

SIN PERDIDA NO HAY GANANCIA

MIGUEL ANGEL CALVACHE DIAZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES VISUALES  
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

2009

SIN PERDIDA NO HAY GANANCIA

MIGUEL ANGEL CALVACHE DIAZ

Proyecto Presentado como requisito para optar el título de Maestro en Artes  
Visuales.

Asesor: Mario Fernando Martínez Benavides  
Maestro en Artes

UNIVERSIDAD DE NARIÑO  
FACULTAD DE ARTES VISUALES  
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

2009

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva de los autores”.

Artículo 1 del acuerdo No 324 de octubre 11 de 1966, emanada del honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño.

**NOTA DE ACEPTACIÓN**

---

---

---

---

Presidente del jurado

---

Jurado

---

Jurado

San Juan de Pasto, Mayo \_\_\_\_\_ de 2009

## **RESUMEN**

Cada persona requiere para realizar su propio proyecto de vida, su sentido de felicidad, de unas condiciones materiales, pero sobretodo de unas condiciones psicológicas que le permitan darle sentido a su vida. Esto implica una relación reflexiva consigo mismo, con su devenir, con el presente, con el pasado y con el futuro. Actualmente debido a la problemática social y económica, al ser humano se le presentan una serie de dificultades provocándole; angustia, desordenes emocionales, estrés, falta de confianza, que le impiden vivir en armonía, por lo cual se hace necesario acudir a los beneficios del arte para mejorar la calidad de vida.

## **ABSTRACT**

Every person needs to realize his own project of life, his sense of happiness, of a few material conditions, but overcoat of a few psychological conditions that allow him to give him sense to his life. This implies a reflexive relation with it itself, with his to develop, with the present, with the past and with the future. Nowadays due to the social and economic problematic, the human being him a series of difficulties appear provoking him; distress, emotional disorders, stress, confidence lack, which prevent him living in harmony, for which one is made necessary come to the benefits of the art to improve the quality of life .

## CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÒN	10
Ensayo "LA GRAN ESPIRAL"	11
1. PROBLEMA	13
1.1 SIN PERDIDA NO HAY GANANCIA	13
1.2 FORMULACIÒN DEL PROBLEMA	13
1.3 DESCRIPCIÒN DEL PROBLEMA	13
2. JUSTIFICACION	14
3. OBJETIVOS	15
3.1 OBJETIVO GENERAL	15
3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	15
4. MARCO REFERENCIAL	16
4.1 MARCO CONTEXTUAL	16
4.2 DESCRPCION DE LA POBLACION	16
4.3 ANTECEDENTES	17
4.4 MARCO TEORICO	18
4.4.1 ¿Qué es el juego?	18
4.4.2 ¿Por que el juego crea adicción?	19
4.4.3 Ludopatía: ¿Vicio o enfermedad?	20
4.4.4 Ciclo adictivo	22

4.4.5 Signos y exámenes:	24
4.4.6 Tratamiento	25
5. METODOLOGIA	26
6. PROPUESTA TERAPEUTICA	27
6.1 BENEFICIOS DEL ARTE PARA SUPERAR LA LUDOPATIA	27
6.2 ETAPA DE EVALUACION Y DIAGNOSTICO	29
6.3 FASES Y ACTIVIDADES DEL PROCESO TERAPEUTICO	30
6.4 PLANEACIÓN GENERAL PRIMERA FASE	31
6.4.1 PRIMERA SESIÓN UNA MIRADA HACIA ATRÁS	33
6.4.2 SEGUNDA SESIÓN EL CONOCIMIENTO DE SI MISMO	35
6.4.3 TERCERA SESIÓN PIENSO LUEGO DIBUJO	37
6.4.5 CUARTA SESIÓN CON MIS DIBUJOS PROYECTO MIS SUEÑOS	39
6.5 PLANEACIÓN GENERAL SEGUNDA FASE	41
6.5.1 PRIMERA SESIÓN CUAL ES EL COLOR DE MI VIDA	43
6.5.2 SEGUNDA SESIÓN CUALIDADES DE LA TRANSPARENCIA DEL COLOR	45
6.6 PLANEACIÓN GENERAL TERCERA FASE	47
6.6.1 PRIMERA SESIÓN EL CONTROL DE LA ANSIEDAD POR MEDIO DEL BATIK	49
6.6.2 SEGUNDA SESIÓN MANDALAS INSTRUMENTOS DE PENSAMIENTO	51
6.7 EVALUACIÓN	53
6.8 FINALIZACIÓN DEL TRATAMIENTO: TIPOS DE ALTA	53
6.8.1 Alta terapéutica	53

6.8.2 Alta derivada	53
6.8.3 Alta voluntaria	53
7. CONCLUSIONES	54
BIBLIOGRAFIA	55

## LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. Dependencia del juego Patológico DSM-IV (A.P.A ,1994).	21
Tabla 2. Ciclo adictivo.	23
Tabla 2. Ciclo adictivo.	24

## INTRODUCCIÒN

Esta investigación se centra en el análisis del juego y en la dimensión problemática de lo que se conoce como, ludopatía o juego patológico, o más genéricamente, como una tipología de conducta desviada.

En concreto se trata de comprender aquellas manifestaciones generalizables del juego, que por la dependencia que muestran, pueden desarrollar problemas de socialización e incluso de aislamiento, así como ciertas conductas desviadas e incluso marginadas, que pueden conducir al trastorno y pérdida de la personalidad.

El propósito del presente trabajo es desarrollar un plan terapéutico utilizando los beneficios del arte, enfocado principalmente en lograr que la persona que padece de ludopatía pueda alcanzar un nuevo estilo de vida en la que la dependencia, sus emociones y sus comportamientos se puedan controlar o modular.

Para ello se proporciona una serie de conocimientos y se desarrollan unas actividades basadas en el arte terapia, para que los pacientes puedan cambiar y mejorar su estilo de vida. De esta manera, la persona logra entender que la ludopatía es una enfermedad que afecta su vida y la de las personas que lo rodean.

Una vez logrado esto, a la persona se le brindan las herramientas necesarias para cambiar; las acepta voluntariamente por su propia necesidad de dejar de sufrir y de hacer sufrir a sus seres queridos. Es allí cuando puede emprender el compromiso del tratamiento y abandonar la adicción.

## LA GRAN ESPIRAL

Mi vida es como una ruleta, da vueltas y vueltas y no se en que momento se detendrá, si traerá sentimientos buenos o malos, siempre lo he dejado al asar.

Un día cualquiera esa ruleta se detuvo y ahí estaba yo, un artista dispuesto a enfrentar ese mundo misterioso y solitario que inconcientemente había creado, en ese momento no tenia idea que me estaba aislando y negando la posibilidad de relacionarme con otras personas , estaba deslumbrado por los juegos de azar , me encontraba en esa frontera que separa la simple diversión y entretenimiento , de la adicción y la destrucción progresiva de la personalidad, podría describir esa situación como una obsesión descontrolada que se reflejaba en mis retinas , había comenzado un largo proceso en el que mi voluntad deja el poder de manejar mi comportamiento.

De esta manera se iniciaba un descontrol, que bloqueaba mis capacidades básicas y aparece en mi una ausencia de control debido a la necesidad compulsiva y habitual por el juego.

Carecía de fuerza física y psicológica para frenar y superar esta adicción, las maquinas me dominaban, pero yo creía tener un pleno control sobre ellas, mientras la adicción avanzaba mi vida se desmoronaba y se convertía en una gran espiral de falsas ilusiones, de alegrías efímeras y sentimientos de dolor y culpa.

Se llega a un instante en el que la pérdida de control es absoluta, la recuperación es casi imposible y la única alternativa que a uno se le ocurre es el suicidio.

