

EVALUACIÓN DE PROGRAMAS SUBVENCIONALES 2020

SEGURIDAD

1. Subvenciones para la realización de actividades de información y prevención del juego patológico..... 2



1.- Título Programa Subvencional

Subvenciones para la realización de actividades de información y prevención del juego patológico

2.- Norma Reguladora

ORDEN de 27 de octubre de 2020, del Vicelehendakari Primero y Consejero de Seguridad, por la que se regula y convoca la concesión de subvenciones, en el ejercicio 2020, para la realización de actividades de información y prevención universal del juego patológico realizadas por entidades sin ánimo de lucro en Euskadi.

3.- Publicación Norma Reguladora, Convocatoria y Resolución de concesión (Hipervínculo BOPV)

Norma reguladora:

<https://www.euskadi.eus/y22-bopv/es/p43aBOPVWebWar/VerParalelo.do?cd2020004575>

Convocatoria:

https://www.euskadi.eus/ayuda_subvencion/2020/subvenciones-lucha-contra-juego-patologico/web01-tramite/es/

Resolución de concesión:

<https://www.euskadi.eus/y22-bopv/es/p43aBOPVWebWar/VerParalelo.do?cd2021000625>

4.- Breve descripción y objetivos del Programa Subvencional

Objetivo Estratégico: Desarrollar programas de prevención y tratamiento psicosocial de la ludopatía.

Objetivo: ayudas económicas para el desarrollo de programas de prevención destinados a desincentivar hábitos o conductas que pueden generar en juego patológico, con especial atención a los colectivos más vulnerables como los menores de edad o las personas que tengan reducidas sus capacidades volitivas.

5.- Resultados alcanzados, ejecución presupuestaria y utilidad e impacto social

Compromiso presupuestario: 200.000 €/ Ejecución presupuestaria: 53.825,24 €

Se han presentado 6 solicitudes; todas han sido aceptadas. Cuatro de ellas corresponden a entidades dedicadas específicamente al tratamiento y prevención de ludopatías y otras adicciones; dos de ellas son asociaciones socioeducativas de tiempo libre e iniciativa social.

Se han ejecutado seis proyectos. Todos revestían alguna especialidad que los diferenciaba entre sí, aunque todos se encuadraban en los objetivos perseguidos por la norma: informar y prevenir sobre el juego patológico; promocionar el conocimiento de los indicadores de una situación de riesgo de juego problemático, excesivo o patológico; los factores que inciden en su potencial adictivo; el conocimiento de



los riesgos de las nuevas tecnologías; y la divulgación de las experiencias y de los recursos en la lucha contra el juego patológico.

Del total de las memorias justificativas de los proyectos se puede decir que han sido más de 1200 las personas que han tomado parte en las diferentes actividades: charlas, talleres, compartición de experiencias, elaboración de materiales... En este sentido, la divulgación de materiales ha posibilitado alcanzar a más personas (Por ejemplo, la tirada de un monográfico sobre el juego ha sido de 2000 ejemplares).

Los puntos de encuentro han sido variados, atendiendo al carácter de las personas destinatarias: escuela, lugares de encuentro de jóvenes, locales propios de las asociaciones o equipamientos socioculturales. Debido a la situación creada por la pandemia, en muchas ocasiones las actividades y contactos se han tenido que llevar a cabo de forma online.

Los materiales utilizados en estos proyectos y elaborados a partir de ellos son elementos que se pueden seguir utilizando para informar y prevenir el juego patológico.

6.- Resultado indicadores Plan Estratégico de Subvenciones

<u>Indicador</u>	<u>Previsión</u>	<u>Resultado</u>
Número de programas	-	6
Número de personas destinatarias de los mismos	-	1200