

"QUE NO TE CONSUMAN"

Escuela de tiempo libre

INSIGNIA DE MADERA



"QUE NO TE CONSUMAN"

**(Proyecto de intervención socioeducativa de
prevención de drogodependencias)**

Realizado por:

GUTIÉRREZ DE LAS MULAS, ANA MARÍA

GRUPO SCOUT 278 MARÍA AUXILIADORA

SECCIÓN ESCULTA

INDICE:

- Introducción (Pág. 3)
- Fundamentación teórica (Pág.3)
- Análisis de la realidad (Pág.9)
- Objetivos (Pág.11)
- Metodología (Pág.11)
 - Cronograma (Pág.15)
 - Presupuesto (Pág.15)
 - Evaluación (Pág.16)
- Bibliografía (Pág.16)

INTRODUCCIÓN:

Este proyecto se enmarca dentro del ámbito educativo de educación para salud fijado dentro del sistema de programas ASDE 98. El proyecto de intervención socioeducativa “Que no te consuman” responde a una de las problemáticas más comunes que aparecen en las edades que corresponden a la rama esculta (14 a 17 años). Esta problemática hace referencia al acercamiento al universo de las drogas y el problema de la drogodependencia. Los chicos y chicas de la rama esculta, en este periodo dentro de su proceso madurativo comienzan a involucrarse, acompañado de sus iguales, en la dinámica social y se ven expuestos a una serie de realidades que a priori desconocen, como la citada anteriormente.

El desconocimiento sobre el consumo de drogas, su contexto, las repercusiones para la salud, etc. se postula como una clave de peligro en el crecimiento de los chicos y chicas de la rama esculta que viven una etapa de descubrimiento social que le va a marcar y pautar para el resto de sus vidas. El influjo de los iguales, la presión social y los agentes externos solo pueden ser paliados gracias a una buena información previa sobre una realidad que, en la mayoría de los casos, desconocen.

En esta introducción cabe reseñar que, para la intervención con los chicos y chicas de la rama esculta, la metodología del proyecto dispone de dos herramientas educativas atractivas que servirán para fijar los conocimientos adquiridos en esta intervención socioeducativa además de trabajar otros contenidos tales como la expresión y la creatividad. Las dos herramientas son el role-playing y el grupo de discusión.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Antes de abarcar la metodología del proyecto es necesario profundizar, de forma teórica, en varios conceptos y herramientas claves en el proyecto “QUE NO TE CONSUMAN”. En primer lugar, realizaremos una reflexión teórica sobre la

drogodependencia. Tras esto, fundamentaremos las herramientas educativas del role-playing y el grupo de discusión, además de la técnica del cuestionario como medidor y herramienta analítica de la realidad.

- **DROGODEPENDENCIA:**

La Organización Mundial de la Salud (OMS) entiende por droga "cualquier sustancia que produce alteraciones de las funciones mentales y psíquicas, especialmente las que son formadoras de hábitos y expresa, además, que abuso de drogas es el consumo habitual de estas sustancias, de manera continua y peligrosa, sin prescripción correcta. Sin embargo, en el corto tiempo dedicado a esta investigación sobre el tema, diríamos que droga es cualquier sustancia capaz de crear dependencia tanto física como psíquica y que además modifique la conducta. Se calcula que en estos momentos, de las personas que nacen en el planeta, 10 % tendrá en el transcurso de sus vidas adicción a una sustancia que modifica la conducta, y que alrededor de 4 ó 5 % tendrá conductas desastrosas bajo la influencia de las drogas. Si sumamos ambos resultados tendremos mil millones de personas que representan la sexta parte de la población mundial.