Afortunadamente en medio de ese laberinto de pensamientos negativos, se abre un camino de luz y esperanza, el arte con el cual he pasado horas y horas seguidas compartiendo y creando mundos ocultos a los ojos ajenos, en los cuales yo era el portador de la fantasía y casualmente encontraba un aliado con quien podía transportarme a los espacios infinitos de mi propia invención, me ofrece una gran oportunidad de expresar y proyectar mis conflictos internos y se abre un gran abanico de oportunidades para poder mejorar mi vida para enfrentar y controlar la adicción y además me ayuda a tener un conocimiento mas profundo de mi propia existencia.

Yo desconocía las propiedades terapéuticas del arte y gracias al diplomado de terapias en artes, me di cuenta de la gran oportunidad que tenia, cada clase y enseñanza la asumía como una terapia y en poco tiempo comencé a ver cambios y resultados positivos, algunas terapias me ayudaron ha hacer una introspección y esto fue muy útil porque pude sacar recuerdos y situaciones que no me dejaban progresar.

Seria muy conveniente que cada persona se tomara un momento de descanso y esparcimiento, donde las terapias en artes sean la base de las actividades diarias de nuestra vida.

En nuestro diario vivir siempre experimentamos cambios, algunos positivos, otros negativos que provocan cansancio, estrés mal genio, desánimo por lo tanto requiere de gran importancia el buscar medios eficaces para mejorar el estilo de vida, de ahí la gran utilidad que representan las terapias en artes.

La relajación por medio del color, el dibujo, la escultura y las artes en general estimulan no solamente la parte creativa sino los sentimientos y el estado de ánimo, una persona que realiza actividades lúdicas o artísticas, es más tolerante, demuestra más energía para realizar un trabajo y estimula todo su cuerpo ya que se toma una pausa ante tanta contaminación y enfermedades.

La expresión corporal, estética, musical, oral etc. Constituyen un proceso complejo mediante el cual las personas descargan sus niveles de estrés, ansiedad y reúnen diversos elementos de sus experiencias, para formar un nuevo conjunto de significados: El observar, retener, interpretar y proporcionar parte de sí mismo para que las terapias cumplan la función sanadora del cuerpo y el espíritu, y es que el arte es infinito ya que la creatividad, el pensamiento y las técnicas no tienen límite y es precisamente de ahí la base de mi propuesta, explorar la mente mediante lo creativo, lo fascinante y misterioso del arte para lograr que las personas se beneficien del poder terapéutico y puedan así identificarse con lo que hacen, conocerse, saber como piensan, expresar sin límites lo que sienten y ser participe del mundo que los rodea.

## **1. PROBLEMA**

### **1.1 SIN PERDIDA NO HAY GANANCIA**

### **1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Es posible que el arte sea una alternativa terapéutica para superar la ludopatía?

### **1.3 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

Actualmente se reconoce la ludopatía como un trastorno del comportamiento que consiste en la necesidad compulsiva de participar en los juegos de azar.

Sin embargo cabe destacar la poca importancia y la escasez de estudios sobre esta enfermedad en nuestra ciudad, además no se ha despertado en la comunidad un interés lo suficientemente importante como para proponer un plan de trabajo centrado en la rehabilitación de jugadores compulsivos.

En esta ciudad no existe un programa de rehabilitación para jugadores compulsivos, en cambio en otras ciudades como Bogotá se fundó una asociación de Ludópatas Anónimos, cuyo objetivo es ayudar a quienes padecen o han padecido la enfermedad a través de varios programas, la recuperación puede tardar dos o más años.

El objeto de estudio que se plantea en esta investigación se centra en el análisis de las propiedades terapéuticas del arte y los beneficios del dibujo y la pintura para encontrar el equilibrio en el ser humano.

En concreto se trata de comprender como el arte por medio de la expresión es un método terapéutico ideal para relajarse y resolver de una forma natural las dificultades.

Por lo tanto quiero focalizarme en la dimensión problemática de la ludopatía, reconociéndola como una adicción que arruina la vida personal en todos los aspectos y la posibilidad que brinda el arte como terapia para superar este problema

## 2. JUSTIFICACION

Este proyecto nos ayuda a reconocer la dimensión real y las consecuencias físicas y emocionales que producen los juegos de azar.

Hablar de ludopatía significa abrir una puerta sobre toda una sociedad que observa de manera indiferente este problema, se desconoce la gravedad que tiene esta enfermedad y permitimos que cada día en nuestra ciudad se abran más casinos. Deberíamos observar con mas cuidado esta enfermedad porque afecta considerablemente a un número muy grande de ciudadanos, lo que lo podría convertir en un problema de salud pública.

Por cada ludópata hay al menos un familiar que sufre las consecuencias económicas y emocionales de la adicción, convirtiéndose así en un problema de tipo social que afecta a todas las edades, a todos los estratos sociales, a ricos y pobres, a hombres y mujeres.

Este proyecto se estructura con el análisis de otras teorías y autores, con el fin de enlazar los aspectos mas descriptivos y los planteamientos mas generales y los mas especializados, con lo cual quiero hacer un aporte que produzca nuevas inquietudes en las propiedades terapéuticas del arte y en la aplicación a personas adictas a los juegos de azar.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1 OBJETIVO GENERAL**

Descubrir los beneficios que tiene el arte como una alternativa terapéutica, con el fin de superar la ludopatía, a través del diseño de una propuesta basada en las propiedades terapéuticas del arte, con el fin de lograr en el paciente una estimulación satisfactoria y como posibilidad de sacar de su mente y su interior todo lo negativo por medio del dibujo y la pintura

#### **3.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Analizar el concepto de juego y la importancia que tiene en el desarrollo de la inteligencia.
- Describir las consecuencias negativas que tienen los juegos de azar.
- Reconocer la dependencia adictiva que los juegos de azar generan.
- Precisar algunas manifestaciones que produce la ludopatía en la conducta adictiva del jugador.
- Conocer los métodos terapéuticos utilizados para la rehabilitación de un ludópata.
- Establecer un plan de intervención a través del arte terapia para superar La ludopatía.

## **4. MARCO REFERENCIAL**

### **4.1 MARCO CONTEXTUAL**

Este proyecto se desarrolla en la ciudad de San Juan de Pasto, con un periodo de duración de once semanas, con un tiempo de una hora por sesión semanal, dando inicio desde el día 26 de junio de 2009, y esta dirigido a, jóvenes y adultos que presentan trastornos de la personalidad, este proyecto se desarrollara en la asociación proveer, que es una organización que se preocupa por el daño que causan las adicciones al ser humano y a su núcleo familiar.

El centro de tratamiento de la asociación proveer cuenta con profesionales de la salud y con consejeros expertos en la recuperación de personas con adicciones. Todos ellos realizan un trabajo serio y comprometido con la recuperación de personas con adicción, el plan terapéutico basado en los beneficios del arte para superar la ludopatía, sería un apoyo y un complemento enfocado a la terapia ocupacional, haciendo un valioso aporte a la rehabilitación de jugadores patológicos.

Este proyecto se dará a conocer por medio de un cuestionario que se repartirá gratuitamente a jugadores y a personas que pasan por estos casinos, dentro del cuestionario se da una información y una invitación para que se acerquen a conocer el proyecto de rehabilitación para jugadores compulsivos.

### **4.2 DESCRPCION DE LA POBLACION**

Este proyecto está dirigido a personas ludópatas que demuestran el siguiente comportamiento: son aisladas, cambiantes, impulsivas, con estímulos interiores que se manifiestan en lo que es llamado pensamientos circulares, tienen sentimientos repetitivos, que se puede relacionar muy directamente al sufrimiento.

