DOCUMENT
PROJECT

ÒRGAN
ENSENYAMENT

REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 1 de 92

SIGNATURES
Cap signatura aplicada

CANVIEM LES REGLES DEL JOC

PROJECTE DE PREVENCIÓ AL JOC PATOLÒGIC

Curs 2023-2024

Autoria: Targeta groga

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 2 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

ÍNDEX

Introducció **4**
1. Descripció del col·lectiu: persones addictes al joc patològic **5**
2. Anàlisi de la realitat **8**
2.1 Trets demogràfics, socioeconòmics i culturals de la Bisbal d'Empordà 8
2.1.1 Estadístiques del joc patològic 10
2.2.1 Sistema sanitari 14
2.2.2 Sistema educatiu 14
2.2.3 Àrea de joventut 15
2.2.4 Benestar social i família 16
3. DAFO **16**
4. Diagnòstic **18**
5. Objectius generals **20**
5.1 Objectius específics i operatius 20
6. Descripció i fonamentació teòrica i legal del projecte **23**
6.1 Metodología 23
6.2 Fonamentació teòrica 25
6.3 Fonamentació legal 28
7. Intervencions **30**
7.1 Tallers per a alumnes 30
SESSIÓ 0 - Primer contacte 30
SESSIÓ 1 - Jocs alternatius a les pantalles 32
SESSIÓ 2 - El mural d'oci sense tecnologia 33
SESSIÓ 3 - Gimcana: què sents al jugar? 34
SESSIÓ 4 - Autoestima: concepte 36
SESSIÓ 5 - Autoestima: pensaments erronis 37
SESSIÓ 6 - Autoestima: autoconcepte 39
SESSIÓ 7 - Presa de decisions 40
SESSIÓ 8 - Assertivitat: estils de comunicació 41
SESSIÓ 9 - Assertivitat: dificultats per a ser assertius 43
SESSIÓ 10 - Assertivitat: com ho fem? 44
SESSIÓ 11 - Identificació de factors de risc 46
SESSIÓ 12- Xerrada per part d'una persona que ha patit una addicció a la ludopatia 47
7.2 Tallers per a famílies 49
SESSIÓ 1 - Tecnologia i acompanyament familiar 49
SESSIÓ 2 - Identificar conductes de risc relacionades amb l'addicció al joc 50
SESSIÓ 3 - Taller de comunicació familiar 52
SESSIÓ 4 - Com posar límits a la tecnologia? 53
SESSIÓ 5 - Educació financera per a famílies 55
SESSIÓ 6 - Habilitats pràctiques per superar obstacles 56

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 3 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

7.3 Tallers per a professionals de l'educació 57
SESSIÓ 1 - Què és el joc patològic? 57
SESSIÓ 2 - Identificar conductes de risc relacionades amb l'addicció al joc 59
SESSIÓ 3 - Teatre de l'oprimit 60
SESSIÓ 4 - Escoltem-los! 61
SESSIÓ 5 - Llibres o tecnologia a les aules? 62
SESSIÓ 6 -Casos pràctics 63
8. Cronograma del projecte 64
8.1 Fases del projecte: disseny, implementació i avaluació 64
8.2 Calendarització de les activitats o intervencions 65
9. Difusió 67
10. Avaluació 67
9.1 Ítems d'avaluació del projecte 68
9.2 Avaluació de les intervencions 69
11. Ubicació i presentació de l'estructura organitzativa 70
11.1 Forma legal de l'entitat 70
11.2 Organigrama i funcions 71
11.3 Seu social 71
12. Pressupost i pla de finançament 72
12.1 Pressupost 72
12.2 Pla de finançament 73
WEBGRAFIA 74
ANNEXOS 76
Annex 1. DSM-5 Joc patològic 312.31 (F63.0) 76
Annex 2. Alumnes dels centres educatius de La Bisbal d'Empordà 77
Annex 3. Material per a les sessions 79
Annex 4. Fulls d'avaluació 86
Avaluació interna de les sessions 86
Full d'avaluació per alumnes 88
Full avaluació per a professionals d'educació i famílies 89
Annex 5. Procediment per a obtenir la seu social a l'Espai Coworking de La Bisbal 90
91

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 4 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Introducció

En plena era digital, la connexió instantània i l'expansió dels mons virtuals han transformat la forma en què els adolescents es comuniquen i experimenten amb l'entreteniment. Entre aquestes experiències, els jocs en línia son una activitat popular i emocionant que sovint captura l'atenció de joves més hores de les desitjables però darrere d'aquesta diversió aparentment inofensiva, sorgeix un problema creixent: l'addicció al joc d'apostes en línia entre adolescents.

La naturalesa addictiva de certs jocs i la facilitat d'accés a plataformes en línia plantegen preocupacions sobre l'impacte en la salut mental i el benestar dels joves. Aquest projecte vol abordar l'addicció al joc online i físic en infants i adolescents, amb un enfocament preventiu.

Mitjançant la combinació de recerques actuals, i experiències d'adolescents, busquem no només identificar els factors que contribueixen a l'addicció, sinó també dissenyar estratègies efectives de prevenció. Amb la col·laboració d'educadors, les famílies i, el més important, els propis nens i adolescents, aspirem a crear la consciència necessària per fomentar l'autoregulació i proporcionar recursos necessaris per prevenir l'addicció al joc patològic.

Des d'una perspectiva preventiva, esperem construir ponts cap a un entorn digital en què els adolescents puguin gaudir dels jocs en línia de manera saludable, sense comprometre el seu benestar emocional i social. Aquest model de projecte preventiu neix per evidenciar que els infants passen molt de temps davant de les pantalles i com això els afecta a nivell conductual i emocional, és a dir com les seves relacions socials passen a esdevenir en aïllament social i/o addiccions, ja que quan parlem de ludopatia, hem d'incloure també totes aquelles conductes que inclouen el joc online o presencial, ja siguin amb apostes monetàries o sense.

A diverses comarques de la província de Girona, com ara Gironès o Alt Empordà, ja s'estan duent a terme projectes del mateix caire degut a l'augment entre els joves i adolescents del joc patològic, creiem necessari doncs, dotar a la Comarca del Baix Empordà d'aquest recurs, per tal de que els infants, joves, professionals de l'educació i famílies tinguin accés a les eines que permeten prevenir l'addicció al joc patològic.

Si orientem a les famílies, professors i als propis infants i joves dels riscos del joc patològic, podrem invertir en el seu benestar i crear una sana i resilient, que faci un ús saludable de la tecnología.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 5 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

1. Descripció del col·lectiu: persones addictes al joc patològic

El joc patològic, segons la definició que ens proporciona la Generalitat de Catalunya, és un trastorn caracteritzat per la pèrdua de control sobre el joc, amb pensaments irracionals en relació amb els premis que es poden obtenir. Per a la persona que juga d'aquesta manera, el joc d'atzar deixa de ser un entreteniment i passa a ser una necessitat.

Aquesta patologia pot afectar qualsevol persona, de qualsevol edat, gènere, origen i situació socioeconòmica. Els trets essencials de les persones addictes al joc patològic són els següents:

- Durant un període de temps continuat es perd el control sobre el joc.
- Va augmentant la freqüència de joc i la quantitat apostada.
- La preocupació per jugar i aconseguir diners per continuar-ho fent esdevé constant i com a pensament únic.
- Emocions exagerades i alterades, segons els beneficis o pèrdues que hagin obtingut.
- Mentides compulsives per tal de poder continuar amb l'addicció.

El reconeixement oficial per part de la comunitat científica va ser el 1980 quan es va incloure en el Manual diagnòstic i estadístic dels trastorns mentals DSM. Actualment, el DSM-5 inclou el joc patològic a la categoria denominada com a trastorns relacionats amb substàncies i trastorns addictius.[1] El seu diagnòstic es fa a partir dels criteris establerts en el DSM-5, es poden consultar a l'Annex 1. El fet que es reconegui com a un trastorn addictiu implica que s'accepti, per part de la comunitat científica, com a un problema greu. Una situació en la qual es genera una dependència acompanyada d'un síndrome d'abstinència i fenomen de la tolerància, podent-lo equiparar a altres addiccions com l'alcoholisme o el tabac.

Quan parlem de joc patològic és important distingir entre trastorn per joc d'apostes i trastorn per ús de videojocs. El primer es refereix exclusivament al joc d'apostes, el segon a les activitats de joc a internet o qualsevol altre dispositiu electrònic, excloent els problemes derivats de l'ús general d'internet, les xarxes socials i els telèfons intel·ligents, així com les apostes en línia. Nosaltres ens centrem en el joc patològic per jocs d'apostes, tenint en compte la correlació que té amb l'ús de videojocs.

[1] Asociación Americana de Psiquiatría, Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5. Arlington, VA, Asociación Americana de Psiquiatría, 2013. https://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/Documents/dsm-v-guia-consulta-manual-diagnostico-estadistico-trastornos-mentales.pdf

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 6 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

El joc patològic produeix conseqüències negatives i problemes en diferents àmbits: personal, familiar, social, laboral, econòmic i legal. Aquestes, varien en funció de la persona, les seves circumstàncies i el nivell de joc patològic desenvolupat, a més, aquestes conseqüències negatives tendeixen a intensificar la conducta de joc. Així doncs, es dedueix que el joc no és només un problema personal, sinó una problemàtica social que influeix en molts aspectes i deteriora no sols al jugador sinó a les persones que estan al seu voltant.[2]

Conseqüències personals: Inclou tant les psicològiques, com les afectives i les fisiològiques. Referent a les afectives trobem la depressió, com a resultat de la pèrdua de control sobre el joc, també apareixen emocions i sentiments negatius, com per exemple, el sentiment de culpa generat per conflictes familiars o pèrdua de diners, juntament amb hipomania, estats d'angoixa, inestabilitat emocional, impulsivitat i baixa autoestima. A les psicològiques parlem de comorbiditat, el fet que una persona pateixi dos o més trastorns o malalties, entenent que una pot ser causa de l'altre i a la inversa. Diversos estudis han demostrat l'existència d'aquesta entre el joc patològic i els trastorns afectius i de l'estat d'ànim, com l'ansietat, els trastorns de personalitat, també els trastorns relacionats amb l'abús i/o dependència de l'alcohol i altres substàncies.
Referent a les conseqüències fisiològiques, totes elles són producte dels alts nivells d'estrès, produïts per la preocupació constant. Podem destacar l'insomni i altres alteracions del son, la falta de gana o l'absència d'hàbits alimentaris saludables, mals de cap i estomacals, fatiga, contractures musculars, elevats nivells de cortisol, marejos o sensacions de vertigen i agitació motora.

Conseqüències familiars i de parella: Aquestes conseqüències corresponen a tres àmbits, la relació de parella, la relació paterno-filial i l'economia familiar. En el cas dels fills de jugadors patològics, s'ha demostrat que un 25% desenvolupa problemes de conducta a l'escola o relacionats amb l'alcohol, drogues, arrestos, joc excessiu o fugides del nucli familiar.

Pel que fa a les relacions de parella, la falta d'atenció emocional, les mentides, els problemes econòmics, provoca greus problemes en els àmbits de la sexualitat, de la confiança i de l'acompliment de la cobertura de les necessitats bàsiques, que en cas de que existeixin fills provoca encara més patiment.

[2] Jiménez, Macarena (2019-2020). El juego Patológico: Una adicción oculta. Universidad Pontificia Comillas, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Grado en Trabajo Social. https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/42040/TFG-Jimenez%20Romero%2C%20Macarena.pdf

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 7 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Conseqüències laborals i/o educatives: En l'àmbit laboral apareix una disminució de la concentració i del rendiment, incompliment dels horaris i de les responsabilitats, poden arribar a l'absentisme laboral. Respecte a les educatives, les més destacades són les males qualificacions, el mal comportament en el centre educatiu, l'absentisme i el fracàs escolar.

Conseqüències econòmiques: Deutes generats, incompliment de pagaments i peticions de diners que poden generar enfrontaments i desconfiança en el cas de no ser retornat.

Conseqüències socials: A causa del temps invertit en el joc es comencen a descuidar les relacions interpersonals i perdre l'interès per altres activitats o aficions. Relacionat amb les conseqüències econòmiques, es poden perdre amistats a causa de no retornar diners. D'aquesta manera es va restringint el cercle social d'aquelles persones relacionades amb el joc i provocant que l'individu es trobi en una situació d'aïllament social.

Conseqüències legals: A causa dels problemes econòmics generats pel joc patològic alguns jugadors duen a terme actes delictius per poder finançar-se el joc, cobrir deutes o pèrdues. La majoria d'aquests delictes són contra el patrimoni (furt o robatori, falsificació de xecs, targetes de crèdit alienes) o la salut pública (tràfic de drogues). En la gran majoria solen ser delictes no violents.

Parlem d'una problemàtica la qual pot afectar a qualsevol persona, tot i això, hi ha col·lectius o persones que comparteixen una sèrie de característiques i factors de risc que eleven la probabilitat de desenvolupar una addicció al joc.

Com qualsevol altra addicció, les causes són multifactorials.[3] Una de les principals característiques de qui pateix joc patològic és el plaer pel joc, juntament amb una sèrie d'aspectes psicològics i de personalitat com la impulsivitat, poca tolerància a la frustració, necessitat d'una recompensa immediata, recerca d'emocions intenses, dificultat de gestionar l'estrès, etc.

Per altra banda, diferents estudis, com *Bases genéticas de la ludopatía*[4] afirmen la possibilitat que existeixi una influència genètica, ja que la majoria dels ludòpates tenen un o més familiars amb problemes amb el joc. En el cas dels joves, hi afecta la immaduresa dels circuits cerebrals relacionats amb la planificació, el control dels impulsos i la valoració de les conseqüències, a

[3] Moliner, Balma (2015). Psicopatología de personalidad y juego patológico. Universitat Jaume. Grado en Psicología. https://core.ac.uk/download/pdf/61459164.pdf

[4] Ibáñez Cuadrado, Á. (1998). Bases genéticas de la ludopatía. Universidad Complutense de Madrid. https://produccioncientifica.ucm.es/documentos/6142af4d27af2147d1444919?lang=euç

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 8 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

causa de qüestions pròpies del desenvolupament cerebral (el procés de maduració cerebral no es completa fins als 25 anys), de manera que es converteixen en un col·lectiu vulnerable. La maduresa cerebral dels joves és molt important, ja que té un paper molt significatiu en la seva habilitat de prendre decisions i desenvolupar les funcions executives. Quan els circuits cerebrals no es desenvolupen de forma efectiva, els joves són més vulnerables a comportar-se de forma impulsiva, ja que no han adquirit les habilitats necessàries per poder regular les seves emocions i prendre decisions de forma racional. És important tenir en compte la vulnerabilitat biològica que presenten molts de joves en vers el joc patològic per poder ajudar-los a desenvolupar aquelles habilitats que necessiten per enfrontar-se a la vida. Més concretament en el col·lectiu de joves, el desenvolupament del joc patològic està relacionat amb factors de tipus biològic, psicològic i ambiental.[5]

En l'àmbit biològic, a part de la predisposició genètica comentada anteriorment, també hem de tenir en compte que una persona que pateix un trastorn mental, pot desenvolupar una addicció al joc generant comorbiditat. Les experiències traumàtiques són un altre factor de risc que trobem, ja que generen situació de vulnerabilitat emocional a la persona. Aquest estat emocional vulnerable i la facilitat de l'accés al joc, sigui físic o en línia, permeten a la persona evadir-se de la seva realitat, ja que el joc proporciona solucions ràpides i arriscades per a millorar la situació econòmica.

2. Anàlisi de la realitat

2.1 Estadístiques del joc patològic

Les dades sobre joc patològic sobre les quals es dissenya aquest projecte són a escala estatal, a causa de la manca d'estudis estadístics a escala comarcal i regional.

L'Informe d'Addiccions Comportamentals de 2021 efectuat pel Ministeri de Sanitat del Govern d'Espanya, detalla que l'edat mitjana amb la qual es va accedir a les apostes en línia l'any 2021 va ser de 15 anys i de 14.6 anys en les apostes presencials. El document posa de manifest que en les dues modalitats de joc amb diners, les edats d'inici són similars i molt primerenques, tot i que hi ha un petit augment del joc presencial. Fet que resulta preocupant, ja que a aquesta edat està prohibit l'accés a les apostes de diners presencials. Malgrat això, aquests menors troben la manera

[5] A. Ibáñez, L. León-Quismondo, I. López-Torres. (2020). Adicción al juego en adolescentes y jóvenes. Universitat d'Alcalà. https://www.adolescere.es/revista/pdf/volumen-VIII-n2-2020/2020-n2-18_25_Tema-de-revision-Adiccion-al-juego-en-adolescentes.pdf

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 9 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

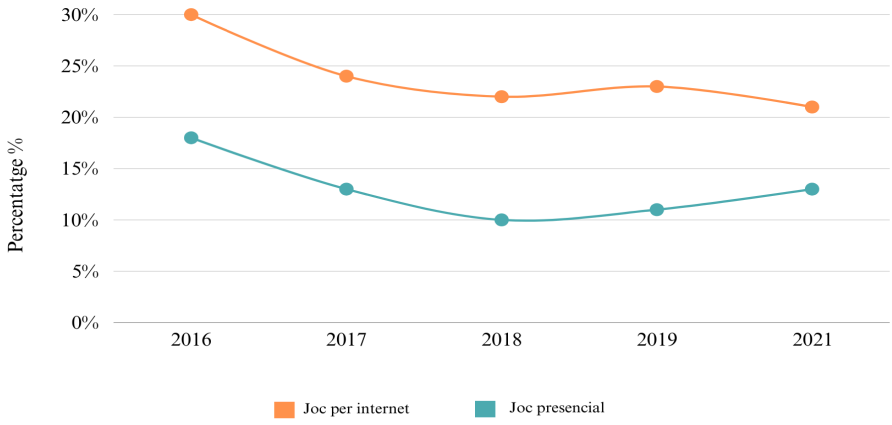
d'apostar utilitzant recursos familiars, com ara targetes o transferències per Bizum perquè encara no tenen l'edat per treballar.

L'addicció al joc es troba en augment per l'ús de les noves tecnologies entre els més joves. Segons dades de l'Institut Nacional d'Estadística, de mitjana un 68,7% dels infants d'entre 10 i 15 anys ja disposen d'un dispositiu mòbil propi. La normalització de l'ús excessiu del mòbil i l'edat en què els infants tenen accés a tauletes, ordinadors i mòbils fa que les activitats relacionades amb el joc patològic estiguin a l'abast dels joves i dificultin la detecció de conductes de risc.

Segons dades del Canal Salut de Gencat extretes de l'estudi epidemiològic, a Catalunya els jugadors de risc, problemàtics i patològics, van començar a jugar abans dels 18 anys. El fet que l'edat d'accés a internet sigui tan primerenca genera que els menors disposin també d'accés a les apostes en línia.

Amb referència al gènere, els índexs de joc problemàtic i patològic són el doble entre els homes que entre les dones. A Catalunya, el 81,8% dels jugadors problemàtics i patològics són homes i el 18,2% són dones. En el cas dels jugadors de risc, un 76,3% són homes i un 23,7% són dones.

Podem observar el percentatge del joc freqüent tan presencial com per internet en aquesta comparativa realitzada per l'Informe ESTUDES. Durant l'any 2018 els joves de secundària apostaven més en línia que físicament, tendència que es canvia, ja que durant els anys 2019, 2020 i 2021 les apostes de diners en jocs presencials ha augmentat.



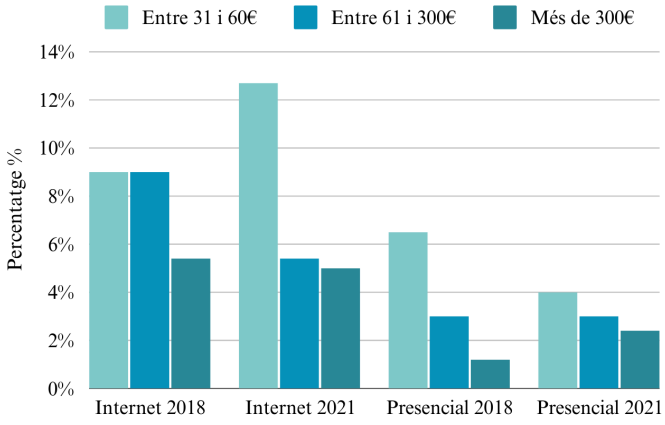
Taula 4: Evolució d'alta freqüència (%) de joc per internet i de joc presencial entre els estudiants d'educació de 14 a 18 anys. Elaboració pròpia a partir de les dades d'ESTUDES. Catalunya 2016-2021.

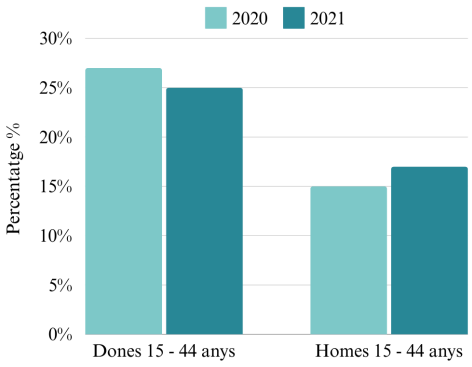
AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 10 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

En referència als diners que les persones juguen, aquest estudi que té en compte l'alta freqüència, és a dir, la quantitat de diners apostats, detalla que entre l'any 2018 i 2021 el percentatge de persones apostadores ho feien amb quantitats més altes per internet que físicament. L'any 2021, el 13% dels estudiants que havien jugat els darrers dotze mesos havien jugat una quantitat màxima per internet d'entre 31 i 60 euros; el 5%, entre 61 i 300 euros; i un altre 5%, quantitats superiors a 300 euros. Respecte de l'any 2018, s'observa una lleugera disminució de les quantitats més elevades i un increment del percentatge dels que havien jugat per internet entre 31 i 60 euros. En canvi, pel que fa a la quantitat màxima jugada de manera presencial l'any 2021, el 4% dels estudiants està en la franja de 31 a 60 euros; el 3%, de 61 a 300 euros; i un altre 3% hi juga més de 300 euros.

A diferència del joc per internet, es veu un increment de les quantitats més elevades respecte del 2018, i destaca que el percentatge d'estudiants que havien apostat quantitats superiors a 300 euros s'ha doblat en aquests tres anys. Pel que fa a l'evolució de la quantitat màxima jugada en un sol dia entre les persones d'entre 15 i 64 anys que han jugat els darrers dotze mesos, el 2019 s'observa una lleugera disminució en el percentatge de persones que han jugat les quantitats més elevades.





