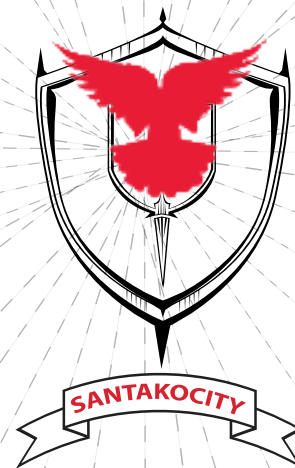


# DROL

Material para el profesional de referencia



Juego de rol preventivo sobre los riesgos asociados a las drogas

## ¿POR QUÉ PREVENIR CON UN JUEGO DE ROL?

### Prevención lúdica

D\_ROL es un juego educativo y lúdico. Permite que adolescentes de diferentes edades reflexionen sobre las drogas mientras pasan un buen rato y se acompañen en un proceso entre ellos.

En su desarrollo se enfrentarán a situaciones como "¿Qué pasaría si me pusiera en su lugar?", "¿Qué pasaría si durante 10 min la chica se imaginase en diferentes situaciones?" "¿Cómo actuaría si tuviera un consumo muy cerca?".

Pensar un un juego de rol nos puede evoca la imagen de jóvenes disfrazados de guerreros o personajes venidos de las galaxias. Sin embargo esta técnica también puede ser educativa y desarrollarse en una tutoría, unas colonias o un espacio de jóvenes.

## ¿A QUIÉN OFRECER LA ACTIVIDAD?

### Jóvenes destinatarios

El material va dirigido a adolescentes consumidores o cercanos al consumo. Una vez creado el grupo, éste puede invitar a amigos y amigas a participar en el juego.

El trabajo en grupo parte de la constatación de la importancia del grupo de iguales y de las posibles influencias que puede ejercer, a la hora de definir qué consumir y qué no, y de cómo actuar antes situaciones de riesgo.

## ¿QUÉ PRETENDE D\_ROL?

### Objetivos del proyecto

El juego pretende configurar un espacio de reflexión con el grupo de adolescentes para iniciar un proceso de trabajo socioeducativo en relación a las drogas, su prevención y la reducción de riesgos asociados al consumo.

Todo ello fomentando la participación de los adolescentes en acciones comunitarias en materia de prevención sobre drogas.

Y, además:

- Desarrollar estrategias personales y recursos que favorezcan la prevención.
- Tener una postura crítica y analítica ante los diferentes mensajes que se reciben sobre drogas de otras personas y medios de comunicación.
- Reconocer y entender la diversidad de conductas relacionadas con el consumo.
- Desmitificar la imagen y las creencias erróneas sobre las drogas y sus efectos.
- Identificar qué dificultan o propician conductas de riesgo.
- Aumentar la resistencia a la frustración y a la presión entre iguales.
- Fomentar un consumo menos problemático entre la población joven consumidora.

## ¿CÓMO UTILIZAR ESTE MATERIAL?

### Metodología

Las sesiones de trabajo tienen que estar abiertas a iniciativas que puedan llamar la atención y la participación del adolescente en el proyecto.

Se pueden combinar sesiones con más contenido sobre drogas con otras propuestas (películas, análisis de publicidad, etc.).

Con el juego se deberían tratar actitudes inespecíficas que fomentarán la abstinencia o un consumo con menos riesgo:

- Aptitudes que ayudan a desarrollarse como persona.
- Toma de decisiones, identificación y análisis de situaciones, criterios para ponderar y búsqueda de alternativas.
- Valorar aquellos elementos para formar parte de un grupo y evaluar lo que se gana y pierde al formar parte de él.
- Ser capaz de decir que no sin crear conflictos.
- Tener conciencia de riesgo.
- Ser responsable de tus actos.
- Dar importancia a la salud.

También se hará un trabajo específico basándonos en:

- Información, actitudes y aptitudes relacionadas directamente con el uso, el deseo, la oferta y las decisiones relacionadas con las sustancias.
- Características sobre drogas y problemas asociados.
- Reconocer la falta de información cuando son drogas prohibidas (composición, pureza, concentración...).
- Evitar prácticas de riesgo y sus consecuencias.
- Actitudes útiles para situaciones de oferta.



Su metodología de trabajo entre iguales, además facilitará la creación de un espacio de encuentro juvenil constructivo y educativo, y abordar educativamente la prevención de drogas entre adolescentes cercanos al consumo mediante una técnica lúdica.

Esta propuesta de trabajo puede ayudar a formar un grupo de jóvenes en temas de prevención, con el fin de que ejerzan, entre sus iguales de modelos positivos de referencia ante situaciones de riesgo.

## ¿QUÉ VALORAR ANTES Y DURANTE EL JUEGO?

### Evaluación

Para valorar con quién y cómo jugar, se puede partir de:

- Observaciones: de intervenciones preventivas con jóvenes, de grupos de jóvenes en entornos académicos e informales, etc.
- Información sobre drogas: análisis de publicaciones sobre las drogodependencias, informes del territorio sobre consumo y otros con datos extrapolables, etc.
- Indicadores sociales: datos sociales y demográficos, recursos de la población y de su cobertura, información sobre los grupos con mayor riesgo de exclusión social, etc.

Durante el desarrollo del juego y para su valoración, podemos registrar los siguientes indicadores:

- Número y tipo de actividades.
- Número de adolescentes participantes y perfil.
- Grado de dificultad de las actividades.
- Disponibilidad de estrategias y recursos de los educadores.
- Grado de conocimiento e información que los jóvenes tienen sobre el proyecto.
- Accesibilidad en cuanto a horario, duración y espacio.
- Actitud de los adolescentes y grado de autonomía.
- Permanencia en la actividad; bajas, tiempo medio e incorporaciones. Porcentaje que termina la actividad en relación al que la ha iniciado.
- Indicadores de esfuerzo: horas dedicadas y actividades indirectas no previstas.
- Cuestionario de satisfacción de jóvenes y profesionales de referencia.
- Percepción de cambio respecto a las drogas del adolescente.

Se pueden establecer entrevistas con los participantes para valorar su aceptación del proyecto y la motivación que les han llevado a participar, la difusión que han hecho en su grupo, o la respuesta de su familia u otras personas.

Las demandas que otros servicios y recursos hagan del juego de rol también se pueden tomar como indicador.

## ¿QUÉ HAY EN EL JUEGO?

### Materiales

D\_ROL tiene dos libros:

- **Libro 1 Reglas del juego:** Ambientación y preparación hacia las aventuras del juego. Explica los elementos necesarios para poder jugar.
- **Libro 2 Las aventuras:** Tres aventuras a utilizar directamente o como modelo para la creación de otras. Las que incluye el juego D\_ROL son: a) El héroe de la fiesta, b) La búsqueda y c) A contrareloj.

Para conseguir un ejemplar u obtener información:  
assessoratdro@gramenet.cat tel. 93 392 74 11

<b>Elaboración</b>	Equip Municipal de Drogues Asaupam EAIA Asociacion de Jugadores de Blood bowl de Santako
<b>Diseño</b>	SAO Disseny
<b>Colaboración</b>	Centre obert Rialles
<b>Revisión</b>	EdPAC



Ajuntament  
de Santa Coloma  
de Gramenet

Con el apoyo