Además se dirige también a la población en general, a padres, familiares y amigos que forman parte social del paciente y por lo tanto es de interés común lograr la rehabilitación.

### 4.3 ANTECEDENTES

Los modelos teóricos más explicativos del problema de las conductas adictivas, consideran éstas como fenómenos complejos y multifactoriales, en cuyo origen confluyen factores culturales, educativos, sociales, personales, familiares Y económicos. Así mismo, su desarrollo es complejo, dando lugar a distintos perfiles en cuanto a edades, consumos y contextos de los mismos, problemática social o de salud asociada.

Conviene resaltar algunos elementos importantes en relación con las conductas adictivas y su evolución en nuestra sociedad en los últimos años, que explican el contexto general en el que se enmarca este proyecto contra la adicción a los juegos de azar.

El proyecto se fundamenta en el estudio y análisis del manual DSM-III-R (American Psychiatric Association, 1987), DSM-IV (A.P.A, 1994), así como también se analiza las investigaciones que sobre el tema han hecho los siguientes autores:

González Seara, L (1987): "El juego y la sociedad española", Madrid, Comisión nacional del juego.

Caillois, R, (1958), Teoría de los juegos, Barcelona, Seix Barral.

David Greenfield, Adicciones, (Ed, Tecnos, Barcelona), 1.979.

Luque Fajardo. Fiel desengaño contra los juegos de azar. Madrid 19955.

Ricardo Marín Viadel. Didáctica de la educación. Madrid 2003.

KRAMER, E. 1982. *Terapia a través del arte en una comunidad infantil*. Buenos Aires. 1982.

## 4.4 MARCO TEORICO

### 4.4.1 ¿Qué es el juego?

El juego es una forma maravillosa de transmitir la cultura, y por medio de él adquirimos nuevas experiencias y desarrollamos nuestro potencial creativo, además nos sirve para adquirir nuevos conocimientos y habilidades.

El juego para el adulto es, en la mayoría de las ocasiones un entretenimiento, sin embargo para el niño es una forma de aprendizaje, es un verdadero trabajo a través del cual puede aprender e incluso crear nuevas formas de expresión y socialización.

El juego ha formado parte de la vida social desde los orígenes y toda cultura se ha desarrollado a través del juego. Desde los primeros tiempos el hombre ha jugado y ha desarrollado actividades lúdicas como forma de expresión, de pertenencia, como empleo de tiempo libre y diversión, además cumple funciones básicas en el desarrollo y aprendizaje al proporcionar intercambio y socialización, en este sentido me identifico con el pensamiento de Gonzáles Seara cuando afirma que “El juego es una actividad que corresponde a los estratos mas profundos de la naturaleza humana”<sup>1</sup>.

El juego ha sido ampliamente estudiado por grandes pensadores. Aristóteles relacionó el juego con la felicidad y la virtud, al entender que era una actividad desarrollada en un plano superior; por su parte Kant analiza el juego y lo vincula con la creatividad estética del hombre; el poeta F. Schiller centra la importancia del juego en la historia de la cultura al afirmar que el juego es una manifestación del arte. En su obra Cartas Sobre la Educación Estética del hombre, dice que “Solo juega el hombre cuando es hombre en pleno sentido de la palabra, y solo es plenamente hombre cuando juega”<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> GONZALÉZ, Seara, L): “El juego y la sociedad española”, Madrid, 1987, p82.

<sup>2</sup> F SCHILLER, (1990): Cartas sobre la educación estética. Barcelona, Anthropos.1990, p54.

#### 4.4.2 ¿Por que el juego crea adicción?

El juego es una actividad sana que forma parte de la vida social del hombre desde sus orígenes, el juego interviene de una manera positiva en el proceso de crecimiento y aprendizaje, es esencial para estimular la creatividad, además nos permite establecer relaciones y nos ayuda a madurar nuestra inteligencia.

El juego pasa a ser negativo cuando permitimos que el azar y el dinero forme parte esencial de el, porque el azar nos convierte en sujetos pasivos y dependientes. Dejando a un lado la destreza y la creatividad, nuestras habilidades apenas entran en juego, jugamos solos contra una maquina y solo queda esperar a que la suerte juegue a nuestro favor.

El juego de azar es un reto que vive a través de la suerte, mediante el cual un jugador deposita toda su esperanza confiando a que las leyes de las probabilidades estén a su favor, para poder experimentar el placer del triunfo o el riesgo de la derrota mientras viven el sufrimiento que produce la incertidumbre. Dice Caillois en su obra *Los Juegos y los Hombres* "Jugar es, en suma, una forma aventurada de desafiar al destino"<sup>3</sup>.

Sabemos que a la mayoría de personas nos gusta experimentar cosas placenteras y nos gusta repetir las, los juegos de azar nos producen cierta excitación y placer que involuntariamente nos atrapa ocupando todo nuestro tiempo libre y termina por arruinar nuestra vida al convertirnos en adictos.

Son varias las razones que explican nuestra tendencia al juego, la urgencia de ganar dinero fácil y rápido, el deseo de competir y vencer a la maquina de video rielees, o a la ruleta o la simple diversión, el jugador disfruta de manera masoquista el temor de perder, el atractivo esta en las emociones de riesgo, de lo impredecible, una noche en los casinos puede compararse con un viaje pleno de aventuras y palpitations sin importar el hecho de ganar o perder.

Las personas adictas a los juegos de azar tienen pocas probabilidades de ganar, pretenden competir con una maquina que esta programada para no perder y con un grupo de personas que tienen el poder de envolver mediante fantasías que deslumbran a los jugadores.

---

<sup>3</sup> CAILLOIS, R (1958) *Teoría de los juegos*. Barcelona 1958. p58

### 4.4.3 Ludopatía: ¿Vicio o enfermedad?

Estamos acostumbrados a señalar algunas enfermedades con el título de vicios, negando la posibilidad de encontrar una alternativa para su tratamiento y rehabilitación. En el diccionario didáctico educativo la palabra vicio se define como “falta de rectitud o defecto moral en las acciones” de esta manera se podría deducir que el vicio es la perversión y la inmoralidad de quien no puede controlar sus impulsos. A los ludópatas se les asocia con una imagen de viciosos inmorales, produciendo en ellos sentimientos de rechazo y vergüenza.

El concepto utilizado para referirse a la adicción excesiva por el juego de azar ha pasado una serie de etapas en la que se ha ido transformando, al principio el juego de azar era considerado una debilidad moral, característica de las personas con poca fuerza de voluntad y se clasificaban como viciosas, eran sujetos que no tenían consideración con el sufrimiento que provocaba su conducta en ellos y en su familia. Posteriormente el juego excesivo comienza a verse como una enfermedad psicológica que se caracteriza por una dependencia emocional del juego, una pérdida del control y una interferencia con el funcionamiento normal de la vida cotidiana.

La ludopatía o juego patológico se halla categorizado en el DSM-III-R (American Psychiatric Association, 1987) como un trastorno del control de los impulsos no clasificado en otros apartados, junto a la cleptomanía etc., las características de estos trastornos son : “ El fracaso en resistir el impulso, la sensación creciente de tensión o activación antes de llevar a cabo el acto y la experiencia del placer, gratificación o alivio en el momento de consumir el acto”<sup>4</sup> , De este modo el juego patológico está catalogado como una adicción no toxica, pero la categoría de adicciones esta limitada en el DSM-III-R a las conductas de consumo de alcohol y otras drogas.

Los criterios para el exceso de sustancias y para el juego patológico son básicamente las mismas, si se sustituye el juego por la sustancia adictiva, con un énfasis especial en la pérdida del control.

