

EVALUACIÓN DE PROGRAMAS SUBVENCIONALES 2021

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 29 de julio de 2021, del Vicelehendakari Primero y Consejero de Seguridad, por la que se regula y convoca la concesión de subvenciones, en el ejercicio 2021, 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:

[ORDEN de 29 de julio de 2021, del Vicelehendakari Primero y Consejero de Seguridad, por la que se regula y convoca la concesión de subvenciones, en el ejercicio 2021, para la realización de actividades de información y prevención universal del juego patológico realizadas por entidades sin ánimo de lucro en Euskadi. - Legegunea: Normativa del País Vasco - Gobierno Vasco - Euskadi.eus](#)

Convocatoria:

[Convocatoria para la concesión de subvenciones en el ejercicio 2021 para la realización de actividades de información y prevención universal del juego patológico realizadas por entidades sin ánimo de lucro en Euskadi - Gobierno Vasco](#)

Resolución de concesión:

[RESOLUCIÓN de 19 de noviembre de 2021, del Viceconsejero de Seguridad, por la que se conceden subvenciones a entidades sin ánimo de lucro para la realización de actividades de información y prevención universal del juego patológico. - Legegunea: Normativa del País Vasco - Gobierno Vasco - Euskadi.eus5](#)

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: 80.150 €

Se han presentado 9 solicitudes; todas han sido aceptadas. Cinco de ellas corresponden a entidades dedicadas específicamente al tratamiento y prevención de ludopatías y otras adicciones; dos de ellas



corresponden a asociaciones socioeducativas de iniciativa social, y otras dos pertenecen a una asociación para el correcto uso de las tecnologías de la información. De esta última hay que subrayar que han renunciado a uno de los proyectos por no poderlo realizar en plazo.

Se han ejecutado ocho proyectos. Todos se encuadran en los objetivos perseguidos por la norma, cada uno desde su ámbito territorial y social de actuación: 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.

Cuatro de las asociaciones beneficiarias también se presentaron a la convocatoria en 2020, y han dado continuidad a los proyectos comenzados en años anteriores.

Del total de las memorias justificativas de los proyectos se puede decir que han sido más de 6.285 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. Muchos de los proyectos se acompañan de publicaciones web, revistas, folletos...

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	9
Solicitudes presentadas	6	9
Solicitudes aceptadas	6	9
Número de programas que se repiten / sostenibilidad	6	4
Número de programas nuevos	1	5
Número de personas alcanzadas	1200	6285
Número de personas de colectivos vulnerables alcanzados (menores, jóvenes, personas con facultades volitivas disminuidas...)	1000	6000*
Número de recursos humanos (educadores, profesores-... sin contar personas voluntarias)	17	258**



<u>Indicador</u>	<u>Previsión</u>	<u>Resultado</u>
Número de colaboraciones con otros organismos (administraciones, centros educativos, entidades sociales, empresa privada...)	10	20***
Nº de publicaciones (web/revistas/guías, folletos)	5	7****

* Los datos se sacan sumando los números ofrecidos por las entidades sin ánimo de lucro en las justificaciones de sus proyectos. Por este motivo, el desglose de grupos de personas es estimativo.

** Considerando un 80% alumnos y el resto padres o profesores.

*** Considerando que todas las entidades tienen trato habitual con otras entidades y con la administración, no se han desglosado todos los contactos de todas las asociaciones de forma exhaustiva.

**** Considerando que todas las entidades han publicado algo, no se recogen las publicaciones de forma exhaustiva.