Entendemos por droga toda sustancia que introducida en un organismo vivo pueda modificar una o varias funciones. En cambio, cuando hablamos de droga de abuso, hacemos referencia a la sustancia de uso generalmente no médico con efectos psicoactivos (capacidad de producir cambios en la percepción, estado anímico, conciencia y comportamiento) y susceptible de ser auto administrada. Las drogas de abuso pueden provocar en el organismo fenómenos tales como la tolerancia, la dependencia y daños al individuo. Asimismo, la drogodependencia es un estado de intoxicación periódica o crónica, producida por el consumo repetido de una droga natural o sintética

Teniendo en cuenta que el problema es realmente de gran magnitud a escala mundial ya que existen cifras impactantes, nos paramos a realizar un análisis de las

principales características de la drogodependencia:

Condiciones de una sustancia para que sea considerada droga de abuso

- Carácter psicotrópico o psicoactivo.
- Inducen a las personas a repetir su autoadministración por el placer que generan.
- El cese de su consumo puede provocar malestar somático, psíquico o ambos.
- No tienen indicaciones médicas y si las tienen pueden usarse con fines no terapéuticos.
- Nocividad social (familiar, laboral y personal).

Clasificación de las drogas:

- Según el estado legal (lícitas e ilícitas)
- Según el uso médico
- Según el poder esclavizante
- Según los efectos sobre el sistema nervioso central:
 - Psicoestimulantes del sistema nervioso central (cocaína, anfetaminas, etc.)
 - Psicodpresoras del sistema nervioso central (alcohol, opiáceos, sedantes, etc.)
 - Alucinógenas (marihuana, LSD, anfetaminas de síntesis, campana, ketamina, etc.)

La drogodependencia es un estado que se caracteriza por un deseo dominante de continuar consumiendo la droga y obtenerla por cualquier medio, una tendencia a incrementar la dosis, una dependencia física, psíquica o ambas con síndrome de abstinencia por retirada de ésta y por último, una serie de efectos nocivos para el individuo y la sociedad.

Tipos de dependencia

Encontramos dos tipos de dependencias: la dependencia física y la dependencia psíquica. La dependencia física (neuroadaptación) se caracteriza por la necesidad de mantener determinados niveles de una droga en el organismo. Tiene dos componentes claves: la tolerancia y el síndrome de abstinencia aguda,

- Tolerancia: Es la necesidad de cantidades crecientes de una sustancia en busca del efecto deseado o disminución del efecto ante una misma dosis.
- Síndrome de abstinencia aguda: Manifestaciones clínicas, psíquicas o físicas que se producen por el cese de la administración de una droga y desaparecen con la administración de la droga.

Por otro lado, encontramos la dependencia psíquica que hace referencia a un deseo irresistible o anhelo de repetir la administración de una droga para obtener la vivencia de sus efectos agradables, placenteros, evasivos o ambos para evitar el malestar psíquico que se siente con su ausencia.

Adolescencia y drogodependencia: Hecho social

Por último y tras el análisis estricto de en que consiste la drogodependencia no podemos obviar el carácter social del mundo de las drogas, y como afecta esto directamente a los adolescentes que comienzan a buscar su lugar dentro del engranaje social. No debemos olvidar que en la etapa de la adolescencia y haciendo referencia a la teoría de sistemas de influjo de Bronfenbrenner, los chicos y chicas comienzan a rebajar importancia al sistema familiar como centro de referencia en el aprendizaje y potencian el grupo de iguales como lugar social de aprendizaje común de la realidad que comparten los mismos. En términos sencillos, los adolescentes comienzan a dar mas importancia a lo que le ofrecen sus iguales. De esta forma, comienzan a conocer realidades tales como el mundo de las drogas y la drogodependencia. Como hemos explicado con anterioridad, la drogodependencia tiene un marcado carácter social e, incluso, a nivel antropológico llega a tener el estatus de rito cultural.

- **ROLE-PLAYING**

Esta técnica, que también conocemos como dramatizaciones o simulaciones, consiste en que dos o más personas representan una situación o caso concreto de la vida real actuando según el papel que se les ha asignado y de tal forma que se haga más vivido y auténtico. El role playing está comprendido dentro de las dinámicas de grupo con lo cual podemos aplicarle los mismos principios teóricos para su organización. La diferencia con otras técnicas de grupos es que con esta podemos trabajar unos objetivos más relacionados con las actitudes de nuestros educandos.