En el DSM-IV aparece un nuevo criterio, la conducta del juego como un mecanismo de escape, de manera que las dimensiones que contienen el cuadro de diagnóstico del juego patológico quedarían así:

---

<sup>4</sup> ECHEBURÚA Y BÀEZ, 1994. p535.

Tabla 1. Dependencia del juego Patológico DSM-IV (A.P.A ,1994)

Conducta de juego desadaptativa indicada por al menos 5 de los siguientes síntomas:

1- Progresión preocupación: preocupación por el juego ( p, ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego , compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).

2- Tolerancia: necesidad con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.

3- Pérdida del control: fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.

4- Síndrome de abstinencia: inquietud e irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.

5- Escape: el juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia ( p, ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).

6- Caza: después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de “cazar” las propias pérdidas).

7- Negación: se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.

8- Actividad ilegal: se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza, para financiar el juego.

9- Arriesgar familia o carrera: se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.

10- Fianza: Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

Fuente: DSM-IV (American Psychiatric Association, (A.P.A.1994).

El psicólogo o terapeuta establece un diagnostico de juego patológico o ludopatía si el paciente cumple cinco de los diez criterios establecidos en la tabla anterior.

#### **4.4.4 Ciclo adictivo**

Algunas de las consecuencias negativas de la ludopatía son:

##### **A. Alteraciones personales:**

- Alteraciones cognitivas: Pensamientos distorsionados, pensamiento mágico, obsesiones...
- Alteraciones fisiológicas: Estrés, ansiedad, malestar físico general.
- Alteraciones emocionales: Cambios de humor, irritabilidad, agresividad, baja autoestima, sentimientos de culpa, vergüenza...

##### **B. Alteraciones en el entorno:**

- Entorno familiar y de pareja: Desatención familiar, falta de comunicación, alteraciones en la sexualidad...
- Entorno laboral y/o escolar: Bajo rendimiento, desmotivación, faltas en el trabajo, estudios, etc. Todo ello puede provocar la pérdida del trabajo y el fracaso escolar.
- Entorno social: Desatención de las amistades, disminución de las actividades de ocio, pérdida de relaciones significativas...

##### **C. Alteraciones secundarias:**

\_Muchas de estas adicciones pueden desembocar en otros trastornos y enfermedades: depresión, problemas cardiovasculares... Además estas conductas adictivas frecuentemente conllevan problemas económicos.

**CICLO ADICTIVO**

**CONDUCTA PLACENTERA**

**-AUMENTO DEL PENSAMIENTO**

**-AUMENTO DE LA FRECUENCIA**

**-ABANDONO DE OTRAS ACTIVIDADES**

**-ALIVIO DEL MALESTAR**

**-IDEAS DISTORCIONADAS**

**- REPETICION DE LA CONDUCTA**

**- ALIVIO DEL MALESTAR**

**- APARICION DE LAS**

**-CONSECUENCIAS NEGATIVAS.**

**- NEGACION DEL PROBLEMA.**

**-OBSESION.**

**-DISMINUCION DE LA CAPACIDAD PARA TOLERAR**

**EMOCIONES NEGATIVAS.**

**-SITUACION VIVIDA COMO ESTRESANTE.**

Fuente: Gonzáles Seara, L (1987).

Tabla 2. Ciclo adictivo.

#### 4.4.5 Signos y exámenes:

Se puede utilizar la historia y la evaluación psiquiátricas para hacer el diagnóstico de la ludopatía. Las herramientas de detección, como las preguntas del cuestionario breve de juego patológico (Fernández Montalvo y Echerburua, 1997), pueden ayudar con el diagnóstico.

Tabla 3. Cuestionario breve de juego patológico.

¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego	SI	NO
¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?	SI	NO
¿Ha cogido alguna vez dinero de la casa para jugar o pagar deudas?	SI	NO
¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?	SI	NO

Fuente: Fernández Montalvo y Echeburúa, 1997

Si ha contestado **Sí** a 2 o más preguntas, se trata de un probable jugador patológico.

Valoración:

El psicólogo y el psiquiatra, teniendo un claro conocimiento en esta patología, serán los que determinen si el paciente es un jugador patológico y quienes consideren que tipo de tratamiento necesita, además coordinarán los distintos métodos y el apoyo de los miembros de su equipo, ellos serán los encargados de abrir una historia clínica y deberán examinar el estado físico del individuo, el estado mental y solicitar al paciente las pruebas complementarias del estado de salud que sean necesarias.

Es necesario hacer un cuestionario mas profundo con el fin de detectar y tratar otras adicciones que el paciente tenga, porque es habitual que el juego se acompañe de tabaquismo, alcoholismo y en el peor de los casos drogadicción, se debe investigar la existencia de trastornos producidos por esta adicción y buscar un tratamiento adecuado.

#### 4.4.6 Tratamiento

El tipo de tratamientos usados en la ludopatía han sido muy variados y han sufrido a lo largo de los años cambios paralelos que se han ido desarrollando.

Los tratamientos reconocidos actualmente por la comunidad científica internacional comprenden las técnicas de control de estímulos, la terapia cognitiva, la terapia de grupo y el tratamiento psicofarmacológico. Vamos a ver cada uno de ellos:

- Las técnicas de control de estímulos se utilizan sobre todo en las primeras etapas, en combinación con otras técnicas más específicas; la evitación de lugares, compañías y actividades relacionadas con el juego, y un control estricto del dinero en cuanto a su acceso y manejo, son las dos premisas básicas de este tipo de técnicas.
- Las técnicas de terapia cognitiva se presentan como prometedoras en el tratamiento del juego patológico, si bien son muy escasos los estudios publicados hasta el momento. Sin embargo existe una clara evidencia de pensamientos irracionales y distorsiones cognitivas en los ludópatas, por lo que la aplicación de técnicas de reestructuración cognitiva resultaría de gran utilidad en el tratamiento de esta patología.
- La terapia de grupo tiene la ventaja de facilitar el desarrollo de técnicas de afrontamiento a través de la experiencia de otros jugadores, y de constituir una red de apoyo social en esta población, con unas relaciones generalmente muy deterioradas en todos los niveles.
- Otra opción de tratamiento psicofarmacológico, siguiendo el modelo de la ludopatía como una adicción sin sustancia, ha sido la utilización de naltrexona.

## 5. METODOLOGIA

El proyecto “sin pérdida no hay ganancia” utiliza una metodología investigativa y participativa, en la investigativa adquiere gran importancia el análisis y la recopilación de datos y en la participativa la oportunidad de ser parte del proyecto y compartirlo con persona que en este momento lo necesitan.

Desde la parte cognitiva, este proyecto actúa desde la mente humana y debe ser constantemente adaptado durante el proceso terapéutico de cada individuo porque es de vital importancia para cambiar ideas y hábitos que al parecer son la causa del problema del paciente.

Como cuestiones metodológicas, me propongo conocer desde una aproximación empírica por qué un individuo juega, cual ha sido el ambiente, el proceso y la adicción al juego, qué factores influyeron y cuales son las variables personales, económicas y sociales que han incidido en el desarrollo de su conducta adictiva y lo que esa conducta implica en el.

Se preparó las experiencias y actividades, respondiendo a las necesidades e intereses relacionados con la vida cotidiana. Para la ejecución de las sesiones se realizó un esquema comprometiendo a las dimensiones integrales del paciente (cognitiva, comunicativa, estética, corporal y valores), de tal manera que permitió orientar el esquema y la plantación de cada taller.

