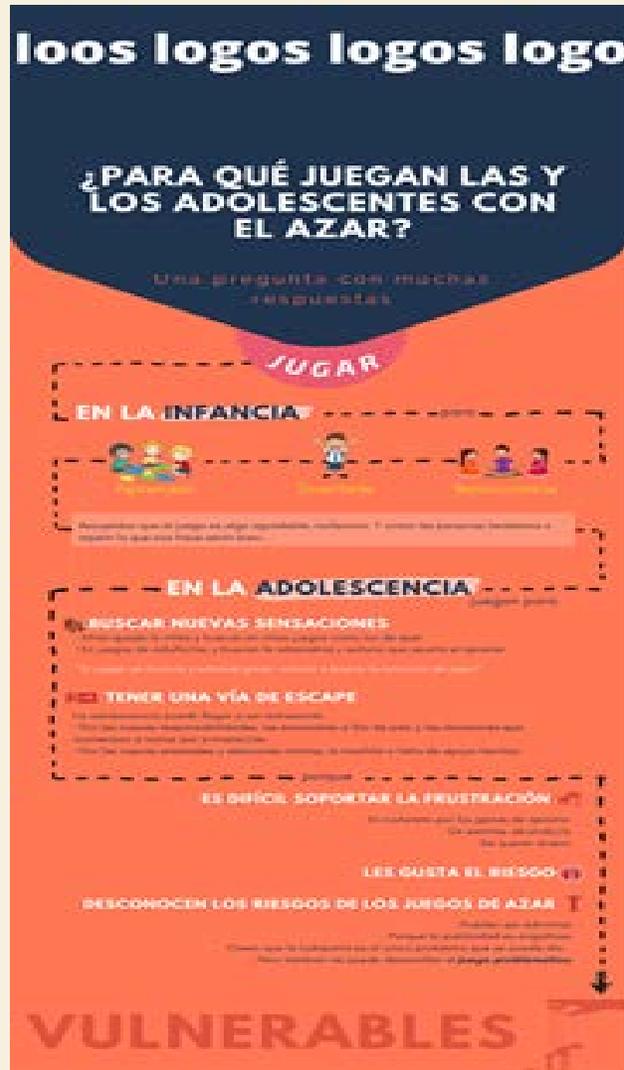


Instituto
Navarro de
la Juventud

Nafarroako
Gazteriaren
Institutua

ACCIONES PREVENTIVAS II: ÁMBITO FAMILIAR

Página Web



Información/recursos para madres y padres

Juegos de azar: ¿simples juegos?

1. Definición juegos de azar (incluye los factores: apuesta, azar, probabilidades, habilidades)
2. Diferencia entre gaming y gambling (y su relación)
3. Tipos y modalidades de juegos de azar (apuestas, bingo, etc. | online y offline)

¿Por qué juegan nuestro/as hijo/as? ¿por qué juegan los/as adolescentes?

¿Cuándo jugar se convierte en un problema?

1. Señales de alarma
2. Cuestiones orientadas a las madres y padres para discriminar si podría existir un problema real con los JA.

ACCIONES PREVENTIVAS: ÁMBITO FAMILIAR

Página Web

Mitos sobre los juegos de azar

La familia

1. Introducción importancia de la familia adolescencia
2. Factores protectores: ocio, comunicación, límites y normas
3. Juego controlado (pautas)

La relación de lo/las adolescentes con los juegos de azar, y sus efectos

1. Tipos de jugadores (no jugador, habitual, problemático, patológico (ludopatía))
2. Progresión del patrón de juego
3. 'Tips' para identificarlos



Podcast Profesionales

- Subdirección Familias y menores G.N.
- Material Bilingüe: Euskera -Castellano



ACCIONES PREVENTIVAS III: ÁMBITO EDUCATIVO/COMUNITARIO

ESCAPE ROOM



Objetivo

Desterrar mitos relacionados con los juego de azar

- Dirigido a adolescentes en edad escolar
- En centros escolares o entornos comunitarios
- “Transportable” a toda la Comunidad Foral
- Realidad virtual y entorno Web

