

La Fundación Libérate Le Apuesta A La Prevención Del Consumo De Drogas Y Alcohol En Jóvenes Desde El Juego

Martha Suescún 28 August 2017

La Fundación Libérate es una entidad sin ánimo de lucro que lleva 15 años promoviendo prevención, tratamientos y alternativas eficientes a la problemática del consumo de drogas y alcohol en la ciudad de Bogotá D.C.

Después de haber atendido un total de 180 pacientes durante 2015 y 2016, se evidenció la necesidad de revisar los programas de prevención que se adelantaban en la localidad de Suba en Bogotá, debido a que la edad de los pacientes empezó a ser cada vez más temprana, incluso llegando a contar con niños y niñas entre los 10 y 12 años.

Nuestro contexto social:

Esta situación, sumada a la revisión documental, hizo que la Fundación, junto con su departamento de proyectos, empezara a materializar una idea que venía gestándose desde algún tiempo, y cuyo objetivo central era promover

la prevención del consumo de drogas y alcohol a la población escolar de la localidad.

Suba es una de las localidades más grandes de Bogotá con 1.200.000 habitantes aproximadamente, de los cuales 245.000 están catalogados como población en edad escolar (Alcaldía Mayor de Bogotá, 2015). De ahí la pertinencia de trabajar con este grupo poblacional.

Problemáticas de micro tráfico de drogas, consumo temprano y entornos sociales desfavorables, se convierten en un escenario propicio para que los diferentes eslabones del problema de las drogas tomen fuerza e impacten negativamente el tejido social de la localidad y la ciudad.

La intervención sobre este fenómeno tiene muchas perspectivas y requiere de un trabajo articulado entre sectores públicos y privados. Siendo consciente de esto, la iniciativa de la Fundación consistió en tomar como eje central un actor vulnerable del contexto, los jóvenes en edad escolar, entre 10 y los 17 años.

La manera de vincular esta población a un programa de prevención en el consumo de drogas fue un reto dado que la mayoría de programas recurrían a métodos de formación de tipo clase o capacitación, donde no se lograba un nivel de apropiación de los contenidos alto, ni una identificación de los estudiantes con lo mostrado en charlas y talleres.

El juego, la lúdica y la dinámica de grupo, brindaban elementos que podrían lograr un mayor impacto y empoderamiento por parte de los jóvenes. Poner en un juego de mesa, los retos a los que se enfrentan a diario, en sus contextos familiares, en sus barrios y brindarles soluciones de cómo actuar y decidir, se constituía en una alternativa innovadora de abordaje en lo referente a la prevención de consumo de drogas y alcohol.

El juego se constituyó en ese puente que se necesitaba para poder unir el mensaje con la acción esperada en los niños, niñas y adolescentes.

Como ya se mencionó, a partir de este contexto, la problemática se centraba en el aumento del consumo de drogas y alcohol en jóvenes de la localidad de Suba con el agravante de que la situación se venía presentando a una edad cada vez más temprana.

Sobre el juego:

La solución se materializó en un juego denominado TE RETO "piensa, actúa y libérate" que consiste en lo siguiente:

Buscar de una manera didáctica que los jóvenes entiendan la importancia de desarrollar la toma de decisiones, las soluciones de problemas y la identificación, análisis e interpretación de la influencia de los medios de comunicación. El juego cuenta con cartas tipo póker que contienen diferentes preguntas sobre

situaciones que se presentan en la vida cotidiana, fichas para cada persona y un par de dados.

A continuación, se describe de manera general como se atiende cada uno de estos componentes.

Número de celdas	Color	Categoría	Descripción
12	Azul	Toma de decisiones	Retos y trivias Elaboración de dibujo en el menor tiempo posible de acuerdo a una categoría entregada. Realización de mímicas. Adivinanzas. Retos de memoria: Retener una colección de palabras o números en la menor capacidad de tiempo.
12	Rojo	Comunicación asertiva	Roles Dramatizaciones improvisadas de la vida cotidiana, con una situación previamente definida donde los participantes deben

			construir una historia corta y personificarla, incorporando en ella un número determinado de elementos y acciones prediseñados.
12	Verde	Resolución de conflictos	Habilidad <i>Acertijos:</i> de lógica, razonamiento espacial, completar series, adivinanzas. <i>Juegos de palabra:</i> escritura de palabras en el menor tiempo posible que inicien con la misma letra, elaboración de anagramas, completar la frase, organizar las frases.