## **6. PROPUESTA TERAPEUTICA**

### **6.1 BENEFICIOS DEL ARTE PARA SUPERAR LA LUDOPATIA**

Existen diversos centros de rehabilitación y muchos tipos de tratamiento para las adicciones, ya sean el alcoholismo y la drogadicción, ejemplos claros son los grupos de alcohólicos anónimos y narcóticos anónimos. A pesar del aumento acelerado de los casinos en la ciudad de San Juan de Pasto, no se ha despertado un interés por parte de la comunidad con el fin de crear un grupo de autoayuda para jugadores patológicos que cada día aumentan considerablemente, la creación de un centro de rehabilitación sería sumamente importante porque va a determinar la recuperación de una vida normal y saludable para la persona que sufre de adicción y a su familia.

La propuesta terapéutica que planteo se basa en los beneficios que tiene el arte para superar y detener la adicción a los juegos de azar, y sería un gran apoyo para psicólogos, psiquiatras y grupos de autoayuda que tratan esta enfermedad.

El arte es una clara interpretación de la naturaleza o del medio social que lo rodea, además es una proyección del ser y su capacidad creadora, por eso no se mide por la técnica sino por el carácter y el contenido de los valores espirituales que se definen por medio de ella.

El arte terapia es la utilización de la expresión artística en la ayuda a las personas que tienen problemas psicológicos, desordenes emocionales, estrés, falta de confianza o que presentan dificultades de aprendizaje y puede ser muy útil en el tratamiento de las adicciones, en este caso la ludopatía.

El arte terapia da también un soporte terapéutico a las personas que se encuentran en situación de angustia emocional. El principio es de estimular a los pacientes a expresar sus sentimientos y emociones bajo una forma visual o plástica como la pintura, escultura, dibujo, música, etc.

Lo más importante durante una sesión de arte terapia es dejar a un lado el miedo a expresarse, de hacer salir las emociones y sentimientos rechazados en nuestro inconsciente y ayudar a conocer los orígenes de nuestros problemas y limitaciones.

Otro aspecto positivo del arte terapia es el hecho que la obra de arte puede contener ciertos símbolos que el terapeuta puede analizar, de la misma manera como se interpretan los sueños en el psicoanálisis, pero con la diferencia que es el paciente el encargado de interpretar esos símbolos artísticos que él ha creado.

El arte terapia es un método ideal para relajarse y resolver muy naturalmente los problemas. No importa el talento o la capacidad que se tenga.

Lo más importante es exteriorizar los problemas y los aspectos negativos y limpiar nuestro cuerpo, nuestra mente y nuestra alma a través de la creación artística.

Es importante conocer las virtudes que tiene el arte para mejorar la vida de un adicto al juego, sirve para enfrentar la enfermedad, controlarla, ayuda a disminuir los aspectos negativos de la enfermedad, ayuda a levantar la autoestima y además sirve para tener un conocimiento mas profundo de uno mismo.

La aplicación del arte como un método terapéutico es un estímulo para el cerebro, ayuda a mejorar de una manera eficaz las cualidades del paciente, permite sacar los problemas internos y ofrece la posibilidad de enfrentarlos y resolverlos.

## **6.2 ETAPA DE EVALUACION Y DIAGNOSTICO**

En esta etapa se busca realizar la valoración del paciente desde el punto de vista, médico, psiquiátrico y psicológico, y por ello se articula de la siguiente forma:

Primera entrevista: médico (puede derivar al psiquiatra)

Segunda entrevista: psicólogo

El psicólogo realiza la valoración psicológica mediante una entrevista estructurada, donde evaluará la motivación y otros aspectos relevantes para decidir la opción terapéutica más adecuada, contemplando las diferentes áreas de intervención, que plasmará en la historia psicológica correspondiente. El psicólogo se encargará posteriormente del trabajo grupal, realizando diversos grupos donde incluirá a los pacientes en función de sus necesidades y la evolución de su proceso.

Teniendo en cuenta la valoración del paciente hecha por el psicólogo, el terapeuta seguirá un plan de actividades orientados hacia la recuperación de la personalidad y será además un apoyo para lograr la rehabilitación del paciente.

Durante una sesión, el terapeuta deberá guiar al paciente para estimular la interpretación de la obra (y no su realización).

### 6.3 FASES Y ACTIVIDADES DEL PROCESO TERAPEUTICO

Se desarrollan tres fases en las que se realizan diferentes actividades y técnicas que le ayudarán al paciente a mejorar su concentración, a disminuir la ansiedad y a interactuar con más personas.

Antes de iniciar una sesión el terapeuta deberá dar algunos consejos prácticos que servirán para que el paciente se anime y desarrolle mejor las actividades propuestas, ejemplos:

Comience por la primera "imagen" que le venga al espíritu.

Explore su intuición y su espontaneidad, y deje que salga con fuerza y vitalidad.

Trabaje sin interesarse en el resultado final.

Después de examinar cuidadosamente su obra, conteste las siguientes preguntas: ¿tienen para usted una significación los colores, las formas, los símbolos representados? ¿Qué sentimientos despiertan en usted?

Escriba en seguida algunas palabras sobre la significación de esos colores, símbolos o formas luego comparta los sentimientos que despertaron en usted y ¿cómo se sintió?

Hay que saber que la significación de sus obras no resuelven sus problemas psicológicos pero permiten entenderlos, aceptarlos y finalmente sobrellevarlos.

Para la apertura, la calistenia es importante porque nos conduce al desarrollo de la agilidad y permite conocer al grupo, por medio de ejercicios o dinámicas nos da la oportunidad de establecer una relación con el paciente más confiable.

Luego se presenta la actividad y se desarrollan algunos contenidos teóricos muy generales, que posteriormente se practican.

Al final de cada sesión es importante hacer una valoración y un cierre, con el fin de lograr espacios para reflexionar no solo acerca de los logros y dificultades que se han presentado durante el desarrollo de la actividad sino también acerca de las actitudes y su relación con los resultados obtenidos.

## 6.4 PLANEACIÓN GENERAL

### PRIMERA FASE

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**TEMA:** El dibujo como terapia, es un medio eficaz para proyectar y resolver los conflictos internos.

#### **OBJETIVO GENERAL**

Por medio de un plan de actividades diseñar ejercicios que permitan al paciente descubrir sus facultades creadoras, de modo que profundice en la habilidad de reconocer e inventar soluciones para situaciones problemáticas, logrando que se libere de sus conflictos internos, por medio de las terapias en artes.

**SUBTEMAS:** 1ª SESIÓN: Una mirada hacia atrás.

2ª SESIÓN: El conocimiento de si mismo.

3ª SESIÓN Pienso luego dibujo.

4ª SESIÓN: Con mis dibujos proyecto mis sueños.

#### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Proyectar al exterior problemas o conflictos internos del pasado a través del dibujo.

Por medio del dibujo, hacer una introspección para poder conocer el origen de nuestro conflicto.

Utilizar el dibujo como una alternativa terapéutica para frenar la ludopatía.

Explorar como las personas pueden influir entre si de una manera positiva.

## CONTENIDOS

### CONCEPTUALES

Para abordar los contenidos de la primera fase se analizará los conceptos de terapias en artes, el dibujo como terapia, la importancia que tiene el autoconocimiento y el valor positivo que tiene el dibujo en nuestra vida.

Como un apoyo bibliográfico se analizarán los siguientes textos:

MIGUEL LUCAS. Sea su propio psicólogo .Impreso por San pablo .Bogotá.2002.

RICARDO MARIN VIADEL. Didáctica de la educación artística. Madrid 2003.

LOUISE L. HAY. Usted puede sanar su vida. Ediciones Urano .Barcelona 2002.

RECURSOS	TIEMPO	ESPACIO
Block tamaño oficio. Lápiz. Colores. Marcadores. Crayones. 2 Pliegos de papel periódico.	Aproximadamente cinco semanas para abordar contenidos.	Salón principal de la asociación preveer.  MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

## 6.4.1 PRIMERA SESIÒN

### UNA MIRADA HACIA ATRÀS

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**SUBTEMA: 1ª SESIÒN:** Una mirada hacia atrás

#### **OBJETIVO**

Por medio de un plan de actividades diseñar ejercicios que permitan al paciente proyectar al exterior problemas o conflictos internos del pasado a través del dibujo.

