



PROGRAMAMA PARA LA
PREVENCIÓN DE LA
LUDOPATÍA

2022-2024



ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	5
I.- INTRODUCCIÓN.....	6
II. PLAN DE MEDIDAS.....	10
III.- COORDINACIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.....	25
IV.- ELABORACIÓN Y REDACCIÓN.....	26

PRESENTACIÓN

El Principado de Asturias fue en el año 2018 una comunidad autónoma pionera en nuestro país al poner en marcha el primer Programa para la Prevención de la Ludopatía. Desde entonces se han desarrollado en la región múltiples actividades encaminadas a que nuestra sociedad, especialmente nuestros jóvenes, comprendan que es preciso contar siempre con la mayor información posible acerca de la actividad del juego, una información que favorezca el análisis crítico de su impacto y de las consecuencias de la práctica inadecuada del mismo. La sensibilización, información y formación les permitirán adoptar decisiones responsables en torno a esta actividad.

En Asturias sabemos bien que una iniciativa de este tipo debe contar con el mayor consenso posible. No lo concebimos de otra manera: la Administración ha de ir de la mano de todos los sectores y agentes sociales representados en nuestro Consejo del Juego. Este consenso ha sido nuevamente el germen de este segundo Programa de Prevención, que abarcará el periodo 2022-2024.

Fruto del trabajo de todos ellos, tengo el honor de ser la Consejera encargada de dar luz verde al segundo Programa para la Prevención de la Ludopatía del Principado de Asturias. Dado el éxito indiscutible de su edición anterior, resulta sencillo prever un dilatado futuro para esta iniciativa.

ANA CÁRCABA GARCÍA
CONSEJERA DE HACIENDA

I.- INTRODUCCIÓN

El nuevo Programa para la Prevención de la Ludopatía 2022-2024 es el resultado de una política iniciada por el Principado de Asturias con la Ley de Juego y Apuestas de 2014 que asume en su articulado la evolución y la nueva realidad económica y social habida en el juego y las apuestas, así como la necesidad de ofrecer un marco jurídico que promueva y favorezca el juego responsable y, al mismo tiempo, proteja y defienda a la ciudadanía de sus efectos perjudiciales, particularmente, a los colectivos más vulnerables.

La Ley de Juego y Apuestas encomendó a la Administración del Principado de Asturias la promoción de políticas de juego responsables dirigidas a la sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego, especialmente las relacionadas con los riesgos de la ludopatía, promocionando actitudes de juego moderado, no compulsivo y responsable.

Un hito en la historia reciente de la prevención y promoción del juego responsable fue la elaboración de un Programa para la Prevención de la Ludopatía en el seno del Consejo de Juego del Principado de Asturias y su aprobación por el Consejo de Gobierno el 3 de mayo de 2018 con un horizonte temporal de tres años, entre 2018 y 2020.

Ese primer Programa para el Principado de Asturias y, en la fecha de su aprobación, único en toda la geografía española, se puso en marcha, en palabras del entonces Consejero de Presidencia y Participación Ciudadana, D. Guillermo Martínez Suárez, *“fruto del consenso y la corresponsabilidad”* de las empresas operadoras, la asociación LARPA (Ludópatas en Rehabilitación del Principado de Asturias), el Consejo de la Juventud, el Grupo de Inspección del Juego y la implicación de cuatro consejerías: Presidencia y Participación Ciudadana; Servicios y Derechos Sociales; Educación y Cultura; y Sanidad.

El 2 de septiembre de 2020, el Consejo de Juego, acordó de forma unánime someter al Consejo de Gobierno la propuesta de la prórroga del Programa, debido a que las circunstancias derivadas de

la situación de crisis sanitaria ocasionada por la COVID-19, impidieron que buena parte de las medidas previstas para el último año de vigencia del Programa, fueran llevadas a cabo. El Consejo de Gobierno aprobó la prórroga solicitada con fecha 5 de febrero de 2021, lo que ha permitido garantizar la implementación del Programa en su totalidad y obtener los indicadores e instrumentos de evaluación adecuados para diseñar una estrategia a futuro en este ámbito y que se traduce en un nuevo Programa de Prevención para la Ludopatía 2022-2024.

Durante los años de vigencia del Programa, la Consejería de Hacienda, a través de su Dirección General de Patrimonio y Juego y su Servicio de Juego, ha liderado y coordinado el conjunto de acciones planteadas en el Programa por todos los actores implicados, después de tomar el testigo de sus precursores, la entonces Consejería de Presidencia y Participación Ciudadana y su Dirección General de Interior, a todos ellos la gratitud y admiración de sus sucesores por la valentía en la implantación de una política pública novedosa para el Principado de Asturias.

