

***MAS VALE PREVENIR
QUE TENER QUE
LAMENTAR***

**MANUAL
DE INSTRUCCIONES**

JUEGO - TALLER

**PARA LA PREVENCIÓN
DE LA DROGADICCIÓN**



CAMINOS

**Calle 56 Nº. 11 - 25 - Tel.: 489571
Call**

PARA QUE?

Para conocer mejor el tema de la droga y tomar conciencia de las principales causas que provocan su consumo ocasionando una adicción que afectan a la sociedad, a la familia y a la persona. Para lograr cambiar la actitud de que no podemos hacer nada encontrando alternativas que contribuyan a superar el problema.

Para que tomemos conciencia de que el problema es de todos

POR QUE?

Porque a través de este Juego Taller presentado en forma novedosa se suscita una reflexión sobre el tema y es través de ella que podemos contribuir a la prevención del problema con alternativas concretas.

PARA QUIENES:

Es un material - Para todos los que quieran ser solidarios a la prevención del problema: Educadores - Promotores de Salud - Profesionales en el Area de Farmacodependencia.

CON QUIENES SE DEBE TRABAJAR:

Con grupos de padres
Grupos comunitarios
Jóvenes de planteles educativos
Grupos juveniles etc.

Este juego taller se recomienda para personas de 10 años en adelante.

SIEMPRE HAY UNA RAZON POR QUE VIVIR

Siempre habrá un mañana: que te espera.
Siempre hay una razón: porqué vivir
En el transcurso de la vida nos encontramos
con obstáculos continuamente
Véncelos y piensa que siempre habrá un
mañana mejor
que siempre habrá una luz por el camino
que te iluminará y guiará hacia un futuro
mejor.
No pierdas la esperanza amigo
ten confianza en tí mismo
creemos en tí, animate
no tiembles al dar el primer paso
pisa seguro de no volver a caer.
Camina firme
por la vida con una meta continua
por la cual debes luchar
con tu frente muy en alto
sin dejar flaquear tu ánimo
Porque siempre hay una razón porqué vivir

Hecylda Leyton
Grupo de multiplicadores de Prevención
de la Farmacodependencia - Alfonso López

INSTRUCCIONES

NUMERO DE PARTICIPANTES Y MATERIALES:

El número de personas que pueden participar es muy variado: se puede jugar con un grupo de 5 ó 6 integrantes hasta con uno cerca de sesenta (60). De acuerdo al tamaño del grupo se dividirá en subgrupos que no sobrepasen las 8 - 10 personas, cada subgrupo deberá tener su respectivo tablero de juego y 24 fichas de colores para los tres casos: 8 para el 1º, 8 para el 2º y 8 para el 3º. Cada grupo de fichas de distinto color.

COMO JUGARLO:

El juego pretende proporcionar un espacio de reflexión tanto sobre las causas que generan la Farmacodependencia - cualquiera que sea la sustancia como sobre las posibles ALTERNATIVAS de solución. Para tal efecto el juego se encuentra estructurado sobre tres casos:

CASO Nº. 1: EL EXPERIMENTADOR:

El que la usa por vez o por algunas veces en forma esporádica, generalmente por curiosidad.

CASO Nº. 2: EL CONSUMIDOR OCASIONAL

El que utiliza droga con alguna frecuencia generalmente en actividades de grupo.

CASO Nº. 3: EL CONSUMIDOR PERMANENTE

El que la utiliza en forma frecuente, presente en sus actividades y en su apariencia física y su principal interés es conseguirla.

PUNTAJE

El presentar los tres (3) casos permite visualizar su encadenamiento progresivo y además, sus marcadas diferencias, lo cual permite una posición específica en cada uno de los casos. Igualmente se plantean una lista de posibles CAUSAS Y SOLUCIONES, recopiladas a partir de la experiencia del equipo de CAMINOS y que deben hacerse corresponder (a través de puntos) a cada uno de los casos

anteriormente descritos de acuerdo a la mayor ó menor importancia que se le asigne de acuerdo a cada posición personal.

