

**SENADO DE PUERTO RICO**

**R. C. del S. 964**

23 de febrero de 2012

Presentada por la señora *Nolasco Santiago*

*Referida a las Comisiones de Salud; y de Educación y Asuntos de la Familia*

**RESOLUCION**

Para ordenar a la Administración de Servicios de Salud Mental y Contra la Adicción, a que en coordinación con el Departamento de Educación y cualquier otra agencia o departamento del Gobierno de Puerto Rico que este entienda necesario, desarrolle e implante un proyecto piloto para la prevención del abuso de sustancias, agresividad y suicidio, basado en la estrategia conductista “Good Behavior Game”, en salones de primer y segundo grado en escuelas de Puerto Rico.

**EXPOSICION DE MOTIVOS**

A través del tiempo se ha visto que comportamientos agresivos y disruptivos en salones tan temprano como el primer grado son factores de riesgo para un espectro de problemas luego en la vida. El “Good Behavior Game” (GBG) o Juego del Buen Comportamiento, es una estrategia de prevención de estos problemas basada en el mejoramiento del comportamiento de los estudiantes en el salón de clases. Como efecto inmediato, el GBG le enseña a los niños a ser estudiantes y miembros de la comunidad escolar mientras le provee a los maestros un método efectivo para manejar el salón de clases, lo que crea un aumento en la satisfacción de estos. Como efecto mucho más importante, se observó a través de estudios que el GBG reduce dramáticamente la incidencia del abuso y dependencia de sustancias, delincuencia juvenil y hasta suicidio.

El Dr. Sheppard Kellam de la Universidad Johns Hopkins en Baltimore, Maryland, ha dirigido un estudio longitudinal por más de dos décadas en el cual se han visto resultados impresionantes como resultado de la implantación este programa en salones de primer y segundo grado. La estrategia es sencilla y costo efectiva. Los educadores identifican a los niños con mayores tendencias disruptivas y dividen el grupo en equipos, poniendo a un niño disruptivo por

equipo. Al momento de “jugar”, los educadores explican lo que se debe o no hacer (no se debe hablar, se debe levantar la mano, no se debe mirar hacia al lado, etc.) y por cuánto tiempo estarán “jugando”. Al final del tiempo de “juego”, se compensa con calcomanías o premios similares al equipo que haya mantenido las reglas del juego, pero no se recompensa al equipo en el cuál se hayan roto las reglas más de cuatro veces. De esta manera, la presión social positiva del grupo parece hacer que el estudiante disruptivo desee someterse a las reglas, antes que decepcionar a su equipo. Este sencillo, pero importante proceso psicológico, es capaz de dictar la trayectoria de una persona para el resto de su vida.

El estudio de las necesidades sociales de Puerto Rico, llevado a cabo en el 2007, determinó que el problema social más preocupante para la población es el trinomio de violencia, criminalidad y dependencia a drogas. En el 2008, la Administración de Servicios de Salud Mental y Contra la Adicción estimó que en Puerto Rico hay alrededor de 111,000 personas padeciendo de dependencia de drogas o sustancias. Actualmente, estamos viviendo las repercusiones de una sociedad que es, cada día más, víctima de los problemas de adicción. Aparte del dolor físico, emocional y la carga social que los problemas de adicción pueden traer, a esto se suman las grandes cantidades de dinero que el Gobierno invierte en programas de tratamiento al adicto, programas de recuperación y en de fondos para la fuerza policiaca debido a la criminalidad.

El GBG fue catalogado por varias agencias federales como “la mejor práctica” para la prevención del abuso de sustancias o comportamiento violento y es la única práctica implementada por educadores individuales de la cual se han documentado efectos a largo plazo. Entre los sorprendentes resultados del estudio de esta intervención, realizado por el Dr. Kellam, 29% de los niños que participaron de la intervención reportaron padecer de un trastorno de uso de sustancias años más tarde, comparado con un 68% de los niños que no participaron. También se pudo medir que, al reducir el porcentaje de jóvenes que fuman, abusan de sustancias, que padecen del trastorno de personalidad antisocial y que tienen tendencias suicidas, esta intervención produjo economías en las agencias públicas que atienden estos problemas.

La Ley Núm. 67-1993 creó la Administración de Servicios de Salud Mental y Contra la Adicción (ASSMCA), adscrita al Departamento de Salud. Esta tiene el mandato constitucional y la facultad en ley para atender y gestionar todo lo relacionado con la salud mental en Puerto Rico. Esta ley orgánica deposita en la ASSMCA la responsabilidad primaria para llevar a cabo

los programas de prevención, atención, mitigación y solución de los problemas de salud mental o dependencia a sustancias con el fin de promover y conservar la salud biosicosocial del pueblo de Puerto Rico.