El Principado de Asturias adoptó iniciativas normativas pioneras como la generalización del control de acceso y registro en todos los establecimientos de juego o la suspensión de la concesión de nuevas autorizaciones en materia de juego, iniciativas que hoy en día se han ido extendiendo al resto de Comunidades Autónomas.

Las campañas protagonizadas por Alberto Coto han tenido una gran acogida entre la población joven. El objetivo es que sean ellos y ellas mismas quienes utilizando los conceptos matemáticos lleguen a sus propias conclusiones respecto a las posibilidades reales que los juegos de azar ofrecen.

La formación ha constituido igualmente una pieza esencial. La oferta de juego y apuestas, las limitaciones y restricciones para su práctica o la promoción de hábitos saludables ya se han integrado dentro de la formación a Fuerzas y Cuerpos Seguridad a través de la Escuela de Seguridad Pública, o del personal de la Administración del Principado a través del Instituto Asturiano de Administración Pública “Adolfo Posada”, al igual que la inclusión del contenido “adicciones comportamentales: la ludopatía” en el programa Plan Director para la convivencia en los centros educativos, que ya se ha consolidado como uno de sus contenidos básicos.

El diseño de un programa piloto en centros escolares AZARIS se ha convertido en uno de los pilares del Programa para la Prevención de la Ludopatía, convirtiéndose en el Programa 2022-2024 en una de sus líneas estratégicas.

La labor desarrollada por el Grupo de Inspección y Control del Juego se ha revelado como un instrumento altamente eficaz no sólo en el control del cumplimiento normativo en la materia sino también en su dimensión de divulgación de buenas prácticas a través del Protocolo de menores o del Protocolo de actuación relativo a personas que tienen prohibido el acceso a establecimientos de juego.

El Ejecutivo autonómico, con el objetivo de cumplir el mandato legal, ha promovido la elaboración de un nuevo Programa de Prevención de la Ludopatía, una vez finalizado el anterior, que detalla la estrategia de actuación en la materia y se configura como un documento participativo y de consenso.

El nuevo Programa mantiene una línea continuista con respecto al anterior en cuanto que, nuevamente, nace del consenso de todos los agentes implicados y adopta una estructura similar ya que se articula en torno a cuatro ámbitos de actuación (formación e información; educación; control e inspección; y atención sanitaria) que a su vez se apoyan en un conjunto de acciones conducentes a la consecución de los objetivos fijados por la Ley. Con una duración de tres años (2022-2024), el Programa contempla la realización de informes anuales de seguimiento y un informe de evaluación final para supervisar la ejecución de las acciones y valorar los avances logrados en su puesta en marcha.

El Programa 2022-2024 contiene un menor número de medidas y acciones que el anterior, sin ser por ello menos ambicioso. La implementación del anterior programa partía de cero, sin contar con experiencia previa ni dentro de la Administración del Principado de Asturias ni fuera de ella. Muchas de las medidas que, inicialmente, se concibieron como de duración temporalmente limitada se han consolidado como líneas estratégicas del nuevo Programa, algunas otras han sido asumidas, en el día a día de la Administración; y otras ya han cumplido su objetivo por lo que es necesario avanzar y abordar nuevos retos partiendo de la experiencia acumulada. Las reformas normativas que hace unos años constituían un reto, al suponer un profundo cambio en la ordenación del sector, ya son una realidad aceptada por los diversos agentes. La experiencia que se ha ido adquiriendo a lo largo de estos años ha permitido el diseño de actuaciones más precisas, orientadas a los colectivos más vulnerables y haciendo más sencilla su gestión y ejecución.

El Programa pone el foco de atención en los adolescentes y jóvenes, aunque sin olvidar el resto de colectivos. Uno de sus pilares, en el **ámbito educativo**, será la consolidación de AZARIS, herramienta dirigida al alumnado de Educación Secundaria y diseñada para ofrecer al profesorado una actividad complementaria para el desarrollo de los contenidos curriculares del área de matemáticas, prevenir problemas de adicción al juego en adolescentes, promover una actitud responsable respecto a los juegos de azar y probabilidad, aplicar los conocimientos matemáticos para reflexionar sobre la realidad de los juegos de azar, dotar al alumnado de las herramientas necesarias para conocer las probabilidades reales de ganar en los juegos de azar, identificar factores y conductas de riesgo asociados al juego, tanto en los demás como en sí mismos, conocer las consecuencias negativas asociadas a los problemas de ludopatía, desarrollar una actitud crítica frente a campañas de promoción del juego en diferentes canales y medios, favorecer la autorregulación, fomentar el ocio saludable, e identificar factores de riesgo asociados a las adicciones comportamentales.