ACCIONES PREVENTIVAS III: REDES SOCIALES

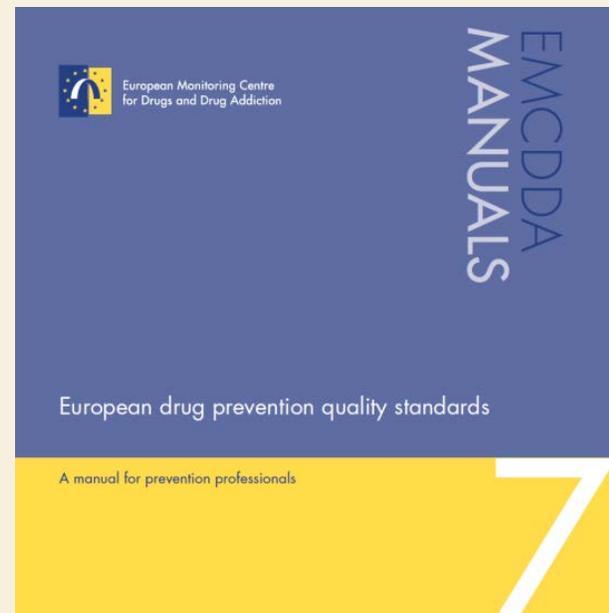
Campaña Sensibilización en Redes Sociales

PIEZAS AUDIOVISUALES

- Dirigida a jóvenes en su “medio natural”
- Objetivo 1 contrarrestar efecto tipsters
- Objetivo 2 trabajar sesgos cognitivos y mitos



EN TEORÍA DEBERÍA SER MUY FÁCIL, SIN EMBARGO...

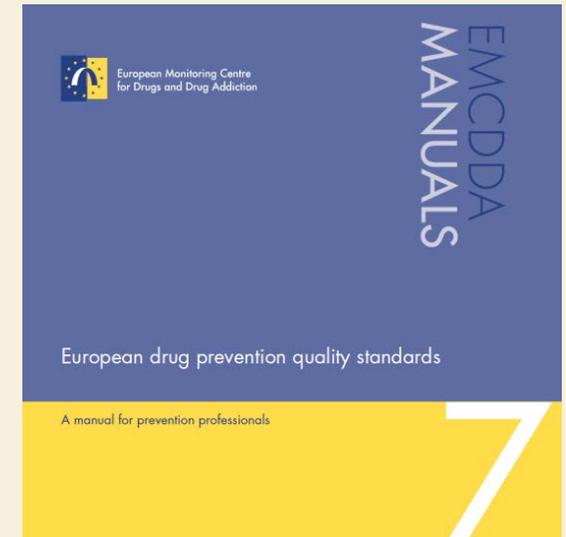


La concepción social más común de la prevención de los comportamientos de riesgo es que ésta consiste en informar a los jóvenes (...) acerca de los efectos (y más comúnmente, de los peligros) de esas conductas.

Sin embargo, no hay evidencias que sugieran que la mera provisión de información sobre los efectos o consecuencias de las conductas tenga un impacto en su prevalencia, o que las campañas en los medios de comunicación sean costo-efectivas (Pág. 19).

PREVENCIÓN AMBIENTAL (*ENVIRONMENTAL PREVENTION*)