#### **INICIO**

Estímulo motivante, se escribe en el tablero un pensamiento para reflexionar, luego se lo repite en voz alta con todo el grupo para recargarnos de energía positiva.

*“No importa cuántos pasos diste hacia atrás. Importa cuantos pasos vas a dar hacia adelante”*

DEMECIO MELHEM

#### **DESARROLLO**

El terapeuta propone a los pacientes cerrar los ojos y evocar alguna situación o vivencia especial que hayan tenido.

Preguntas guía:

¿Qué sentimientos les trae ese recuerdo?, hacer una lista de lo que les produce, (miedo, placer, frustración, enojo, etc.).

Luego al frente de cada sentimiento se pide al grupo que lo represente con una línea, eje, línea quebrada, horizontal, vertical, etc., después se inducirá al grupo a realizar una composición con estas líneas no importa si es figurativa o abstracta.

## **CIERRE**

El terapeuta propone al grupo organizar, como cierre de la unidad de trabajo, los dibujos y les hace unas preguntas que sirven para que el paciente se desahogue y saque de su mente todos los recuerdos negativos que pueda tener del pasado.

La sesión se termina con un compromiso: A partir de ahora estamos decididos a cambiar nuestra actitud hacia el pasado y para renunciar a el estamos dispuestos a olvidarlo.

<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>ESPACIO</b>
Medio pliego de cartulina. Lápiz. Colores.	Sesenta minutos por sesión aproximadamente, una vez por semana.	Salón principal de la asociación preveer.  MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia

## 6.4.2 SEGUNDA SESIÓN

### EL CONOCIMIENTO DE SI MISMO

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**SUBTEMA: 2ª SESIÓN:** El conocimiento de si mismo

**OBJETIVO:** Por medio del dibujo, hacer una introspección para poder conocer el Origen de nuestro conflicto.

#### INICIO

Estímulo motivante, se escribe en el tablero un pensamiento para reflexionar, luego se lo repite en voz alta con todo el grupo para recargarnos de energía positiva.

*“Los seres humanos en general se admiran de ver la altura de los montes, las grandes olas del mar , las grandes corrientes de los ríos, la altitud inmensa del océano, el curso de los astros, y se olvidan de admirarse de si mismos.”*

San Agustín.

## DESARROLLO

El terapeuta propone a los pacientes realizar una lista de sus cualidades y defectos, pero les aclara que no se trata de auto criticarse, porque la crítica nos inmoviliza en el momento mismo que estamos intentando cambiar, si logramos entendernos y ser amables con nosotros mismos nos ayuda a aprobarnos y a descubrir las cualidades que nos hacen valiosos para los demás.

Utilizando un pliego de papel periódico, el terapeuta les propone a los pacientes hacer un recorrido con dos colores, utilizando las dos manos a la vez y con los ojos cerrados, para este ejercicio se utilizará un CD de voces de la naturaleza, el propósito de esta terapia es eliminar las tensiones y la ansiedad que el paciente tiene.

## CIERRE

El terapeuta propone al grupo organizar, como cierre de la unidad de trabajo, los resultados de los dibujos en forma circular en el piso y les hace algunas preguntas que ayudan a entender la situación en la que vive cada persona. ¿Qué sintieron? ¿Sintieron ansiedad?, ¿Los sonidos fueron agradables?, ¿Se sintieron incómodos al manejar las dos manos a la vez? etc.

La sesión se termina con un pensamiento:

*“Si penetramos dentro de nosotros mismos nos damos cuenta que poseemos aquello que necesitamos”.* Anónimo.

RECURSOS	TIEMPO	ESPACIO
Pliego de papel periódico. Lápiz. Colores.	Sesenta minutos por sesión aproximadamente, una vez por semana	Salón principal de la asociación preveer.  MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

### 6.4.3 TERCERA SESIÓN

#### PIENSO LUEGO DIBUJO

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**SUBTEMA: 3ª SESIÓN:** Pienso luego dibujo.

**OBJETIVO:**

Utilizar el dibujo como una alternativa terapéutica para superar la ludopatía, pensando siempre en la superación personal y el mejoramiento de la personalidad.

**INICIO**

Estímulo motivante, se escribe en el tablero un pensamiento para reflexionar, luego se lo repite en voz alta con todo el grupo para recargarnos de energía positiva.

*“Preocúpate por lo que piensas de ti mismo, esto es mas importante que lo que piensen de ti los otros”.*

SAN FRANCISCO DE ASIS

**DESARROLLO**

Por un momento pienso como era un día de mi vida, cual era mi entorno, que lugares frecuentaba y que relación tenia con mis amigos y mi familia, luego en un pliego de cartulina, dibujo todo lo que hago en un día, y lo que me gustaría hacer.

## CIERRE

El terapeuta propone al grupo organizar los trabajos en el piso, formando un camino, luego invita a todos los pacientes a hacer un recorrido por cada trabajo, esto permitirá conocer las distintas personalidades y es una buena terapia para distribuir y aprovechar mejor el tiempo.

La sesión se termina con un pensamiento:

*“La vida se vive solo una vez, es solo un instante, y vale la pena vivirla, no hay que perderla, es de sabios aprovecharla”.*

FACUNDO CABRAL

<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>ESPACIO</b>
Pliego de cartulina Lápiz. Colores. Marcadores.	Sesenta minutos por sesión aproximadamente, una vez por semana	Salón principal de la asociación preveer. MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

## 6.4.5 CUARTA SESIÓN

### CON MIS DIBUJOS PROYECTO MIS SUEÑOS

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**SUBTEMA: 4ª SESIÓN:** Con mis dibujos proyecto mis sueños.

#### **OBJETIVO:**

Explorar como las personas por medio de pensamientos positivos pueden proyectar cambios importantes en su vida.

#### **INICIO**

Estímulo motivante, se escribe en el tablero un pensamiento para reflexionar, luego se lo repite en voz alta con todo el grupo para recargarnos de energía positiva.

*“Atravesamos el mundo buscando siempre la dicha y la dicha es nuestra sombra que camina tras nosotros.”*

FRANCISCO VILLAESPEA

#### **DESARROLLO**

Ejercicio: La creación de nuevos cambios. Ahora es el momento de enumerar todos los cambios que quiere realizar , y las cosas que sueña tener y hacer, después elija cuatro puntos de esa lista y expréselos como afirmaciones positivas, piense que esas afirmaciones generarán organización en su mente y crearán en su vida seguridad y confianza.

Al frente de cada cambio dibuje un símbolo que lo represente, coloréelo de acuerdo al color que usted decida, recórtelo y colóquelo en un lugar en donde usted pueda observarlo todos los días, persiga ese cambio, ese sueño y deje que sus deseos se manifiesten.

## **CIERRE**

La sesión se termina con unas preguntas para reflexionar y socializarlas en grupo.

¿Cree usted que se merece tener lo que desea?

¿Por qué sus sueños no se han realizado?

<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>ESPACIO</b>
4 Octavos de cartulina. Lápiz. Colores. Marcadores. Tijeras.	Sesenta minutos por sesión aproximadamente, una vez por semana	Salón principal de la asociación preveer.  MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

## 6.5 PLANEACIÓN GENERAL

### SEGUNDA FASE

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**TEMA:** La pintura y sus beneficios.

**OBJETIVO GENERAL:** Descubrir el significado de los colores y la importancia que tienen, tanto en la creación artística como la importancia que tienen en el desarrollo de la vida cotidiana.