El profesorado actuará como facilitador de aprendizaje, introduciendo la temática a través de un breve debate, que permitirá comprobar el nivel de conocimiento del que parte el alumnado respecto a cada uno de los contenidos abordados en los módulos. El alumnado trabajará de manera autónoma, tratando de resolver los retos planteados en el juego resolviendo problemas matemáticos relacionados con distintas formas de juegos de azar y reflexionando sobre las falsas creencias relacionadas con el mismo.

En el Programa se contemplan acciones de **formación** a padres, madres y familias acogedoras para que puedan prevenir, detectar e intervenir, de forma eficaz, conductas problemáticas relacionadas con el uso y abuso del juego, acciones que serán desarrolladas, de forma coordinada, por el Instituto Asturiano para la Atención Integral a la Infancia y a las Familias y los Equipos Territoriales de Área.

Las iniciativas del Consejo de la Juventud dirigidas a desincentivar hábitos o conductas patológicas con relación a los juegos de azar, así como para sensibilizar a la población asturiana sobre las consecuencias del exceso de publicidad en juego y apuestas existente en los medios de comunicación y su efecto sobre las personas jóvenes, han demostrado ser una de las fortalezas del programa. Por este motivo, en el nuevo Programa 2022-2024 se recogen **estrategias de información y sensibilización** dirigidas a la población joven que es uno de los colectivos sobre los que el programa pretende poner especial énfasis.

Estas estrategias no sólo serán desarrolladas por el Consejo de la Juventud sino también por la Dirección General de Deporte, dada su relevancia para el fomento del ocio saludable y la prevención de prácticas inadecuadas de juego vinculadas a las apuestas deportivas.

En el ámbito de **inspección y control**, la próxima suscripción de un nuevo convenio con el Ministerio del Interior para mantener colaboración en materia de inspección y control de juego mediante la adscripción de un Grupo de Inspección integrado por cinco policías nacionales ofrece un marco adecuado para garantizar un estricto cumplimiento de las prohibiciones de acceso y práctica de juegos y apuestas, con una especial atención a colectivos vulnerables como menores y personas inscritas en el registro de interdicciones de acceso al juego. En esta línea y dentro de las medidas que recoge este Programa se encuentra la suscripción de un convenio con el Ministerio de Consumo para la interconexión de los registros de interdicciones de acceso al juego nacional y autonómico que favorezca una gestión más ágil de las inscripciones.

Desde la **perspectiva sanitaria** el Programa para la Prevención de la Ludopatía busca disminuir el número de personas afectadas por problemas de adicción generados por el juego de azar y aunque la base de este programa sea la Prevención se recogen medidas destinadas a la deshabitación, tratamiento y rehabilitación, que deben llevarse a cabo por el propio sistema sanitario así como por las organizaciones ligadas al Tercer Sector que trabajan en el terreno de las adicciones, ya sean dedicadas específicamente a la ludopatía o tengan un carácter más general.

II.- PLAN DE MEDIDAS

OBJETO Y FINALIDAD

Dotar a la región de un *marco integrado de medidas* para desincentivar hábitos y conductas patológicas relacionadas con el juego, poniendo especial atención en los adolescentes y jóvenes.

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

- Reducir el número de personas que establecen relaciones problemáticas con el juego.
- Incrementar el nivel de conocimiento en la población sobre la problemática de la adicción al juego.
- Aumentar el conocimiento científico y contrastado sobre la adicción al juego, para abordar estrategias eficaces.

ÁMBITO DE APLICACIÓN

El Programa de Prevención de la Ludopatía será de aplicación en el territorio del Principado de Asturias.

ÁMBITO TEMPORAL

La vigencia de este programa está prevista para los años 2022 a 2024.

ÁMBITOS, ACCIONES Y MEDIDAS

El Programa para la Prevención de la Ludopatía en Asturias presenta una estructura de medidas clasificada en 4 ámbitos de actuación, ámbitos que responden a la propuesta de medidas contenidas en la Ley del Principado de Asturias 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas.

ÁMBITOS	ACCIONES
FORMACIÓN E INFORMACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego y las apuestas 2. Formación en materia de juego y apuestas
EDUCACIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 3. Prevención en el ámbito escolar
CONTROL E INSPECCIÓN	<ol style="list-style-type: none"> 4. Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas
ATENCIÓN SANITARIA	<ol style="list-style-type: none"> 5. Tratamiento y rehabilitación

En total, el programa contiene **5 líneas de acción**, enmarcadas en los ámbitos anteriormente estructurados y un total de **11 medidas** enfocadas a conseguir el cumplimiento de los objetivos estratégicos definidos.