Cuando se desea que alguien comprenda lo más íntimamente posible una conducta o situación se le pide que "se ponga en el lugar" de quien la vivió en la realidad. Si en lugar de evocarla mentalmente se asume el rol y se revive dramáticamente la situación, la comprensión íntima resulta mucho más profunda y esclarecedora. En esto consiste el Role - Playing o desempeño de roles: representar (dramatizar) una situación típica (un caso concreto) con el objeto de que se tome real, visible, vívido, de modo que se comprenda mejor la actuación de quien o quienes deben intervenir en ella en la vida real.

El objetivo citado se logra no sólo en quienes representan los roles sino en todo el grupo de educandos que actúa como observador participante por su compenetración en el proceso. Los actores transmiten al grupo la sensación de estar viviendo el hecho como si fuera en la realidad. La utilización de este tipo de técnicas grupales requiere ciertas habilidades y un alto grado de madurez de la sección.

- **GRUPO DE DISCUSIÓN**

Un número reducido de personas, entre cinco y veinte, que se reúnen para intercambiar ideas sobre un tema de manera informal aunque con un mínimo de normas, constituye un "Grupo de Discusión". Se trata, pues, de un intercambio "cara a cara" entre personas que poseen un interés común para discutir un tema, resolver un

problema, tomar una decisión o adquirir información por el aporte recíproco. Todo ello dentro de un máximo de espontaneidad y libertad de acción, limitando solamente por el cumplimiento más o menos flexible de algunas normas generales que favorecen el proceso y diferencias a esta técnica de una charla o conversación corriente. Tales normas son:

- La discusión se realiza alrededor de un tema previsto que interesa a todos, apartándose lo menos posible del mismo.
- El intercambio de ideas sigue cierto orden lógico, tiene ilación, no se realiza caprichosamente o al azar; gira en torno del objetivo central, aunque el curso de la discusión debe dejarse a la espontaneidad del grupo.
- El grupo designa un facilitador o coordinador para ordenar la discusión, cargo que debe ser rotativo para desarrollar la capacidad de conducción de todos los miembros.
- La discusión se desarrollara en un clima democrático, sin hegemonía de ninguno de los miembros y con el mayor estímulo para la participación activa y libre.

Preparación y desarrollo

El organizador o el grupo mismo eligen el tema que se ha de tratar, en lo posible con cierta anticipación para que los miembros, conociéndolo, puedan pensar sobre él, informarse y hacer así la discusión más rica y fundamentada. El facilitador formula con precisión el tema o problemas por debatirse, esclarece sus implicaciones, propone los aspectos que podrían tratarse, los objetivos parciales y generales, etc. todo lo cual será decidido por el acuerdo del grupo. También por decisión del grupo se establecerán las normas por seguir, el tiempo que se dedicará a la discusión y para cada exposición de los miembros (unos dos o tres minutos), si el tema deberá agotarse en esta sesión o podrá continuar en otras, etc. Hecho esto, cede la palabra al grupo para que comience la discusión del tema. Los miembros del grupo exponen libremente sus ideas y puntos de vista, tratando de no apartarse del tema y teniendo en cuenta los objetivos fijados. El curso de la discusión será espontáneo, pero siguiendo una ilación