**SUBTEMAS:** 1ª SESIÓN: Cual es el color de mi vida.

2ª SESIÓN: Cualidades de la transparencia del color.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

Descubrir la interacción del color en el estado anímico.

Experimentar y descubrir los colores que afectan el espacio y las emociones que ellos transmiten.

Utilizar el color con el fin de liberar las cargas de estrés y ansiedad.

## CONTENIDOS

### CONCEPTUALES:

Para abordar los contenidos de la segunda fase se analizará los conceptos de la pintura como terapia, la importancia que tiene el color y la diversidad de significados que comparten las diferentes culturas.

Como un apoyo bibliográfico se analizarán los siguientes textos:

CARLOS GERMAN DUQUE. Educación Artística I. Facultad de educación. Cali.1984.

CONY MENDEZ. Metafísica al alcance de todos .Caracas Venezuela. 1988.

RICARDO MARIN VIADEL. Didáctica de la educación artística. Madrid 2003.

LOUISE L. HAY. Usted puede sanar su vida. Ediciones Urano .Barcelona 2002.

<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>ESPACIO</b>
Vinilos. Pinceles Cartón paja. Lápiz. Papel celofán.	Aproximadamente tres semanas para abordar contenidos.	Salón principal de la asociación preveer.  MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

## 6.5.1 PRIMERA SESIÓN

### CUAL ES EL COLOR DE MI VIDA

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**SUBTEMA: 1ª SESIÓN:** Cual es el color de mi vida.

**OBJETIVO:** Descubrir la interacción del color en el estado anímico, y la importancia que tiene en la recuperación de pacientes con conductas compulsivas.

#### INICIO

Estímulo motivante: Se da inicio a esta sesión con una lectura, “EL CUERPO CAUSAL”, La cual nos enseña las virtudes de cada color y la importancia que tienen en nuestra vida:

EL AZUL representa la voluntad de Dios en el macrocosmos. La voluntad como Virtud en ti, el Poder, la Fe, el Bien, la Felicidad, el equilibrio y la Paz.

EL AMARILLO DORADO. Representa la inteligencia, Sabiduría, iluminación y Paz.

ROSA. Amor divino, Belleza y Adoración.

BLANCO. Representa la pureza, el Arte y logra la Resurrección y la Ascensión.

VERDE. La Verdad, La Salud, la Sanación, la Música y la Esperanza.

ORO .La Gracia, el Pan nuestro de cada día.

VIOLETA. El Perdón , la Misericordia y la Transmutación.

## DESARROLLO

Ejercicio: En un pliego de cartulina hacer un dibujo que represente el cuerpo de cada paciente y teniendo en cuenta las virtudes que tienen los colores , iluminarlo con rallos, se sugiere la utilización de vinilos y la pintura táctil, esto ayuda a relacionarse de una manera mas profunda con la actividad y el resultado.

## CIERRE

Al terminar la pintura, los pacientes deberán colocar su trabajo en frente de ellos y se les pedirá que cierren los ojos, y cada vez que se encuentren repitiendo algún acto negativo, destructivo o indeseable repitan la siguiente afirmación.

*“Yo soy la ley del perdón y la llama trasmutadora de todos los errores que yo haya cometido, Yo estoy encendido en el fuego de los colores, libre de toda perturbación humana y ahora estoy eternamente sostenido.”*

CONNOR MENDEZ

RECURSOS	TIEMPO	ESPACIO
1 Pliego de cartulina. Lápiz. Vinilos.	Sesenta minutos por sesión aproximadamente, una vez por semana	Salón principal de la asociación preveer. MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

## 6.5.2 SEGUNDA SESIÓN

### CUALIDADES DE LA TRANSPARENCIA DEL COLOR

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**SUBTEMA: 2ª SESIÓN:** Cualidades de la transparencia del color.

**OBJETIVO:**

Utilizar el color con el fin de liberar las cargas de estrés y ansiedad.

**INICIO**

El terapeuta pregunta al grupo si puede nombrar algunas cosas que sean transparentes. Luego hace algunas preguntas.

¿Por que son transparentes?

¿Qué características tienen?

¿Qué color proyectan?

Ahora piensen en esto: Todo lo que nos rodea, todos los objetos que nombraron y que están viendo en este momento, están recibiendo ahora mismo todos los colores algunos de estos objetos reflejan toda la luz que reciben, otros la absorben totalmente y esto hace que el color tenga la propiedad de afectar nuestro entorno y se puede utilizar para mejorar nuestro estado de ánimo.

### DESARROLLO

El terapeuta propone al grupo forrar las ventanas del salón con hojas de papel celofán, una azul, una verde, una amarilla y una roja, el salón se afectará con los colores translucidos que se proyectan por las ventanas forradas con el papel celofán. Luego el terapeuta hará algunas preguntas:

¿Cómo les afecta el color?

¿Qué tonos pueden ver que se han mezclado?

¿Les produce alguna sensación o sentimientos?

Luego se divide a los pacientes en grupos, el terapeuta le proporcionará a cada grupo cartulina, lápiz, y tijeras, ellos harán siluetas representando las emociones o sentimientos que el color les evoca, luego las colocarán en los vidrios con el fin de proyectarlas en todo el salón.

### CIERRE

Una vez terminada la actividad se pide a los pacientes que aporten sus impresiones acerca de lo que sintieron, si les gustó o por el contrario si se sintieron desmotivados, y es normal que el color produzca distintas reacciones en cada persona, como tarea les propone que afecten su cuarto forrando cada día la ventana con un color diferente y que escriban qué sintieron, cual es el color que mas les agrada.

RECURSOS	TIEMPO	ESPACIO
1 Pliego de cartulina. Lápiz. Tijeras.	Sesenta minutos por sesión aproximadamente, una vez por semana	Salón principal de la asociación preveer. MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

## 6.6 PLANEACIÓN GENERAL

### TERCERA FASE

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**TEMA:** El Batik y los Mándalas tienen virtudes terapéuticas.

**OBJETIVO GENERAL:**

Reconocer el poder de sanción que tiene la práctica de colorear y crear mándalas. Descubrir la capacidad de controlar la ansiedad y el estado de incertidumbre que produce la práctica del batik, y comprobar los beneficios terapéuticos que tiene.

**SUBTEMAS:** 1ª SESIÓN: El control de la ansiedad por medio de batik.

2ª SESIÓN: Mándalas instrumentos de pensamiento.

**OBJETIVOS ESPECIFICOS:**

Controlar la ansiedad por medio de la práctica de batik

Utilizar los mándalas con el fin de reestablecer nuestro cuerpo, nuestra mente y nuestro espíritu.

## CONTENIDOS

### CONCEPTUALES

Para abordar los contenidos de la tercera fase se analizará los conceptos de ansiedad, incertidumbre y será necesario hacer una breve lectura sobre la técnica del batik y la definición y significados de los mándalas.

Es importante hacer énfasis en el poder terapéutico que tienen los mándalas y se puede decir que serían de gran utilidad para frenar la ludopatía.

CONY MENDEZ. Metafísica al alcance de todos .Caracas Venezuela. 1988.

LOUISE L. HAY. Usted puede sanar su vida. Ediciones Urano .Barcelona 2002.

RECURSOS	TIEMPO	ESPACIO
Vinilos. Pinceles Cartón paja. Lápiz. Parafina. Plancha eléctrica. Cartulina.	Aproximadamente tres semanas para abordar contenidos.	Salón principal de la asociación preveer.  MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

## 6.6.1 PRIMERA SESIÓN

### EL CONTROL DE LA ANSIEDAD POR MEDIO DEL BATIK

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**SUBTEMA: 1ª SESIÓN:** El control de la ansiedad por medio de batik.

