



Facultad de Educación

MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

La prevención del juego patológico en adolescentes. Una propuesta educativa desde la acción tutorial para 2º E.S.O.

The prevention of pathological gambling in adolescents. An educational proposal from the tutorial action for 2nd E.S.O.

Alumno: Ricardo Fernando González Mateo

Especialidad: Formación Profesional

Director: Íñigo González de la Fuente

Curso: 2018/2019

23 de mayo de 2019

ÍNDICE

RESUMEN/ABSTRACT	1
1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. MARCO TEÓRICO: JUEGO PATOLÓGICO Y ACCIÓN TUTORIAL	7
2.1. JUEGO DE AZAR Y JUEGO ONLINE	7
2.2. JUEGO PATOLÓGICO	9
2.3. ADOLESCENCIA, TIC Y JUEGO ONLINE	11
2.4. PREVENCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO	15
2.5. LOS TEMAS TRANSVERSALES Y LAS COMPETENCIAS BÁSICAS	16
2.6. LA ACCIÓN TUTORIAL	17
3. PROPUESTA EDUCATIVA: PREVENIR CONDUCTAS ADICTIVAS CON RESPECTO AL JUEGO A TRAVÉS DE LA ACCIÓN TUTORIAL EN EL ALUMNADO DE 2º ESO.....	21
3.1. OBJETIVOS GENERALES	22
3.2. CONTENIDOS	23
3.3. METODOLOGÍA.....	23
3.4. DESARROLLO DE LAS SESIONES.....	24
Sesión 1: Salgamos a jugar	24
Sesión 2: Contextualización del juego problemático	25
Sesión 3: De la suerte al azar (o, si apuestas, también puedes perder).....	27
Sesión 4: Que el impulso no te domine	28
Sesión 5: Habilidades sociales y personales (50 minutos)	29
Sesión 6: Disuadiéndonos de la publicidad.....	30
3.5. RECURSOS	31
3.6. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	31
3.7. EVALUACIÓN	32
4. CONCLUSIONES.....	33
5. BIBLIOGRAFÍA.....	36
ANEXOS.....	44

RESUMEN

El sector del juego en España está viviendo unos años de crecimiento, tanto en el volumen de dinero jugado, como en el número de salones donde poder efectuar apuestas a diferentes juegos o realizar apuestas deportivas. Este fenómeno está incentivando que, desde diferentes ámbitos, se denuncie el incremento de los casos de ludopatía, sobre todo, en edades más tempranas de lo que venía siendo habitual en esta adicción. Destaca además que el crecimiento de salones de juego, el impacto de la publicidad en este sector y el papel que desempeña las nuevas tecnologías e internet en el acceso a juegos de azar y apuestas deportivas, desencadena problemas en un colectivo muy sensible como es el de los adolescentes.

Dicho esto, el propósito de este documento es desarrollar una propuesta educativa para 2º ESO con la intención de prevenir en el alumnado, conductas que puedan producir problemas con el juego. Y para ello, se ha elegido la Acción Tutorial como medio para aplicarlo.

Palabras clave: ludopatía, adolescentes, juego *online*, prevención, ESO.

ABSTRACT

The gambling sector in Spain is living a few years of growth, both in the volume of money played, as in the number of halls where you can make bets on different games or make sports bets. This phenomenon is encouraging that, from different areas, the increase in cases of gambling is denounced, overall, in earlier ages than was habitual in this addiction. It also emphasizes that the growth of gaming halls, the impact of advertising in this sector and the role of new technologies and the Internet in access to gambling and sports betting, triggers problems in a very sensitive group such as the adolescents.

That said, the purpose of this document is to develop an educational proposal for ESO the second with the intention of preventing in the

students, behaviours that can cause problems with the game. In addition, to do this, the action tutorial has been chosen as a means to apply it.

Key Words: addiction to gambling, adolescent, *online* gambling, prevention, ESO.

1. INTRODUCCIÓN

La “nueva heroína de los jóvenes”: así sentencia en su título Ana Bernal-Triviño (2018) el artículo publicado por el Diario Público para referirse al aumento de la ludopatía (trastorno conductual reconocido por la Organización Mundial de la Salud), propiciado por el auge de los locales de apuestas y el juego *online* que en los últimos años viene dándose, prácticamente en todo el territorio de España. Esta coyuntura, al igual que ocurrió en la década de los 70 y 80 del siglo pasado con la heroína, puede causar una generación perdida de jóvenes como consecuencia de una adicción, en este caso, una adicción sin sustancia que, a diferencia de la heroína o el alcohol, no produce signos externos que evidencien el problema como el deterioro o pérdidas de facultades en la persona que sustenta la adicción (entre otros matices). Es por ello por lo que algunos autores se han apresurado en denominar a la adicción al juego (nos referimos al juego de azar en las que interviene una apuesta económica) como “la adicción invisible” (García, Montes y Alcol, 2012, p.29).