que acerque progresivamente a las conclusiones que se buscan. La discusión será siempre cordial, cooperativa, ecuánime, evitándose toda forma de agresividad, de crítica sistemática, de parcialidad y de competición. Una oportuna salida de ingenio o una pincelada de buen humor pueden encarrilar las cosas si se hace necesario. Al facilitador le corresponde la mayor responsabilidad en este sentido (sobre todo cuando se trata de grupos juveniles sin experiencia en trabajo grupal). En determinados momentos cuando sea oportuno, el facilitador pedirá un breve intervalo con el fin de recapitular lo realizado, sugerir la vuelta a algún aspecto soslayado o no tratado debidamente, hacer alguna indicación sobre la marcha del proceso, destacar objetivos logrados, etc. La tarea general del facilitador será estimular la participación de todos los miembros del grupo, limitando a los "acaparadores" de la palabra y alentando en cambio a los remisos, devolver al grupo las preguntas que se le hagan directamente, no expresar ideas personales al hacer los resúmenes de lo tratado, aunque sí puede participar con sus ideas en el transcurso de la discusión, sobre todo si es uno de los miembros del grupo elegido para ejercer la dirección, mantener en todo momento el ambiente informal del grupo, la cordialidad y la participación, etc. También llevará control del tiempo. Se llegará a las conclusiones por acuerdo o consenso y sólo se votará en casos en que resulte la última solución posible. Los miembros del grupo deben aprender a escuchar a los demás con espíritu comprensivo, centrándose más en las ideas que en las personas que las expresan, así como a reconocer un error y rectificar si llega el caso. Al finalizar la discusión, el facilitador con acuerdo del grupo, hará un resumen de lo tratado y formulará las conclusiones las cuales serán registradas por el secretario. Este también podrá tomar nota de las ideas que se expresen a medida que se desarrolle el debate. Todos los miembros del grupo han de ser solidarios con las conclusiones a que se arribe puesto que éstas, habrán sido tomadas a través de una elaboración participativa y democrática.

- **CUESTIONARIO**

El cuestionario se postula como un instrumento de investigación. Este instrumento se utiliza, de un modo preferente, en el desarrollo de una investigación en el campo de las ciencias sociales: es una técnica ampliamente aplicada en la investigación de carácter cualitativa. No obstante lo anterior, su construcción, aplicación y tabulación poseen un alto grado científico y objetivo. Elaborar un Cuestionario válido no es una cuestión fácil, implica controlar una serie de variables. El Cuestionario es "un medio útil y eficaz para recoger información en un tiempo relativamente breve".

ANÁLISIS DE LA REALIDAD

Para realizar el análisis de la realidad y acercarnos a tener un conocimiento real de cual es el nivel de conciencia de los chicos y chicas de las Unidades de Andalucía sobre el problema de la drogodependencia vamos a utilizar como técnica básica el cuestionario pero la utilizaremos con dos tipos diferentes de cuestionarios para los dos destinatarios diferentes como detallo a continuación:

Por un lado, realizaremos un cuestionario semiestructurado (en ellos se presenta un guión con las principales preguntas y un orden que no es riguroso ni tampoco la expresión con la que se formulen las preguntas) y con preguntas abiertas (se considera abierta cuando se le da libertad al entrevistado para contestar con sus propias palabras y expresar las ideas que considera adecuadas a la pregunta.) para los Scouters de la sección esculta de todos los grupos de Andalucía (al menos, un scouter por sección/grupo). Con esto, conseguiremos acercarnos de manera abierta a la opinión de primera mano de las personas que trabajan este ámbito con los educandos. Al ser un número no muy elevado podemos permitirnos las preguntas abiertas que nos aportaran una información mas concreta. De esta forma, accederemos a la opinión de los scouters que trabajan con los propios chicos y chicas. El objetivo de este cuestionario es conocer cómo valoran los scouters el nivel de conocimiento de sus educandos en cuanto a la problemática de la drogodependencia.