Una vez se ha conformado el equipo de trabajo deben proceder a analizar el caso N°. 1 (experimentador) y sus CAUSAS. Esto implica discutir con el grupo a qué causas se les debería colocar puntajes y cuanto se le debe asignar a cada una de las seleccionadas. Así, si se cree que no es pertinente una causa, sencillamente no se le coloca puntaje, si es muy poco importante se coloca la ficha en la casilla 1 y así sucesivamente hasta 5 cuando la causa sea de mayor importancia.

Es decir los puntajes asignados a cada causa pueden variar entre 1 y 5 puntos así:

1 2 3 4 5
- importante + importante

Para el puntaje decisivo basta colocar la ficha correspondiente, utilizando un color para cada uno de los casos, en el número decidido. esto es válido tanto para CAUSAS como para ALTERNATIVAS, sólo que éstas últimas sólo existen en listado para los tres (3) casos (observe cuadro de alternativas).

La elección de los puntajes no debe ser realizado al azar, tienen que ser el fruto de la discusión y el debate interno hasta procurar llegar a un consenso ó unanimidad en el grupo. Este debate es la parte esencial del juego y no debe realizarse a la ligera. Sólo en casos excepcionales donde haya transcurrido un tiempo muy largo y no se tenga todavía consenso se podrá recurrir al método de la mitad más uno para decidir los puntajes a cada listado según sea el caso.

Como se podrá notar al final de cada listado de causas y alternativas aparece la opción "otra"; esto con el fin de que cada grupo tenga la opción de colocar otra causa ó alternativa que no haya sido prevista y que el grupo crea conveniente colocar.

Como se puede deducir fácilmente, las discusiones del grupo para decidir los puntajes y la discusión final del grupo son los dos momentos claves del juego y constituyen su mayor esencia. Es por esto que deben ser privilegiados estos dos momentos dentro de la dinámica del juego, cumpliendo así los objetivos del mismo.

TIEMPO

La experiencia es que si no se da un tiempo suficiente para el análisis y el debate, el tema no alcanza a profundizarse y además se frena la participación de muchos de los jugadores, todo lo cual va en detrimento de los objetivos.

De todas maneras la distribución de tiempo es el papel del agente educativo, y el adecuarlo a las necesidades y dinámicas del propio grupo.

RESUMEN DE INSTRUCCIONES

1. Conformar grupos que no sobrepasen 8 - 10 personas.
2. Entregar a cada grupo un (1) tablero, 24 fichas (3 colores).
3. Cada grupo analizará y decidirá los puntajes asignados a cada causa o alternativa según sea el caso.
4. El agente educativo, distribuirá el tiempo, pudiéndose jugar en dos secciones.
5. Se realizará la discusión grupal y los reajustes a los puntajes, intentando lograr un consenso grupal.

PAPEL DEL AGENTE EDUCATIVO

El papel del agente educativo es clave y de ninguna manera debe limitarse a ser simple secretario o "apuntador" de los grupos. Este deberá apoyar y motivar al grupo en el debate y la reflexión en sus dos etapas: (decisión de puntajes por subgrupos y plenaria grupal), aclarando los conceptos y brindando la ayuda necesaria para el correcto funcionamiento del juego. Para esto conviene que el agente educativo poco experimentado en el área de la Farmacodependencia se acopie de algunos conceptos previos que faciliten su labor, siempre y cuando éstos no funcionen como verdad absoluta y permitan al grupo desarrollar su propia dinámica.

INFORMACION BASICA:

Datos de interés para el animador o coordinador del taller

PREVENIR:

Es estar preparado para algo que puede suceder más tarde. Actuar para evitar que suceda.

Prevenir contra el abuso de drogas es actuar con medios o sistemas apropiados para lograr que las personas no caigan en el consumo de drogas y se conviertan en dependientes o adictos.