Taula 5: Evolució de les quantitats més altes jugades en un sol dia (%) en el joc per internet i presencial entre els estudiants d'educació secundària de 14 a 18 anys que han jugat en els darrers 12 mesos. Catalunya 2018-2021. Elaboració pròpia a partir de les dades d'ESTUDES.

Anteriorment, hem parlat de comorbiditat, de com l'existència de malalties mentals pot augmentar el risc d'adquirir una addicció al joc. L'Informe de Salut de Catalunya de 2021 dut a terme pel

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 11 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Departament de Salut de la Generalitat de Catalunya ens dona dades sobre l'estat de la salut mental de la població.

Taula 6: Malestar emocional en població de 15 anys i més, per grups d'edat i sexe. Catalunya 2020-2021. Elaboració pròpia a partir de dades de l'Informe de Salut de Catalunya 2021.

Es pot observar que l'any 2020, a Catalunya, el malestar emocional existent en les dones d'entre 15 i 44 anys va ser d'un 27% i l'any següent va disminuir, per una altra banda, l'any 2020, el malestar emocional existent en homes era d'un 15% i l'any posterior va augmentar considerablement fins a un 17%. L'Informe de Salut de Catalunya 2021 analitza que els percentatges més elevats de malestar emocional es troben en la població amb estudis primaris o sense estudis i els percentatges menys elevats de malestar emocional es troben en la part de la població de classe social més afavorida. Això deixa veure que tenir un nivell d'estudis baix fa que les persones siguin més vulnerables a patir malestar emocional. Per altra banda, la publicitat de jocs d'apostes afecta amb gran poder sobre els joves, com diu Sergio García, psicòleg especialista en addiccions i director de dos centres de Madrid: "els joves són carn de canó per la publicitat subliminal i tenen una arma molt perillosa en els seus mòbils".[6]

Xavier Rovira ha estudiat les apostes esportives i publicitat, com es comunica la publicitat d'apostes esportives, quina percepció tenen els joves i quins efectes se'n poden derivar.
D'entre les conclusions extretes hi ha factors que ens són d'utilitat pel projecte, aquests són:

- El públic jove és el més propens a caure en les estratègies comercials de les cases d'apostes esportives, ja que la publicitat es dirigeix especialment a ells.
- Els principals motius que porten els joves a iniciar-se a les apostes esportives són: la percepció que tenen de poder guanyar diners d'una forma fàcil i ràpida, efecte mimètic condicionat pel que fa al seu entorn social més proper i el factor d'entreteniment.
- La publicitat utilitza les figures públiques com a prescriptors de les cases d'apostes esportives. Aquest ús de personatges públics potencia la idea de connectar a l'usuari, sobretot els joves, amb un estil de vida que busca la diversió i dreceres per aconseguir l'èxit.

[6] Xavier Martí. (2019). Apostes esportives i publicitat. Com comunica la publicitat d'apostes esportives, quina percepció tenen els joves i quins efectes se'n poden derivar. Facultat de Comunicació, Publicitat i relacions públiques. Universitat Pompeu Fabra Barcelona. https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/44103/Rovira_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 12 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- El mòbil és el mitjà predilecte a l'hora d'efectuar les apostes esportives. Es tracta d'un dispositiu molt afí als joves, ja que els permet immediatesa, plena disponibilitat i accessibilitat, a més que els dota de certa invisibilitat.

La cap del Servei de Psicologia Clínica de l'Hospital Universitari de Bellvitge, Dra. Susana Jiménez, afirma la necessitat de campanyes de prevenció que alertin sobre els riscos que suposa el joc, així com que la limitació o regulació de la publicitat té un efecte vital per a la prevenció.[7]

Finalment, centrem la prevenció a les escoles, ja que és un agent socialitzador que té un gran paper en l'educació i formació dels joves. A l'informe de 2022 de l'Enquesta Sobre Ús de Drogues en els Ensenyaments Secundaris d'Espanya (ESTUDES)[8] dut a terme pel Ministeri de Sanitat del Govern d'Espanya es pot veure com menys de la meitat dels estudiants enquestats (44,4%) manifesten que se'ls ha informat dels efectes i problemes associats al joc en línia i a les apostes.

La Bisbal de l'Empordà, com a comarca del Baix Empordà, compta amb una xarxa d'equipaments, entitats i serveis públics per a satisfer les necessitats dels seus habitants, anant des d'instal·lacions esportives fins a centres culturals. Per altra banda, és una població que entrellaça la història amb la modernitat, i la tradició amb la innovació. Per a dur a terme aquest projecte, ens centrem en aquells equipaments, entitats i serveis ja destinats a intervenir amb la problemàtica social o que podem fer servir per a cobrir la necessitat de prevenció del joc patològic en els joves.

2.2 Trets demogràfics, socioeconòmics i culturals de la Bisbal d'Empordà

La Bisbal de l'Empordà és la capital de la comarca del Baix Empordà, segons dades oficials de l'Idescat 2022, la Bisbal d'Empordà té una població total d'11.163 persones, de les quals 5.592 persones són homes i 5.571 dones.

Imatge 1. La Bisbal de l'Empordà situada a la comarca del Baix Empordà. Font: Wikipedia, La Bisbal de l'Empordà.

[7] La Dra. Jiménez defensa al Parlament de Catalunya la regulació de la publicitat de jocs d'apostes. Hospital Universitari de Bellvitge. https://bellvitgehospital.cat/ca/actualitat/noticia/la-dra-jimenez-defensa-al-parlament-de-catalunya-la-regulacio-de-la-publicitat

[8] Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES), 1994-2021. Plan Nacional sobre Drogas. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES_2022_Informe.pdf

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 13 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

El grup d'edat que forma part del nostre col·lectiu de joves està format per persones de 10 fins a 21 anys, és a dir des de Cicle Superior d'Educació Primària fins a Batxillerat, tenint en compte els repetidors. D'aquesta franja d'edat hi ha al municipi de la Bisbal d'Empordà 1.986 persones, la franja més nombrosa és la del grup que compren les edats de 10 a 14 anys amb 741 persones, en segon lloc, de 15 a 19 anys amb 653 persones i per últim de 20 a 24 anys, que són 592 persones. Tot i que la diferència per sexe en aquests grups d'edat és poc significativa, la variant és d'entre 95 i 66 persones de diferència, és a dir, 418 noies i 328 nois, tot i que la diferència és poc significativa haurem de tenir en compte de cara al desenvolupament i implementació del projecte.

IDESCAT 2022 Grups d'edat	**Homes**	**Dones**	**Total**
De 10 a 14 anys	418	323	741
De 15 a 19 anys	335	318	653
De 20 a 24 anys	329	263	592
Total	**1.078**	**917**	**1.986**

Taula 1. Elaboració pròpia a partir de dades d'IDESCAT.

Pel que fa al nivell d'estudis, a l'any 2021, el 20,6% de la població només té l'educació primària o inferior, el 36,6% ha cursat la primera etapa de l'educació secundària i d'aquests, el 19,9 % ha acabat tota l'etapa de l'educació secundària. Pel que fa a l'educació superior, només el 23,2 % de la ciutadania, ho està realitzant.

IDESCAT 2021 - Nivell de formació assolida a la Bisbal d'Empordà	
Educació primària o inferior	20,6%
Primera etapa d'educació o secundària	36,6 %
Segona etapa d'educació secundària	19,6%
Educació superior	23,2%
Total	**99,8%**

Taula 2. Elaboració pròpia a partir de dades d'IDESCAT.

Segons la següent taula, publicada per l'Idescat 2021, sobre el nivell d'estudis de la població major de 15 anys a la Bisbal d'Empordà, es pot observar que només el 20,6% de les persones tenen l'educació primària.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 14 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

IDESCAT 2021 - Nivell d'estudis de la població major de 15 anys a la Bisbal d'Empordà			
	Homes	Dones	Mitjana
Població de 15 anys o més amb educació primària o inferior	19,6%	21,5%	20,6%
Població de 15 anys o més amb primera etapa d'educació secundària i similar	41,2%	32,1%	36,6%
Població de 15 anys o més amb segona etapa d'educació secundària i similar	19,9%	19,3%	19,6%
Població de 15 anys o més amb educació superior	19,3%	27,1%	23,3%
Població de 18 a 24 que cursa estudis superiors	27,7%	37,9%	32,3%

Taula 3. Elaboració pròpia a partir de dades d'IDESCAT.

2.2.1 Sistema sanitari

Els recursos proporcionats pel Sistema Sanitari cap a les addiccions al joc són escassos, concretament a la Bisbal d'Empordà només es pot consultar amb el metge de capçalera del CAP. Aquest es troba al Carrer Marcel Ralló, 10, l'horari de visites programades és de dilluns a divendres de 08:00 a 20:00 hores.

Com a unitats d'atenció especialitzada en joc patològic de l'Institut d'Assistència Sanitària, el més proper a la població es troba a la localitat de Salt, a Girona, on es troba l'Hospital de dia d'adults de salut mental i l'Hospital de dia d'adolescents. Per altra banda, el Centre de Salut Mental d'Adults del Baix Empordà, també tracta addiccions. Es troba en el Complex Eurocenter, illa 4, 55-61 (Platja d'Aro). En cas d'addicció s'accedeix a aquest servei mitjançant una derivació prèvia, la qual s'obté assistint al CAP. Aquests centres de salut pública no treballen la prevenció, tot i això, ens serveixen per a poder orientar i derivar usuaris en cas de detectar principis d'addicció al joc en els usuaris del projecte.

L'Observatori dels Drets de la Infància va publicar el següent informe: "La salut mental de la infància i l'adolescència a Catalunya: situació actual, mancances i propostes". Al document s'explica l'actual saturació del sistema sanitari estatal que impossibilita l'atenció integral dels infants i adolescents provocant que l'atenció a aquests usuaris estigui condicionada a la gravetat, però, al mateix temps, aquesta es doni en un temps estipulat i avançant la finalització de l'atenció, la qual cosa no prioritza el manteniment del benestar emocional. [9]

[9] LA SALUT MENTAL DE LA INFÀNCIA I L'ADOLESCÈNCIA A CATALUNYA: situació actual, mancances i propostes. (2022). Academia.cat. https://docs.academia.cat/i1044150

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 15 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

2.2.2 Sistema educatiu

Pel que fa a serveis d'educació de la Bisbal d'Empordà hi trobem diferents centres, tant de titularitat pública com concertada. Trobem quatre escoles d'educació primària:

- Escola Empordanet
- Escola Joan de Margarit
- Escola Mas Clarà
- Escola Cor de Maria

Totes tenen educació infantil i primària. En la taula adjuntada a l'Annex 2 podem observar quants alumnes de primària hi ha per curs de cicle superior a cadascuna de les escoles durant el curs 2023-2024. De manera resumida, trobem entre 18 i 52 alumnes per curs.

D'educació secundària hi ha dos instituts:

- Ins La Bisbal
- Institut Cor de Maria

L'Ins La Bisbal a part de l'ESO ofereix sis modalitats de Batxillerat i cinc de Cicles Formatius. A la taula adjuntada a l'Annex 2, es pot observar quants alumnes tenen per curs cadascun dels instituts durant el curs 2023-2024. Respecte a l'estructura dels cursos, l'Institut Cor de Maria només compta amb una línia per a cada curs, d'entre 28 i 30 alumnes. En canvi, a l'INS La Bisbal, hi ha 7 classes de 1r, 2n, 4t d'ESO i 8 de 3r d'ESO d'entre 23 i 25 alumnes.

2.2.3 Àrea de joventut

L'Ajuntament de La Bisbal d'Empordà compta amb l'Àrea de Joventut, la qual ofereix diferents serveis. Els que estan relacionats amb el nostre projecte són: el Punt D'informació Juvenil, Espai 17100 Jove, Pla Local de Joventut i la Taula tècnica Comarcal de Joventut.

El Punt d'Informació Juvenil està inclòs a la Xarxa de Serveis d'Informació Juvenil de Direcció General de Joventut. Aquest es troba a l'Edifici Escoles Velles, c/ 1 d'octubre de 2017, 16-24. L'horari d'atenció és de dilluns a divendres de 9.00 a 14.00 on s'ofereix informació, orientació i assessorament en temes d'interès com: estudis, treball, oci, lleure, cultura, etc.

Per altra banda, l'Espai 17100 Jove és un projecte adreçat a joves amb edats compreses entre 12 i 17 anys i que té com a objectiu oferir un espai d'oci i lleure on puguin gaudir del seu temps lliure. Es troba a l'edifici Escoles Velles, a la planta baixa de l'edifici dret, carrer 1 d'octubre, de 2017, 16-24. El seu horari és de 17 a 19 dilluns i dijous. Els dimarts es duen a terme serveis d'orientació. Aquest recurs ofereix tallers, activitats i projectes culturals i artístics.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 16 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

En l'àmbit de la prevenció de les addiccions, el Consell Comarcal del Baix Empordà, a través de la seva oficina de Joventut, presenta un projecte formatiu per a professionals de l'àmbit educatiu, destinat a oferir eines per a prevenir i detectar comportaments en les addiccions entre els joves. Aquest és duta a terme dels mesos de desembre de 2023 a abril del 2024, és una formació de 15 hores lectives presencials duta a terme a La Bisbal d'Empordà. L'objectiu d'aquest és familiaritzar els agents educatius amb els conceptes bàsics de les addiccions, incloent-hi les addiccions comportamentals, equipar els participants amb eines per identificar signes primerencs d'addiccions en l'entorn educatiu i desenvolupar estratègies efectives per a la prevenció i abordatge de les addiccions en els estudiants i joves.

Aquesta ha estat la tercera edició del programa, tot i això, les anteriors edicions no van tractar la mateixa temàtica, de manera que un cop efectuat aquest programa, la formació destinada als professionals de l'educació quedarà descoberta quant a prevenció d'addiccions comportamentals.

2.2.4 Benestar social i família

Un altre àmbit important són els Serveis Socials Bàsics, gestionats pel Consell Comarcal del Baix Empordà, aquest és el sistema públic de serveis socials i garanteix la proximitat, contacte i seguiment de les persones usuàries dels àmbits familiar i social. Aquest servei està en permanent comunicació amb l'Àrea de drets socials de l'Ajuntament de la Bisbal, així com amb escoles, famílies i entitats rellevants amb la vida dels usuaris. El seu objectiu és garantir les necessitats bàsiques dels ciutadans, posar atenció en el manteniment de la seva autonomia personal i promoure el desenvolupament de les capacitats personals en un marc de respecte per la dignitat de les persones. Les funcions principals dels equips tècnics que ofereixen aquest servei són les següents:

- Oferir informació, orientació, assessorament, treball social comunitari, detecció, prevenció i tractament social i educatiu.
- Fer propostes d'atenció a les persones i d'interès per a la comunitat, dissenyar programes d'actuacions socials i cooperar amb els altres serveis de la xarxa de benestar.
- Conèixer els recursos i les prestacions socials existents, informar i ajudar en la gestió dels tràmits.

3. DAFO

Debilitats

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 17 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Població amb una quantitat major d'homes essent els que tenen més risc de patir i desenvolupar una addicció patològica.
- Existeix una vulnerabilitat biològica en els joves envers l'addicció al joc patològic.
- S'accedeix a les apostes en línia i presencials a una edat primerenca.
- Augment del joc presencial.
- Accés a les noves tecnologies cada vegada amb una edat més primerenca.
- Augment del malestar emocional en la població d'entre 15 i 44 anys.
- Manca d'informació als joves sobre els efectes i problemes associats al joc en línia i les apostes.
- Manca de recursos del servei sanitari cap a la prevenció d'addicció al joc patològic.
- Manca de formació cap als professionals i pares quant a la prevenció d'addiccions comportamentals.
- La no existència de cap servei que atengui la prevenció del joc patològic als joves.
- Col·lapse en l'àmbit dels professionals de l'àmbit sanitari referent a la salut mental.
- Baix nivell de formació reglada assolida.
- Manca d'estudis estadístics a escala comarcal i regional sobre el joc patològic.
- Manca d'un espai propi privat com a seu social on es desenvolupa el projecte.
- La comorbiditat com a característica del joc patològic.
- Necessitat d'incorporar altres perfils professionals com psicòlegs a l'equip per a la implementació.
- La normalització de la publicitat dels jocs d'apostes
- La manca de coneixement sobre els perills de l'accés primerenc dels infants a aparells tecnològics que faciliten el joc patològic.

Fortaleses

- Científicament, es reconeix el joc patològic com un trastorn addictiu.
- Existència de centres de salut pública on poder derivar casos d'addiccions.
- Màxim de dues línies per curs en l'educació primària del municipi.
- Bona comunicació entre l'àrea de drets socials de l'Ajuntament, els Serveis Socials d'Assistència bàsica amb les escoles i l'EAP.
- Aprofitament dels espais que l'Ajuntament Vell ofereix a la població, coincidint amb la nostra seu social.
- Existència del punt d'informació juvenil i l'espai jove.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 18 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Presa de consciència per part de les famílies en vers de la problemàtica.
- L'arribada d'altres projectes a la Comarca del Baix Empordà.
- Tots aquells programes de prevenció i informació.

Amenaces

- No tenir present la perspectiva de gènere a l'hora d'abordar el joc patològic.
- Desenvolupament de noves formes de joc patològic que demani una adaptació del projecte.
- La desaparició per manca de finançament dels recursos assistencials.
- La publicitat a xarxes socials i a internet del joc en línia.

Oportunitats

- Es va dur a terme un programa des del Consell Comarcal a la seva àrea de Joventut de prevenció i abordatge de les addiccions amb un enfocament integral adreçat a professionals de l'àmbit juvenil, salut i educatiu.
- Entrada en vigor de noves legislacions que permetin regular l'accés i l'ús dels joves de dispositius mòbils que els hi faciliten l'accés al joc en línia.

4. Diagnòstic

Un cop analitzades les característiques del col·lectiu al qual es dirigeix aquest projecte, així com l'anàlisi de l'entorn d'on es desenvolupa i tenint ja les dades classificades en el DAFO, podem establir un diagnòstic que justifica la importància del projecte i sobre el qual s'estableixen els objectius per a cobrir les necessitats d'aquest col·lectiu.

Així doncs, aquest projecte per a la prevenció del joc patològic parteix de la realitat actual, cada vegada els joves accedeixen al joc en línia a una edat més primerenca, edat en la qual presenten una vulnerabilitat biològica superior en comparació als adults. Concretament, a la població de La Bisbal d'Empordà, s'observa una major quantitat d'homes en les edats relatives al projecte, els quals són més vulnerables a patir una addicció patològica, tot i que la quantitat de dones vulnerables d'addicció al joc és inferior a la Bisbal és important tenir-ho en la perspectiva de gènere.

També hi ha altres factors a tenir en compte, com per exemple el nivell d'estudis, ja que el fet que només el 20,6% tingui només educació primària o inferior, i sols el 36,6% assoleixin l'ESO, indica que aquests joves disposen de molt de temps per desenvolupar conductes que deriven en addicció al joc patològic.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 19 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

La relació entre la facilitat d'accés a la tecnologia que tenen els infants, i el seu desenvolupament conductual inadequat, pot derivar en conductes addictives al joc en línia, ja que els jocs infantils disposen d'un sistema de premis que fomenta i normalitza les sensacions d'eufòria i competitivitat així com promou que l'infant passi molt de temps jugant.

En aquesta qüestió, la facilitat d'accés dels infants i els joves als jocs d'apostes en línia, posa en evidència la manca d'informació preventiva sobre els efectes i problemes associats al joc en els joves i el seu entorn més proper: famílies i professorat. També s'observa la manca de lleis que protegeixin i vetllin per la integritat física i mental dels menors, tal com sol·liciten els experts en la matèria, com en el cas comentat anteriorment de la Cap del Servei de Psicologia Clínica de l'Hospital Universitari de Bellvitge.

Hem constatat també que en l'actualitat hi ha un augment exponencial del malestar emocional, sobretot en joves, que en la major part dels casos no poden ser atesos a causa del col·lapse sanitari que tampoc és competent en matèria de prevenció del joc patològic, ambdues coses provoquen que el col·lectiu continuï essent vulnerable a les conductes de risc que poden derivar en addicció. Els trastorns mentals no només poden influir en les conductes de risc dels joves sinó que també poden ser la causa i conseqüència del joc patològic, el qual presenta una alta taxa de comorbiditat amb trastorns de salut mental, control d'impulsos, abús o dependència de substàncies, entre altres.

Tenint clar que l'objectiu del projecte és la prevenció a l'accés al joc no volem deixar de banda en aquesta prevenció a les edats posteriors i tampoc perdre de vista la possibilitat que poden arribar nous estudiants d'altres poblacions que no siguin de La Bisbal d'Empordà i que no hagin rebut cap mena de programa de prevenció i conscienciació sobre la ludopatia. Per tal d'assolir aquest objectiu amb la major efectivitat i impacte per als joves, el projecte té tres eixos de treball per a poder prevenir l'addicció al joc patològic. Aquests són:

- Infants i joves d'entre 10 a 21 anys.
- Professionals del món educatiu.
- Famílies.

Cal recalcar que a la primera fase d'aquest projecte, ens centrem en els menors de 10 a 13 anys (tenint en compte els possibles repetidors), la qual inclou els cursos de 5è i 6è de primària de la Bisbal d'Empordà. En les següents fases del projecte intervindrem amb les altres edats, hem pres

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 20 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

aquesta decisió per tal de prendre un primer contacte, avaluar la implementació i poder dur a terme els respectius canvis en les pròximes fases del projecte. De la mateixa manera, la intervenció en joves és exclusivament en centres educatius, deixant de banda els altres espais de trobada com pot ser el Punt jove, els quals es tindran en compte en les següents fases d'implementació.

5. Objectius generals

La naturalesa addictiva de certs jocs, l'estat psicològic dels joves i la facilitat d'accés a internet, plantegen preocupacions sobre l'impacte en la salut mental i el benestar dels joves. Aquest projecte consta de dos objectius enfocats a la prevenció d'addicció de joc patològic entre els joves d'entre 10 i 21 anys. Cal recordar que en l'àmbit d'alumnes, en aquesta primera fase només intervindrem amb alumnes de 5è i 6è de primària, de manera que les intervencions estan adaptades a aquestes edats.