Pese al grado de acierto que nos pueda sugerir el símil nombrado al principio, sí es cierto que, en los últimos meses, los medios de comunicación se están haciendo eco de diferentes acontecimientos y noticias que giran en torno a la expansión de los salones de apuestas y del juego *online*, como por ejemplo: agrupaciones de vecinos que protestan por el incremento de estos negocios en sus barrios y los riesgos que conlleva para sus vecinos; las campañas publicitarias tan agresivas que desarrolla el sector; Comunidades Autónomas que están regulando de manera rigurosa las licencias de apertura o la publicidad; profesionales que trabajan en el campo de las adicciones que se pronuncian sobre el repunte de la ludopatía y del cambio de perfil de estos usuarios y, sobre todo, cómo puede afectar el fomento de este sector a los jóvenes (incluyendo a los adolescentes en este grupo) en el desarrollo de problemas desadaptativos y conductuales con el juego.

A raíz de la aprobación de la “Ley del Juego” de 2012, se produjo un crecimiento destacable de licencias de operadores de juego *online*, pero también de establecimientos físicos en los que poder apostar (incluido de manera *online*).

Esta expansión entraña riesgos a la hora de fomentar la ludopatía o conductas problemáticas sobre todo en los colectivos más vulnerables (Travieso, 2018).

Las cifras del sector de las apuestas no paran de aumentar en los últimos años. Según el Informe Anual de Mercado de Juego Online Estatal de 2018 (Ministerio de Hacienda, 2019a), realizado por la Dirección General de Ordenación del Juego, el margen neto que han ingresado los operadores de juegos con licencia ha crecido de 557 millones de euros en 2017 a los 699 de 2018, es decir, un 25% de crecimiento, siendo las apuestas deportivas las que más se han incrementado (Álvarez, 2019). Respecto al número de usuarios registrados activos, el cuarto y último Informe Trimestral del Mercado de Juego Online de 2018 (Ministerio de Hacienda, 2019b) establece que el número de jugadores activos registrados en este periodo era de 858.285, alrededor de un 25% más en comparación al mismo periodo del año anterior.

La proliferación de este sector está promoviendo el juego entre los más jóvenes. Jaime Padrós, presidente del Colegio de Médicos de Barcelona, anota sobre este tema: esta propagación del juego –y la gran exposición de los jóvenes a este fenómeno- es un factor que puede devenir en el desarrollo de patologías relacionadas con esta actividad (Mouzo, 2019).

Otro elemento que al parecer podría estar impulsando entre los más jóvenes el emprendimiento en esta práctica, son las estrategias publicitarias y de marketing que desarrollan las casas de apuestas y operadores de juego *online* para captar clientes. En el artículo “Webs de apuestas, raperos y un público cada vez más joven” del periodista Yago Álvarez (2018), encontramos algunas ideas sobre esta cuestión, tales como que la estrategia principal de las grandes empresas de apuestas y póker está en intentar “normalizar” su producto asociándose a los grandes clubs de fútbol y personalidades públicas y deportivas de relevancia, o que se busca impactar a un público cada vez más joven a través de estrategias publicitarias con músicos de rap.

En lo que concierne a Cantabria, la presencia de salones de juego no ha sufrido un auge tan pronunciado como en otras Comunidades Autónomas. En el año 2010 se hallaban en el territorio autonómico 21 salas, mientras que en la

actualidad hay 32 salones (De las Cuevas, 2019). Pero el optimismo del dato se desvanece ante el hecho que señalan algunos colectivos que trabajan en la atención a la ludopatía en Cantabria, con relación al cambio que se está dando en el perfil del adicto en los últimos años. Sobre este punto, Jugadores Anónimos indica que están aumentando las personas que acuden a su organización con problemas de adicción al juego con apuestas deportivas y online, es decir, problemas de juego y relacionados con las nuevas tecnologías, en comparación al jugador clásico que acudía por problemas de juego en casinos, bingos o máquinas tragaperras (eldiariocantabria.es, 2019).