Por otro lado, realizaremos un cuestionario estructurado (las preguntas y posibles respuestas están formalizadas y estandarizadas, ofrecen una opción al entrevistado entre varias alternativas. Se utilizan cuando se tienen que realizar muchas entrevistas y cuando es importante el orden de las preguntas y respuestas) y con preguntas cerradas (son aquellas en las que no se da libertad al entrevistado para contestar con sus propias palabras y se le obliga a escoger entre un conjunto de alternativas) para los chicos y chicas de las Unidades de Andalucía. Utilizaremos este tipo de cuestionario para poder tener mas controlado el resultado que queremos obtener. Si dejásemos preguntas abiertas a tantos adolescentes las respuestas serían inclasificables y, por lo tanto, no se podrían estudiar. Este tipo de cuestionario también nos da la posibilidad de abrir la cantidad de la muestra. A la hora de escoger las chicos y chicas que serán cuestionados (la muestra) solo tendremos en cuenta dos variables para que los resultados y la muestra sea correcta. Habrá el mismo porcentaje de chicos y de chicas separados por cada uno de los tres años. Esto posibilitará, por ejemplo, tener el mismo número de chicos de 15 años que de chicas de 17 lo cual hará que nuestra muestra no sea distorsionada por la edad o el género. Las preguntas de este cuestionario se realizarán a la luz de los resultados obtenidos en los cuestionarios a los scouters por lo cual se podrán realizar las preguntas concretas que necesitamos para agudizar el alcance de nuestro estudio de la realidad de los adolescentes.

	Cuestionario	Preguntas
Scouter	semiestructurado	Abiertas
Chicos y chicas	estructurado	Cerradas

OBJETIVOS

- ✓ Dar a conocer los efectos físicos, psíquicos y sociales fruto del consumo de drogas.
- ✓ Fomentar y empoderar en hábitos de vida saludables.

METODOLOGÍA

A continuación pasamos al desarrollo de como se va a llevar a la realidad el proyecto y su metodología. Este proyecto está pensado y preparado para ser realizado en toda su totalidad en un periodo de dos meses. Estos dos meses serán mayo y junio de la ronda solar 2012-2013.

En un primer lugar comenzaremos por todo lo que debemos realizar en el análisis de la realidad. Como explicamos en un apartado anterior, comenzaremos con un cuestionario para los scouters de la rama esculta de todos los grupos de Andalucía (al menos uno por sección/grupo). Recordemos que este primer cuestionario nos va a servir para, en primer lugar, conocer de una manera amplia cual es la opinión que tienen los scouters de la rama esculta sobre el conocimiento que poseen sus educandos en cuanto a todo lo referente a drogodependencias. Este cuestionario se hará llegar a todos los scouters de unidad a través de correo electrónico y en el mismo e-mail se informa de que el cuestionario debe ser contestado en un plazo de cinco días para poder agilizar el estudio de los resultados (ya que este es más denso debido al carácter abierto de las preguntas).

Tras la recepción de los cuestionarios de los scouters y su estudio nos dispondremos a preparar el cuestionario para los educandos en base a los resultados obtenidos con los cuestionarios de los scouters. Esto quiere decir, por ejemplo, que se indagará de manera especial en los temas que los scouters hayan realizado mas hincapié como factor determinante dentro de esta problemática. Esto nos hará centrar más certeramente nuestro análisis de la realidad.

"QUE NO TE CONSUMAN"

Una vez realizado el cuestionario cerrado de los escultas, de la misma manera que con el cuestionario a los scouters se enviará por correo electrónico para que en la reunión de dicho fin de semana los propios scouters pasen el cuestionario a sus chicos y chicas. Dichos cuestionarios volverán a ser remitidos, esta vez por correo postal (para agilizar más la velocidad de la información y no tener que esperar que los scouters digitalicen los resultados para enviarlos).

Tras la recepción de los cuestionarios de los chicos y chicas se determinará cual es el análisis de la realidad y se comenzara a trabajar en si la jornada de "QUE NO TE CONSUMAN".