OBJECTIUS GENERALS:

1. Prevenir les addiccions al joc patològic entre els joves i infants escolaritzats de la Bisbal d'Empordà.
2. Promoure el benestar emocional dels infants i els joves escolaritzats de la Bisbal d'Empordà.

5.1 Objectius específics i operatius

A partir de l'objectiu general establim uns d'específics sobre els quals dissenyem unes activitats per a poder cobrir les necessitats del col·lectiu. Tot i que els presentem organitzats segons l'eix de treball al qual pertanyen, aquests objectius es complementen entre si per a assolir l'objectiu general.

<u>Dirigits als alumnes:</u>

- 1.1. Promoure el coneixement de les conductes de risc entre els infants i els joves que puguin derivar en addicció al joc patològic i les conseqüències d'aquesta addicció.
    - 1.1.1 Experimentar de manera vivencial les emocions i comportaments derivats de la ludopatia.
    - 1.1.2 Identificar les conductes de risc associades a l'addicció al joc patològic.
    - 1.1.3 Establir actuacions un cop identificades conductes de risc.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 21 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- 1.1.4 Conèixer les conseqüències que implica l'addicció al joc en els diferents àmbits.
- 1.1.5 Comprendre l'afectació del joc tant en un mateix com en l'entorn.
- 1.1.6 Donar a conèixer l'addicció al joc patològic.

- 2.1. Millorar les habilitats socials de presa de decisions i comunicació assertiva entre els joves.
  - 2.1.1 Reflexionar sobre els riscos, avantatges i desavantatges de les diferents maneres en les quals les persones prenen decisions.
  - 2.1.2 Aprendre un model per a prendre decisions de manera conscient.
  - 2.1.3 Aplicar el model après de presa de decisions en les diferents situacions plantejades relacionades amb el joc.
  - 2.1.4 Entendre les diferències entre els estils de comunicació.
  - 2.1.5 Comprendre la importància d'utilitzar un estil de comunicació assertiu.
  - 2.1.6 Identificar situacions quotidianes en les quals s'han tingut dificultats per ser assertius.
  - 2.1.7 Prendre consciència sobre la pressió grupal.
  - 2.1.8 Conèixer els passos de la comunicació assertiva.
  - 2.1.9 Posar en pràctica l'estil de comunicació assertiva en situacions relacionades amb el joc patològic.

- 2.3. Promoure alternatives al joc tecnològic.
  - 2.3.1 Experimentar jocs dinàmics sense pantalles.
  - 2.3.2 Entendre els beneficis i inconvenients de jugar en línia.
  - 2.3.3 Conscienciar sobre les alternatives d'oci existents que no inclouen la utilització directa de dispositius electrònics.

- 2.4. Promoure eines per al desenvolupament de l'autoestima.
  - 2.4.1 Aprendre què és l'autoestima i com pot afectar en el desenvolupament personal.
  - 2.4.2 Identificar estratègies per al manteniment i augment de l'autoestima.
  - 2.4.3 Identificar pensaments erronis produïts per la baixa autoestima.
  - 2.4.4 Promoure la substitució de pensaments erronis produïts per la baixa autoestima per pensaments positius.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 22 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- 2.4.5 Incrementar l'autoconeixement.
- 2.4.6 Incrementar la confiança en un mateix.

Dirigits a les famílies:

- 1.2. Proporcionar a les famílies estratègies saludables per al bon ús dels aparells tecnològics i els jocs en línia per part dels infants i joves.
  - 1.2.1 Conscienciar a les famílies sobre els riscos als quals els menors s'exposen a través de les noves tecnologies.
  - 1.2.2 Promoure la planificació d'itineraris educatius alternatius a les noves tecnologies.
  - 1.2.3 Conscienciar sobre els beneficis de la supervisió i l'ús del control parental per tal de protegir als menors mentre utilitzen dispositius electrònics.
  - 1.2.4 Facilitar que les famílies comprenguin la importància d'establir límits saludables als menors.
  - 1.2.5 Proporcionar estratègies pràctiques per poder implementar límits saludables en l'àmbit d'ús tecnològic dels menors.

Dirigits a les famílies i professionals de l'educació:

- 1.3. Donar a conèixer eines als professionals d'educació i a les famílies per a saber com intervenir en casos de detecció de risc d'addicció al joc.
  - 1.3.1 Conèixer com hem d'actuar en cas de detectar una situació d'addicció al joc en menors.
  - 1.3.2 Identificar signes d'addicció al joc patològic.

- 1.4. Visibilitzar les conductes de risc i les conseqüències de les addiccions al joc patològic entre les famílies dels joves i els professionals dels centres educatius de La Bisbal d'Empordà.
  - 1.4.1 Identificar conductes de risc en els joves que poden derivar o indicar addicció al joc.
  - 1.4.2 Conèixer què és el joc patològic.
  - 1.4.3 Conèixer els indicadors d'addicció al joc patològic.
  - 1.4.4 Promoure la importància d'oferir educació financera als joves.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 23 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- 1.4.5 Proporcionar estratègies pràctiques per educar als menors a gestionar els diners de manera responsable, evitant comportaments de risc.

- 2.2 Proposar eines per a la millora d'habilitats socials i comunicació efectiva a les famílies i professionals de l'educació per a parlar amb infants i joves.
  - 2.2.1 Facilitar que les famílies comprenguin la importància de mantenir la comunicació amb els menors.
  - 2.2.2 Proporcionar eines pràctiques per millorar la comunicació familiar.
  - 2.2.3 Posar en pràctica alternatives de comunicació amb els joves.
  - 2.2.4 Promoure eines per acompanyar als joves en la superació d'obstacles.
  - 2.2.5 Fomentar la comunicació assertiva dels professionals de l'educació.

6. Descripció i fonamentació teòrica i legal del projecte

6.1 Metodologia

Què farem? Plantegem un programa d'activitats dinàmiques en tres àmbits diferents per treballar la prevenció del joc patològic en els joves. Els tres àmbits son:

- Infants i joves
- Famílies
- Professionals de l'educació

Perquè? Arran de l'anàlisi que hem fet de l'entorn i del col·lectiu hem detectat unes necessitats a partir de les quals hem establert uns objectius. Aquestes activitats pretenen complir amb els objectius específics a partir dels objectius operatius de cada dinàmica. D'aquesta manera volem assolir els objectius generals del projecte, i per tant cobrir les necessitats de col·lectiu.

Per a qui? Aquest programa d'activitats està orientat a tres àmbits, els professionals de l'educació, els joves de 5è i 6è de primària que tenen entre 10 i 13 anys i les seves famílies. Les activitats per a cada eix estan orientades específicament als beneficiaris, així treballarem els diversos objectius de manera adaptada. Com hem comentat en el diagnòstic, es pretén la prevenció des dels 10 fins als 21 anys, tot i això, en aquesta primera fase, hem acotat l'edat de les activitats presentades per als joves dels cursos de 5è i 6è de primària, la nostra intervenció serà únicament en centres educatius.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 24 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Quan? El programa està pensat per a dur-lo a terme en 5 mesos, tenint en compte la preparació i l'avaluació posterior, la implementació als centres educatius tindrà una temporalitat de 3 mesos. D'aquesta manera, la implementació de les activitats es duran a terme en un calendari que faciliti la participació dels usuaris, aquest es presenta en el cronograma.

Com? La metodologia en què es fonamenta el nostre projecte, està centrada en l'aprenentatge vivencial, enfocament participatiu i la teoria de què les persones aprenen més quan estan involucrades en el procés d'aprenentatge i tenen l'oportunitat de reflexionar sobre les seves pròpies experiències. D'aquesta manera els participants aporten idees, suggeriments, expressen les seves necessitats i emocions, de tal manera que ells mateixos són en definició una eina per a la prevenció de l'addicció. A través de la conscienciació de les seves responsabilitats individuals i col·lectives, podran adoptar estratègies per a afrontar els reptes que poden suposar les conductes addictives al joc en línia i així prevenir-les. Aquesta metodologia ens permetrà transitar el cicle de l'aprenentatge, que segons David Kolb inclou les següents fases:

Identificació:

- La problemàtica de l'addicció al joc en joves i adolescents.
- Les possibles necessitats a escala de competències, habilitats socials, formació, etc… dels joves així com les famílies i professionals de l'educació.
- Les conductes perilloses prèvies a l'addicció.
- Els recursos i serveis que estan a l'abast de tothom per fer front a les conductes de risc, o deixar de tenir aquestes conductes o addiccions.

Experimentació:

- Les emocions que senten les persones addictes al joc en línia.
- El que poden sentir els familiars d'una persona addicta.
- Les carències emocionals o en habilitats que poden facilitar caure en l'addicció.
- Alternatives al joc patològic.
- Les habilitats socials.

Transferència:

- Espais de reflexió i de posada en comú de les experiències viscudes amb els joves i adolescents.
- A través de l'experimentació vivencial, es posen de manifest totes les alternatives possibles, fent visibles comportaments saludables.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 25 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Els models positius de persones que hagin superat la seva addició, donarà la possibilitat als joves de preguntar i reflexionar conjuntament amb algú que ha superat la seva addicció.

Els *Role Playing* o "El teatre de l'oprimit", permetrà treballar les habilitats socials, com ara la comunicació efectiva, la resolució de problemes, afrontament de situacions promogudes per la pressió social o la gestió de l'estrès i les emocions negatives.

Tenint això molt present, la metodologia del nostre projecte està dissenyada per millorar i fomentar que joves, adolescents, familiars i professionals de l'educació desenvolupin estratègies que millorin aquestes habilitats socials, i per tant siguin capaços de distingir entre les conductes saludables i les que no ho són, per tal d'evitar l'addicció al joc en línia, així com altres possibles addiccions. La nostra metodologia, per tant, està fonamentada en teories educatives i psicològiques que ens proporcionen un marc sòlid per a la prevenció en l'addicció al joc, ja que integra els enfocaments participatius, experiencials i d'aprenentatge social promovent un canvi en positiu en el comportament dels joves i adolescents, a través de l'empoderament, el sentit de la responsabilitat i l'autoconeixement.

6.2 Fonamentació teòrica

En aquest apartat es descriuen, des d'una visió teòrica, els conceptes a partir dels quals ens hem basat per a establir la metodologia de la intervenció del projecte.

L'aprenentatge experiencial

És una teoria educativa que sosté que els individus aprenen millor quan participen activament en experiències pràctiques significatives. Segons el model de Kolb, el cicle d'aprenentatge experiencial inclou quatre etapes: experiència concreta, fent alguna cosa concreta; observació reflexiva, reflexionem sobre allò que hem fet i sobre els resultats obtinguts; conceptualització abstracta, la reflexió ens porta a obtenir conclusions o generalitzacions en un àmbit més ampli que l'experiència en si mateixa; experimentació activa, apliquem les conclusions obtingudes fent-les servir en un futur com a guia de la nostra acció. [10]

Teoria de l'autogestió

[10] Un model d'intervenció basat en l'aprenentatge experiencial. (n.d.). Departament de Justícia. https://repositori.justicia.gencat.cat/bitstream/handle/20.500.14226/65/pc-aprenentatge-experiencial.pdf

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 26 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

La teoria de l'autogestió de Bandura, esdevé de la seva creença personal segons la qual els individus poden regular i influir de forma positiva el seu comportament, segons Bandura aquesta regulació pot aconseguir importants canvis conductuals. La teoria inclou els següents conceptes:

- Autoobservació: Les persones poden observar i monitorar el seu propi comportament i les seves reaccions a les situacions.
- Autoavaluació: Les persones poden avaluar la seva pròpia competència i el seu rendiment.
- Autojudici: Les persones a través del judici del seu comportament passat, poden decidir accions futures.
- Autorrecompensa: L'assoliment d'objectius pot comportar autorrecompensa.
- Autoeficàcia: Les persones es veuen capaces de dur a terme una tasca de forma eficaç.

En resum, Albert Bandura amb aquesta teoria destaca la capacitat de les persones per regular i influir en el seu propi comportament mitjançant processos cognitius i de control. Aquesta capacitat permet als individus adaptar-se i millorar el seu comportament en les diverses situacions que es poden trobar al llarg de la seva vida.

La teoria de l'aprenentatge social

Segons Albert Bandura, els individus aprenem observant el comportament dels altres, especialment si aquests models els reforcen positivament. Aquest enfocament emfatitza la importància dels models de rol i l'aprenentatge a partir de l'observació en l'adquisició i manteniment de comportaments, inclosos els relacionats amb les addiccions. Descriu aquest aprenentatge a partir de quatre principis:

- Atenció: Per a aprendre, és necessari estar enfocat i parar esment. Especialment en el cas dels nens, si veuen una cosa nova o diferent, és més probable que parin atenció.
- Retenció: Internalitzar la informació que acaben d'aprendre i emmagatzemar-la com a record.
- Reproducció: Reproduir informació que es va retenir anteriorment i utilitzar-la quan sigui necessari, com en un examen.
- Motivació: Sense motivació no hi ha interès de fer qualsevol cosa. Aquesta motivació es pot originar quan observem que una altra persona és recompensada o retreta per fer o no alguna cosa, i això motiva a l'observant a voler fer el mateix o evitar-ho.

Teoria de l'autodeterminació

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 27 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

La teoria de l'autodeterminació, desenvolupada per Edward L. Deci i Richard M. Ryan[11], és una teoria de la motivació que es basa en la idea de que els individus tenen una tendència inherent cap a la creixença personal i el creixement psicològic. Estableix que la motivació és un continu que aportarà nivells més alts o més petits d'autodeterminació, de manera que la motivació es divideix en tres blocs, ordenats de més motivació a menys:

- Motivació intrínseca: el nivell més alt d'autodeterminació, suposa compromís per al plaer, gaudir i la satisfacció que produeix.
- Motivació extrínseca: estableix uns motius de pràctica externs a la pròpia activitat. Trobem tres tipus de regulació: la integrada, que correspon a la realització d'activitats perquè fan referència a un estil de vida propi; la regulació identificada, dur a terme una activitat perquè la considera important per a si mateix, malgrat que no la gaudeix; la regulació introjectada, associada al fet de fer una activitat per evitar el sentiment de culpa o ansietat i això millorar l'orgull; finalment, la regulació externa, referent a la persona que executa una activitat per la consecució de premis externs, sense cap mena d'interiorització.
- Desmotivació: associada a aquells comportaments que no són motivats intrínsecament ni extrínsecament, i que provoquen una activitat desorganitzada i associada amb sentiments d'incompetència o frustració.

Per altra banda, estableix tres necessitats psicològiques bàsiques, anomenades mediadores, que cal cobrir en el context social perquè la persona pugui experimentar un funcionament òptim i un benestar psicològic:

- Necessitat d'autonomia: Sentir-se competents i de controlar les pròpies accions i decisions, tenir la possibilitat de triar i de prendre decisions que es corresponen amb els seus valors i interessos personals.
- Necessitat d'afiliació: Sentiments de satisfacció per relacionar-se amb els altres de manera significativa.
- Necessitat de competència: Sentiment d'eficàcia en les tasques desenvolupades pel subjecte.

Així doncs, els nivells d'autodeterminació varien en funció del grau d'assoliment de les necessitats psicològiques, així arribat a un estat de benestar psicològic, motivació intrínseca i un major compromís amb les seves tasques.

[11] Sánchez Oliva, D., Leo Marcos, F. M., Sánchez Miguel, P. A., Gómez Corrales, F. R., & García Calvo, T. (2009, Febrer, 5). Teoria d'autodeterminació i comportaments prosocials en joves jugadors de futbol. Revista-apunts.com. https://revista-apunts.com/wp-content/uploads/2020/11/031-037-1.pdf

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 28 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Desenvolupament moral:

Teoria creada per Lawrence Kohlberg, la qual determina que els individus passen per diferents etapes del desenvolupament moral. Explica les diferències substancials que es donen en el model de raonar d'algú a mesura que va creixent i aprenent. Aquesta ens proporciona un marc conceptual per comprendre com les persones desenvolupen el seu sentit de moralitat i prenen decisions ètiques. Així també, tenint en compte el raonament moral, incloem en el programa activitats relacionades amb la moral, conseqüències socials i personals i l'exploració dels valors de la presa de decisions relacionades amb el joc. Relacionat amb l'autonomia moral plantejada per Kohlberg, empoderem als participants a què prenguin decisions informades i premeditades de manera autònoma basades en els seus principis.

Planteja 6 etapes del desenvolupament, entendre en quina etapa es troba una persona ens permet adaptar estratègies de prevenció que s'ajustin al seu desenvolupament moral. Aquestes s'engloben en 3 categories:

- Fase preconvencional: Sol durar fins als 9 anys, la persona jutja els fets segons la manera en què l'afecten directament a ella. Orientació a l'obediència i el càstig, orientació a l'interès propi.
- Fase convencional: Sol definir el pensament dels adolescents i molts adults. Orientació cap al consens, orientació a l'autoritat.
- Fase postconvencional: Les persones tenen principis morals propis. Orientació fins al contracte social, orientació cap als principis universals.

La teoria del Teatre de l'Oprimit

La metodologia del "Teatre de l'Oprimit" (Theatre of the Oppressed) fou dissenyada a mitjans del s.XX per Augusto Boal, un dramaturg, director teatral i activista brasiler. Encara que no és una teoria específica, es relaciona amb les teories de l'educació popular i la pedagogia crítica. Als seus inicis el Teatre de l'Oprimit, va servir per a posar de manifest una situació d'injustícia social a través del teatre. Aquesta metodologia fomenta la participació activa de tothom, és a dir dels actors però també dels espectadors, ja que interactuen amb l'obra, podent modificar el guió i cercant alternatives a les situacions plantejades. La idea principal és l'empoderament dels participants, proporcionant-los les eines per expressar-se i actuar contra les injustícies socials, Boal buscava fomentar la participació cívica, la consciència de classe i la transformació social a través dels principis de l'educació popular, participació comunitària i el pensament crític.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 29 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

6.3 Fonamentació legal

La prevenció del joc patològic en joves i infants és una prioritat fonamental per salvaguardar el seu benestar físic, mental i emocional, per fer-ho és crucial implementar mesures preventives eficaces que no només informin sobre els perills del joc compulsiu, sinó que també proporcionin recursos i suport per a aquells que puguin estar en risc. En aquest context, el marc legal en el qual fonamentem el nostre projecte esdevé de la necessitat d'una regulació que permeti la protecció dels joves i infants davant de l'accés cada cop més fàcil al joc d'apostes en línia i físiques. Amb aquest objectiu basem el nostre projecte en les següents lleis:

Nivell Europeu:

- Reglament (UE) 2016/679 del Parlament i del Consell, de 27 d'abril de 2016, relatiu a la protecció de les persones físiques pel que fa al tractament de dades personals i a la lliure circulació d'aquestes dades.
- Directiva de Serveis de la Societat de la Informació (2000/31/CE) que estableix restriccions sobre la publicitat de jocs d'atzar per a menors.

Nivell Estatal:

- Llei orgànica 8/2021, de 4 de juny, de protecció integral a la infància i l'adolescència davant la violència, que regula les actuacions que han de dur a terme i promoure les administracions públiques per garantir l'ús segur i responsable d'Internet per part dels infants i adolescents, famílies, personal educador i professionals que treballin amb menors d'edat.
- Llei 13/2011, de 27 de maig de regulació del joc, aquesta llei estableix el marc legal per a la regulació del joc a tot Espanya, inclou disposicions específiques sobre la protecció dels menors, com ara restriccions a la publicitat de jocs de manera que es protegeixi als menors dels seus efectes negatius.
- Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de protecció de dades personals i garantia dels drets digitals, aquesta llei regula la protecció de les dades personals, la qual cosa pot ser rellevant en el context del joc en línia i la protecció dels menors davant dels riscos associats amb aquesta pràctica, com ara l'accés a continguts inadequats o la manipulació comercial.
- Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació inclou objectius per a la formació integral dels estudiants, incloent-hi la promoció de comportaments saludables, aquesta mateixa llei també estableix les ràtios d'alumnes per aula.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 30 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Reial decret legislatiu 1/2007 de Defensa General del consumidor i usuaris, en l'article 3, estableix els drets dels consumidors, incloent-hi el dret a la protecció de la seva salut i seguretat. Així com en l'art. 5 prohibeix pràctiques comercials enganyoses o agressives, com ara la publicitat de jocs d'atzar dirigida a menors.
- Llei 13/2011, de 27 de maig, de regulació del joc. › RD 639/2015, de 25 de juliol, pel qual es regula la troncalitat i les àrees de capacitació específica. Aquesta llei té com a objectiu principal, protegir a la ciutadania, especialment al joves i persones vulnerables del risc de desenvolupar comportaments addictius al joc. Amb aquesta llei s'estableixen mesures de control i regulació sobre la publicitat, l'accés als locals de joc, i altres apartats que tenen en el seu marc la prevenció al joc patològic i protegir als menors d'edat.

Nivell Català:

- Llei 14/2010, del 27 de maig, dels drets i les oportunitats en la infància i l'adolescència, aquesta llei estableix els drets dels infants i adolescents a Catalunya, incloent-hi el dret a una protecció especial contra qualsevol forma de dany, abús o explotació, la qual cosa podria interpretar-se com una base legal per a la protecció dels menors davant del joc patològic.
- Decret 27/2014, de 4 de març, pel qual s'aprova el Reglament d'apostes, aquesta llei estableix la regulació dels jocs i les apostes a Catalunya, incloent-hi disposicions específiques sobre la protecció dels menors, com ara la prohibició de la participació de menors d'edat en jocs de manera presencial o en línia.
- Llei 18/2009 de 22 d'octubre de salut pública, aquesta llei estableix les polítiques i les mesures per a la protecció i la promoció de la salut a Catalunya inclou disposicions relacionades amb la prevenció i el tractament del joc patològic en menors, així com la promoció de programes de salut mental per a aquest grup de població.
- Llei 20/1985, de 25 de juliol, de prevenció i assistència en matèria de substàncies que poden generar dependència, en els articles 2 i 3, estableixen objectius de la prevenció de l'alcoholisme i altres addiccions, incloent-hi mesures de prevenció i tractament.
- Llei 5/2017 de mesures fiscals, administratives, financeres i del sector públic i de creació i regulació dels impostos sobre grans establiments comercials, sobre estades en establiments.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 31 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

7. Intervencions

7.1 Tallers per a alumnes

SESSIÓ 0 - Primer contacte

- Objectius operatius
  - 1.1.6 Introduir el coneixement a l'addicció al joc patològic
- Temporalitat
  - 2 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
  - Espai ampli
- Recursos materials
  - No són necessaris
- Desenvolupament

Aquesta sessió consisteix a iniciar un primer contacte amb el grup per a crear vincle i introduir el programa de sessions.

