



## VII. Educación para la salud

### 8. Programa integral de prevención del juego de azar, virtual, de apuesta y nuevas tecnologías, “Cubilete”

#### Descripción

Consiste en un Programa integral de prevención del juego de azar, virtual, de apuestas y nuevas tecnologías en el ámbito escolar en el que se interviene con las familias, el profesorado y el alumnado. Se llevará a cabo una sesión con las familias y el profesorado, para identificar problemas y poner en práctica pautas de actuación y comunicación y entrega de material. En la Intervención directa con los y las menores en los centros escolares se llevarán a cabo ejercicios prácticos, dinámicas de grupo y visualización de videos.

Por tanto el programa plantea 3 sesiones de una hora de duración, una para las familias, otra para el profesorado y otra para los alumnos.

#### Objetivos

- Concienciar a familias y docentes de los riesgos de hacer un uso abusivo de este tipo de ocio.
- Conocer señales de alarma y síntomas de la adicción al juego de azar, virtual y de apuesta para saber detectar la adicción en nuestros hijos.
- Fomentar la comunicación familiar y alternativas de ocio y tiempo libre con los menores.
- Aumentar el conocimiento de los menores sobre los diferentes tipos de juegos que existen y las consecuencias negativas de cada uno.
- Aumentar el conocimiento de los menores sobre los riesgos y consecuencias negativas que tiene hacer un abuso de las nuevas tecnologías, ducació, móvil y videojuegos.
- Enseñar a los menores la relación entre los pensamientos o creencias y las conductas, así como quién influye en esas creencias.
- Exponer ante los menores las consecuencias que tienen ciertas conductas que realizamos en la vida diaria y dotarles de las habilidades necesarias para modificarlas.
- Aumentar las habilidades asertivas de los menores.
- Desarrollar en los menores la autoconfianza necesaria para poder evitar aquella influencia del grupo de iguales que pueda resultar perjudicial para ellos.

#### Contenidos

- Consecuencias del uso excesivo de las TIC's.
- Detección de la adicción.
- Tipos de juegos de azar-virtuales y alternativas.
- Asertividad.
- Comunicación con madres, padres, docentes y tutores.
- Vídeo-documental “Trampa”.
- Testimonio de un jugador joven.

#### Dirigido a

Padres y madres, docentes y alumnado del Tercer Ciclo de Educación Primaria y de Educación Secundaria Obligatoria (alumnado de 10 a 17 años).

#### Aportaciones del Ayuntamiento:

Difusión, gestión, seguimiento y evaluación de las actividades.

#### Calendario

Durante todo el curso escolar

#### Horario y duración

Las sesiones tienen una duración de una hora y en horario lectivo.

Adaptamos el horario a la disponibilidad del centro educativo.



#### **Observaciones**

Las actividades se llevarán a cabo en el centro educativo de manera gratuita para los participantes. Los centros educativos podrán solicitar más de una sesión con los alumnos hasta un máximo de tres sesiones en total, con el objetivo de abordar esta problemática más en profundidad y lograr los objetivos previstos.

#### **Organiza**

Concejalía de Salud, Educación y Juventud.

Centro de Tratamiento Ambulatorio específico de juego patológico AGRAJER (ASOCIACIÓN GRANADINA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN)

#### **Tramitación de solicitudes**

Servicio de Educación.

C/ Horno de San Matías, 4-3<sup>a</sup> planta. 18009 Granada

Teléfono: 958.18.00.91

Fax: 958.18.00.90

Correo electrónico: [educacion@granada.org](mailto:educacion@granada.org)

Web: [www.granada.org](http://www.granada.org)