#### **OBJETIVO**

Descubrir la capacidad de controlar la ansiedad y el estado de incertidumbre que produce la práctica del batik, y comprobar los beneficios terapéuticos que tiene.

#### **INICIO**

Estímulo motivante: Ejercicios de relajación, por medio de la relajación se eliminan las tensiones y nos ponemos en un estado favorable para el encuentro consigo mismo, la comunicación con Dios y con los demás.

Método Couè. EL método Couè se basa en la sugestión. Al despertar o antes de dormir, repite automáticamente: "Todos los días desde todos los puntos de vista, me va mejor". Concéntrate en esta idea hasta sugestionarte y veras cambios importantes en tu vida.

## DESARROLLO

Ejercicio: En un pliego de cartulina dibuja la idea o concepto de espacio infinito en unos 10 a 15 minutos aproximadamente, luego utiliza una vela encendida y comienza a chorrear la parafina alrededor del dibujo, puedes hacer caer simplemente gotas, la idea es hacer un paisaje sideral con estrellas, planetas cometas etc., luego utiliza una esponja con pintura de agua y frótala sobre la cartulina, el resultado puede ser sorprendente, luego se puede seguir cubriendo zonas, con la parafina y de esta manera se puede conseguir una gran variedad de tonos y, matices y texturas.

Esta práctica permite que el paciente explore sus emociones, se relaje y se libere de las tensiones y además experimenta sensaciones diversas, ayuda a superar la ansiedad y el estado de incertidumbre.

## CIERRE

Al terminar la actividad el terapeuta les pide a los pacientes que socialicen los resultados de sus trabajos y les pregunta.

¿Qué sintieron?

¿Cómo se sintieron con la práctica? Etc.

<b>RECURSOS</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>ESPACIO</b>
1 Pliego de cartulina. Lápiz. Vinilos. Parafina. Espuma o esponjas.	Sesenta minutos por sesión aproximadamente, una vez por semana	Salón principal de la asociación preveer. MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

## 6.6.2 SEGUNDA SESIÓN

### MANDALAS INSTRUMENTOS DE PENSAMIENTO

**RESPONSABLE:** MIGUEL ANGEL CALVACHE.      **FECHA:** \_\_\_\_\_

**GRUPO:**            JOVENES Y ADULTOS AFECTADOS POR LA LUDOPATIA.

**SUBTEMA: 2ª SESIÓN:** Mándalas instrumentos de pensamiento.

#### **OBJETIVO**

Utilizar los mándalas con el fin de reestablecer nuestro cuerpo, nuestra mente y nuestro espíritu

#### **INICIO**

Estímulo motivante: en el centro del salón se hace un círculo, luego se cierra los ojos y se piensa en las debilidades que aun tenemos, respiremos profundamente y visualicemos esos problemas, sentémonos y normalicemos nuestra respiración.

Ahora escuchemos y luego repitamos este pensamiento:

*“La gente se siente sola porque construye muros en lugar de puentes”.*

JOHN F. NEWTON

## DESARROLLO

Ejercicio: El terapeuta les pasa a los pacientes varias fotocopias de mándalas, ellos escogen el que mas les gusta y luego en un pliego de cartulina tratan de dibujarlo lo mas simétrico posible, después de acuerdo a los colores que en el transcurso de las terapias han escogido, proceden a colorearlo. Cada uno escoge los colores en función de su estado de ánimo, la intensidad del color, los diferentes materiales para colorear (acuarela, tintas, crayolas, lápices de colores, etc.)

Esta práctica permite recobrar el equilibrio, afianzar el conocimiento de si mismo, permite la concentración y olvido de los problemas y le proporciona sabiduría para vivir en armonía.

## CIERRE

Al terminar la clase el terapeuta pide a los pacientes que ubiquen los mándalas en forma circular , luego les pide que caminen encima de ellos, para que su cuerpo absorbe la energía del color y las formas , les pide que piensen en el propósito estas terapias que es frenar y superar la adicción a los juegos de azar, y les pide que piensen y reflexionen el significado de este pensamiento:

*“CUANDO PIERDA NO PIERDA LA LECCION”*

RECURSOS	TIEMPO	ESPACIO
1 Pliego de cartulina. Lápiz. Vinilos.	Noventa minutos por sesión aproximadamente, una vez por semana	Salón principal de la asociación preveer. MZ 38 casa 7 villa flor II. Pasto. (Nariño, Colombia).

## **6.7 EVALUACIÓN**

La evaluación desarrollada es continua y está basada tanto en la observación directa como en los resultados de auto informes, escalas y cuestionarios realizados a los pacientes. Se realiza mediante reuniones de coordinación periódicas del equipo terapéutico que atiende al paciente, de acuerdo con los objetivos establecidos para cada paciente en su Plan de Tratamiento Individualizado.

## **6.8 FINALIZACIÓN DEL TRATAMIENTO: TIPOS DE ALTA**

Se considerarán los siguientes tipos de alta:

### **6.8.1 Alta terapéutica**

Se producirá en el momento en el que se hayan alcanzado total o parcialmente los objetivos establecidos con el paciente.

### **6.8.2 Alta derivada**

Cuando el paciente sea cambiado a otro programa antes de finalizar el tratamiento, por causas familiares, o judiciales, ajenas al paciente y al equipo. Cuando finalice esta circunstancia, el paciente podrá continuar su tratamiento en el mismo recurso o en otro si se cree conveniente.

### **6.8.3 Alta voluntaria**

El paciente solicita el alta sin finalizar el proceso terapéutico.

## **7. CONCLUSIONES**

A manera de conclusión se podría asegurar que para frenar la adicción es necesario hacer un estudio y un análisis desde la “normalidad”, hasta la destrucción casi total de la personalidad y de la vida, para esto se debe estudiar a fondo los síntomas y como afecta la personalidad de un adicto al juego.

Hoy en día en muchos puntos estratégicos de la ciudad se encuentran casinos, salas de juego, donde los niños, jóvenes y adultos por buscar una simple diversión se dejan deslumbrar por los juegos de video, las maquinas tragamonedas, el bingo y en fin todo el ambiente que atrapa e ilusiona a un individuo que poco a poco se adentra en un largo proceso en el que la voluntan pierde el control sobre su comportamiento.

En el campo artístico son múltiples las posibilidades para retomar técnicas y aplicarlas en la recuperación de pacientes, puesto que por medio de las artes plásticas se estimula y relaja el cerebro, logrando que las terapias en artes se conviertan en sanadoras de la mente y mediante ellas se logra reestablecer las funciones normales de un paciente preparándolo para su rehabilitación.

## BIBLIOGRAFIA

CAILLOIS, R. Teoría de los juegos, Barcelona, Seix Barral. 1958.

CARLOS, German Duque. Educación Artística I. Facultad de educación. Cali.1984.

CONY MENDEZ. Metafísica al alcance de todos .Caracas Venezuela. 1988.

DAVID GREENFIELD, Adicciones, (ed, Tecnos, Barcelona), 1.979.

GONZALES SEARA, L. "El juego y la sociedad española", Madrid, Comisión nacional del juego.1987.

KRAMER, E. 1982. Terapia a través del arte en una comunidad infantil. Buenos Aires, 1982.

LUQUE FAJARDO. Fiel desengaño contra los juegos de azar. Madrid 1955.

LOUISE L. HAY. Usted puede sanar su vida. Ediciones Urano .Barcelona, 2002.

LOWENFELD, V. y BRITAIN, W.L. Desarrollo de la capacidad creadora. Madrid. 1982.

MIGUEL LUCAS. Sea su propio psicólogo .Impreso por San pablo, Bogota, 2002.

RICARDO MARIN VIADEL. Didáctica de la educación artística. Madrid 2003.