Prevenir a nuestros hijos, alumnos, familiares y jóvenes en general de la drogadicción es ayudarlos a desarrollarse sanos espiritual y físicamente y contribuir a que sean los hombres y mujeres responsables del mañana.

QUE ES FARMACODEPENDENCIA ?

Término que se utiliza para distinguir un estado Psicológico y algunas veces físico, causado por la acción de un fármaco ó droga en el organismo de las personas.

DROGA:

Es una sustancia química que produce reacciones en las personas a nivel físico (orgánico) y emocional (psicológico).

ADICTO:

Individuo que depende de algo en forma imprescindible.

INHALANTES:

Son productos químicos que producen vapores que al aspirarse causan mucho daño, alternando la mente y afectando los pulmones.

ALCOHOL:

Es una bebida, que se extrae de frutos como la uva, la caña de azúcar, arroz y otros productos vegetales y que afecta el sistema nervioso en forma tóxica, produce dependencia física y psicológica.

MARIHUANA:

Es una planta que contiene más de 400 sustancias químicas que en su gran mayoría intoxican el organismo, produciendo dependencia psicológica.

COCAINA:

Sustancia que se extrae de las hojas del árbol de la coca. Su uso produce dependencia psicológica y deterioro físico.

PEPAS:

Tabletas y cápsulas de uso médico que muchas veces son utilizadas sin prescripción médica con el riesgo de sufrir daños tanto orgánicos como a nivel emocional (psicológico) que pueden llegar a producir dependencia psicológica.

BASUCO:

Es un subproducto de la cocaína (la base de ella) al que le añaden cantidad de sustancias tóxicas tales como éter, plomo, gasolina, etc. Produce efectos fisiológicos negativos.

CORPORACION CAMINOS

" CAMINOS" es una Corporación sin ánimo de lucro con sede en la ciudad de Cali Tiene personería jurídica # 4070 emanada por Resolución del Ministerio de Salud Seccional Bogotá de Septiembre 30 de 1.974, con Nit. 890.308.962-3. Esta vinculada al sistema nacional de Salud y es auditada por la Controloría General de la Nación a través de la Auditoría del Servicio de Salud del Valle del Cauca. Pertenecer a la Federación del Valle del Cauca de Organismos No Gubernamentales (ONG) y a la través de ella a la Confederación Nacional de O.N.G.

OBJETIVOS:

Prevención · Orientación y Rehabilitación de la Farmacodependencia.

I - PROGRAMA ASISTENCIAL.

- 1) Asistencia ambulatoria al paciente y la familia por medio de:
 - a) Terapia Individual
 - b) Terapia grupal y familiar
 - c) Actividades complementarias tales como video, foro, deporte, culturales y artísticas, taller creativo.
 - d) Actividades de integración laboral en talleres de capacitación y producción
- 2) Residencia Diurna

II PROGRAMA PREVENTIVO

- 1) Capacitación de Agentes educativos y de Multiplicadores en organización y participación de la comunidad la cual conlleva la preparación en farmacodependencia. Esta capacitación se efectúa seleccionando Líderes de los barrios de la ciudad y los cursos se desarrollan en instalaciones locativas en los mismos barrios.
- 2) Actividades Informativo - Educativas mediante conferencias, foros, seminarios, talleres, publicaciones a planteles educativos, empresas y grupos representativos de la comunidad.
- 3) Orientación Familiar

FINANCIADO POR:

"COMPAÑEROS DE LAS AMERICAS"

DISEÑO:

**EQUIPO CAMINOS
CON LA ASESORIA PEDAGOGICA
DE GERMAN MARIÑO**

LADO 1

I- ANALISIS DE CAUSA

HACIA UN HORIZONTE SIN DROGA

1- EXPERIMENTADOR

- 1- CURIOSIDAD
- 2- PERTENECER A OTRO GRUPO
- 3- YO SI LA PUEDO CONTROLAR
- 4- CREER QUE SE AUMENTAN LOGROS EN EL ESTUDIO O DEPORTES
- 5- SENTIRSE GRANDES
- 6- ACEPTACION POR PARTE DE...
- 7- FACILIDAD DE CONSECUION
- 8- OTRAS