Se recoge a continuación un cuadro resumen de las medidas propuestas en este Programa de Prevención así como una ficha descriptiva de cada medida.

FORMACIÓN E INFORMACIÓN			
1	Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego y las apuestas	1.1 1.2 1.3	Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población joven. Divulgación de material informativo y preventivo respecto a la ludopatía. Desarrollar acciones de prevención selectiva e indicada en población joven a través de la formación de sus familias y educadores.
2	Formación en materia de juego y apuestas	2.1 2.2 2.3	Formación al personal de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad Formación al personal empleado de las Administraciones Públicas Formación al personal empleado en las empresas del sector
EDUCACIÓN			
3	Prevención en el ámbito escolar	3.1	Estrategias de Intervención con un enfoque holístico para fomentar el ocio saludable y los hábitos de vida sanos.
CONTROL E INSPECCIÓN			
4	Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas	4.1 4.2 4.3	Actualización del Protocolo de actuación relativo a personas que tienen prohibido el acceso a establecimientos de juego y del Protocolo de menores Convenio con el Ministerio de Consumo para la interconexión de los Registros de Interdicciones de acceso a juego o Registro de prohibidos. Elaboración de un plan de Inspección en materia de juego y apuestas con especial atención a la protección de colectivos vulnerables.
ATENCIÓN SANITARIA			
5	Tratamiento y rehabilitación	5.1	Terapias de rehabilitación a personas afectadas por ludopatía (personas enfermas y familiares)

FORMACIÓN E INFORMACIÓN

ACCIÓN
Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego
MEDIDA
1.1 Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población joven.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Informar y sensibilizar a la población juvenil asturiana, a las familias y a las personas y entidades con responsabilidades en la educación de la juventud, sobre el uso adecuado de las Tecnologías de la Relación, Información y Comunicación (TRIC) vinculadas a los videojuegos. • Concienciar a la población juvenil asturiana sobre la presión que la publicidad, especialmente aquella a la que se tiene acceso a través de las redes sociales, puede ejercer para fomentar los juegos de azar y las apuestas. • Fomentar el análisis crítico en la juventud hacia una sociedad de consumo que representa a los juegos de azar y las apuestas como una alternativa al trabajo y al esfuerzo personal.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar acciones de sensibilización e información sobre el uso adecuado de los videojuegos y de las TRIC en los distintos eventos sectoriales con participación masiva de jóvenes, vinculados en alguna medida a esta industria, que se celebran en Asturias: COMETCON, Salón del Manga de Avilés, etc. • Impartir sesiones informativas sobre los juegos de azar, las apuestas deportivas, eSports y eGamers en clubes deportivos, asociaciones juveniles y otros colectivos del Principado de Asturias, en colaboración con entidades sociales y juveniles. • Favorecer el diálogo en el ámbito familiar de los y las jóvenes mediante la edición de materiales divulgativos que permitan analizar la realidad de los videojuegos, de los juegos de azar y los hábitos saludables en el tiempo libre. • Diseñar una unidad didáctica que permita analizar con la población juvenil, desde la educación no formal y con perspectiva de género, el papel de las redes sociales en el fomento de una sociedad de consumo poco sostenible, y en la que se presenta a los juegos de azar y las apuestas como alternativa para ganar dinero rápido frente al trabajo y el esfuerzo personal.
ÓRGANO RESPONSABLE
CONSEJO DE LA JUVENTUD
INDICADORES DE EJECUCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Acciones de sensibilización desarrolladas en eventos juveniles. • Sesiones informativas llevadas a cabo en clubes deportivos, asociaciones juveniles y otros colectivos juveniles. • Materiales divulgativos editados. • Diseño de unidad didáctica sobre redes sociales, sociedad de consumo y sostenibilidad.