- Per començar, es farà una dinàmica de presentació, es demana al grup que es posin en rotllana, tot seguit la persona encarregada de la dinàmica dirà el seu nom i representarà amb mímica una cosa que li agrada fer i les persones hauran d'endevinar el que la persona representa, així ho faran tots els participants de la dinàmica. Després, per ordre, els participants hauran de dir el nom de cada persona, dir quina cosa li agrada i imitar la representació que havia fet. Tot seguit els participants figuraran passar-se una pilota imaginària, abans de passar-se-la hauran de dir el nom de la persona a la qual li passen.
- Seguidament, una persona es col·loca al mig de la rotllana i diu una cosa que li agrada, totes les persones que estiguin d'acord es posaran al centre amb la persona, però les persones que no hi estiguin d'acord es queden al seu lloc, després la persona tornarà al seu lloc i passarà una altra persona. Així totes les persones del grup veuran el grau d'afinitat que mantenen. En acabat es farà la mateixa activitat, però la persona que es posa al centre haurà de dir una cosa que no li agrada. Aquestes activitats tenen una temporalitat de 30 minuts total.
- A la pròxima activitat els usuaris es col·loquen en rotllana agafats de les mans i el dinamitzador dona quatre consignes: Quan digui endavant, s'ha de fer un pas enrere. Quan

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 32 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

digui enrere, s'ha de fer un pas endavant. Quan digui dreta, s'ha de fer un pas a l'esquerra. Quan digui esquerra, s'ha de fer un pas a la dreta. A continuació els usuaris, en rotllana i amb les mans agafades han de seguir les consignes que digui el dinamitzador. Es poden fer primer dues consignes i després afegir-ne les altres dos. En el cas de rebuig pel grup al contacte físic no cal que s'agafin les mans. Es poden afegir dues consignes més: A dalt és ajupir-se i a baix és fer un salt.

- Per a aquesta activitat es formen grups de 6 persones, dues d'aquestes seran les escultures i les altres 4 les escultures. Les escultures es col·loquen dretes i les escultores han de col·locar-les en la posició que elles decideixin. Un cop tothom estigui col·locat es va preguntant una per una si estan còmodes i què és el que voldrien canviar, de manera que l'escultora ho ha de fer perquè estiguin de la manera més còmode possible. Un cop fet es pot canviar el rol d'escultora i escultura.
- Per a la següent activitat la distribució dels participants en aquesta dinàmica és indiferent, però és millor que es puguin veure la cara els uns amb els altres. El dinamitzador anuncia dues paraules aleatòries que no tinguin res a veure l'una amb l'altre, a continuació, els participants han de pensar una paraula que tinguin en comú aquests dos conceptes. En el cas d'haver-ne pensat algun s'aixeca la mà i el dinamitzador els anomena, conta fins a tres i els dos diuen el que han pensat en veu alta. En el cas de coincidir amb la paraula, queden salvats i no cal que continuïn jugant, si no coincideixen el dinamitzador pensa unes altres paraules aleatòries i se segueix amb el mateix procediment. Les primeres paraules seran aleatòries, passada una estona s'introduiran paraules relacionades amb el joc patològic, apostes, diners…
- Un cop acabada l'activitat es farà una pluja d'idees sobre què creuen que es tractarà en aquestes sessions, iniciarà conversa sobre el que creuen que és el joc patològic, com pot sorgir, quines són les seves conseqüències, etc.

- Avaluació:
  - El 70% dels participants han comprès de què tracta el taller.

SESSIÓ 1 - Jocs alternatius a les pantalles

- Objectius operatius
  - 2.4.1 Experimentar jocs dinàmics sense pantalles.
- Temporalitat
  - 2 hores

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 33 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
  - Espai ampli
- Recursos materials
  - Pilota i aparell reproductor de música
- Desenvolupament

○ Per a la següent dinàmica els jugadors s'asseuen o es col·loquen en cercle, es designa una persona per començar amb la pilota (la "patata calenta"). La música comença a sonar, i els jugadors passen la pilota ràpidament entre ells. Quan la música s'atura de manera inesperada, el jugador que té la pilota en aquell moment queda eliminat de la partida. Aquest procés continua fins que només queda un jugador, que és el guanyador.

○ Per a la següent els jugadors es col·loquen davant d'una paret llisa. Un jugador comença llançant la pilota contra la paret amb l'objectiu que reboti i altres jugadors l'agafin. Quan la pilota reboti, un altre jugador ha de capturar-la abans que toqui terra. Si un jugador no aconsegueix agafar la pilota abans que toqui terra, o la deixa anar després de l'agafada, ha d'afrontar una penalització (com córrer al voltant de la paret abans de tornar a participar). El joc continua fins que només queda un jugador, que és el guanyador.

○ A la pròxima activitat els participants es posen en rotllana, comença amb una paraula, com per exemple "gat". El primer jugador ha de dir una paraula que comenci amb la lletra final de "gat", per exemple "tren". Llavors, el següent jugador ha de dir una paraula que comenci amb la lletra "n", com "núvol". El joc continua així, amb els jugadors encadenant paraules sense repetir cap, fins que algú es queda en blanc o no pot trobar una paraula nova. Es poden establir regles addicionals, com no permetre noms propis o utilitzar només paraules d'una determinada categoria (com animals, menjar, llocs, etc.).

○ Per a l'última activitat els participants formen un cercle i es posen d'acord sobre qui serà el DJ, poden ser una persona o més d'un alhora, que serà responsable de posar música i parar-la de manera intermitent. Quan la música està sonant, els participants han de ballar i moure's al seu voltant. Quan el DJ para la música de sobte, tots han de quedar-se immòbils com si fossin estàtues. El primer que es mogui després de parar la música queda eliminat de la ronda. El joc continua fins que només quedi un jugador, que serà el guanyador de la partida. Pots fer variacions, com canviar el ritme de la música, afegir reptes com ballar de manera específica o fer-ho en grups més petits per incrementar la competitivitat i la diversió.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 34 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Per acabar la sessió es pregunta als participants si solen jugar a aquests jocs i quantes hores passen a davant les pantalles.

- Avaluació
  - El 70% dels participants ha participat a les activitats.
  - El 70% dels participants ha reflexionat sobre l'estona que passa a les pantalles.

SESSIÓ 2 - El mural d'oci sense tecnologia

- Objectius operatius
  - 2.4.2 Entendre els beneficis i inconvenients de jugar en línia.
  - 2.4.3 Conscienciar sobre les alternatives d'oci existents que no inclouen la utilització directa de dispositius electrònics.
- Temporalitat
  - 2 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
  - Espai ampli
- Recursos materials
  - Paper llarg, tisores, cartolines, retoladors, cola, colors de fusta i revistes.
- Desenvolupament

- Per iniciar la sessió la persona dinamitzadora es presentarà com a la professional encarregada de dur a terme la dinàmica.
- Es durà a terme un debat sobre quins aspectes positius i negatius existeixen en el consum de tecnologia actual a partir d'una pluja d'idees de conceptes, proposats pels alumnes, que s'apuntaran a la pissarra. En relació amb el debat es realitzarà una activitat grupal, amb tots els participants, s'utilitzarà un paper llarg que es posarà a terra o a diverses taules unides, per tal que tots ells puguin escriure i participar de l'activitat en el mateix paper. En cas que la classe sigui molt petita o hi hagi molts alumnes, per comoditat es podria dividir el paper en dos trossos. L'activitat consistirà a crear un mural creatiu en el qual proposaran diverses activitats lúdiques que no incloguin la utilització directa d'un dispositiu tecnològic, cadascun proposarà una idea i s'apuntarà a la pissarra per tal de no repetir-les. Es repartirà material per tal que puguin desenvolupar la seva part creativa amb dibuixos, collages, representacions de

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 35 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

l'activitat, lletres… Un cop hagin acabat hauran de penjar el mural a un lloc visible de l'escola/ institut.

- El tancament consistirà a dur a terme una reflexió conjunta sobre com s'han sentit, si han trobat interessant la sessió i sobre el fàcil que resulta en l'actualitat recórrer a les tecnologies en compte de fer activitats vivencials.

- Avaluació
  - El 70% de l'alumnat sap 2 beneficis i 2 inconvenients del joc en línia.
  - El 70% de l'alumnat sap 3 alternatives d'oci que no comporten jugar en línia.

SESSIÓ 3 - Gimcana: què sents al jugar?

- Objectius operatius
  - 1.1.1 Experimentar de manera vivencial les emocions i comportaments derivats de la ludopatia.

- Temporalitat:
  - 2 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
  - 1 Classe o aula espaiosa
- Recursos materials
  - Paper, bolígrafs, targetes amb les situacions creades, fitxes i monedes falses.
- Desenvolupament

- Per iniciar la sessió la persona dinamitzadora es presentarà i a continuació s'introduirà el concepte de la ludopatia i quin és el cicle de l'addicció al joc, explicant que al principi el joc provoca una excitació, seguit de la fase d'eufòria derivada dels guanys o la desesperació de les pèrdues i finalment el desig de continuar jugant per seguir guanyant o bé recuperar les pèrdues.
- Simulació del Joc: Es dividirà la classe en grups de 4 persones Explicarem als joves que la dinàmica consisteix a participar en un joc d'atzar simulat i que cadascun ha d'escollir una targeta amb la situació que tingui al seu poder.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 36 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Les targetes disposen dels següents rols: la persona amb addicció al joc d'apostes, els pares de la persona amb addicció i l'empresari que es beneficia de les apostes, així com el comportament que ha de tenir cadascun. Les situacions es troben a l'annex 3.

  Cada grup tindrà situacions diferents, de forma que es podrà escenificar les alternatives conductuals que poden influir en la deriva del joc patològic.

  Un cop escenificada aquesta situació, es debatrà amb els joves sobre el que ha passat, perquè ha passat i quines són les alternatives possibles a aquests comportaments, demanarem als joves que escenifiquin també aquestes alternatives a la situació.

  Els joves disposaran d'un paper i bolígraf, per tal que puguin escriure les emocions que han viscut durant la simulació i les seves etapes.
- Per finalitzar, farem un cercle amb els joves i els convidarem a compartir les seves reflexions, les seves emocions durant el joc per tal de visibilitzar les conductes que desenvolupen en el joc addictiu, donarem especial importància a l'autoconeixement i a la presa de decisions.

- Avaluació
  - El 70% de l'alumnat és capaç de descriure el cicle de l'addicció al joc.
  - El 70% de l'alumnat és capaç de donar de reflexionar sobre les conductes que deriven el joc addictiu.
  - El 70% de l'alumnat és capaç de plantejar alternatives que previnguin les conductes d'addicció al joc patològic.

SESSIÓ 4 - Autoestima: concepte

- Objectius operatius
  - 2.5.1 Aprendre què és l'autoestima i com pot afectar en el desenvolupament personal.
  - 2.5.2 Identificar estratègies per al manteniment i augment de l'autoestima.
- Temporalitat
  - 2 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
  - Aula amb taules i cadires.
- Recursos materials

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 37 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Pissarra, cartolines, folis, bolígrafs, retoladors…

- Desenvolupament

Un joc en què els alumnes valoren una sèrie de frases, extretes de la seva vida quotidiana, que poden afectar a la seva autoestima.

- El dinamitzador preguntarà als participants si saben què significa "autoestima", per assegurar-se que els alumnes entenen el concepte. Si ningú ho sap, s'iniciarà una pluja d'idees dinamitzada apuntant els conceptes a la pissarra. S'ha d'arribar a la conclusió que l'autoestima "és com se sent una persona respecte a ella mateixa" (vegeu material complementari annex 3). S'explicarà que moltes de les coses amb les quals ens trobem al llarg del dia ens fan sentir de formes diferents, i això pot afectar la nostra autoestima.
- Donarem un full de paper a cada participant. Demanarem que dobleguin el full per la meitat i després dues vegades més, de forma que hi quedin marcats 8 trossos. Se'ls dirà que s'aniran llegint una sèrie de fets que poden passar al llarg del dia o de la setmana i que poden afectar la nostra autoestima positivament i/o negativament.

  Quan ells sentin una frase que creguin que afecta la seva autoestima han de trencar un tros de paper (dels 8 marcats). Si el que es diu no els afecta no arrancaran cap tros de paper. Quan s'hagin acabat de llegir les frases que "treuen" autoestima, se'ls explicarà que podran recuperar-la. Es llegiran unes altres frases i el procés que s'utilitzarà serà l'invers al de treure, és a dir, cada cop que sentin una frase que els fa sentir més o menys bé, agafaran un dels trossos de paper, anteriorment arrancats, i els aniran posant junts. Quan acabi l'exercici podran comprovar (veient el nombre de trossos de paper recuperats) el "volum" de la seva autoestima. Les frases a treballar són les que es proposen tot seguit. (Vegeu frases a l'Annex). Cal dir als alumnes que han d'imaginar que això els ha passat darrerament.
- A continuació se seguirà el debat anterior afegint com un pot recuperar o perdre l'autoestima. Entre tots es realitzarà un debat en el qual es podran comentar una sèrie de qüestions (Vegeu a l'Annex)
- Finalment, conjuntament es farà un esquema a la pissarra sobre les conclusions i idees més rellevants del debat. L'esquema es divideix en 4 parts, de manera que el grup es divideix en 4 i cada un representarà una part de l'esquema en una cartolina, les quals s'ajuntaran i es penjaran a la classe.

- Avaluació
  - El 70% dels participants coneixen la definició d'autoestima.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 38 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- El 70% dels participants comprenen que l'autoestima afecta en el dia a dia.
- El 70% dels participants han identificat situacions en què poden perdre o aconseguir autoestima durant el dia.
- El 70% dels participants han identificat estratègies per al manteniment i augment de l'autoestima.

SESSIÓ 5 - Autoestima: pensaments erronis

- Objectius operatius
  - 2.5.3 Identificar pensaments erronis produïts per la baixa autoestima.
  - 2.5.4 Promoure la substitució de pensaments erronis produïts per la baixa autoestima per pensaments positius.
- Temporalitat:
  - 2 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
  - Espai ampli
- Recursos materials
  - Fulls dels exemples de casos. (Annex 3)
- Desenvolupament

Es representaran diverses situacions en què entrin en joc pensaments erronis derivats de la baixa autoestima.

- Es farà una dinàmica per a activar als membres del grup, els participants s'aniran movent d'un lloc a un altre caminant. Primer caminaran calmadament, després més ràpid i a continuació, quan la persona encarregada de la dinàmica faci un aplaudiment els participants hauran de quedar-se quiets (es farà en 5 ocasions si el temps ho permet). Posteriorment, si l'espai és molt gran, es delimitarà una mica per poder fer la següent part. En dues ocasions més, els participants continuaran caminant i quan l'encarregat de la dinàmica faci un aplaudiment, les persones pararan i hauran d'intentar unir-se sense moure els peus del lloc, intentant que cap dels participants quedi sense una connexió amb una altra persona.
- Es demana als participants que es col·loquin en semicercle i el dinamitzador es situa al davant on representarà la situació que s'ensenya a la tira de dibuix de l'annex.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 39 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- A continuació es demanen dos voluntaris, aquests hauran de representar davant de tot el grup diferents situacions i es pregunta que creuen que tractarem en aquesta sessió. Aquestes són situacions complicades de la vida quotidiana. Ex: L'alumne intenta fer una operació de matemàtiques, però no li surt i diu "tot em va malament, sempre m'ha de passar tot a mi, no serveixo per res".
- Es divideix la classe en grups de 4 grups, cada grup té un cas assignat, es troben a l'annex. Han d'analitzar el cas, pensant en quins són els mecanismes erronis que estan utilitzant les persones dels casos i hauran transformat el cas de manera positiva.
- Un cop cada grup ja hagi fet aquest procés (10-15 minuts), cada grup representarà a davant de la resta de la classe el cas inicial i el cas amb els respectius canvis. Els altres grups poden aportar diferents alternatives a les respostes positives que ha aportat el grup que l'ha posat en escena.
- A partir d'aquí s'inicia una conversa sobre els canvis que s'han dut a terme en les diferents situacions, si els alumnes creuen que fan servir aquests mecanismes i si creuen que poden canviar a positiu els seus discursos.

- Avaluació
  - El 70% dels participants ha identificat els pensaments erronis produïts per la baixa autoestima a les diferents situacions plantejades.
  - El 70% dels participants ha plantejat pensaments positius alternatius als pensaments erronis davant de les situacions plantejades.
  - El 70% dels participants es plantegen aplicar aquests pensaments positius durant el seu dia a dia.

SESSIÓ 6 - Autoestima: autoconcepte

- Objectius operatius
  - 2.5.5 Incrementar l'autoconeixement.
  - 2.5.6 Incrementar la confiança en un mateix.
- Temporalitat:
  - 2 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 40 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Un espai ampli

- Recursos materials
  - Cinta adhesiva, retoladors i un antifaç
- Desenvolupament

- Les participants caminen per l'espai, quan la persona dinamitzadora ho indiqui s'aturen i es troben amb la persona que tinguin més a prop i comentaran el tema que indiqui la dinamitzadora, aquests temes són: Com em sento avui? Què m'agrada fer quan estic sola? Què m'agrada fer amb el grup d'amistats? Un cop hagin parlat s'han de donar les gràcies.
- Cada participant agafa una cinta de pintor i un retolador, amb aquest s'ha d'enganxar a sobre una cosa visible d'ella (ex: el cabell) i una d'invisible (ex: seguretat), a continuació totes les participants han d'enganxar un paper amb cada una d'aquestes coses a les seves companyes. Han de crear una figura que els representi a terra i col·locar les etiquetes en ordre, és a dir, si senten que són nostres a dins de la figura i si senten que no són nostres fora i allunyades de la nostra figura.
- A continuació la dinamitzadora planteja diferents temes els quals les participants han d'escriure a la cinta i enganxar en el dibuix. Aquests són: Com m'agrada que es dirigeixin a mi? (el meu nom), tres adjectius que em defineixin, quin és el meu somni?, a què tinc por?, quina frase o expressió dic molt sovint?, qui o què em fa feliç?, una cançó que tinc present, què m'agradaria haver dit a una persona i que no he dit, què faig quan estic desanimat?,... Es pot preguntar a les participants si volen afegir algun tema més.

  Un cop acabat, observarem i escoltem les figures i les aportacions de les altres companyes.
- Per finalitzar la sessió es du a terme una dinàmica anomenada "cercle de confiança", en aquesta el grup es divideix en dos cercles. Per començar, es demana un voluntari per situar-se al mig del cercle format per la resta del grup, aquest s'embenarà els ulls amb un antifaç. A continuació el grup se situarà a tocar de la persona que estigui al mig i la tocaran amb les mans per mostrar que està recolzada. La persona del centre quedarà sense cap contacte físic amb els altres i es començarà a balancejar mentre que els membres que l'envolten la retornaran al centre amb suavitat evitant que caigui. S'anirà repetint aquest exercici amb tots els membres disposats a intentar-ho.

- Avaluació
  - El 70% dels participants ha classificat les característiques personals segons més o menys identificació.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 41 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- El 70% dels participants ha escoltat atentament a l'explicació de les altres figures.
- El 70% dels participants ha confiat en ell mateix i en els altres durant el "cercle de confiança".

SESSIÓ 7 - Presa de decisions

- Objectius operatius
  - 2.1.1 Reflexionar sobre els riscos, avantatges i desavantatges de les diferents maneres en les quals les persones prenen decisions.
  - 2.1.2 Aprendre un model per a prendre decisions de manera conscient.
  - 2.1.3 Aplicar el model après de presa de decisions en les diferents situacions plantejades relacionades amb el joc.
- Temporalitat:
  - 2 hores.
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
  - Un espai ampli
- Recursos materials
  - Antifaços, folis blancs i bolis; pissarra i retoladors o guixos.
- Desenvolupament

- Abans de començar les activitats es comença amb una dinàmica de cohesió de grup on es formen parelles, a continuació un membre de cada parella s'embena els ulls amb un antifaç. La parella se separarà de manera en la qual només mantinguin el contacte amb un dit de la mà. La persona que no porta antifaç serà la guiadora, farà de "lazarillo", i començarà a caminar lentament per l'espai mantenint el contacte pel dit en tot moment. Un cop passats 5 min aprox. faran un intercanvi de rol.
- La segona dinàmica consisteix en una puja d'idees sobre les maneres de prendre decisions. Entre tots s'apunten a la pissarra diferents situacions en les quals s'han de prendre decisions i sobre les maneres en què es poden prendre. Es divideix el grup en petits grups, es reparteixen les situacions que han sortit durant la pluja d'idees cada grup representa la seva. L'han de representar davant de tot el grup i els altres han d'omplir una fitxa indicant les opcions, la manera, els riscos, els avantatges, els desavantatges i les conseqüències. Per acabar, es posen en comú totes les reflexions de cada grup.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 42 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Per a la pròxima dinàmica s'explica als participants els passos que es poden seguir per a prendre decisions[12]. Amb els mateixos grups a partir de les situacions que s'han plantejat anteriorment han de prendre una decisió. Se'ls deixen 10-15 minuts i després han d'explicar a tota la classe com han respost les preguntes dels passos i es comenten les eleccions de tots els grups.

  - Avaluació
    - El 70% dels participants han reflexionat sobre els riscos, avantatges, desavantatges de les diferents maneres en les quals les persones prenen decisions.
    - El 70% dels participants han entès el model per a prendre decisions.
    - El 70% dels participants ha posat en pràctica el model après per a prendre decisions de diferents situacions.

SESSIÓ 8 - Assertivitat: estils de comunicació

- Objectius operatius
  - 2.1.4 Entendre les diferències entre els estils de comunicació.
  - 2.1.5 Comprendre la importància d'utilitzar un estil de comunicació assertiu.
- Temporalitat:
  - 2 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
  - Aula amb taules i cadires retirades
- Recursos materials
  - Cadires
- Desenvolupament

- Per a iniciar aquesta sessió es durà a terme la dinàmica "rodona de cadires", en la qual es treballa el treball en equip, la cohesió de grup i la comunicació. Aquesta activitat consisteix a formar un cercle amb els participants on s'usen les cames dels altres com a seient. Primerament, un participant es posa a postura "sentadilla" i un altre amb la mateixa postura es recolza sobre els seus genolls. Seguint el mateix mètode s'han de col·locar tots els participants i han d'aconseguir tancar el cercle tots asseguts. L'objectiu és que els participants

[12] Annex 3.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 43 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

s'organitzin de manera que ho aconsegueixin de manera autònoma col·laborant entre ells. 15 minuts aproximadament.