Las jornadas de "QUE NO TE CONSUMAN" se realizarán en seis sesiones (una por cada delegación territorial de Scouts de Andalucía) de una duración aproximada de seis horas. Como consideración previa, aclarar que cada jornada realizada en cada delegación territorial será organizada por tres responsables de la delegación correspondiente. En este caso, estas tres personas serán el delegado/a territorial, el/la responsable de programas educativos de la delegación territorial y el/la responsable de la rama esculta de la delegación territorial. Estas tres figuras dentro de cada delegación provincial se encargarán de organizar y llevar a cabo la jornada de cada delegación territorial, evidentemente, contando con la colaboración de los scouters de la rama y bajo la supervisión del responsable de programas educativos de la ejecutiva de Scouts de Andalucía.

La jornada está organizada de la siguiente manera (se realizará de forma idéntica en todas las delegaciones territoriales:

- 11.00: Comienzo de la Jornada. Llegada y juego de presentación de todos los escultas de la delegación que acudan a la actividad.
- 11.20: Juegos variados de mucha actividad física. Ejemplos: Asedio, corzo, Bulldog. Con esto buscamos encontrar un clima óptimo para lo que se va a realizar el resto de la jornada
- 12.00: ROLE-PLAYING y GRUPO DE DISCUSIÓN:

Sin lugar a dudas, esta es la actividad central de la jornada y se articulará de la siguiente forma: en un primer momento, el/la responsable de programas de la delegación territorial y el/la responsable de la rama comenzarán a explicar cómo se va a desarrollar la dinámica del role-playing y el grupo de discusión. Cada Unidad de cada grupo participante escogerá entre 1 y 3 representantes (este número variará en función del total de grupos participantes. El total de representantes de cada unidad serán lo que llevarán a cabo el grupo de discusión. Este grupo de discusión debe oscilar entre 10 y 20 participantes).

Una vez escogidos los representantes se le asignan a cada uno de ellos un rol concreto. Este rol estará relacionado con los distintos personajes que entran en juego en la vida de un adolescente y el mundo de las drogas. Como ejemplo de roles podemos considerar algunos tales como un "camello", un adolescente no consumidor, un adolescente consumidor, un padre, un scouter, un traficante o "camello", etc. Los roles a representar estarán acordes a todos los tipos de agente que participan de manera directa o indirecta en la entrada de un adolescente al mundo de la droga.

Tras la repartición de roles cada representante tendrá un momento de preparación del rol con el resto de escultas de su Unidad. El resto de escultas que no estarán en el grupo de discusión aconsejarán a su representante sobre cómo debe llevar a cabo su rol. En este primer momento, cada Unidad comenzará a analizar el rol que va a representar su representante en el grupo de discusión. Dicho representante también dispondrá de elementos materiales para la caracterización que se le aportarán desde la organización de la actividad.

Cuando cada Unidad haya preparado y dialogado con su representante/s y este/a se haya caracterizado dará comienzo el grupo de discusión donde el moderador (este papel lo debe representar el encargado/a de la rama esculta de la delegación provincial) se encargará de explicar como se desarrolla el grupo de discusión y llevará el desarrollo del mismo de forma óptima. Explicará a los representantes que deben representar su rol y opinar en empatía con el mismo. El moderador comenzará a abrir debate en torno al mundo de las drogas y se encargará del buen desarrollo del grupo de discusión controlando las características del mismo sin influir ni sesgar las opiniones de los distintos representantes/ roles.

"QUE NO TE CONSUMAN"

El resto de escultas que no participan directamente en el grupo de discusión rodearán al mismo y serán observadores no participantes que atenderán a todo lo que se hable dentro del grupo de discusión.

El moderador dará fin al grupo de discusión en base al horario establecido y comprobando que se han aportado varias opiniones sobre diversos temas del ámbito del consumo de drogas.

- 14.00: Comida (la comida será traída por parte de los propios chicos y chicas)
- 15.30: Puesta en común por Unidades. Este es el momento de que los propios escultas reflexionen sobre lo vivido (representante/s) y observado en el grupo de discusión. Cada Unidad sacará sus conclusiones acerca de lo experimentado y observado en el grupo de discusión.