Este relato es compartido con lo que describen desde Proyecto Hombre en Cantabria (asociación que trabaja en el ámbito de las adicciones con o sin sustancias). Tanto uno de sus psicólogos como la directora de la asociación suscriben que, en la actualidad, el 50% de los casos que tratan son consecuencia del juego de apuestas a través de internet y que el perfil de la persona ludópata está cambiando de personas de edad avanzada a personas jóvenes de entre 20 y 35 años, con buena integración social y un estilo de vida más o menos saludable (Torre, 2018).

Se debe reseñar que, además, desde el Gobierno de Cantabria se constituyó a finales de enero un equipo multidisciplinar en el que participan el Instituto Cántabro de Servicios Sociales, la Consejería de Sanidad y la Consejería de Educación para trabajar en un Plan de Prevención con el objetivo de luchar contra la ludopatía, con especial atención en los menores, para evitar que caigan en la adicción al juego, sobre todo por el formato de apuesta deportiva online (De las Cuevas, 2019).

Ante el panorama descrito en los párrafos anteriores, entendemos necesario y justificado que, desde la educación formal que se imparte en los centros educativos, se desarrollen estrategias que fomenten factores de protección en los menores ante el problema de la adicción al juego, al igual que se realiza con otras adicciones (tabaco, alcohol, cannabis, etcétera). Por tanto, el trabajo que se desarrollará en las páginas siguientes pretende influir, ante todo, en el

desarrollo personal y social del alumno. Para ello, a continuación, se establecen los dos objetivos principales del trabajo:

- Realizar una exploración bibliográfica sobre los principales contenidos en los que se vertebra el trabajo, esto es: el juego con apuesta económica y los problemas que puede generar, su influencia en el adolescente, el papel de las TIC, y el centro educativo como lugar idóneo para desarrollar una estrategia preventiva.
- Elaborar una propuesta educativa a través de la acción tutorial para prevenir conductas adictivas con respecto al juego en el alumnado de 2º ESO.

2. MARCO TEÓRICO: JUEGO PATOLÓGICO Y ACCIÓN TUTORIAL

Uno de los objetivos de este apartado es ofrecer una visión general del estado de la cuestión del juego de azar, esencialmente del juego de azar con apuesta a través de Internet (juego *online*), y cómo el desarrollo de esta modalidad de juego en edades tempranas como las que abarca la adolescencia, puede influir en la aparición de una conducta patológica. Para ello, se ha realizado una aproximación a diferentes investigaciones sobre los principales aspectos que rodean al juego de azar en adolescentes, ya que este grupo es altamente vulnerable a las consecuencias negativas que genera. Otro de los propósitos que se persiguen con la realización de esta contextualización teórica es la de sustentar argumentativamente y de manera fundamentada el por qué es el centro educativo el espacio idóneo para efectuar la propuesta preventiva que este trabajo pretende proponer y defender, y la acción tutorial, el medio eficaz para llevarlo a cabo.

2.1. JUEGO DE AZAR Y JUEGO ONLINE

Carpio (2009) señala “que el hecho de jugar es una acción omnipresente en el ser humano que se ha revestido de muy diversas formas culturales” (p.26). Además, la autora indica que el juego en la niñez es un factor que favorece la maduración de la personalidad (esta condición se cumple en todos los niños independientemente de su origen cultural), y en edades más avanzadas el juego ofrece numerosas posibilidades para el desarrollo personal, la diversión o el ocio.

Al igual que otras actividades del ámbito social, el juego está evolucionando de una actividad lúdica y de ocio de la esfera personal, a una empresa económica de primer nivel, favorecido por el avance tecnológico. Tal es así que los juegos de azar en los que opera dinero de por medio, se han convertido en una de las actividades económicas principales (Chóliz, 2013; Chóliz y Lamas, 2017). El Anuario del Juego en España 2018 (Gómez Yáñez y Lalanda, 2018) señala que se jugaron 41.827,6 millones de euros entre las diferentes opciones de juegos que ofrecen los operadores públicos (16.542,04 millones) y privados (25.285,56 millones).