- Per a introduir els estils de comunicació es farà a través del conte del xacal i la girafa, aquest es troba explicat a l'annex 3. Un cop explicat el conte, es parlarà amb les participants sobre el que els ha semblat i es reflexionarà sobre l'estil de comunicació dels personatges del conte. Es pretén que els participants amb l'ajuda del dinamitzador puguin descriure cada estil de comunicació. Aquesta activitat té una durada de 45 minuts.
- Per a la següent activitat s'ensenyarà als participants la vinyeta que es troba a l'annex 3, per petits grups hauran de pensar en diàlegs alternatius, cada un d'un estil de comunicació. Un cop cada grup hagi pensat els diàlegs ho haurà de representar davant de tot el grup i es comentaran les diferents actuacions.
- Finalment, entre tot el grup es farà una llista d'avantatges i desavantatges de l'estil assertiu. A l'annex es troba un exemple de diferents avantatges i desavantatges que poden sortir. També es tenen en compte els desavantatges perquè els participants reflexionin sobre la importància de l'estil assertiu, ja que aquests solen ser positius per a un mateix.

- Avaluació
  - El 70% dels participants han entès les diferències entre els estils de comunicació.
  - El 70% dels participants han identificat un mínim d'un 1 avantatge i 1 desavantatge d'utilitzar un estil assertiu.

SESSIÓ 9 - Assertivitat: dificultats per a ser assertius

- Objectius operatius
  - 2.1.6 Identificar situacions quotidianes en les quals s'han tingut dificultats per ser assertius.
  - 2.1.7 Prendre consciència sobre les influències per a respondre de manera assertiva.
- Temporalitat
  - 2 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
  - Un espai ampli.
- Recursos materials

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 44 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Antifaços.

- Desenvolupament

- La primera dinàmica que es durà a terme pretén treballar la cohesió de grup, els participants es col·locaran en cercle amb una distància prudencial entre ells per a poder-se moure còmodament. Cada persona haurà de tancar els ulls i girar-se cap a l'esquerra, agafant-se fermament de les espatlles amb les dues mans de la persona que té al davant. A continuació el dinamitzador anirà donant instruccions, com poden ser donar voltes, caminar cap a l'altra direcció, anar més de pressa, etc. També es poden fer propostes com compartir alguna cosa que els agradi o el que han esmorzat. Té una durada de 15 minuts aproximadament.
- A continuació es farà un recordatori de què es va treballar a la sessió anterior, així recordant els diferents estils de comunicació i els avantatges de la comunicació assertiva.
- Per a la següent activitat es preguntarà si davant d'un determinat fet o situació pot ser que tinguem dificultats per dir i expressar el que realment pensem i es farà una reflexió al voltant d'això. 10 minuts. A continuació, es formaran petits grups i aquests hauran d'apuntar en un foli diferents situacions en les quals se sentin malament perquè no poden expressar el que senten. Han de buscar un exemple pels següents àmbits; a casa, amb els amics, amb els companys a l'escola, a l'escola o altres. Quan els grups hagin acabat es farà una posada en comú del que han escrit, ho poden fer entre tots els membres del grup o escollir un portaveu. Durant la posada en comú es promou que facin comentaris, afegint-se a les conductes o expressant les seves opinions. S'iniciarà un petit debat sobre el perquè pot ser que ens costi expressar els nostres sentiments en aquestes situacions.
- Per acabar la sessió, es durà a terme una activitat basada en la consciència de les influències. Es dividirà el grup en dos grups. El grup A farà l'activitat, mentre que el grup B farà d'observador. Després de cinc minuts canviaran les funcions.

  Grup A: Quan el dinamitzador ho indiqui han de començar tots a caminar com vulguin, han de continuar caminant durant 5 minuts (poden parlar, riure, xerrar, saltar, etc.)

  Grup B: Han d'anotar tot el que passa: com es mouen, què fan, com comencen a caminar, com acaben, si comencen amb un ritme i el mantenen o el canvien, etc. Es canvien els rols dels grups A i B i a continuació reflexionaran sobre el que han fet, es plantejaran preguntes com: Què s'ha observat?, Com han començat?. Com han acabat?, Com us heu sentit al començament i al final?, Per què hi ha hagut aquest canvi?, Com podem traslladar aquest fet a la vida normal? Poseu exemples.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 45 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

És interessant que apareguin conceptes relacionats amb el joc i les pantalles, el dinamitzador pot guiar al grup plantejant situacions com: quedo amb els meus amics i tots estan jugant amb el mòbil.

A continuació es posaran en comú totes les reflexions i s'apuntaran a la pissarra i s'intentarà arribar a conclusions de manera conjunta. Es pot guiar amb les següents preguntes: Creieu que és positiu o negatiu deixar-nos arrossegar pels altres?, Ho fem conscientment o no?, Si actuem d'acord amb els nostres principis som més valents o covards?, més dèbils o forts?, més grans o petits?, Què podem fer per no deixar-nos arrossegar sense reflexionar?.

- Avaluació
    - El 70% dels participants han identificat un mínim de 3 situacions quotidianes en les quals s'han tingut dificultats per ser assertius.
    - El 70 % dels participants han reflexionat sobre les influències.
    - El 70% dels participants han extret conclusions sobre que les influències afecten al nostre comportament.

SESSIÓ 10 - Assertivitat: com ho fem?

- Objectius operatius
    - 2.1.8 Conèixer els passos de la comunicació assertiva.
    - 2.1.9 Posar en pràctica l'estil de comunicació assertiva en situacions relacionades amb el joc patològic.
- Temporalitat:
    - 2 hores
- Recursos humans
    - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
    - Un espai ampli
- Recursos materials
    - Antifaços, fitxes proporcionades per la TIS, material artístic i folis A3.
- Desenvolupament

Aquesta sessió pretén dur a terme dinàmiques relacionades amb el procediment de la comunicació assertiva perquè al final de la sessió relacionin les activitats amb la metodologia de la comunicació.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 46 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Per a la primera dinàmica, s'intenten formar grups de 10 persones. Els participants estaran a peu dret formant un cercle. El primer participant diu el número 1, els altres han de continuar comptant un per un sense repetir cap nombre ni coincidir a la vegada. Així fins a arribar a 20. Si es repeteix algun nombre, es torna a començar des de l'1. La primera ronda es farà amb els ulls oberts, un cop acabada es repetirà fent ús d'antifaços.
- Els explicarem que a vegades el que una persona sent i veu no és el mateix que el que veu i sent una altra. Així, davant un incident potser algú vegi una agressió intencionada quan en realitat ha estat només un accident. Farem representacions de role-playing en les quals es produeixi un incident i es mantingui un diàleg per esbrinar que sent i què pensa l'altre, mitjançant preguntes com: Per què ho has fet? Ho has fet volent? Les possibles situacions es troben a l'annex. Les situacions plantejades s'adaptaran a la realitat dels alumnes i a les seves vivències personals. Hem d'estimular els alumnes perquè incorporin al seu repertori habitual de relació les preguntes: Per què ho has fet? Ho has fet intencionadament?
- Per a aquesta activitat les participants s'ajuntaran en parelles o grups de 3. La dinamitzadora proporcionarà unes fitxes amb situacions i unes frases. Les participants mitjançant les frases han de demanar a la seva parella o al seu grup el que necessiten d'una manera assertiva. Un cop acabada la dinàmica es posarà en comú l'experiència i es parlarà de com demanar bé les coses.
- La següent dinàmica tracta de la proxèmia, amb l'objectiu de conèixer el propi espai personal, té una temporalització de 10 minuts aproximadament. Primerament, els participants escolliran una parella i es formaran dues fileres horitzontals de manera que la seva parella quedi davant seu a una distància d'entre 10 i 20 passes. L'activitat es dividirà en dues parts, primerament l'executaran una filera i a continuació a la inversa. El dinamitzador anirà indicant quan cal donar una passa endavant. La persona situada a la filera que comença avançarà un passa cada cop que ho indiqui el dinamitzador. A cada passa s'aturarà i reflexionarà un instant sobre com se sent en aquella posició. La persona podrà avançar fins on se senti còmode.
- Un cop acabada la dinàmica (15 minuts aproximadament), es farà un altre cercle i recordarà el que es va fer a les anteriors sessions (5 min. aprox.). A continuació es farà una pluja d'idees sobre quins creuen que han de ser els passos per a tenir una comunicació assertiva. El resultat ha de ser: escolta activa, expressar sentiments des del "jo", comunicar les necessitats, establir límits i proposar solucions.
- Finalment, per grups de 3-4 persones faran un esquema de la comunicació assertiva.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 47 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Avaluació
    - El 70% dels participants ha après com preguntar als altres sobre els seus sentiments.
    - El 70% dels participants ha pogut expressar necessitats.
    - El 70% dels participants ha reflexionat sobre l'espai personal.
    - El 70% dels participants ha dut a terme un esquema de la comunicació assertiva entenent els passos.

SESSIÓ 11 - Identificació de factors de risc

- Objectius operatius
    - 1.1.2 Identificar les conductes de risc associades a l'addicció al joc patològic.
    - 1.1.3 Establir actuacions un cop identificades conductes de risc.
- Temporalitat:
    - 2 hores
- Recursos humans
    - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espaials
    - Espai ampli
- Recursos materials
    - Fitxes proporcionades pr TIS i bolis
- Desenvolupament

○ Per a començar, es du a terme una dinàmica, anomenada Z I G - Z A G - B O I N G, durant 20 minuts aproximadament. Els participants es col·loquen en el cercle i el dinamitzador dona unes consignes a tot el grup: Zig: ajustar les mans cap endavant, Zag: ajuntar les mans cap a un costat, Boing: senyal de rebot amb el cos. A continuació comença el dinamitzador, ens imaginem que tenim una energia que hem d'anar passant entre nosaltres, zig és cap endavant, zag és a un costat i boing rebota a la persona que ho ha enviat. D'aquesta manera es va passant l'energia entre els membres del cercle, en el cas que algú s'equivoqui i no digui el nom correctament queda eliminat i ha de sortir del cercle.

○ Per a la següent dinàmica es divideixen els participants en grups de 3-5 persones, a cada grup se'ls proporciona un escenari relacionat amb el joc i l'addicció, com ara "Festes de joc clandestines", "Condicions d'apostes en línia" o "L'escalada de deutes". En aquestes situacions se'ls assigna a cada membre del grup un personatge que estigui involucrat en aquest escenari,

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 48 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

com ara un jugador compulsiu, un amic preocupat, un membre de la família, un representant de l'escola, etc. Es deixaran entre 15-20 minuts per a cada grup per a preparar una petita escena teatral que il·lustri les interaccions entre els personatges en l'escenari assignat. Després de la preparació, cada grup representa la seva escena davant dels altres participants. Després de cada representació, es facilita una breu discussió en grup sobre els temes i les conductes de risc que s'han presentat, analitzant el comportament dels participants. Es parlarà sobre les possibles opcions que hi ha un cop s'han identificat factors de risc, a on acudir, com i on demanar ajuda.

- Per a acabar la sessió, se'ls passarà als participants un full amb diferents conductes, hauran d'indicar quines creuen que són indicadors d'addicció al joc.

- Avaluació
  - El 70% dels participants sap identificar un mínim de quatre factors de risc.
  - El 70% dels participants ha après a com actuar davant d'un factor de risc.

SESSIÓ 12- Xerrada per part d'una persona que ha patit una addicció a la ludopatia

- Objectius operatius
  - 1.1.4 Conèixer les conseqüències que implica l'addicció al joc en els diferents àmbits.
  - 1.1.5 Comprendre l'afectació del joc tant en un mateix com en l'entorn.
- Temporalitat:
  - 2 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
  - Un voluntari exaddicte al joc patològic
- Recursos espaials
  - Espai ampli amb cadires
- Recursos materials
  - Pissarra
- Desenvolupament

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 49 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- En aquesta sessió participarà una persona que hagi patit addicció al joc patològic. Es durà a terme una xerrada on expliqui la seva pròpia experiència i resolgui preguntes dels participants.
- Un cop acabada la xerrada (1 hora de durada), s'apunta a la pissarra amb l'ajuda dels participants les conseqüències del joc patològic, ordenats pels diferents àmbits i indicant qui són els afectats, si només la persona o també el seu l'entorn.

Imatge 3: Avaluació. Elaboració pròpia.

- Per tancar el programa d'activitats i totes les sessions es demana als participants que en un full es dibuixin la seva mà i indiquin a cada dit els següents aspectes com s'indica a la imatge. Aquest full se'l poden quedar per recordar les sessions. També se'ls passarà el full d'avaluació.

- Avaluació
  - El 70% dels participants ha identificat les conseqüències que comporta el joc patològic en els diferents àmbits.
  - El 70% dels participants ha identificat l'afectació de les conseqüències en un mateix o en l'entorn.

7.2 Tallers per a famílies

SESSIÓ 1 - Tecnologia i acompanyament familiar

- Objectius operatius
  - 1.2.1 Conscienciar a les famílies sobre els riscos als quals els menors s'exposen a través de les noves tecnologies.
  - 1.2.3 Conscienciar sobre els beneficis de la supervisió i l'ús del control parental per tal de protegir als menors mentre utilitzen dispositius electrònics.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espacials
  - Espai tranquil i ampli amb cadires
- Recursos materials
  - Projector, presentació PowerPoint i tríptics amb la informació explicada

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 50 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Desenvolupament

○ Impacte de les tecnologies en menors. La sessió començarà amb la presentació del taller i de la persona encarregada de dinamitzar la sessió. A continuació, es plantejaran dues preguntes a les famílies presents relacionades amb l'edat en la qual van donar o planegen donar un dispositiu mòbil als seus fills i sobre els factors que influït en la seva decisió. Seguidament, es fomentarà la participació conjunta de les famílies per a elaborar una pluja d'idees sobre els aspectes positius i negatius de l'ús de noves tecnologies per part dels menors, incloent-hi dispositius com la televisió, mòbils, tauletes i videojocs. A partir de les hipòtesis que sorgeixin es durà a terme una breu xerrada per a conscienciar a les famílies sobre l'impacte cognitiu i conductual que tenen aquestes tecnologies segons l'edat dels menors i els riscos que comporta per als menors l'accés il·limitat i no supervisat a aquests dispositius.

○ Edats recomanades per a la utilització de tecnologies i el temps amb pantalles. En la segona part de la sessió, ens centrarem a explicar les edats recomanades per a l'ús de les tecnologies a partir de la regla 3-6-9-12 del psiquiatre Serge Tisseron i també donarem recomanacions sobre el temps de pantalla. Es donarà a cada família un tríptic amb la informació que s'explicarà. Primer explicarem la regla 3-6-9-12 que recomana no exposar als menors de 3 anys a pantalles, no utilitzar videojocs abans dels 6 anys, permetre l'accés a internet amb supervisió a partir dels 9 anys i autoritzar l'ús de xarxes socials amb supervisió a partir dels 12 anys. Posteriorment, explicarem la importància de limitar el temps d'exposició a les pantalles segons si els menors són menors de 12 anys, si tenen entre 12 i 14 anys, entre 15 i 16 anys i com s'ha de gestionar aquest aspecte a partir dels 16 anys.

○ Acompanyament i control parental. En la tercera part de la sessió, ens centrarem a proporcionar algunes pautes per promoure l'acompanyament familiar en el procés d'introducció dels menors a les noves tecnologies. Per començar, reflexionarem sobre la importància de guiar i acompanyar els menors cap a un ús responsable de les tecnologies, comparant aquesta situació d'aprenentatge amb situacions d'acompanyament habituals com el procés on un menor aprèn a nedar. Posteriorment, es donarà una guia de recomanacions senzilles per poder acompanyar els menors, incloent-hi també informació sobre què és el control parental i com pot ser utilitzat com una eina complementària a l'acompanyament, supervisió, educació i establiment de límits per part de les famílies cap als menors. Per a això, oferirem un taller pràctic sobre com utilitzar les principals aplicacions de control parental: *Family Link* (gratuïta) i *Qustodio* (de pagament); també parlem sobre la importància de comunicar-se amb els menors i explicar la intenció que hi ha darrere de la utilització d'aquestes eines.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 51 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Reflexió final. Per tancar la sessió s'obrirà un espai per resoldre dubtes, realitzar suggerències i reflexionar sobre el que les famílies s'emporten de la sessió realitzada.

- Avaluació
  - El 70% de les famílies sap dues conseqüències que té la tecnologia en menors.
  - El 70% de les famílies sap dos beneficis que comporta la supervisió dels menors en el seu procés d'accés a noves tecnologies.

SESSIÓ 2 - Identificar conductes de risc relacionades amb l'addicció al joc

- Objectius operatius
  - 1.4.1 Identificar conductes de risc en els joves que poden derivar o indicar addicció al joc.
  - 1.3.1 Conèixer el protocol d'actuació en cas de detectar una situació d'addicció al joc en menors.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espacials
  - Espai tranquil i ampli amb cadires i taules
- Recursos materials
  - Fulls en blanc i bolígrafs.
  - Llista de conductes relacionades amb el joc en línia
  - Dos casos ficticis d'adolescents que tenen conductes de risc relacionades amb el joc
  - Tríptic amb la guia d'actuació per afrontar una situació on un menor té una addicció al joc.
- Desenvolupament
  - Identificació de conductes de risc en menors. La sessió començarà amb la presentació del taller i de la persona encarregada de dinamitzar la sessió. Es presentarà la intenció de la sessió, que és conscienciar als familiars sobre la importància d'estar atents a les conductes dels menors, per tal de prevenir l'addicció al joc en línia. Per tal de fer-ho, facilitarem paper i bolígrafs a les famílies i els hi presentarem una llista amb possibles senyals de risc, com ara canvis d'humor, preocupació excessiva pels diners, entre altres conductes que no necessàriament ho indiquen. Els

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 52 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

familiars hauran de revisar aquesta llista i anotar aquelles conductes que creuen que poden ser indicadors d'addicció al joc. Un cop ho hagin acabat, es posaran en comú els resultats i es confirmarà o no si podria ser un indicador d'addicció al joc i per què. La llista amb els factors de risc es troba a l'Annex. Posteriorment, presentarem casos ficticis d'adolescents que tinguin conductes de risc relacionades amb el joc, dividirem els familiars en dos grups, per tal que reflexionen sobre les possibles solucions o formes d'afrontar la problemàtica, posteriorment cada grup presentarà el cas que han estat treballant i les mesures que han considerat que es podrien aplicar a la situació. Finalment, s'explicarà un protocol d'actuació sobre el que s'ha de fer per afrontar una addicció al joc de menors i es facilitarà un tríptic amb aquesta informació.

- Reflexió final. Per tancar la sessió s'obrirà un espai per resoldre dubtes, realitzar suggeriments i reflexionar sobre el que les famílies s'emporten de la sessió realitzada.

- Avaluació:
  - El 70% dels familiars sap dues conductes indicadores d'addicció al joc en menors.
  - El 70% dels familiars sap què ha de fer per afrontar una situació d'addicció al joc d'un menor.

SESSIÓ 3 - Taller de comunicació familiar

- Objectius operatius
  - 2.2.1 Facilitar que les famílies comprenguin la importància de mantenir la comunicació amb els menors.
  - 2.2.2 Proporcionar eines pràctiques per millorar la comunicació familiar.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espacials
  - Espai tranquil i ampli amb cadires
- Recursos materials
  - Projector, presentació PowerPoint i tríptics amb la informació explicada; papers amb situacions familiars quotidianes derivades d'una manca de comunicació, papers amb estratègies que fomentin una comunicació saludable i efectiva.
- Desenvolupament

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 53 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Com ens comuniquem? Per iniciar la persona dinamitzadora es presentarà i explicarà la intenció de la sessió, que és ajudar les famílies a comprendre la importància de mantenir una comunicació saludable amb els menors i proporcionar eines que ho facilitin. La sessió començarà introduint les diverses maneres en què ens podem comunicar (de forma directa, indirecta, assertiva, agressiva…) donarem alguns exemples de situacions on habitualment ens sentim còmodes comunicant-nos amb altres persones i situacions en què ens sentim còmodes, per tal que les famílies puguin observar la importància de fomentar una comunicació agradable amb l'entorn, sobretot amb els seus fills. Explicarem la importància que té per a un menor poder comunicar-se amb els seus familiars més directes, no només sobre aspectes quotidians sinó també poder sentir-se escoltats i validats per ells.
- Beneficis d'una comunicació saludable i efectiva. Presentarem les barreres més habituals que impedeixen una comunicació efectiva entre familiars com la falta de temps, l'estrès o la falta d'habilitats d'escolta activa o negociació, entenent aquestes barreres com a factors que ens fan actuar de forma inconscient, però, un cop s'entenen els beneficis que comporta una comunicació familiar saludable i efectiva (com per exemple que promou l'autoestima dels menors, permet que els conflictes es puguin resoldre d'una forma més ràpida i eficient, fomenta la confiança…) es pot treballar per poder actuar de forma intencional i conscient, malgrat les barreres, per tal d'iniciar una comunicació efectiva.
- Estratègies per millorar la comunicació. En aquesta part de la sessió es presentaran una varietat d'estratègies pràctiques per millorar la comunicació amb els menors a partir de: petites accions, passar temps de qualitat de forma conjunta i el reforçament positiu; això ho durem a terme de forma pràctica dividint als familiars en tres grups diferents, als quals se'ls proporcionarà diverses situacions quotidianes entre les famílies que venen derivades d'una manca de comunicació i també disposaran de diferents eines per solucionar-les. Així hauran de resoldre totes les situacions per posar-les en comú entre tots els grups. Per finalitzar aquest apartat es repassaran les estratègies esmentades i repartirem uns tríptics amb la informació esmentada al llarg del taller per tal que hi puguin accedir quan ho necessitin.
- Reflexió final. Per tancar la sessió s'obrirà un espai per resoldre dubtes, realitzar suggeriments i reflexionar sobre el que les famílies s'emporten de la sessió realitzada.

- Avaluació
  - El 70% dels familiars sap dos beneficis derivats de mantenir una comunicació saludable amb els menors.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 54 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- El 70% dels familiars sap dues conseqüències derivades de no mantenir una bona comunicació amb els menors.
- El 70% dels familiars sap dues actuacions que ha de fer per poder millorar la comunicació familiar.