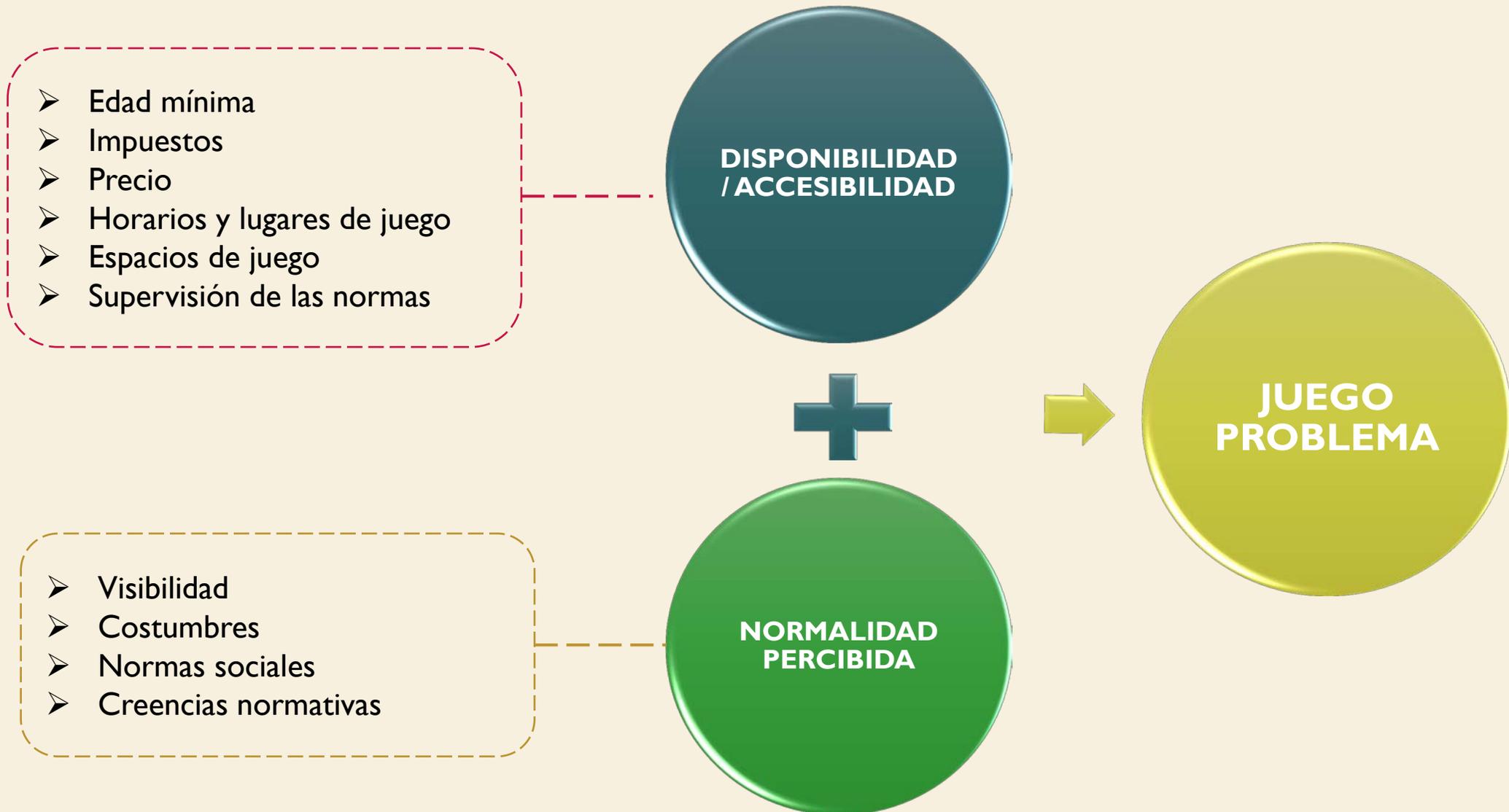
- Las estrategias preventivas que se proponen se basan a menudo en unos anticuados conceptos sobre la prevención que ponen el peso preponderantemente en el individuo (Burkhart, 2020)
- **Homo Rationalis vs. Homo Automaticus** (Burkhart, 2020).
- **Prevención ambiental:** Conjunto de estrategias orientadas a modificar el contexto cultural, social, físico y económico en los que las personas toman sus decisiones respecto a los comportamientos de riesgo (vs. estrategias basadas en la *persuasión*).
- Las decisiones están también influenciadas por un complejo conjunto de **factores ambientales**, tales como:
 - Lo que se considera “normal”, esperado o aceptado por la comunidad en la que viven.
 - Las normas y regulaciones legales o los impuestos.
 - Los mensajes publicitarios.
 - La disponibilidad
 - La facilidad para implicarse en comportamientos alternativos saludables.



PREVENCIÓN AMBIENTAL

- Estrategias que alteran las normas y los ambientes físicos, sociales y económicos sin basarse en la persuasión.

DOS VARIABLES CLAVE EN PREVENCIÓN AMBIENTAL DE LOS COMPORTAMIENTOS DE RIESGO



**“Políticas para prevenir los daños causados por el alcohol”
(Villalbí, J.R. et al., 2014).**

POLÍTICAS DE MAYOR IMPACTO

EFFECTIVIDAD DOCUMENTADA

1. POLÍTICA FISCAL Y DE PRECIOS.
2. REGULACIÓN DE DISPONIBILIDAD Y ACCESIBILIDAD.
3. MEDIDAS SOBRE CONDUCCIÓN Y ALCOHOL.

EFFECTIVIDAD RELATIVA

1. REGULACIÓN DE LA PROMOCIÓN Y DE LA PUBLICIDAD.
2. TRATAMIENTO E INTERVENCIÓN PRECOZ.

EFFECTIVIDAD DUDOSA

1. PROGRAMAS EDUCATIVOS PARA MENORES.
2. INTENTOS DE MODIFICAR EL CONTEXTO DE CONSUMO.
3. CAMPAÑAS DE INFORMACIÓN PÚBLICA.



(< 20 AÑOS)
¿ ES ESTO
AHORA ALGO
NORMAL ?