ACCIÓN
Estrategias informativas de sensibilización y concienciación
MEDIDA
1.2 Divulgación de material informativo y preventivo respecto a la ludopatía.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar el acceso a las federaciones y clubes deportivos e instalaciones al material divulgativo relacionado con los riesgos derivados del juego y las apuestas. • Optimizar los programas y subvenciones dirigidas a las Federaciones para favorecer que éstas participen en la divulgación de hábitos de ocio saludable. • Facilitar el acceso a la información relacionada con riesgo de una práctica inadecuada de juego y apuestas a través de la página web de la Dirección General de Deporte. • Desarrollar en el marco de las jornadas de los Juegos Deportivos Escolares, actuaciones relacionadas con la sensibilización y concienciación sobre los problemas asociados al juego y las apuestas. • Proponer jornadas informativas y potenciales programas educativos dentro del contexto de la Red de Centros Escolares Promotores de la Actividad Física y Salud (CEPAFYS) en coordinación con la Consejería de Educación.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Colaborar en la divulgación de las campañas de sensibilización e información sobre los juegos de azar, las apuestas deportivas. • Incluir dentro de los criterios subvencionables aspectos relacionados con el fomento de un ocio saludable. • Incorporar dentro de la web <i>deporteasturiano.org</i> información relativa a las campañas de información relativas a la prevención y lucha contra la ludopatía. • Organizar jornadas deportivas puntuales dirigidas a chicas y chicos en edad escolar de hasta 16 años en las cuales, las personas coordinadoras de zona informarán sobre la problemática y consecuencias de la ludopatía. • Fomentar a través de la Red CEPAFYS campañas divulgativas donde se desarrollen diversos temas relacionados con la salud en general y problemas asociados a juegos y apuestas en particular.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE DEPORTE
INDICADORES DE EJECUCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Número de materiales distribuidos en la web. • Número de organismos (centros, federaciones, clubes) a los que se proporciona la información.

ACCIÓN
Estrategias informativas de sensibilización y concienciación
MEDIDA
1.3 Desarrollar acciones de prevención selectiva e indicada en población joven a través de la formación de sus familias y educadores.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar sesiones de formación continua y específica sobre la problemática del juego planteando para ello alternativas de conductas saludables, dirigidas fundamentalmente a profesionales de los diferentes centros educativos del Instituto Asturiano para la Atención Integral a la Infancia y a las Familias. • Información sobre el uso adecuado de las tecnologías dirigida, fundamentalmente, a profesionales que trabajan con menores.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la formación a la familias, también las de acogida, en aras a una detección precoz en conductas abusivas relacionadas con el juego. Dicha acción formativa se llevará a cabo por el Instituto Asturiano para la Atención Integral a la Infancia y a las Familias y por los Equipos Territoriales de Área.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE PLANIFICACIÓN Y ADAPTACIÓN AL CAMBIO SOCIAL
INDICADORES DE EJECUCIÓN
Sesiones formativas desarrolladas

ACCIÓN
Formación en materia de juego
MEDIDA
2.1 Formación destinada al personal de Fuerzas y Cuerpos de Seguridad.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Dotar al personal de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del conocimiento y de las herramientas necesarias para el desarrollo de su actividad en materia de juego y apuestas.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Favorecer la formación de las personas integrantes de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad (Policía Nacional, Guardia Civil y Policía Local), para que puedan intervenir de forma adecuada en aquellos ámbitos relacionados con el juego de modo que conozcan la legislación en materia de juego y apuestas en el Principado de Asturias, especialmente, en lo relativo a limitaciones de acceso y práctica, así como las distintas formas de intervención en función del tipo de establecimiento donde se practica el juego. • Desarrollar, por parte de la Escuela de Seguridad Pública del Principado de Asturias (ESPPA) que tiene a su cargo la formación del personal adscrito a los colectivos que desarrollan su actividad en el ámbito de la Seguridad Pública en el Principado de Asturias, actuaciones formativas que se incluirán en su plan de formación.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE PATRIMONIO Y JUEGO
INDICADORES DE EJECUCIÓN
Acciones formativas desarrolladas. Personas formadas.

ACCIÓN
Formación en materia de juego
MEDIDA
2.2 Formación al personal de las Administraciones Públicas.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none">• Dotar del conocimiento y las herramientas necesarias en materia de juego al personal empleado de la Administración Pública local y autonómica.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Incluir esta oferta formativa en la programación anual que presenta el Instituto Asturiano de Administración Pública “Adolfo Posada”.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE PATRIMONIO Y JUEGO
INDICADORES DE EJECUCIÓN
Acciones formativas desarrolladas. Personas formadas.

ACCIÓN
Formación en materia de juego
MEDIDA
2.3 Formación al personal de las empresas de juego y apuestas
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none">• Garantizar que el personal empleado por las empresas de juego y apuestas recibe la formación necesaria en materia de juego responsable.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Facilitar, por parte de las empresas del sector de juego y apuestas, la formación a su personal, de modo que se garantice el conocimiento de la legislación en materia de juego y apuestas, en especial la relativa a las prohibiciones de acceso y práctica, así como sobre mecanismos de detección de comportamientos de riesgo de las personas usuarias y recursos para atender los trastornos asociados al juego, en especial el Registro de interdicciones de acceso al juego.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE PATRIMONIO Y JUEGO
INDICADORES DE EJECUCIÓN
Acciones formativas desarrolladas por los operadores de juegos y apuestas.