La Administración Auxiliar de Prevención y Promoción de la Salud Mental, componente esencial en la estructura organizacional y de servicios de ASSMCA, diseña, desarrolla, implanta y evalúa el Plan de Prevención de la Salud Mental, basado en la política pública y en las prioridades establecidas utilizando estrategias y modelos que la investigación ha demostrado son efectivos y orientados hacia la obtención de resultados.

La ASSMCA recibe asistencia técnica y es subvencionada en su gran mayoría por el *Center for Substance Abuse Prevention* (CSAP) de la agencia federal *Substance Abuse and Mental Health Services Administration* (SAMHSA) de los Estados Unidos. ASSMCA cuenta, también, con la experiencia, el peritaje, la capacitación y la responsabilidad por ley del desarrollo e implantación de los programas de prevención de base científica contra el uso de sustancias.

El Departamento de Educación junto a otras agencias gubernamentales y organizaciones privadas deben desarrollar acuerdos colaborativos con la ASSMCA para capacitarse en el desarrollo e implantación de programas de base científica y continuar participando en el Plan Nacional para la Prevención de uso de sustancias como lo han estado haciendo hasta el presente.

Es por eso, que esta Asamblea Legislativa cree importante la pronta implantación de esta intervención de prevención, al menos a través de un programa piloto que mida los resultados de este en Puerto Rico.

#### RESUELVESE POR LA ASAMBLEA LEGISLATIVA DE PUERTO RICO:

1 Sección 1.- Se ordena a la Administración de Servicios de Salud Mental y Contra la  
2 Adicción (ASSMCA), a que en coordinación con el Departamento de Educación y cualquier  
3 otra agencia o departamento del Gobierno de Puerto Rico que este entienda necesario,  
4 desarrolle e implante un proyecto piloto para la prevención del abuso de sustancias,  
5 agresividad y suicidio, basado en la estrategia conductista “Good Behavior Game”, en salones  
6 de primer y segundo grado en escuelas de Puerto Rico.

7 Sección 2.- Diseño

1 La Administración de Servicios de Salud Mental y Contra la Adicción tendrá la  
2 responsabilidad de investigar a fondo los detalles del diseño de este programa y de los  
3 estudios hechos que han sido exitosos y que se han basado en la estrategia conductista del  
4 “Good Behavior Game”.

5 ASSMCA, también tendrá la responsabilidad de recabar la cooperación del Departamento  
6 de Educación y de cualquier otra agencia o departamento que este entienda necesario, para  
7 garantizar un diseño adecuado que se adapte a la población que será impactada y a las  
8 circunstancias de la misma.

#### 9 Sección 3. – Implantación

10 Esta intervención comenzará en el año escolar 2012 al 2013 y durará dos años, cubriendo  
11 así el primer y segundo grado del grupo experimental. Se dará prioridad para la implantación  
12 de dicho proyecto piloto a escuelas en las regiones educativas donde se ha visto una mayor  
13 incidencia de problemas de abuso de sustancias entre la población joven adulta. Participarán  
14 de esta intervención, no menos escuelas ni estudiantes de los necesarios para obtener  
15 resultados estadísticamente significativos, lo cual se determinará después de ser consultado  
16 con expertos en el tema.

#### 17 Sección 4. – Recopilación de datos

18 ASSMCA coordinará la recopilación de datos, necesaria para la evaluación del éxito de  
19 dicho proyecto, antes, durante y después de la implementación del mismo. ASSMCA deberá  
20 asignar también personal que monitoree la implantación de la intervención para obtener así  
21 un resultado óptimo. Luego de diez (10) años de la implantación del mismo, se le dará  
22 seguimiento a los estudiantes que participaron del grupo experimental y del grupo control de  
23 esta intervención con el fin de comparar la incidencia de problemas de violencia juvenil, uso

1 o abuso de sustancias, entre otros problemas mentales y de conducta, entre estos estudiantes.  
2 No obstante, tres (3) años después de haber comenzado la intervención, cuando los niños  
3 estén terminando el tercer grado, ASSMCA rendirá un informe al Senado de Puerto Rico y al  
4 Gobernador, donde se evalúen los estudiantes que participaron de la intervención versus los  
5 que no participaron, en áreas de conducta, niveles de atención, nivel de hiperactividad,  
6 satisfacción del estudiante en el salón de clases y satisfacción de los maestros, entre otros.

7 Sección 5. –Fondos

8 El Departamento de Salud, ASSMCA y el Departamento de Educación podrán disponer  
9 parte de sus recursos y fondos designados para educación y prevención para llevar a cabo lo  
10 dispuesto en esta Resolución Conjunta.

11 Sección 6. -Vigencia

12 Esta Resolución Conjunta comenzará a regir inmediatamente después de su aprobación.