PREVENCIÓN AMBIENTAL



PREVENCIÓN AMBIENTAL



PREVENCIÓN AMBIENTAL. ADOLESCENCIA Y ENTORNO SOCIAL

- Actuamos intuitivamente y “racionalizamos” después.
- ¿Cómo esperar que los jóvenes respondan bien a un programa de prevención si en su entorno hay un montón de publicidad y permisividad en cuanto al juego?
- No es prohibir todo, sino establecer normas sociales básicas.
- Poner normas \neq autoritarismo

MODELO ISLANDIA 1

- Primer puesto de la clasificación europea en cuanto a adolescentes con un estilo de vida saludable
- El porcentaje de chicos de entre 15 y 16 años que habían cogido una borrachera el mes anterior se desplomó del 42% en 1998 al 5% en 2016
- El porcentaje de los que habían consumido *cannabis* alguna vez ha pasado del 17 al 7%, y el de fumadores diarios de cigarrillos ha caído del 23% a tan solo el 3%.
- Factores con un efecto decididamente protector: la participación, tres o cuatro veces a la semana, en actividades organizadas –en particular, deportivas–; el tiempo que pasaban con sus padres entre semana; la sensación de que en el instituto se preocupaban por ellos, y no salir por la noche.
- Años 90 “La mayoría programas de prevención se basaban en la educación”

MODELO ISLANDIA 2. MEDIDAS

- Enfoque diferente”. Recibió el nombre de Juventud en Islandia.
- Se penalizó la compra de tabaco por menores de 18 años y la de alcohol por menores de 20, y se prohibió la publicidad de ambas sustancias
- Se reforzaron los vínculos entre los padres y los centros de enseñanza mediante organizaciones de madres y padres que se debían crear por ley en todos los centros junto con consejos escolares con representación de los padres.
- Se instó a estos últimos a asistir a las charlas sobre la importancia de pasar mucho tiempo con sus hijos en lugar de dedicarles “tiempo de calidad” esporádicamente, así como a hablar con ellos de sus vidas, conocer a sus amistades, y a que se quedasen en casa por la noche.
- Asimismo, se aprobó una ley que prohibía que los adolescentes de entre 13 y 16 años saliesen más tarde de las 10 en invierno y de medianoche en verano.
- Casa y Escuela, el organismo nacional que agrupa a las organizaciones de madres y padres, estableció acuerdos que los padres tenían que firmar.

MODELO ISLANDIA 3.

MEDIDAS

- Para los chicos de 13 años en adelante, los padres pueden comprometerse a cumplir todas las recomendaciones y, por ejemplo, a no permitir que sus hijos celebren fiestas sin supervisión, a no comprar bebidas alcohólicas a los menores de edad, y a estar atentos al bienestar de sus hijos.
- Se aumentó la financiación estatal de los clubs deportivos, musicales, artísticos, de danza y de otras actividades organizadas con el fin de ofrecer a los chicos otras maneras de sentirse parte de un grupo y de encontrarse a gusto que no fuesen consumiendo alcohol y drogas, y los hijos de familias con menos ingresos recibieron ayuda para participar en ellas.
- Tarjeta de Ocio facilita 35.000 coronas (250 libras esterlinas) anuales por hijo para pagar las actividades recreativas.
- Se aprobaron leyes para favorecer la conciliación laboral y familiar.
- Experiencia trasladada a otros lugares: Lituania 2006, Por ejemplo, los padres reciben entre ocho y nueve sesiones gratuitas de orientación parental al año, y un programa nuevo facilita financiación adicional a las instituciones públicas y a las ONG que trabajan en la mejora de la salud mental y la gestión del estrés. En 2015, la ciudad empezó a ofrecer actividades deportivas gratuitas los lunes, miércoles y viernes. Igual de eficaz que Islandia.

CASO
PRÁCTICO
EMPRESA
EEUU

Elevados % bajas laborales

% Obesos del 76%

% Diabetes 65%

4 ascensores acceso directo desde calle

Diseño Plan de prevención ???

SOLUCIÓN DESDE PREVENCIÓN AMBIENTAL

Cambiar acceso ascensores para que tengan que esforzarse para ir y cierre de algunos ascensores. Facilita acceso escaleras y ejercicio

Mover tabiques aumentar distancias movilidad

Cambiar máquinas saludables

Habilitar espacios saludables

Fomentar y facilitar acceso programas salud reducción riesgos

Pago cheques gimnasio
Flexibilidad horarios

Escuela Social de Tudela

14 de diciembre de 2021

“CUANDO EL JUEGO SE CONVIERTE EN PROBLEMA”

Estudio y propuesta desde la prevención



**MUCHAS GRACIAS
MILA ESKER**