En cuanto a su valor terapéutico, el juego se sustenta en el enfoque de prevención universal, fortaleciendo en la población general actitudes y comportamientos que integran el estilo de vida del individuo y de su grupo social y reducen, a su vez, la vulnerabilidad ante el riesgo a través del fortalecimiento de los factores de protección, entendidos como las habilidades que ayudan a reducir o mitigar los efectos del riesgo, en especial con relación al individuo, al grupo de pares, al ambiente familiar y social.

De esta manera, la estrategia utilizada en el juego se orienta a la población escolar mediante la promoción de la salud, creando conocimiento y fortaleciendo actitudes desde la sensibilización para incrementar la percepción de riesgo del uso de tabaco, alcohol y otras drogas, enfatizando en el conocimiento y fortalecimiento de factores de protección.

Los programas de prevención universal orientados a la

población infantil y adolescente deben orientarse al desarrollo de habilidades personales y sociales, ofreciendo la oportunidad de aprender habilidades de una manera segura y saludable para poder ser capaces de hacer frente a situaciones difíciles en la vida diaria.

La innovación social de esta iniciativa consiste en vincular de manera eficiente los elementos terapéuticos de la prevención del consumo, en una dinámica basada en el juego, donde el estudiante aprende jugando, desarrollando factores de protección que podrá replicar en su contexto social.

Su implementación:

Esta iniciativa fue ganadora del premio al valor social de la Fundación CEPESA, quién en 2016 otorgó un reconocimiento al juego y a la Fundación Libérate como entidad que promueve el desarrollo social de la localidad en la que se encuentra ubicada.

Producto de esto y de la alianza con la compañía Ronda Factory, impresor y experto en diseño y metodología de juegos de mesa, como orientador del juego, se ha logrado adelantar la actividad en 10 colegios públicos de la localidad, obteniendo una cobertura de 2.000 jóvenes. Por otro lado, el trabajo con docentes, orientadores y rectores, a quienes se ha buscado formar para que estén en capacidad de repetir periódicamente el ejercicio, y propiciar un ejercicio permanente de prevención en cada

colegio.

Los resultados son esperanzadores, y demuestran la importancia de no decaer en esfuerzos que orienten la prevención, para poder evitar que niños y niñas lleguen a etapas de consumo temprano, y posterior adicción.

Los retos:

Los indicadores de cobertura nos muestran que es necesario seguir fortaleciendo el trabajo articulado con colegios, pero sobre todo con el gobierno local, distrital y nacional, con el ánimo de obtener más apoyo que se traduzca en una mayor cobertura y permanencia del programa en la localidad, y sea extensible a nivel de la ciudad y del país.

Es por esto que, la Fundación Libérate y su equipo de trabajo continuarán buscando escenarios donde esta iniciativa pueda obtener apoyo, retroalimentación y la capacidad de repetir esta iniciativa, contribuyendo así a la construcción de tejido social y al empoderamiento de las personas proporcionándoles herramientas que faciliten decidir y actuar asertivamente, reduciendo así los índices de consumo de drogas.

Esperamos que esta iniciativa despierte el interés del sector de la educación, del gobierno y de las agencias de cooperación que quieran apostarle a la prevención a temprana edad como principal agente de cambio en la problemática de drogas de nuestro país y del mundo.

		
Fundación Libérate ¹	Juego Te Reto ²	Martha Suescún Camacho ³

¹ www.fundacionliberate.org.co

² Juego de mesa TE RETO, piensa, actúa y Libérate
RONDA FACTORY

³ Martha Suescún: Psicóloga; Mg en Prevención y tratamiento de conductas adictivas. Directora General de la Fundación Libérate.

Fundación Libérate Juego Te Reto Martha Suescún
Camacho