EDUCACIÓN

ACCIÓN
Prevención en el ámbito escolar
MEDIDA
3.1 Estrategias de intervención con un enfoque holístico para fomentar el ocio saludable y los hábitos de vida sanos.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Impulsar hábitos de vida saludables incompatibles con las adicciones comportamentales. • Promover el ocio saludable como alternativa a los juegos online. • Contribuir a la reflexión sobre el uso de los contenidos matemáticos en la vida diaria. • Implicar a las familias en actividades extraescolares y de ocio saludable con sus hijas e hijos así como en procesos formativos preventivos de uso inadecuado y/o abusivo de TRICs. • Formar al profesorado en el uso de la herramienta AZARIS así como en el conocimiento de la normativa sobre el juego en Asturias. • Detectar e intervenir en caso de indicios o sospecha de usos inadecuados de los juegos online.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Incluir el Programa para la prevención de la ludopatía y la herramienta AZARIS dentro de los programas EPS (educación para la salud). • Introducir en las programaciones didácticas del área de matemáticas actividades específicas relacionadas con la aplicación de los contenidos matemáticos en el juego. • Impartir sesiones y talleres dirigidos a familias donde se desarrollen contenidos relacionados con el ocio saludable y el peligro de un uso excesivo de las pantallas y videojuegos desde edades tempranas. • Diseñar una formación para el profesorado sobre el uso de la herramienta AZARIS, y la normativa sobre juego, además de incidir de manera transversal sobre la promoción del ocio saludable. • Diseñar una intervención individualizada desde el Departamento de Orientación ante la sospecha o evidencia del uso abusivo o inadecuado de juegos online.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, EVALUACIÓN Y EQUIDAD EDUCATIVA
INDICADORES DE EJECUCIÓN
Número de centros que se adhieren al programa y análisis de los resultados de las encuestas.

CONTROL E INSPECCIÓN

ACCIÓN
Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas
MEDIDA
4.1 Actualización del Protocolo de actuación relativo a personas que tienen prohibido el acceso a establecimientos de juego y del Protocolo de menores.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> Proteger a menores de edad y personas inscritas en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego impidiendo la práctica de juego y apuestas, así como su acceso a los establecimientos de juego.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> Proceder a la actualización de los Protocolos de menores y de Prohibidos para adaptarlos a las modificaciones normativas que exigen el control y registro de todas las personas que acceden a un establecimiento de juego. Se contemplan actividades formativas para los titulares y personal de los establecimientos de juego para garantizar el conocimiento de estos documentos así como su correcta implementación.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE PATRIMONIO Y JUEGO
INDICADORES DE EJECUCIÓN
<p>Documentos actualizados. Informes elaborados por el Grupo de Inspección de Juego.</p>

ACCIÓN
Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas
MEDIDA
4.2 Convenio con el Ministerio de Consumo para la interconexión de los Registros de interdicciones de acceso al juego o Registro de prohibidos.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Homogeneizar las condiciones de inscripción del Registro autonómico equiparándolo en sus parámetros básicos al Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego nacional.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Interconectar automáticamente el registro de prohibidos autonómico con el nacional, facilitando la automatización del intercambio de información entre los registros autonómicos y el de la Administración General del Estado.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE PATRIMONIO Y JUEGO
INDICADORES DE EJECUCIÓN
Firma de un convenio con el Ministerio de Consumo para la interconexión de ambos registros.

ACCIÓN
Limitación de acceso y prohibición de práctica de juego y apuestas
MEDIDA
4.3 Elaborar un plan de inspección en materia de juego y apuestas con especial atención a la protección de colectivos vulnerables.
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> • Garantizar el cumplimiento de la normativa sobre juego y apuestas con especial atención a las limitaciones de acceso a locales de juego y práctica de juego y apuestas.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Incluir dentro del Plan de inspección la comprobación, de forma regular, del cumplimiento de la normativa reguladora de las prohibiciones de práctica de juego y limitación de acceso a establecimientos de juego por parte de aquellas personas que lo tienen prohibido, esto es, menores y personas incluidas en los registros de interdicciones de acceso al juego. • Realizar auditorías para asegurar que los establecimientos mantienen debidamente actualizados los registros de prohibidos. • Prestar una especial atención al cumplimiento del Protocolo de actuación en materia de menores y juego, y colaborar activamente en su implantación, realizando labores de información y asistencia a establecimientos y de colaboración con otras Fuerzas y Cuerpos de Seguridad.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE PATRIMONIO Y JUEGO
INDICADORES DE EJECUCIÓN
Grado de ejecución del Plan de Inspección.

