

## Identificación del proyecto

### Nombre del proyecto

Prevención del consumo de drogas y juegos de azar en adolescentes: la paradoja de la información. El caso de Tarragona. (INFOPREV).

### Expediente numero

PID2019-104310RB-C21



## Descripción del proyecto

Este proyecto propone analizar la relación entre la información que manejan los adolescentes sobre el riesgo asociado al consumo de sustancias y juegos de azar, la calidad de dicha información y las fuentes a las que tienen acceso, con las prevalencias de los consumos.

El descubrimiento exploratorio realizado a través del análisis de los microdatos de la encuesta ESTUDES, indica que, sistemáticamente, las mayores prevalencias de consumo se dan entre los jóvenes que dicen estar mejor y/o suficientemente informados. Ello nos conduce a hablar de la paradoja de la información en relación al consumo de sustancias. Esta constatación exploratoria es el origen de la hipótesis general del proyecto, a saber: la información, por abundante que sea, puede estar relacionada con el (mayor) consumo de sustancias y juegos de azar, con el inicio más temprano del consumo y con determinados patrones de consumo de riesgo (modalidades de consumo), si dicha información, así como sus fuentes, son de baja calidad. Por consiguiente, el objetivo general es poner en relación las prevalencias de consumo (sustancias y juegos de azar) con la información recibida por los adolescentes sobre los riesgos del consumo, identificando las fuentes de información y evaluando la calidad de la información recibida. El estudio se fundamenta en una metodología mixta, cuantitativa y cualitativa, poniendo en relación los consumos con la información recibida por los adolescentes (así como con las vías de acceso a esta información). Especialmente interesa analizar las metodologías de transmisión de información en el circuito educativo. Paralelamente, se pretende poner en relación las prevalencias de consumos (sustancias y juegos de azar), con la percepción que tienen los jóvenes de estar suficiente o insuficientemente informados. El proyecto parte de la recopilación y análisis de los programas de prevención vigentes en distintas comunidades autónomas y ayuntamientos más importantes españoles, en su fase de análisis documental. Incluye un análisis cuantitativo de la encuesta ESTUDES 2016 (con referencias a datos longitudinales desde 1994) y la realización de la Encuesta de Condiciones de Vida de los Adolescentes (ECVA) con cuestionario propio y sobre estudiantes de 4º de ESO y primero de Bachillerato, en dos ciudades españolas. Posteriormente, la estrategia cualitativa se concreta en grupos de discusión con adolescentes, con expertos y a través de entrevistas con estos últimos, que permitirá conocer sus percepciones sobre la información que manejan y fuentes. El proyecto tiene, en consecuencia, un planteamiento de investigación aplicada, dado que uno de los productos finales pretende ser la elaboración de una guía de actuación para la mejora de la información sobre los consumos de sustancias y de juego de azar, dirigida a profesionales y a centros educativos. Entre los resultados esperados se profundizará en el conocimiento de las prevalencias de consumos y de su relación con la edad, el sexo/género, los estilos educativos parentales, el malestar/bienestar emocional, el rechazo normativo y una serie de percepciones sobre sí mismo y sobre el contexto, todo ello en relación con la información de la que disponen los adolescentes. Asimismo, el proyecto persigue tener impacto social mediante la vinculación de expertos/as y entidades que trabajan en el ámbito de la prevención de los consumos y de los propios adolescentes en el diseño de nuevas estrategias de información para la prevención.

## Financiación

### Entidad financiadora

Ministerio de Ciencia e Innovación (MICINN) y Agencia Estatal de Investigación (AEI)/10.13039/501100011033

### Importe

48.763,00 €