SESSIÓ 4 - Com posar límits a la tecnologia?

- Objectius operatius
  - 1.2.4 Facilitar que les famílies comprenguin la importància d'establir límits saludables als menors.
  - 1.2.5 Proporcionar estratègies pràctiques per poder implementar límits saludables en l'àmbit d'ús tecnològic dels menors.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espacials
  - Un espai ampli i tranquil amb taules i cadires
- Recursos materials
  - Projector, presentació PowerPoint i tríptics amb la informació explicada
- Desenvolupament

○ La importància d'establir límits. Per iniciar la persona dinamitzadora es presentarà i explicarà la intenció de la sessió, que és conscienciar sobre la importància d'establir límits saludables en l'educació dels menors i proporcionar eines que ho facilitin. La sessió començarà amb l'explicació de les diferents etapes del desenvolupament infantil i les necessitats específiques de cada etapa conforme van creixent i arriben a l'adultesa. També s'explicarà com les necessitats emocionals i cognitives dels infants influeixen en el seu comportament, per la qual cosa apareix la necessitat d'establir límits que els permetin desenvolupar-se cognitivament i enfortir la seva autoestima i gestió emocional.

○ Beneficis de l'establiment de límits. S'exposaran els beneficis que comporta establir límits clars en els nens com ara el desenvolupament d'habilitats d'autoregulació, respecte i responsabilitat, també s'informarà les famílies com la manca de límits pot afectar negativament el comportament i benestar emocional dels nens.

○ Estratègies per establir límits. En aquest apartat de la sessió ens centrarem a oferir estratègies

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 55 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

efectives per establir límits de forma saludable, tenint en compte que l'excés de límits per part de les famílies tampoc és beneficiós pel desenvolupament del menor. Algunes de les estratègies que oferirem per establir límits són: les recomanacions amb relació a l'accés a les tecnologies segons l'etapa en la qual es troba el menor, l'empatia, l'establiment d'expectatives clares, el reforçament positiu, l'aplicació de conseqüències definides, flexibilitat… Tornarem a informar sobre la regla 3-6-9-12 del psiquiatre Serge Tisseron, explicada a la primera sessió, ja que és recomanable que els límits s'estableixin amb aquesta regla de base. Tota la informació que explicarem la resumirem de forma concreta en un tríptic perquè les famílies puguin accedir a ella quan vulguin.

- Reflexió final. Per tancar la sessió s'obrirà un espai per resoldre dubtes, realitzar suggeriments i reflexionar sobre el que les famílies s'emporten de la sessió realitzada.

- Avaluació
  - El 70% dels familiars sap dos beneficis de posar límits saludables als menors.
  - El 70% dels familiars sap dues conseqüències derivades de no posar límits als menors.
  - El 70% dels familiars sap dues actuacions que ha de fer per poder posar límits als menors de forma saludable.

SESSIÓ 5 - Educació financera per a famílies

- Objectius operatius
  - 1.4.4 Promoure la importància d'oferir educació financera als joves.
  - 1.4.5 Proporcionar estratègies pràctiques per educar als menors a gestionar els diners de manera responsable, evitant comportaments de risc.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espacials
  - Un espai ampli i tranquil amb cadires
- Recursos materials
  - Projector, presentació Power Point i tríptics amb la informació explicada
- Desenvolupament

- L'educació financera pels menors. Per iniciar la persona dinamitzadora es presentarà i

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 56 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

explicarà la intenció de la sessió, que és conscienciar a les famílies sobre la importància d'oferir una educació financera als menors i proporcionar-los estratègies pràctiques per educar als menors a utilitzar els diners de forma responsable i així evitar conductes de risc com la ludopatia. La sessió començarà amb l'explicació simplificada de què és l'educació financera i conceptes bàsics relacionats amb aquest concepte com ara l'elaboració de pressupostos, l'estalvi, la despesa responsable i la diferència entre necessitats i desitjos. Aquests conceptes s'explicaran amb la intenció que les famílies els puguin integrar en la seva vida personal. Posteriorment, explicarem aquests conceptes per tal que els familiars els puguin utilitzar amb els menors, educant-los des de petits a poder administrar els possibles diners que obtinguin, recomanarem a les famílies que realitzin algun sistema de compensació simbòlica amb diners, de tant en tant, amb els seus fills, sempre que la situació econòmica de la llar ho permeti per tal de poder fomentar la responsabilitat i la gestió d'aquests diners per part del menor.

- Educació financera en menors com a prevenció de ludopatia. Es realitzarà una exposició de les raons que justifiquen que l'educació financera és un mètode al través del qual podem prevenir una futura addicció al joc, ja que ajuda al fet que els menors prenguin decisions responsables. Tota la informació que explicarem la resumirem de forma concreta en un tríptic perquè les famílies puguin accedir a ella quan vulguin.
- Reflexió final. Per tancar la sessió s'obrirà un espai per resoldre dubtes, realitzar suggerències i reflexionar sobre el que les famílies s'emporten de la sessió realitzada.

- Avaluació
  - El 70% dels familiars sap dos beneficis que comporta oferir educació financera als menors.
  - El 70% dels familiars sap dues actuacions que ha de fer per educar als menors a utilitzar els diners de forma responsable, evitant comportaments de risc com la ludopatia.

SESSIÓ 6 - Habilitats pràctiques per superar obstacles

- Objectius operatius
  - 2.2.4 Promoure eines per acompanyar als joves en la superació d'obstacles.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 57 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Una Tècnica en Integració Social

- Recursos espacials
  - Un espai ampli i tranquil amb cadires
- Recursos materials
  - Projector, presentació PowerPoint i tríptics amb la informació explicada; cartolines que amb diversos conflictes quotidians
- Desenvolupament

○ Superació de situacions difícils. Per iniciar la persona dinamitzadora es presentarà i explicarà la intenció de la sessió, que és educar a les famílies sobre la importància que té que els menors desenvolupin habilitats d'afrontament i resiliència per superar obstacles i proporcionar-los estratègies pràctiques perquè puguin ajudar als menors en el desenvolupament d'aquestes habilitats. La sessió començarà amb el plantejament d'una pregunta a les famílies "Com podem superar una situació difícil?" es donarà un espai perquè les famílies puguin participar i argumentar la seva visió personal. Després es farà un comentari sobre les respostes que hagin sortit relacionades amb les nostres habilitats socials i de gestió emocional. Seguidament, explicarem que el que ens permet resoldre un conflicte o una situació complicada o angoixant són principalment les nostres habilitats d'afrontament i resiliència, no només en els adults sinó també en els nens els quals no poden fer ús d'aquestes habilitats si no han pogut desenvolupar-les.

○ Estratègies per desenvolupar les habilitats d'afrontament i resiliència. En aquesta part de la sessió presentarem estratègies pràctiques per tal d'ajudar els infants a desenvolupar habilitats d'afrontament i resiliència com ara la gestió de l'estrès, l'enfortiment de l'autoestima, l'empatia, etc. Explicarem estratègies com ara la resolució de conflictes a partir de roleplays, mindfulness, pensament positiu… Un cop explicades aquestes estratègies repartirem un tríptic a les famílies amb la informació explicada. Després durem a terme dues activitats, una de resolució de conflictes a través d'unes cartolines que plantegen diversos conflictes quotidians i les famílies hauran de plantejar diverses solucions per tal de solucionar el conflicte, l'altra activitat consistirà en que les famílies tancaran els ulls i la persona dinamitzadora anirà narrant, en primera persona, una situació hipotètica d'un menor que no ha passat un bon dia a l'escola, la intenció és que les famílies puguin empatitzar amb la situació posant-se a la pell del menor i, després d'això la persona dinamitzadora s'encarregarà de guiar durant uns minuts un moment de mindfulness i respiració conscient per tal de gestionar l'estrès acumulat. Després d'aquesta última activitat es deixarà que els participants comparteixin la seva experiència a través de la respiració conscient.

○ Reflexió final. Per tancar la sessió s'obrirà un espai per resoldre dubtes, realitzar suggerències

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 58 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

i reflexionar sobre el que les famílies s'emporten de la sessió realitzada.

- Avaluació
  - El 70% de les famílies sap una raó per la qual és necessari que els menors desenvolupin habilitats per superar obstacles.
  - El 70% de les famílies sap dues estratègies que poden utilitzar per ajudar als menors a que desenvolupin habilitats per superar obstacles.

7.3 Tallers per a professionals de l'educació

SESSIÓ 1 - Què és el joc patològic?

- Objectius operatius
  - 1.4.2 Conèixer què és el joc patològic
  - 1.4.3 Conèixer els indicadors d'addicció al joc patològic.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica d'Integració Social
- Recursos espaials
  - Espai ampli
- Recursos materials
  - Un projector, una presentació PowerPoint, tríptics amb la informació explicada
- Desenvolupament

  - Els primers 10 minuts els dedicarem per presentar-nos i contextualitzar com serà el desenvolupament de la sessió, envers el joc patològic i la seva rellevància entre els joves. A continuació a través d'una presentació en PowerPoint explicarem:
  - Com es diferencia del joc recreatiu o casual del joc patològic, també com afecta el joc

patològic la vida dels joves i les seves conseqüències. De manera conjunta identificarem els factors de risc i signes d'alerta i posarem exemples concrets sobre quines són les actituds a observar. En aquest punt és possible que a alguna sessió incorporem a una persona que hagi tingut l'addicció perquè assisteixi a la sessió i expliqui la seva vivència. Analitzarem com el joc patològic pot afectar el rendiment acadèmic, la relació amb els companys i altres àrees de la vida escolar dels joves. Després d'una pausa de 30 minuts, plantejarem les estratègies d'intervenció que es poden portar a terme des de l'àmbit escolar i farem debat sobre els diferents agents educatius

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 59 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

que poden intervenir per abordar la problemàtica (professors, consellers, pares). Els exemples d'intervencions efectives i programes de prevenció, seran els següents: Programes de Sensibilització i Educació per als infants, Suport i orientació individual, informació sobre les formacions per a professionals que existeixen, les campanyes de conscienciació que es poden fer des dels centres escolars, la creació d'entorns positius, la participació de les famílies i per últim la col·laboració dels centres escolars i els Serveis de Salut Mental.

- Finalment, passarem a les conclusions reiterant la importància de la detecció precoç i la intervenció en casos de joc patològic entre els joves, així com la col·laboració entre els professionals de l'educació i altres sectors per abordar aquesta qüestió de manera efectiva.

- Avaluació
  - El 70% dels professionals sap definir què és la ludopatia.
  - El 70% dels professionals sap dos signes que pot presentar un menor que té conductes de risc relacionades amb l'addicció al joc patològic.

SESSIÓ 2 - Identificar conductes de risc relacionades amb l'addicció al joc

- Objectius operatius
  - 1.4.1 Identificar conductes de risc en els joves que poden derivar o indicar addicció al joc.
  - 1.3.1 Conèixer com hem d'actuar en cas de detectar una situació d'addicció al joc en menors.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espacials
  - Espai tranquil i ampli
  - Cadires
  - Taules
- Recursos materials

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 60 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Fulls en blanc, bolígrafs, llista de conductes relacionades amb el joc en línia, dos casos ficticis d'adolescents que tenen conductes de risc relacionades amb el joc, tríptic amb la guia d'actuació per afrontar una situació on un menor té una addicció al joc.

- Desenvolupament
  - Identificació de conductes de risc en menors. La sessió començarà amb la presentació del taller i de la persona encarregada de dinamitzar la sessió. Es presentarà la intenció de la sessió, que és conscienciar als professionals sobre la importància d'estar atents a les conductes dels menors, per tal de prevenir l'addicció al joc en línia. Per tal de fer-ho, facilitarem paper i bolígrafs i els hi presentarem una llista amb possibles senyals de risc, com ara canvis d'humor, preocupació excessiva pels diners, entre altres conductes que no necessàriament ho indiquen. Els professors hauran de revisar aquesta llista i anotar aquelles conductes que creuen que poden ser indicadors d'addicció al joc. Un cop ho hagin acabat, es posaran en comú els resultats i es confirmarà o no si podria ser un indicador d'addicció al joc i per què. La llista amb els factors de risc es troba a l'Annex. Posteriorment, presentarem casos ficticis d'adolescents que tinguin conductes de risc relacionades amb el joc, dividirem els familiars en dos grups, per tal que reflexionin sobre les possibles solucions o formes d'afrontar la problemàtica, posteriorment cada grup presentarà el cas que han estat treballant i les mesures que han considerat que es podrien aplicar a la situació. Finalment, s'explicarà un protocol d'actuació sobre el que s'ha de fer per afrontar una addicció al joc de menors i es facilitarà un tríptic amb aquesta informació.
  - Reflexió final. Per tancar la sessió s'obrirà un espai per resoldre dubtes, realitzar suggerències i reflexionar sobre el que les famílies s'emporten de la sessió realitzada.

- Avaluació:
  - El 70% dels professionals sap dues conductes indicadores d'addicció al joc en menors.
  - El 70% dels professionals sap què ha de fer per afrontar una situació d'addicció al joc d'un menor.

SESSIÓ 3 - Teatre de l'oprimit

- Objectius operatius
  - 1.3.2 Identificar signes d'addicció al joc patològic.
  - 2.2.5 Fomentar la comunicació assertiva dels professionals de l'educació.
- Temporalitat
  - 3 hores

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 61 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espacials
  - Espai tranquil i ampli
  - Cadires
  - Taules
- Recursos materials
  - Paper i bolígraf
- Desenvolupament
  - La integradora social anirà representant la situació següent, és a dir serà la protagonista de la història. En un petit poble rural, hi viu en Marc, un adolescent de tretze anys. En principi sembla un jove normal, amb els seus amics, aficions i compromisos escolars i esportius. Un dia en Marc amb el seu grup d'amics habituals, juguen a unes partides pòquer al seu garatge, i de casualitat en Marc guanya unes quantes vegades seguides. Els pares d'en Marc comencen a veure que no té ganes de sortir els caps de setmana, que es vol quedar tancat a la seva habitació. Però com que en Marc no té problemes amb els estudis i no falta a les cites esportives no li donen massa importància. El que si comencen a veure és que gasta més del que solia gastar, és a dir sovint demana diners per a coses estranyes, com material escolar que ha perdut o que de sobte necessita. En Marc amaga les seves apostes sota la superfície d'una vida quotidiana aparentment normal, però els pares i els amics comencen a veure que està irritable de molta mala llet, o bé molt content sense cap motiu aparent. En Marc es comença a quedar sol, cada cop més sol, sense vida social.
  - Tota aquesta situació s'anirà alternant amb preguntes que anirà fent la Integradora social, i quan els participants responguin, s'anirà representant la nova situació. Aquesta dinàmica, vol posar de manifest els signes i alhora les conseqüències que el joc patològic pot tenir en la vida d'un adolescent.

- Avaluació
  - El 70% dels professionals aporten idees alternatives a la situació plantejada
  - El 70% dels participants detecta que un canvi cap a l'assertivitat serà més positiu per a en Marc.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 62 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

SESSIÓ 4 - Escoltem-los!

- Objectius operatius
  - 2.1.4 Entendre les diferències entre els estils de comunicació.
  - 2.1.5 Comprendre la importància d'utilitzar un estil de comunicació assertiu.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espacials
  - Espai tranquil i ampli
  - Cadires
  - Taules
- Recursos materials
  - Paper i bolígraf
- Desenvolupament
  - Explicarem en què consisteix la sessió i que se centra en una experiència directa de comunicació empàtica i activa. Després dividirem als participants en parelles o grups de 3, i cada grup tindrà un temps per explicar una experiència significativa als altres membres, atentament i sense interrompre. Això ho aniran fent cadascuna de les persones que formen el grup. Un cop acabada aquesta dinàmica, plantejarem un debat en base a les següents qüestions:

- Què va sentir com a emissor?
- Quins sentiments van sorgir mentre escoltaven?
- Com es van sentir amb l'experiència de ser escoltats de manera empàtica?

Mentre cada persona exposa com s'ha anat sentint, fomentarem la importància de l'escolta activa.

- Avaluació

  El 70% dels participants ha aportat opinions envers l'escola activa.

  El 70% dels participants ha reflexionat sobre com s'ha sentit quan l'escoltaven.

SESSIÓ 5 - Llibres o tecnologia a les aules?

- Objectius operatius

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 63 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- 1.2.2 Promoure la planificació d'itineraris educatius alternatius a les noves tecnologies.

- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans
  - Una Tècnica en Integració Social
- Recursos espacials
  - Espai tranquil i ampli
  - Cadires
  - Taules
- Recursos materials

  Llibres de text o altres materials didàctics tradicionals; dispositius tecnològics com ordinadors portàtils, tauletes o telèfons intel·ligents, connexió a Internet; pissarres o papers per a l'activitat pràctica en grups.

Desenvolupament

Promourem una discussió dirigida sobre els avantatges i desavantatges dels llibres de text tradicionals i de les tecnologies educatives en l'aula. Els professors hauran de treballar sobre les diverses estratègies i un itinerari de classe per tal que els seus alumnes utilitzin més els llibres que els recursos tecnològics. Un cop les persones tinguin aquestes lliçons preparades les explicaran i compartirem plegats les experiències o reptes que presenta la integració dels recursos tradicionals i tecnològics.

- Avaluació

  El 70% dels participants ha participat en la planificació de l'itinerari alternatiu.

  El 70% dels participants ha aportat idees noves a la utilització de les tecnologies.

SESSIÓ 6 -Casos pràctics

- Objectius operatius
  - 1.4.1 Identificar conductes de risc en els joves que poden derivar o indicar addicció al joc.
  - 2.2.3 Posar en pràctica alternatives de comunicació amb els joves.
- Temporalitat
  - 3 hores
- Recursos humans

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 64 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Una Tis

- Recursos espacials
  - Espai tranquil i ampli
  - Cadires
  - Taules
- Recursos materials
  - Paper i bolígraf
- Desenvolupament
  - Dividirem als assistents en grups de 4 i els proporcionarem una targeta amb 3 situacions de joves que presenten conductes perilloses amb el joc patològic. Cada grup treballarà individualment cada cas, i aportaran les alternatives o les solucions que creguin convenients. Es donarà temps per al debat, per a pensar i per debatre entre els tots integrants dels grups, també promourem l'intercanvi dels dubtes que es puguin plantejar.
  - Per finalitzar la sessió, entre tots extraurem conclusions de les sessions realitzades i sobre els coneixements que hem anat adquirint sobre l'addicció al joc patològic i com pot presentar-se en joves i infants.

- Avaluació

  El 70% dels participants ha participat a resoldre els casos plantejats.

  El 70% dels participants ha aportat reflexions envers l'addicció al joc patològic i com afecta els joves. La documentació de la sessió es troba a l'annex.

---

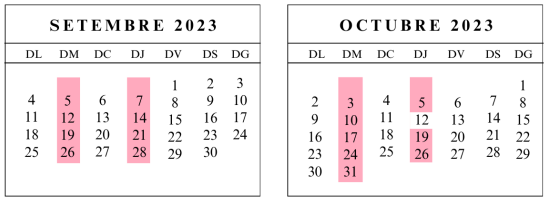
8. Cronograma del projecte

8.1 Fases del projecte: disseny, implementació i avaluació

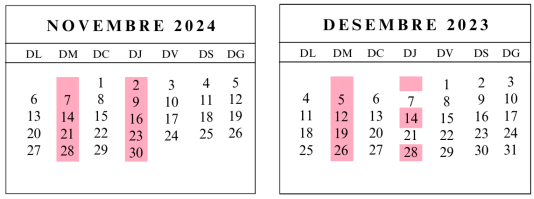
L'elaboració del nostre projecte ha estat un procés evolutiu que ha constat de diverses etapes. La primera etapa comprèn els mesos de setembre i octubre. A inicis de setembre vam començar creant el nostre grup de treball, vam plantejar una pluja d'idees i hipòtesis que van derivar en una recollida d'informació diversa sobre els temes exposats. Finalment, al mes d'octubre, vam seleccionar la problemàtica principal que abordaria el nostre projecte i vam elaborar l'avantprojecte.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

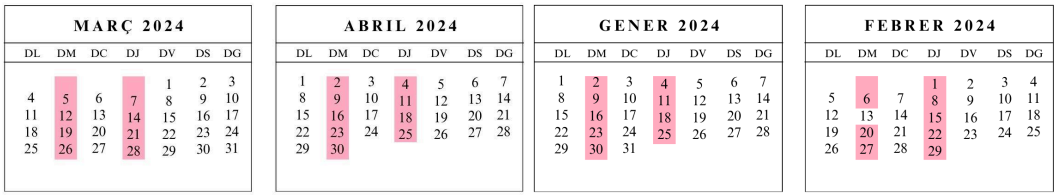
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 65 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada



La segona etapa comprèn els mesos de novembre i desembre, va representar una etapa crucial en la qual vam desenvolupar l'anàlisi de la realitat, realitzar el DAFO i un diagnòstic, així com els objectius generals i específics del projecte.



Al llarg de la tercera etapa, que comprèn els mesos de gener, febrer, març i abril de l'any 2024, ens vam enfocar a completar el disseny teòric del projecte i els aspectes formals, incloent-hi les fitxes de sessions. A més, al llarg d'aquests mesos hem treballat perquè el projecte tingui coherència en tots els seus apartats per tal que el projecte avanci de forma sòlida i efectiva.



8.2 Calendarització de les activitats o intervencions

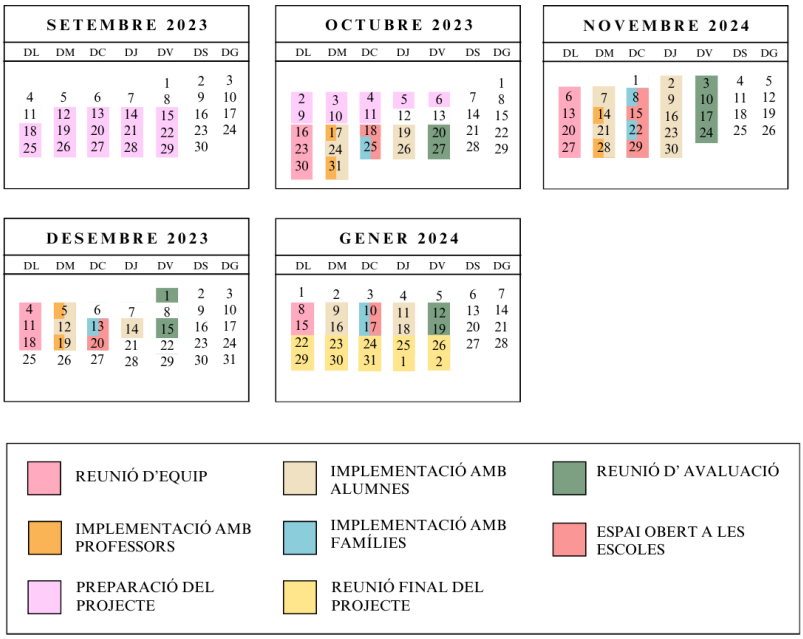
La implementació està pensada per a dur-la a terme en el curs lectiu de 2024-2025. Com que no tenim accés al calendari escolar del pròxim curs, ens hem guiat amb el de l'any anterior (2023-2024), així tenint en compte la possibilitat que les dates no coincideixin i havent de fer els respectius canvis.