2- CONSUMIDOR OCASIONAL

- 1- SENTIRSE MAS SEGURO
- 2- BUSQUEDA DE NUEVAS SENSACIONES
- 3- PERMANENCIA DENTRO DE UN GRUPO
- 4- PROBLEMAS EN LA FAMILIA
- 5- REBELDIA FRENTE AL MEDIO (ESCUDO SOCIAL)
- 6- DECEPCION FRENTE A SITUACIONES ECONOMICAS
- 7- AFIRMACION DE IDENTIDAD INDIVIDUAL
- 8- OTRAS

3- CONSUMIDOR PERMANENTE

- 1- EVITAR EFECTOS FISICOS DEL NO CONSUMO
- 2- EVITAR EFECTOS SICOLOGICOS DEL NO CONSUMO
- 3- RECHAZO SOCIAL
- 4- AUSENCIA DE OPORTUNIDADES DE TRABAJO
- 5- RECHAZO FAMILIAR
- 6- OTRAS



CAMINOS

Calle 56 No 11-25 La Base
Tels: 489570 - 489572 Cali

JUEGO
TALLER

1	1	2	3	4	5
2	1	2	3	4	5
3	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4	5
6	1	2	3	4	5
7	1	2	3	4	5
8	1	2	3	4	5

PUNTAJE CUADRO 1
EXPERIMENTADOR

1	1	2	3	4	5
2	1	2	3	4	5
3	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4	5
6	1	2	3	4	5
7	1	2	3	4	5
8	1	2	3	4	5

PUNTAJE CUADRO 2
OCASIONAL

1	1	2	3	4	5
2	1	2	3	4	5
3	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4	5
6	1	2	3	4	5
7					
8					

PUNTAJE CUADRO 3
PERMANENTE

MAS VALE PREVENIR QUE TENER QUE LAMENTAR

LADO 2

II BUSQUEDA DE ALTERNATIVAS

EL QUE BUSCA ENCUENTRA

- 1- EVITAR AMBIENTES DE CONSUMO
- 2- BUSQUEDA DE NUEVOS AMIGOS
- 3- MEJORAR DIALOGO FAMILIAR
- 4- NO RECETARSE A SI MISMO MEDICINAS
- 5- MOTIVAR PARA QUE SE BUSQUE AYUDA PROFESIONAL
- 6- BRINDAR NUEVAS OPORTUNIDADES DE ESTUDIO Y TRABAJO
- 7- VINCULARSE A ACTIVIDADES RECREATIVAS, CULTURALES, DEPORTIVAS O CIVICAS.
- 8- OTRAS



CAMINOS

Calle 56 No 11-25 La Base
Tels: 489570 - 489572 Cali



COMPAÑEROS DE
LAS AMERICAS

DISEÑADO POR CAMINOS
CON LA ASESORIA DEL
DOCTOR GERMAN MARINO

**JUEGO
TALLER**

1	1	2	3	4	5
2	1	2	3	4	5
3	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4	5
6	1	2	3	4	5
7	1	2	3	4	5
8	1	2	3	4	5

1	1	2	3	4	5
2	1	2	3	4	5
3	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4	5
6	1	2	3	4	5
7	1	2	3	4	5
8	1	2	3	4	5

1	1	2	3	4	5
2	1	2	3	4	5
3	1	2	3	4	5
4	1	2	3	4	5
5	1	2	3	4	5
6	1	2	3	4	5
7	1	2	3	4	5
8	1	2	3	4	5

**PUNTAJE CONSUMIDOR
EXPERIMENTADOR**

**PUNTAJE CONSUMIDOR
OCASIONAL**

**PUNTAJE CONSUMIDOR
PERMANENTE**