

## PROYECTO DE EXCELENCIA

# Un sistema 'on line' mostrará a los jóvenes la otra cara del alcohol

**Científicos de la UAL trabajan para enseñar a los adolescentes de forma lúdica el daño neuronal que causa esta droga**

JUAN MANUEL MALDONADO  
REDACCIÓN

“Por qué nadie nos informó en el instituto”. Esta fue la pregunta que hicieron los alumnos de 2º de Psicología cuando una profesora, Inmaculada Cubero, les ilustró los problemas que puede causar el alcohol en el cerebro de los jóvenes.

La anécdota ha inspirado un proyecto interdisciplinar que, a cuatro años vista, indagará en los efectos neuronales de esta droga durante la adolescencia, para recoger los resultados (junto a otros ya conocidos) en una aplicación informática destinada a los centros de enseñanza. Esta iniciativa es uno de los Proyectos de Excelencia (el único de Humanidades, rama Psicología) que financia la Consejería de Innovación, un reconocimiento a la trascendencia social que puede tener.

Tanto Cubero, responsable del grupo de Psicofarmacología (encargado de la parte experimental), como Jesús de la Fuente, al frente de Investigación Psicoeducativa (plataforma 'on line'), resaltan las secuelas del abuso del alcohol en el cerebro de los jóvenes. “Desconocen que causa daños irreversibles”, apunta la investigadora, y señala que éstos, con la ingesta intermitente pero exagerada (asociada al fin de semana), se agudizan. Para el profesor de la Fuente, por su parte, la permisividad social y familiar no ayuda: “hay muchos padres que, por ejemplo, un sábado toman cubatas con sus amigos en casa, sin pensar que su hijos van tener un excelente modelado directo de asociación del alcohol con la diversión”.

Desde la certeza de que los efectos son muy similares en humanos y animales, la parte neurocientífica analizará el consumo intermitente de ratas y ratones adolescentes, al-



■ El consumo exagerado durante el fin de semana, según los investigadores, es el más dañino. / LA VOZ

gunos de estos últimos con genes modificados para que sus cerebros tengan más o menos melanocortinas. Estas sustancias, producidas por el cerebro, juegan un papel crucial en el sistema nervioso e intervienen en la modulación del consumo de alcohol, además de actuar en procesos ligados a la nutrición.

## Una investigación única

Es precisamente esta asociación uno de los principales aportes del proyecto, ya que explora la relación entre el abuso de esta droga y las alteraciones alimenticias en jóvenes. Las melanocortinas alteradas de un consumidor nato de alcohol podrían activar enfermedades como la obesidad o la anorexia, dándose una u otra según los genes del afectado.

La simulación en animales, por otra parte, será reforzada por colaboradores de la Universidad de Carolina del Norte y los Laboratorios Sanofi de París, mientras que para reproducir la adicción se proporcionará de forma discontinua un bebedero lleno de alcohol diluido a ra-

## Centros de Almería harán las pruebas

El proyecto tratará de cambiar la percepción del alcohol que tienen los adolescentes con “la herramienta más cercana a ellos, la interactiva”, según Jesús de la Fuente. Cuando ALADO esté terminado, se probará en diferentes centros educativos de la provincia (de ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos, representativos de los sectores socioeconómicos) y se distribuirá de forma general si los resultados son los esperados. No obstante, señalan los investigadores, iniciativas como éstas quedan cojas si no existe un contexto social externo que probabilice la autorregulación del consumo de alcohol. Decisiones como la creación de ‘botellódromos’, sostienen, “es ir en dirección opuesta a lo que nos dice la ciencia”.

tas y ratones adolescentes, que podrían ser consumidores crónicos en 15 ó 20 días. Después, se analizarán con estrategias psicofarmacológicas y se estudiará su comportamiento.

## Las TIC dan alas

El sistema informático que se creará va a ser ALADO (Alcohol en Adolescentes) y, con él, los investigadores quieren “volar alto”. Jesús de la Fuente señala que su puesta en marcha precederá a los resultados experimentales que obtengan, puesto que también incluirá información básica y otros datos relevantes. Ahora, los investigadores que él coordina (involucrados en la Empresa de Base Tecnológica y Proyecto Campus ‘Education and Psychology I+D+i’) evalúan el software con el que crearán uno más específico. En él van a tener cabida tres niveles de competencias: las conceptuales (qué saben antes y después de usar la aplicación), el desarrollo de habilidades (evaluación y mejora de sus hábitos) y aspectos actitudinales (como la responsabilidad y normas precisas).