Imatge 3. Calendarització 2023-2024. Elaboració pròpia.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

CALENDARITZACIÓ 2023 - 2024

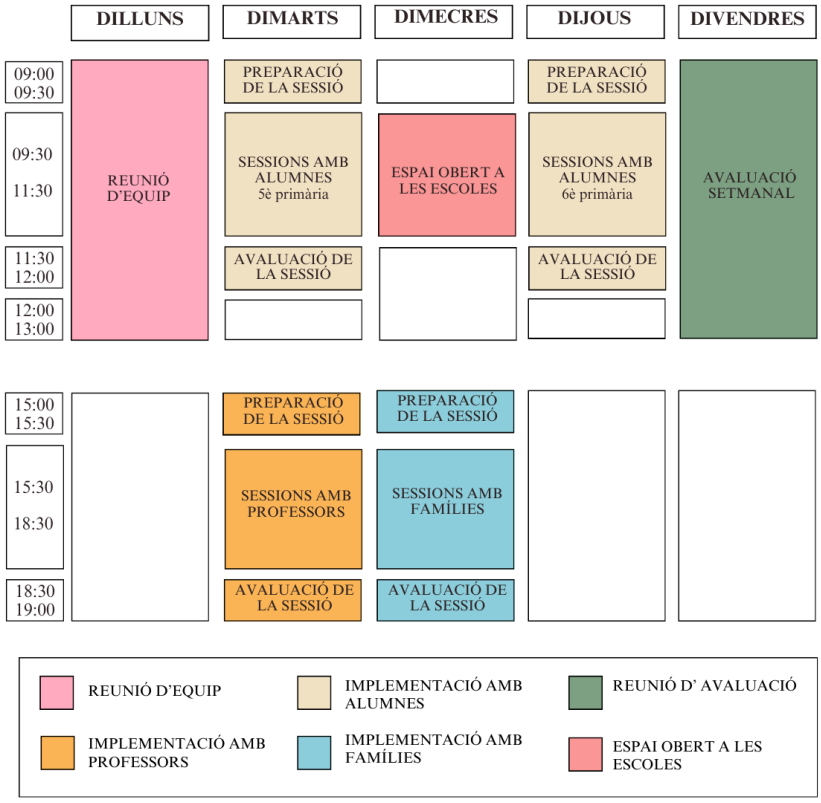


El mes de setembre i part del mes d'octubre el dedicarem al disseny i la difusió del projecte a les escoles de La Bisbal d'Empordà, a partir de mitjans del mes d'octubre, que és quan comencem la implementació del projecte, seguirem el següent horari:

- Els dilluns de 09:00h a 13:00h durem a terme reunions d'equip per parlar sobre temes relacionats amb les sessions que es realitzaran al llarg de la setmana, possibles canvis, etc. També hi haurà un espai perquè cada integrant del projecte dugui a terme les seves tasques relacionades amb el departament del qual s'encarrega (Veure 11.2).
- Els dimarts de 09:00h a 12:00h durem a terme la sessió amb els alumnes de 5è de primària, cada integrant del projecte realitzarà aquestes sessions amb alumnes de les diferents escoles. Hem comptat amb mitja hora per arribar a l'escola, preparar el material de la sessió i parlar amb el professorat. La sessió amb els alumnes tindrà una durada de dues hores i afegirem mitja hora per avaluar la sessió de manera interna. De 15:00h a 19:00h cada integrant del projecte realitzarà la sessió amb els professors del centre educatiu assignat. La sessió amb els professionals tindrà una durada de tres hores, comptant amb mitja hora de descans, i afegirem mitja hora per avaluar la sessió realitzada de manera interna.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

HORARI SETMANAL 2023 - 2024



Imatge 4. Horari setmanal 2023-2024. Elaboració pròpia.

- Els dimecres de 09:30h a 11:30h les integrants del projecte estarem a l'escola assignada oferint un espai obert on pares, professors i alumnes puguin accedir per comunicar-se amb nosaltres. De 15:00h a 19:00h cada integrant del projecte realitzarà la sessió amb les famílies del centre educatiu assignat, hem comptat amb mitja hora per arribar al centre i preparar el material de la sessió. La sessió amb les famílies tindrà una durada de tres hores, comptant amb mitja hora de descans, i afegirem mitja hora per avaluar la sessió realitzada de manera interna.
- Els dijous de 09:00h a 12:00h durem a terme la sessió amb els alumnes de 6è de primària, cada integrant del projecte realitzarà aquestes sessions amb alumnes de les diferents escoles. Hem comptat amb mitja hora per arribar a l'escola, preparar el material de la sessió i parlar amb el professorat. La sessió amb els alumnes tindrà una durada de dues hores i afegirem mitja hora per avaluar la sessió realitzada de manera interna.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 68 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

- Els divendres de 09:00h a 13:00h realitzarem reunions avaluatives on participarem els membres de l'equip per compartir les dades recollides de les sessions realitzades amb famílies, alumnes i professionals dutes a terme aquella setmana. En cas de disposar de fotografies de les sessions realitzades al llarg de la setmana es compartiran per tal d'actualitzar els perfils de xarxes socials.
- Les últimes dues setmanes del mes de gener les dedicarem a la recollida d'avaluacions i a elaborar els canvis pertinents pel projecte del pròxim curs.

9. Difusió

Per difondre el nostre projecte d'intervenció social, crearem material físic, com ara pòsters de diferents mesures i farem repartiment a les escoles i edificis municipals de la Bisbal d'Empordà, des dels quals, es podrà accedir a la pàgina web per tal de donar a conèixer el nostre recurs. Per a seguir amb la difusió d'informació per a la prevenció de l'addicció al joc en línia en els joves pretenem habilitar perfils a les xarxes socials com Instagram, Twitter, Tiktok per a penjar contingut educatiu i interactiu del projecte, on els usuaris puguin conèixer, contactar i interactuar amb el projecte, sent així també una eina d'avaluació on podem recollir opinions i propostes dels usuaris. També treballarem en falques divulgatives per a la ràdio municipal de la Bisbal d'Empordà que ens ajudin a difondre el projecte. Tanmateix, i perquè el nostre projecte tingui la repercussió que volem, crearem material educatiu a nivell de totes les formacions que volem desenvolupar, és a dir material de totes i cadascuna de les sessions que plantegem per a joves, famílies i professionals de l'educació, per tal de visibilitzar el projecte i continuar amb la tasca de conscienciació i prevenció.

10. Avaluació

Les avaluacions del projecte es duran a terme de manera continuada durant tot el procés d'implementació. Per altra banda, també avaluem el disseny i el projecte en conjunt un cop acabada la primera fase amb l'objectiu de dissenyar i incorporar les correccions per a les futures fases. Com que la implementació del projecte s'organitza per sessions, es durà a terme una avaluació de cada sessió. Aquesta la farà el membre que hagi dut a terme la implementació a partir dels ítems d'avaluació de cada activitat específica, els quals es troben a les fitxes de sessions. (veure punt 7).

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 69 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Seguidament, tal com s'ha establert a la calendarització, els membres de l'equip ens reunim un cop per setmana per a posar en comú les avaluacions de les implementacions i avaluar-les de manera conjunta. En aquestes, cada integrant aportarà la seva pròpia experiència individual a les sessions realitzades al centre educatiu assignat, presentarà el document d'avaluació que ha emplenat prèviament i es farà una memòria conjunta sobre diverses problemàtiques, imprevistos, aspectes a millorar o a reforçar per tenir-les en compte per les següents sessions o pel projecte del següent curs escolar. Un cop acabada la implementació d'aquesta primera fase del projecte, es duran a terme les reunions finals, on avaluarem el projecte en conjunt de manera que avaluem si s'han assolit els objectius plantejats, l'adequació de les activitats cap als usuaris, la metodologia utilitzada, la seva satisfacció amb el servei, si la difusió del servei ha estat adequada, la gestió del projecte referent a temporalitat, logística, els recursos espaials, materials i humans i possibles millores.

9.1 Ítems d'avaluació del projecte

Avaluació dels objectius

- S'han assolit el 75% dels objectius operatius de cada objectiu específic.

Avaluació de la metodologia

- Han assistit a les sessions el 75% dels convocats.
- Al 75% dels assistents els sembla adient la temporalitat.
- El 75 dels assistents ha complert satisfactòriament el full d'avaluació.

Avaluació de la temporalitat

- Les sessions s'han adequat al calendari escolar, sense entorpir el funcionament del currículum escolar.
- La temporalitat de les sessions és adequada a les activitats que s'han dut a terme.

Avaluació dels instruments d'avaluació

- A les observacions dels fulls d'avaluació, es recullen opinions o respostes no plantejades.
- Als usuaris se'ls hi ha fet fàcil respondre als fulls d'avaluació.

Avaluació de l'estructura organitzativa

- Adequació de l'estructura incloent la forma legal de l'entitat, organigrama i funcions dels membres del grup.
- Les funcions encarregades han estat comeses sense problemes.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 70 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Avaluació dels recursos i organització interna

- La seu social ha cobert les nostres necessitats a nivell d'organització i planificació.
- S'han pogut aconseguir els recursos necessaris per a desenvolupar el projecte i les sessions.
- El pressupost ha permès desenvolupar el projecte tal com havíem plantejat.

Avaluació de la difusió

- El públic ha accedit a la pàgina web mitjançant els recursos físics com els pòsters i targetes.
- Hem arribat a un mínim de 200 seguidors a cada xarxa social.
- Les dades recollides de la interacció a les diverses xarxes socials ens indiquen que hi ha interès en el contingut publicat.
- Un 30% dels usuaris del servei l'ha conegut a partir de les xarxes socials

9.2 Avaluació de les intervencions

Per a avaluar les activitats dutes a terme durant les intervencions farem ús de diferents instruments, aquests serviran per a avaluar els ítems, els quals es troben a les seves respectives fitxes d'activitats. Principalment, avaluarem a partir de l'observació directa durant les intervencions, de manera que al final de cada sessió la dinamitzadora omplirà el full d'avaluació d'activitat[13]. Per altra banda, durem a terme activitats on es podran extreure dades quantitatives per a avaluar els objectius operatius. Un altre instrument són els qüestionaris, els quals es passaran a tots els participants, de forma anònima, en tres ocasions, (en el cas de famílies i professors cada dues sessions i en els alumnes cada tres). Aquests serviran per avaluar la satisfacció dels usuaris referent a les implementacions, així poden avaluar metodologia, recursos, temporalitat, dinamitzadors, activitats. Cada qüestionari està adaptat als usuaris als quals va dirigit, facilitant l'enteniment i interpretació de les preguntes per a poder analitzar les dades de forma òptima. Aquests es troben a l'Annex 4.

Finalment, a l'última sessió de cada programa d'activitats, es dedica un temps a plantejar una avaluació participativa dels usuaris, de manera que podem recollir les opinions, sensacions i pensaments dels participants per a l'avaluació. Les quals es recullen a la fitxa avaluativa que emplena la Integradora Social encarregada d'aquella sessió.

[13] Annex 5.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 71 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

11. Ubicació i presentació de l'estructura organitzativa

11.1 Forma legal de l'entitat

Hem decidit ser una cooperativa sense ànim de lucre, pel fet que les seves característiques s'adequa al nostre projecte i ens aporta diferents avantatges.

- El nombre mínim de socis són 3 i el nostre projecte està impulsat per 3 sòcies, les quals també exercirem de treballadores.
- La responsabilitat és limitada un fet positiu per a nosaltres com a persones jurídiques.
- El capital mínim és de 3.000€ de manera que dividit entre les tres sòcies que som és un import que podem assumir.
- Referent a la fiscalitat directa es regeix per l'impost de societats, però està parcialment exempta, fet que recau de manera positiva en nosaltres.

Un factor important per a la nostra empresa és que en ser una cooperativa ens organitzem de manera democràtica, de manera que les decisions les prenem entre totes les sòcies, així valorant els principis de col·laboració, igualtat i partició igualitària. Tot i això, som conscients dels diferents inconvenients que comporta. Degut a la responsabilitat compartida s'alenteixen els processos de presa de decisions, afectant així la gestió del projecte. De manera que hàgim d'invertir més temps i recursos en la gestió.

Per constituir i posar en marxa la nostra cooperativa haurem de seguir els següents tràmits[14]:

1. Certificació de denominació social, sol·licitud de registre de cooperatives Catalunya.
2. Redacció Estatuts socials
3. Assemblea constituent
4. Obertura compte corrent
5. Elevació a públic dels acords establerts a l'acta de constitució. Escriptura pública notarial
6. Sol·licitud NIF
7. Autoliquidació impost Transmissions patrimonials i Actes jurídics documents
8. Sol·licitud d'inscripció al Registre de cooperativa
9. Alta IAE
10. Alta Seguretat Social

[14] Catalunya emprèn, Generalitat de Catalunya, Departament d'Empresa i Ocupació. GUIA DE TRÀMITS I FORMES JURÍDIQUES. https://xarxaempren.gencat.cat/web/.content/03crea-el-teu-negoci/passes_crear_empresa/Guia_formes_juridiques_catDEF_tcm124_53839.pdf

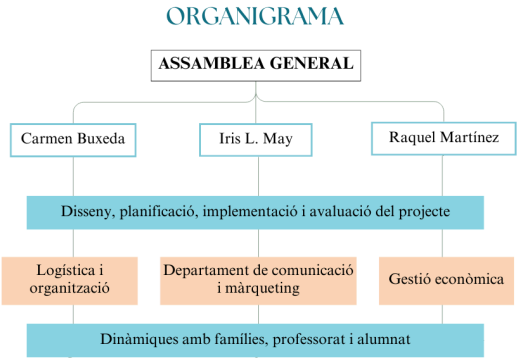
AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 72 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

11. NIF definitiu
12. Certificat digital

11.2 Organigrama i funcions

Per tal que un projecte funcioni és imprescindible tenir una organització eficient, per aquest motiu, hem dissenyat un organigrama per distribuir les tasques que desenvoluparem de forma conjunta i individual tenint en compte les habilitats personals dels membres del projecte. Les membres del projecte treballarem de forma conjunta en el disseny, la planificació, la implementació i l'avaluació del projecte. Les dinamitzacions amb les famílies, el professorat i l'alumnat, són tasques que realitzarem totes les membres del grup però de forma individual a llocs diferents. El departament de logística i organització estarà a càrrec de la Carmen Buxeda i se centrarà a gestionar la logística del projecte quant al transport, el material i la localització. El departament de comunicació i màrqueting estarà a càrrec de l'Iris May i se centrarà a fer difusió del projecte a través d'una pàgina web, xarxes socials i comunicació directa amb els centres educatius per gestionar les implementacions. La Raquel Martínez s'encarregarà del departament de gestió econòmica, elaborarà els pressupostos tenint en compte la viabilitat econòmica i gestionarà els recursos econòmics disponibles.



Imatge 5. Organigrama. Elaboració pròpia.

11.3 Seu social

La seu social d'aquest projecte es troba a l'espai Coworking de l'Ajuntament Vell de la Bisbal d'Empordà situat al Carrer de les Mesures, 17, 17100 la Bisbal d'Empordà, Girona. Aquest és un espai de treball que fomenta l'emprenedoria i l'autoocupació de persones i empreses que tinguin en el seu pla de negoci criteris d'innovació social i que busquen satisfer demandes que millorin el benestar, les condicions de vida, la igualtat i inclusió social o la sostenibilitat ecològica del territori. Ens hem ubicat a la Bisbal d'Empordà perquè és la capital de la Comarca del Baix Empordà, donat a la nostra intenció d'ampliar el projecte a tota la comarca considerem important ubicar-nos a la capital. També és important destacar, que en aquesta adreça està situada l'Àrea de

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 73 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

drets socials de l'Ajuntament de la Bisbal d'Empordà, que té serveis en conveni amb el Consell Comarcal del Baix Empordà. Aquest espai és al centre del municipi i molt a prop de serveis, de manera que és un espai de trobada que permet la interacció i amb el qual podem establir sinergies amb aquests serveis. Si parlem d'economia, considerem important, a l'inici del projecte, ubicar la seu en un emplaçament que no suposi una gran despesa econòmica. Com a fet afegit, aquest recurs ens ofereix diferents serveis inclosos en el preu, aquests són: espai físic unipersonal i intransferible per a cada coworker format per taula de treball, cadira, armariet de calaixos privat amb clau d'accés 24 hores del dia durant tot l'any a l'espai, internet de fibra òptica i wifi, cuina office i lavabos, servei de neteja setmanal, alarma, manteniment i subministraments derivats de l'ús de l'edifici, equip d'impressió, fotocopiadora i escàner a preu públic definit per les ordenances fiscals, meeting room... El procediment per a obtenir una plaça es troba a la pàgina web de l'Ajuntament de la Bisbal i adjuntat a l'Annex 5.[15]

12. Pressupost i pla de finançament

12.1 Pressupost

A la següent taula es presenta el pressupost mensual i de durada total del projecte amb relació a tots aquells recursos que es necessiten per a dur a terme el projecte, tenint en compte la calendarització.

RECURSOS		Mensual	Durada projecte
Infraestructura	Local: Espai Coworking la Bisbal d'Empordà	100,00€	700,00€
	Telefonia mòbil	20,00€	100,00€
Materials	Matèries primeres o recursos materials	30,00€	150,00€
Personals	Cost treballadors: sous, seguretat social i despeses imp.	2.317,98€	11.589,90€
Serveis externs	Despeses de constitució: impostos, registres, certificacions, notari, advocat, propietat intel·lectual, etc.	0,00€	350,00€
	Assegurances: local, RC, relacionades amb l'activitat.	0,00€	150,00€
PRESSUPOST TOTAL		**2.467,98€**	**13.039,90€**

Taula 7. Recursos. Elaboració pròpia.

[15] Coworking la bisbal. labisbal.cat. https://labisbal.cat/serveis/industria-i-ocupacio/coworking-la-bisbal/

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 74 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Hem establert l'estructura salarial del nostre projecte, la qual es basa en un sou mensual fix de 686,00€ per a cada integrant del projecte, considerant les 20 hores setmanals de treball.

	PREU/HORA	HORES SETMANALS	SOU MENSUAL
Carmen Buxeda	34,30€	20h	686,00€
Iris L. May	34,30€	20h	686,00€
Raquel Martínez	34,30€	20h	686,00€

INTEGRADORES SOCIALS: Carmen Buxeda, Iris L. May i Raquel Martínez		
	Cost mensual/persona	**Cost durada projecte/persona**
Salari	686,00€	3.430,00€
Seguretat Social	86,66€	433,30€
COST PER 1 PERSONA	**772,66€**	**3.863,30€**

COST TOTAL 3 PERSONES	**2.317,98€**	**11.589,90€**

Taula 8. Recursos humans 1. Elaboració pròpia.

12.2 Pla de finançament

A la següent taula presentem les fonts de finançament, basades en subvencions, que utilitzarem per donar resposta a les necessitats econòmiques pressupostades per a iniciar el nostre projecte. Per a l'elecció de les subvencions ens hem guiat a les que són orientades a la intervenció amb professionals, joves i famílies. Som conscients que les subvencions estan en constant moviment, de manera que ens hem d'anar actualitzant en el coneixement d'aquestes, deixant oberta la possibilitat d'accedir a noves subvencions.

CONCEPTE	**Import €**
Recursos propis	Capital social de 3000€
Subvencions	• CONVO'24. Línia 3.8.1. Activitats i projectes de suport a entitats, professionals i persones voluntàries. Suport a la innovació i transferència de coneixement a entitats, professionals i persones voluntàries de la intervenció i de l'acció social. • Next Generation EU - Fons d'Impacte Social. COMPAÑIA ESPAÑOLA DE FINANCIACIÓN DEL DESARROLLO (COFIDES)
	Fons que sol·licitarem de la subvenció = 13.039,90€
TOTAL	**16.039,90€**

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 75 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

WEBGRAFIA

A la següent Webgrafia es recullen les fonts d'informació consultades no mencionades anteriorment.