ATENCIÓN SANITARIA

ACCIÓN
Tratamiento y rehabilitación
MEDIDA
5.1 Terapias de rehabilitación a personas afectadas por ludopatía (personas enfermas y familiares).
OBJETIVOS
<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar la atención terapéutica adecuada en el servicio público de salud a las personas residentes en Asturias afectadas por un trastorno de conducta del tipo de las adicciones sin sustancia (ludopatía) y a las personas cercanas afectadas.
DESCRIPCIÓN
<ul style="list-style-type: none"> El circuito terapéutico del Servicio de Salud del Principado de Asturias para admitir a tratamiento a las personas afectadas por una patología relacionada con las adicciones está establecido a través de la red de Atención Primaria que deriva al especialista de Salud Mental. Son los profesionales de esta red especializada los que definen el posterior proceso terapéutico adecuado a cada paciente teniendo en cuenta el perfil biológico, psicológico y social de cada persona a tratamiento. En su caso, los profesionales de esta red derivan a los pacientes a las entidades concertadas con el Principado de Asturias especializadas en la deshabituación e incorporación social de las personas con patologías de adicciones comportamentales como la ludopatía. El nuevo Plan de Salud Mental 2022/2030 incorporará objetivos y acciones en relación a la red de recursos y los procesos terapéuticos que pueden alterar la configuración actual de la red.
ÓRGANO RESPONSABLE
DIRECCIÓN GENERAL DE SALUD PÚBLICA Unidad de Coordinación de Salud Mental del SESPA
INDICADORES DE EJECUCIÓN
Número de personas admitidas a tratamiento por adicción al juego en Asturias en un año natural, según sexo, edad y tipo de juego (on line-presencial).

PRESUPUESTO

Se detalla a continuación la repercusión presupuestaria del Programa para la Prevención de la Ludopatía en el Principado de Asturias para los próximos 3 ejercicios.

La dotación se recoge de forma detallada para cada una de las medidas propuestas, debiendo señalarse que en los casos en que no se indica una cuantía concreta, implica que la medida se llevará a cabo con los medios propios de la Consejería competente, sin que suponga nueva repercusión presupuestaria.

FORMACIÓN E INFORMACIÓN		Secc	Serv	Prog	Concepto	2022	2023	2024	TOTAL 2022-2024
1 Estrategias informativas de sensibilización y concienciación sobre las consecuencias de una práctica inadecuada del juego y las apuestas	1.1 Estrategias de sensibilización y concienciación dirigidas a la población joven	94	01	323C	226 006	5.000	5.000	5.000	15.000
		12	05	126H	226 002	5.000	5.000	5.000	15.000
	1.2 Divulgación de material informativo y preventivo respecto a la ludopatía	18	05	457A	226 002	3.000	3.000	3.000	9.000
		12	05	126H	226 002	5.000	5.000	5.000	15.000
	1.3 Desarrollar acciones de prevención selectiva e indicada en población joven a través de la formación de sus familias y educadores	17	03	313E		0	0	0	0
2 Formación en materia de juego y apuestas	2.1 Formación al personal de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad	10	08	121I	226 008	435	435	435	1.305
	2.2 Formación al personal empleado de las Administraciones Públicas	10	08	126C	226 008	435	435	435	1.305
	2.3 Formación al personal empleado en las empresas del sector	12	05	126H		0	0	0	0
TOTAL FORMACIÓN E INFORMACIÓN						18.870	18.870	18.870	56.610
EDUCACIÓN		Secc	Serv	Prog	Concepto	2022	2023	2024	TOTAL 2022-2024
3 Prevención en el ámbito escolar	3.1 Estrategias de Intervención con un enfoque holístico para fomentar el ocio saludable y los hábitos de vida sanos	12	05	126H	226 006	3.000	3.000	3.000	9.000
		14	03	421B	229 000	1.000	1.000	1.000	3.000
TOTAL EDUCACIÓN						4.000	4.000	4.000	12.000