Tras el diálogo creación de conclusiones por unidades, estas se reunirán y se pondrán en común al resto de unidades. Tras el debate sobre las conclusiones entre todas las Unidades, el moderador dará unas conclusiones generales sobre lo experimentado en el grupo de discusión. Es necesario hacer especial hincapié que lo representado llega a ser real, para que los/as escultas sean conocedores del alcance de lo nocivo y peligroso del mundo de las drogas.

- 16.30: Juego por grandes grupos. Es un buen momento para que los chicos y chicas se desfoguen después de un rato de reflexión.
- 17.15: Despedida y recogida del lugar
- 17.00: Fin de la jornada.

Estas jornadas se realizarán una por cada fin de semana en las distintas delegaciones territoriales de Scouts de Andalucía. La localización de las jornadas debe ser buscada por el equipo organizativo de la jornada y es responsabilidad del mismo dar con un lugar adecuado para el desarrollo de la misma

El/la responsable de programas educativos de Scouts de Andalucía deberá asistir (en la medida de lo posible) a las distintas jornadas en cada delegación provincial. El delegado territorial se encargará de coordinarse con el encargado de programas de la delegación territorial y el responsable de la rama esculta de la delegación territorial para la organización de la jornada y para conseguir un aprovechamiento óptimo de la misma.

Tras la finalización de todas las jornadas, en el Consejo de Scouts de Andalucía, los delegados territoriales realizarán una evaluación final de cada una de las jornadas.

CRONOGRAMA

TAREAS	MAYO 13'				JUNIO 13'			
	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
PREPARACIÓN CUESTIONARIOS (SCOUTERS)	X							
RESULTADOS CUESTIONARIOS (SCOUTERS)	X							
PREPARACIÓN CUESTIONARIOS (ESCULTAS)		X						
RESULTADOS CUESTIONARIOS (ESCULTAS)		X						
QUE NO TE CONSUMAN (CÁDIZ)			X					
QUE NO TE CONSUMAN (SEVILLA-HUELVA)				X				
QUE NO TE CONSUMAN (MÁLAGA)					X			
QUE NO TE CONSUMAN (CÓRDOBA)						X		

"QUE NO TE CONSUMAN"

QUE NO TE CONSUMAN (GRANADA-JAÉN)							X	
QUE NO TE CONSUMAN (ALMERÍA)								X

PRESUPUESTO

Material fungible	120 €
Desplazamientos y dietas	500 €
Caracterización	80 €
Varios (envíos postales, imprevistos, etc.)	100 €
	TOTAL: 800 €

EVALUACIÓN

La evaluación es uno de los momentos más importantes de la actividad planteada. Es el momento de usar las herramientas necesarias para conocer si se han alcanzado los dos objetivos que se marcan en este proyecto. Para ello, vamos a utilizar un indicador de evaluación concreto. En el Consejo Scout de Andalucía los delegados territoriales participantes realizarán una pequeña reunión anexa donde realizarán la evaluación del proyecto. En dicha reunión, se procederá a rellenar una encuesta de satisfacción que recoge y resume los dos grandes objetivos que se marca dicho proyecto. Dicha encuesta se realizará de manera personal por cada uno de los delegados/as territoriales. Tras hacerlo así, se realizará una puesta en común donde se discutirá cuales han sido los puntos fuerte y los puntos menos fuertes en la realización de las jornadas que desarrolla el proyecto "QUE NO TE CONSUMAN". En última instancia y de manera principal, se comprobará, a la luz de la encuesta de satisfacción y

de la puesta en común, si se han alcanzado los dos objetivos marcados al principio del proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

- ✓ Díaz del Mazo L, Vicente Botta B, Arza Lahens M, Moráquez Perelló G, Ferrer González S. Drogodependencia: un problema de salud contemporáneo. MEDISAN: 2008
- ✓ Polaino, A. De las Heras, J. Cómo prevenir el consumo de drogas. Ediciones Palabras S.A.: 2006
- ✓ Programa educativo ASDE Scouts de Andalucía