Delgado, P. (2019). La teoría del aprendizaje social: ¿qué es y cómo surgió? Observatorio de Innovación Educativa. https://observatorio.tec.mx/edu-news/teoria-del-aprendizaje-social/

González-Casals, H., Rogés, J., Bosque-Prous, M., Casabona, J., Folch, C., Colom, J., Espelt, A., i Grup de Treball DESKcohort. (2022). Comportaments i necessitats de salut de l'alumnat de secundària, cicles formatius i batxillerat de la Catalunya Central. Enquesta DESKcohort 1a onada 2019/20. Manresa: Fundació Universitària del Bages. https://deskcohort.cat/wp-content/uploads/2022/07/Informe-DESKcohort-2022_1a-onada-2019-20.pdf

GUÍA PADRES NUEVAS TECNOLOGÍAS | Comunidad de Madrid. Comunidad de Madrid. https://www.comunidad.madrid/sites/default/files/doc/juventud/cuidate-guia_padres_nuevas_tecnologias.pdf

Joan Colom Farran. Sub-director general de Drogodependències. Departament de Salut. Guia preventiva sobre entorns digitals adreçada a professionals que treballen amb adolescents. https://drogues.gencat.cat/web/.content/minisite/drogues/contingutsadministratius/addiccions_comportamentals/guia-entorns-digitals_ok.pdf

Joan Colom Sub-direcció General de Drogodependències, Agència de Salut Pública de Catalunya, Departament de Salut, Generalitat de Catalunya. PLA de DROGUES i ADDICCIONS COMPORTAMENTALS 2019-2023. https://scientiasalut.gencat.cat/bitstream/handle/11351/5472/pla_drogues_addiccions_comportamentals_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Joc patològic. Canal Salut. https://canalsalut.gencat.cat/ca/salut-a-z/j/joc-patologic/

La salut mental de la infància i l'adolescència a Catalunya: situació actual, mancances i propostes. (2022). Academia.cat. https://docs.academia.cat/i1044150

Les Tecnologies Digitals de la Infància, l'Adolescència i la Joventut. Internet Segura. https://internetsegura.cat/wp-content/uploads/2022/07/Les_Tecnologies_Digitals_Infancia_Adolescencia_Joventut.pdf

Ludopatía y sexualidad: ¿cómo afecta la adicción a la pareja?. Guadalsalus. https://www.guadalsalus.com/blog/ludopatia-sexualidad

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Olga Olivé. Universitat de les Illes Balears. Addiccions comportamentals en l'adolescència. https://seras.uib.cat/digitalAssets/665/665568_addiccions-comportamentals_fulleto.pdf

Prácticas invisibles: análisis de la incidencia e impacto del juego patológico en las trayectorias vitales de los adolescentes y jóvenes Sant Joan de Déu. Hospital Barcelona. El joc Online, la moda que pot convertir als joves en ludòpates. https://faros.hsjdbcn.org/ca/articulo/joc-online-moda-pot-convertir-als-joves-ludopates

Ylenia Rosa Rodriguez Del Rio. Treball Fi de Grau de Logopedia. Fcultat de Psicologia i Logopedia. Universitat de La Laguna. (2020/2021) Niños pantalla: llenguatge i comunicació. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/24010/Ninos%20pantalla%20lenguaje%20y%20comunicacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Zapata, M., Torres de G., Y., & Montoya, L. (2011). Riesgo de Juego Patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín - Colombia. Adicciones, 23(1), 17-25. doi:http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.163

¿Qué nos jugamos? Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales. Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/descargar.aspx?id=7610&tipo=documento

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 77 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

ANNEXOS

Annex 1. DSM-5 Joc patològic 312.31 (F63.0)

A. Joc patològic problemàtic persistent i recurrent, que provoca una deterioració o malestar clínicament significatiu i es manifesta perquè l'individu presenta quatre (o més) dels següents criteris durant un període de 12 mesos:

1. Necessitat d'apostar quantitats de diners cada vegada majors per a aconseguir l'excitació desitjada.
2. Està nerviós o irritat quan intenta reduir o abandonar el joc.
3. Ha fet esforços repetits per a controlar, reduir o abandonar el joc, sempre sense èxit.
4. Sovint té la ment ocupada en les apostes (p. ex. revivint contínuament amb la imaginació experiències d'apostes passades, condicionant o planificant la seva pròxima aposta, pensant en maneres d'obtenir diners per a apostar).
5. Sovint aposta quan sent desassossec (p. ex. desempar, culpabilitat, ansietat, depressió).
6. Després de perdre diners en les apostes, sol tornar un altre dia per a intentar guanyar ("recuperar" les pèrdues).
7. Esmenti per a ocultar el seu grau d'implicació en el joc.
8. Ha posat en perill o ha perdut una relació important, una ocupació o una carrera acadèmica o professional a causa del joc.
9. Compta amb els altres perquè li donin diners per a alleujar la seva situació financera desesperada provocada pel joc.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 78 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Annex 2. Alumnes dels centres educatius de La Bisbal d'Empordà

Escola Empordanet - Educació Primària	
Cinquè	**Sisè**
18	26

Escola Joan de Margarit - Educació Primària	
Cinquè (2 línies)	**Sisè**
50	27

Escola Mas Clarà - Educació Primària	
Cinquè (dos línies)	**Sisè (dos línies)**
50	52

Escola Cor de Maria - Educació Primària	
Cinquè	**Sisè**
25	25

Institut Cor de Maria - Educació Secundària Obligatòria			
1 ESO	**2 ESO**	**3 ESO**	**4 ESO**
30	32	30	28

	Educació Secundària Obligatòria		
	1 ESO	7 classes	161 alumnes
	2 ESO	7 classes	181 alumnes
	3 ESO	8 classes	191 alumnes

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 79 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

INS La Bisbal	4 ESO	7 classes	180 alumnes
	Batxillerat	**10 classes entre 1r i 2n curs**	
	Batxillerat Artístic (primer i segon curs)		84 alumnes
	Batxillerat Científic (primer i segon curs)		86 alumnes
	Batxillerat Humanístic (primer i segon curs)		107 alumnes
	Cicles Formatius		
	CFAM Arts Plàstiques i Disseny en Ceràmica Artística - Terrisseria (primer i segon curs)		21 alumnes
	CFGM d'Atenció a Persones en Situació de Dependència (primer i segon curs)		46 alumnes
	CFGM Gestió Administrativa i Digital (primer i segon curs)		44 alumnes
	CFGM Jardineria i Floristeria DUAL (primer i segon curs)		19 alumnes
	CFGS Integració Social DUAL (primer i segon curs)		53 alumnes

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 80 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Annex 3. Material per a les sessions

Tallers per a alumnes

SESSIÓ 3 - Gimcana: què sents al jugar?

- Exemples de situacions per a representar

○ La persona amb addicció a les apostes acaba de cobrar els diners que ha guanyat gràcies al seu treball i aposta la meitat d'aquests diners a què un equip de futbol guanya un partit, en veure que l'equip ha perdut, perd els diners i es nega a perdre aquests diners, per aquest motiu torna a apostar per un altre partit perquè té l'esperança que si guanya podrà recuperar els diners perduts. Però torna a perdre, i es queda sense salari.

○ L'empresari, en canvi, es posa molt content perquè ha guanyat molts diners.

○ El jugador ha de tornar a casa seva i explicar als pares que ha perdut tot el salari jugant.

Sessió 4 - Autoestima: concepte

- Definició Autoestima

Vallés, A. (1996). Padres, hijos y drogas. València: Generalitat Valenciana. Direcció General de Drogodependències. Direcció General de la Família i Adopcions(Pàg. 172-173), defineix autoestima com: "La autoestima es la parte del autoconcepto que hace referencia a la evaluación que cada uno hace de sí mismo, sobre su capacidad y valía para superar los problemas que se le plantean a lo largo de la vida y que, en consecuencia, afecta a la forma de ser y comportarse, a la forma de pensar y sentir y a la manera de actuar y relacionarse con los demás. Tiene su punto de arranque en la imagen que cada uno tiene de su apariencia, de sus capacidades y destrezas físicas. Tener una buena autoestima consiste en aprender a quererse y aceptarse tal y como uno es, con sus virtudes y defectos". *autoconcepto (segons el mateix autor): "es la imagen que la persona tiene de sí misma y se ha ido formando a través de las imágenes, comentarios, informaciones que los demás tienen de ella, a través de lo que ella piensa que puede conseguir, de lo que en realidad consigue y de lo que le gustaría ser".

- Frases per "treure" autoestima:

1. El teu mestre t'ha dit que has fet un treball dolentíssim.
2. La persona que t'agrada passa de tu.
3. Hi ha un grup de companys que se'n riuen de tu per la manera en què et vesteixes.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 81 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

4. Un/a amic/ga teu/va ha fet una festa i a tu no t'ha dit res ni t'ha convidat.
5. El teu equip de futbol ha perdut contra un equip molt bo.
6. Els teus pares s'han enfadat molt amb tu per les teves notes i decideixen apuntar-te a repàs.
7. La "colla" d'amics s'ha emprenyat amb tu.
8. Has arribat a la classe i ningú t'ha dit res sobre la teva nova tallada de cabells.

- Frases per "recuperar" autoestima:

1. A la teva classe hi ha molt bon "rotllo".
2. Els teus pares et deixen sortir més estona a la tarda.
3. Els teus amics t'han dit que ets molt simpàtic/a.
4. En l'últim examen has tret bona nota.
5. T'han felicitat pel teu bon comportament.
6. El teu equip de futbol ha guanyat la lliga.
7. La persona que t'agrada t'ha convidat a la seva festa d'aniversari.
8. Avui t'han dit que el jersei que portes "és molt bonic".

- Preguntes per al debat:

Tothom ha recuperat la seva autoestima? , Què ha estat el que t'ha fet més mal?, Què es pot fer per controlar el mal que ens produeix el que no ens agrada?, Què podem fer per ajudar als nostres amics i familiars que tenen la seva autoestima baixa?, Què creus que és l'autoestima?.

SESSIÓ 5 - Autoestima: pensaments erronis

- Tira de dibuix

- Casos per a representar:

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 82 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Cas 1: El Joel passa a prop de la taula d'un dels seus companys i li tira per terra la carpeta i els llibres. Ell pensa: "Porto mala sort", "Sempre faig malbé tot el que toco".
Exemple de passar a positiu: (Pensar en totes les altres coses que faig bé; l'accident dels llibres pot haver estat produït perquè sobresortien molt de la taula)

Cas 2: L'Anna li havia explicat un secret a la seva millor amiga i s'assabenta que aquesta l'ha explicat als altres. L'Anna pensa: "No es pot confiar en ningú", "Ningú sap guardar un secret", "La gent és mentidera".
Exemple de passar a positiu: (No totes les persones expliquen el que se'ls diu en secret. Recordar algú que no et va fallar)

Cas 3: El Jordi ha suspès les mates. Pensa: "Sóc un desastre", "Mai ho aconseguiré", "No aprovaré res"…

Cas 4: El Carles fa 1'50m. Està molt fet pols perquè pensa que les noies no s'interessen per ell perquè és "molt baix".

Sessió 7 - Presa de decisions

Passos a seguir	Preguntes clau
1. Identificació d'opcions possibles	Quines són les alternatives que existeixen?
2. Recopilació d'informació necessària per a decidir.	Conec tot el que haig de saber sobre la situació? Què em falta saber? On haig de buscar aquesta informació?
3. Fer una llista d'avantatges i desavantatges de cada opció.	Quins són els possibles riscos i beneficis que acompanyen a cada alternativa?
4. Pensar en com resoldre o reduir els desavantatges de cada opció.	Puc superar els inconvenients de cada opció?
5. Pensar si existeix la possibilitat d'obtenir els avantatges d'una opció triant altres opcions.	Com podria aconseguir els avantatges d'una opció triant les altres?
6. Ponderació subjectiva dels avantatges i desavantatges de cada opció.	Quin és el valor mitjà que concedeix als avantatges i desavantatges de cada opció? (Puntuo d'1 a 10 cada avantatge, sumo la puntuació de tots els avantatges de cada opció i divideixo pel núm. d'elles per a obtenir la mitjana; faig el mateix amb els desavantatges de cada opció)
7. Valoració del cost emocional i relacional de cada opció.	Com em sento si decideixo una cosa o una altra? Sofreixen les meves relacions personals?
8. Presa de la decisió i raonament d'aquesta elecció.	Quin de totes les alternatives possibles resulta per a mi la

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 83 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

	millor ara? Per què?

Sessió 8 - Assertivitat: estils de comunicació

- El conte del xacal i la jirafa

Hi havia una vegada un xacal que sempre que s'expressava emetia judicis morals de tot el món. "No t'omplis la roba de terra, això està malament.", "No siguis egoista, comparteix les teves coses amb els altres.", "Si no li dones petonets a la bestia pensarà que no la vols.", solia dir. El xacal era així perquè s'havia criat en un món de xacals on tots i cadascun d'ells sempre els deien als altres el que estava bé i el que estava mal i mai intentaven entendre les necessitats dels altres.

Un dia el nostre xacal protagonista va ser al parc al qual anava tots els dies a jugar amb els seus amics de sempre. Però al parc els seus amics no estaven. En canvi, es va trobar amb un animal que no havia vist mai. Tenia el coll tan alt com la lluna, el pèl groc i unes taques color marró. L'animal de coll llarg corria, reia i ballava. El xacal el va observar temorós des de lluny durant una bona estona fins que es va embravir, es va acostar i li va preguntar:

—Tu qui ets?

—"Soc una girafa. Vols jugar?" —va respondre el misteriós animal i immediatament es van posar a jugar.

Primer, van ser uns pirates que es llisquen pel tobogan del seu navili. Després, van construir un enorme castell amb un tresor amagat. Més tard, es van pujar a un arbre per a protegir-se d'un tsunami. Quan van acabar aquestes aventures, van decidir anar als gronxadors. Els van aconseguir al mateix temps que altres dos xacals. Aquests dos i el nou amic de la girafa es van agafar als gronxadors instantàniament a crit de "Meu, jo ho vaig agafar primer.". La girafa va observar la situació durant uns segons i es va dirigir al xacal que volia muntar-se en el mateix gronxador que ella:

—Sé que tens moltes ganes de gronxar-te, a mi també m'encantaria poder gronxar-me al costat del meu amic xacal, però crec que haurem d'arribar a un acord perquè els dos no podem muntar-nos alhora.

—És meu! Jo ho vaig agafar primer! —va exclamar el xacal sense cedir.

—Mira, ara et gronxes tu i dins d'un ratito em munto jo, val?

—Mmmmm, val —va respondre el xacal sorprès.

Els altres dos xacals, aferrats al seu gronxador, també es van sorprendre. Ho van fer encara més quan la girafa en comptes d'anar-se a jugar es va acostar a ells i els va dir:

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

—Sé que vosaltres també teniu tantes ganes de gronxar-vos com l'altre xacal i jo, però crec que també haureu d'arribar a un acord. Els dos no podeu gronxar-vos alhora.

—És meu! Jo ho vaig agafar primer! —van cridar els dos xacals sense cedir.

Tots dos van començar a discutir i fins i tot a insultar-se. La girafa, pacient, va ser present en tot moment, els va dir als xacals que no haurien de ficar-se l'un amb l'altre perquè això no els agrada i que perquè els dos estiguessin contents anaven a haver d'arribar a un acord. Després d'uns instants de silenci, el xacal amic de la girafa li va comunicar a l'altre xacal:

—Bé, val. Tu et gronxes primer i jo empenyo i jo em gronxo després i tu m'empenys, val?

—Val! —va respondre somrient el xacal.

A dalt i a baix. A dalt i a baix. A dalt i a baix.

Els quatre animals es gronxaven mentre el sol, lentament, anava anant-se a dormir.

S'acostava l'hora que els animals també anessin al llit així que els seus pares es van aproximar per a dir-los que ja era hora de tornar a casa, però que podrien veure's l'endemà al parc.

Els xacals molt xacals i la girafa molt girafa van marxar a les seves cases a dormir. Encara que em sembla a mi que, al matí següent, els xacals anaven a aixecar-se una miqueta menys xacals i una miqueta més girafes.

- Vinyeta

- Llista d'avantatges i desavantatges de ser assertiu

Avantatges de ser assertiu/va	Desavantatges de ser assertiu/a

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 85 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Més facilitat per a aconseguir allò que volem.	De vegades ens podem sentir sols
Més autoestima	A la gent li costa un temps acostumar-se a l'estil assertiu
Més confiança en un/a mateix/a	Pots posar-te en problemes
Tens més seguretat	Pots despertar enveja
Idees més clares	Per dir el que penses pots generar conflicte
Pots intercanviar idees	Discuteixes més per les teves idees
Pots reconèixer els teus propis errors	…
Saps acceptar els teus errors	
Saps demanar disculpes	
…	

Sessió 10 - Assertivitat: Com ho fem?

-Vas a beure aigua. Quan t'inclines a la font per beure, un nen et dona una empenta i et mulles la cara.

-Un nen xuta la pilota tan fort que l'ha penjat a la teulada.

-Estàs parlant a un company i no et contesta.

-Has portat una joguina de casa. Una amiga te la demana. Tu li la deixes i quan te la torna veus que està trencada.

-Portes una bona estona amb el braç aixecat demanant la paraula i la mestra no te la dona.

Sessió 11 - Identificació de factors de risc

- Llista de factors de risc al joc patològic.

- Preocupació constant pel joc.
- Incapacitat per controlar l'impuls de jugar.
- Augment de la freqüència i durada del joc.
- Negació dels problemes relacionats amb el joc.
- Canvis en el comportament i l'estat d'ànim.
- Problemes acadèmics i laborals.
- Problemes financers.
- Experimentar símptomes d'abstinència.
- Interessos, relacions i activitats abandonades.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 86 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Tallers per professionals de l'educació: Casos pràctics.

Cas 1: María

La Maria és una estudiant de 16 anys que solia ser una alumna aplicada i participativa a classe. No obstant això, en les últimes setmanes, els professors han notat canvis significatius en el seu comportament i rendiment acadèmic. Maria ara sembla distreta i desinteressada en les activitats escolars, i la seva participació en classe ha disminuït notablement. A més, ha començat a faltar a l'escola amb més freqüència, sovint sense explicació.
Quan se li pregunta sobre el seu canvi d'actitud, Maria sembla evasiva i poc disposada a parlar. No obstant això, en una ocasió, un professor l'escolta comentar amb un company sobre una gran aposta que va fer en un joc en línia durant el cap de setmana. Aquesta observació, juntament amb què les seves reaccions agressives quan se li crida l'atenció per qualsevol cosa. Què faries per evidenciar-li a la Maria i als seus familiars la situació?.

Cas 2: Luis

En Lluís és un estudiant de 14 anys que sempre ha estat un excel·lent alumne i esportista a l'escola. En les últimes setmanes, en Lluís ha començat a tenir dificultats per concentrar-se en classe i el seu rendiment acadèmic ha disminuït significativament.

A més, els professors han observat que Lluís sembla agitat i irritable, especialment quan se li impedeix utilitzar el seu telèfon mòbil durant l'horari escolar. A més a més, el professor ha sentit a dir que en Lluís està molt pendent dels resultats del partit de futbol, bàsquet inclús la boxa. Hi ha algun company de classe que li ha dit a en Lluís que ja comença a deure masses diners. Creus perillosa la situació d'en Lluís? Com creus que s'hauria d'encarar la situació?

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 87 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Annex 4. Fulls d'avaluació

Avaluació interna de les sessions

AVALUACIÓ DE SESSIÓ

Data:	
Sessió:	
Persona dinamitzadora:	
Grup dinamitzat:	
Ubicació:	

Objectius	**Específics:**		
	Operatius:		
	Ítems d'avaluació dels operatius: Marcar si s'ha assolit o no		
Participació dels usuaris	Alt Mitjà Baix	**Comentari:**	
Temporalitat	Adequada Manca de temps Temps sobrant	**Comentari:**	
Recursos utilitzats Marcar si són suficients, insuficients o sobrants i aspectes a tenir en compte	**Materials**		
	Espaials		

1

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 88 de 92

SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Observacions i a tenir en compte per a la següent sessió:

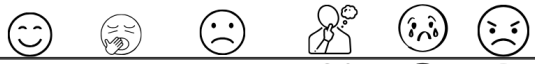
AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Full d'avaluació per alumnes

QUÈ T'HA SEMBLAT?

Data:	
Centre Escolar:	
Persona dinamitzadora:	
Ubicació:	

Quina activitat t'ha agradat **més**?	
Quina activitat t'ha agradat **menys**?	
Quina nota hi posses a les activitats?	**0 1 2 3 4 5**
Què t'ha agradat **més** de la dinamitzadora?	
Què **no** t'ha agradat de la dinamitzadora?	
Com t'has sentit a l'inici de la sessió?	
Com t'has sentit durant la sessió?	
Com t'has sentit al final de la sessió?	

Ens vols comentar alguna cosa?

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

CANVIEM LES REGLES DEL JOC
Projecte de prevenció al joc patològic

Full avaluació per a professionals d'educació i famílies

QUÈ T'HA SEMBLAT?

Data:	
Persona dinamitzadora:	
Ubicació:	

Quina activitat t'ha agradat **més**?	
Quina activitat t'ha agradat **menys**?	
Quina nota hi posses a les activitats?	**0 1 2 3 4 5**

	Puntuar	Per què?
T'ha semblat útil la informació apresa?	**0 1 2 3 4 5**	
T'ha semblat adequada la ubicació?	**0 1 2 3 4 5**	
T'han semblat correctes les activitats?	**0 1 2 3 4 5**	
T'ha semblat adequada la durada?	**0 1 2 3 4 5**	
T'ha semblat adequada la hora?	**0 1 2 3 4 5**	

Ens vols comentar alguna cosa?

1

DOCUMENT
PROJECT
ÒRGAN
ENSENYAMENT
REGISTRE D'ENTRADA
E2024006348
Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 91 de 92
SIGNATURES
Cap signatura aplicada

Annex 5. Procediment per a obtenir la seu social a l'Espai Coworking de La Bisbal

L'espai té un cost de 100€/mes per persona amb les següents bonificacions:

Primer any: 75% de bonificació

Segon any: 50% de bonificació

Tercer any: 25% de bonificació

Quart any: 0% de bonificació

Cal tenir en compte que s'estableix l'obligació de dipositar una fiança equivalent a dues mensualitats (200,00€) per espai de treball, a l'inici d'ús i amb la finalitat de respondre amb la fiança dels danys, perjudicis o altres despeses que es puguin produir durant el temps d'estada al coworking.

Per a poder obtenir una plaça cal seguir el següent procediment:

PAS 1: Consultar disponibilitat d'espais:

coworking@labisbal.cat

972 64 68 06

PAS 2: Sol·licitud d'ingrés al Coworking la Bisbal: Caldrà omplir la documentació que es troba a la pàgina web i fer-la arribar via Instància Genèrica a la SEU-E de la web de l'Ajuntament.

Cal tenir en compte que la valoració de les dades del Projecte Empresarial es farà en funció de la Guia de puntuació de la viabilitat del pla d'empresa i de la innovació social, que marca el valor de cada element i defineix els continguts que ha de contenir cada apartat.

PAS 3: Entrevista amb personal tècnic de l'Ajuntament per tal de fer una avaluació conjunta de la proposta empresarial i aclarir aspectes rellevants.

D'acord amb aquesta informació hem de tenir present el procediment que cal seguir per obtenir una plaça i així tenir seu social.

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

Codi Segur de Verificació: 81edd90d-f709-476e-b3c0-30eedaaf6867
Origen: Administració
Identificador document original: ES_L01170221_2024_20580655
Data d'impressió: 17/07/2024 10:31:48
Pàgina 92 de 92

SIGNATURES
Cap signatura aplicada

AJUNTAMENT DE LA BISBAL D'EMPORDA
Original Comprovi l'autenticitat del document a https://bpm.labisbal.cat/OAC/ValidarDoc.jsp?idioma=ca - Utilitzi el 'Codi Segur de Verificació' que apareix a la capçalera.

CANVIEM LES REGLES DEL JOC

Projecte de prevenció al joc patològic