CONTROL E INSPECCIÓN		Secc	Serv	Prog	Concepto	2022	2023	2024	TOTAL 2022-2024	
4	4.1	Actualización del Protocolo de actuación relativo a personas que tienen prohibido el acceso a establecimientos de juego y del Protocolo de menores	12	05	126H	226 009	108.135	108.135	108.135	324.405
	4.2	Convenio con el Ministerio de Consumo para la interconexión de los Registros de Interdicciones de acceso a juego o Registro de prohibidos	12	05	126H		0	0	0	0
	4.3	Elaboración de un plan de Inspección en materia de juego y apuestas con especial atención a la protección de colectivos vulnerables	12	05	126H	226 006	0	0	0	0
TOTAL CONTROL E INSPECCIÓN						108.135	108.135	108.135	324.405	
ATENCIÓN SANITARIA		Secc	Serv	Prog	Concepto	2022	2023	2024	TOTAL 2022-2024	
5	5.1	Terapias de rehabilitación a personas afectadas por ludopatía (personas enfermas y familiares)	15	02	412P	484 137	73.500	76.250	79.600	229.350
						484 108				
TOTAL ATENCIÓN SANITARIA						73.500	76.250	79.600	229.350	
TOTAL GENERAL						204.505	207.255	210.605	622.365	

III.- COORDINACIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

COORDINACIÓN

La Consejería de Hacienda, es el órgano responsable de la coordinación de las intervenciones previstas en el Programa para la Prevención de la Ludopatía, a través de la Dirección General de Patrimonio y Juego.

SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN DEL PROGRAMA

La evaluación del programa, que se realizará anualmente, tendrá por objeto que cada órgano responsable verifique el cumplimiento de las medidas de acuerdo con los indicadores de ejecución que se recogen en cada una de las fichas. Se realizará un análisis de en qué medida se ha logrado la consecución de los objetivos programados y se propondrán las mejoras y cambios en base a la valoración realizada.

Para la evaluación de este programa, se proponen las siguientes acciones:

1. **Seguimiento anual de las actividades previstas**, para lo cual los órganos responsables remitirán la evaluación de cada una de las medidas al órgano de coordinación. El grupo de trabajo se reunirá para analizar la información y evaluar el cumplimiento de objetivos y estudiar las propuestas de mejora o cambio.

Este análisis se instrumenta en torno a las siguientes variables:

- ✓ La ejecución de la acción comprometida.
- ✓ Grado de ejecución de la medida, objetivos cumplidos, pendientes de ejecutar o sin ejecutar.
- ✓ Explicación de los motivos de la no implementación, implementación parcial y propuesta de acciones alternativas, en su caso.

2. **Evaluación final**, que recogerá el balance final y servirá de base para la formulación de propuestas para el próximo programa.

IV.- ELABORACIÓN Y REDACCIÓN

En el marco de la Ley del Principado de Asturias 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas, se crea el Consejo del Juego, como órgano consultivo de estudio y asesoramiento en materia de casinos, juegos y apuestas en el ámbito del Principado de Asturias.

Dentro del Consejo del Juego se promueve la creación de un grupo de trabajo, que ha sido el encargado de la elaboración y redacción del Programa para la Prevención de la Ludopatía 2022-2024.

Las personas que han participado en la elaboración del presente documento son:

POR LA CONSEJERÍA DE HACIENDA

Belén González Díaz. Dirección General de Patrimonio y Juego
Ana Covadonga Ramón García. Dirección General de Patrimonio y Juego
Pedro Casanova Alonso. Grupo de Inspección de Juego

POR LA CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

David García Artime. Dirección General de Ordenación, Evaluación y Equidad Educativa.
María Paloma Alonso García. Dirección General de Ordenación, Evaluación y Equidad Educativa.

POR LA CONSEJERÍA DE SALUD

Rafael Cofiño Fernández. Dirección General Salud Pública
José Antonio González Fernández. Dirección General de Salud Pública

POR LA CONSEJERÍA DERECHOS SOCIALES Y BIENESTAR SOCIAL

Ana Elisa Fernandez Torre

POR LA CONSEJERÍA DE CULTURA, POLÍTICA LINGÜÍSTICA Y TURISMO

Beatriz Álvarez Mesa. Dirección General de Deporte
Francisco Javier Castañón. Dirección General de Deporte

POR EL CONSEJO DE JUVENTUD

Álvaro Granda Cañedo
Alejandro Álvarez Ordoñez

POR ASOCIACIONES DE PERSONAS CON LUDOPATÍA

Máximo Enrique Gutiérrez Muélledes. Ludópatas Asociados en Rehabilitación del Principado de Asturias (L.A.R.P.A.)
Sonia Fernández Conde. Proyecto Hombre

POR ORGANIZACIONES EMPRESARIALES

Emilio Palacio Herreras. Sector empresarial