Esta actividad es un tipo de juego en el cual la posibilidad de ganar o perder viene determinado por el azar. Por lo tanto, el resultado no dependerá significativamente de la habilidad del jugador, salvo en algunos juegos, como las apuestas deportivas, en las que tener cierta habilidad o conocimiento puede ofrecer una cierta ventaja (Buil, Solé y García, 2015; García, Buil y Solé, 2016; García *et al.*, 2012). Además, los juegos de azar tienen una dimensión económica que lo vincula a correr el riesgo apostando, de ganar o de perder en función del resultado (García *et al.*, 2016)

Según el Libro Verde sobre el juego en línea en el mercado interior (Comisión Europea, 2011, p.15):

El término «juego en línea» engloba un gran número de servicios de juego diferentes. Entre ellos figuran la prestación en línea de servicios de apuestas deportivas (incluidas las apuestas hípcas), los juegos de casino, las apuestas con margen, los juegos en los medios de comunicación, los juegos promocionales, los juegos de azar administrados por organismos de beneficencia y organizaciones sin ánimo de lucro reconocidos en beneficio de sus obras, y los servicios de lotería.

El mismo documento señala que, para mantener una definición más general de las actividades de juego de azar con respecto a lo que establece la normativa europea, se aplicará la siguiente definición:

Se considerarán servicios de juego en línea todos aquellos servicios que impliquen apuestas de valor monetario en juegos de azar, incluidas loterías y apuestas, y que se presten a distancia, por medios electrónicos y a solicitud del propio destinatario de los servicios (Comisión Europea, 2011, p.16).

De lo expresado en los párrafos anteriores se infiere que la expresión juego *online* comprende a los juegos de azar *online* en los que interviene una apuesta monetaria, es decir, el azar y el riesgo económico, y cuyo acceso se realiza a través de una plataforma operativa en Internet (García *et al.*, 2016).

2.2. JUEGO PATOLÓGICO

La actividad que estamos describiendo contiene también una dimensión social (Chóliz y Lamas, 2017), ya que puede originar diversos problemas entre los que destaca el juego patológico, considerado en la actualidad como un trastorno adictivo (Chóliz, 2013). Tal y como reflejan los autores Echeburúa y De Corral, (2010), Cía (2013) o Cantero y Bertolín (2015), cualquier actividad o hábito de conducta aparentemente normal y que llega a ser gratificante o saludable para el individuo, puede derivar en una conducta adictiva y entorpecer la vida cotidiana de las personas afectadas en función de la intensidad, frecuencia o cantidad de dinero invertida en la actividad, así como del grado de interferencia a nivel familiar, social y laboral de las personas implicadas.

Por todo ello, deducimos que no es preciso la injerencia de sustancias químicas para desarrollar una adicción. Echeburúa y De Corral (2010) definen la adicción como “una afición patológica que genera dependencia y resta libertad al ser humano al estrechar su campo de conciencia y restringir la amplitud de sus intereses” (p.92), que se caracterizaría por tres elementos: la pérdida de control, la dependencia sobre la actividad y la experimentación del síndrome de abstinencia cuando no pueden llevarla a cabo.

Pese a que no exista una alarma social por la baja percepción de riesgo que atañe el juego *online* (aunque la concienciación sobre el tema va en aumento y la situación puede cambiar), se trata de una actividad de riesgo por el potencial patológico que implica el apostar y la posibilidad de ganar y perder dinero (Buil *et al.*, 2015). La quinta edición del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-5) publicado en 2013 por la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) contempla el juego patológico producido por las apuestas como un trastorno adictivo no relacionada con el consumo de sustancias (Cantero y Bertolín, 2015; Chóliz, 2014; Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016; Cía, 2013). La APA justifica esta inclusión de una forma rotunda ya que “los comportamientos de juego patológico activan los sistemas de recompensa de manera semejante a las drogas de abuso y porque éste produce síntomas conductuales similares a

los de los trastornos por consumo de sustancias” (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016, p.175).

El argumento resalta la similitud del juego patológico con las características esenciales de las sustancias psicoactivas (Chóliz, 2014), ya que “el juego de azar actúa sobre los mismos circuitos cerebrales de recompensa que activan las drogas y los síntomas clínicos del juego patológico son similares a los de las drogodependencias o el alcoholismo” (Chóliz y Lamas, 2017). Toda conducta adictiva comienza a través de reforzadores positivos (el placer experimentado de la conducta en sí) pero, a medida que se perpetúa en el tiempo, dichos reforzadores acaban siendo negativos y responden a la necesidad de no sentir malestar o la abstinencia, buscando el alivio de la tensión emocional principalmente (Carpio, 2009; Cía, 2013; Echeburúa y De Corral, 2010).

Las variables más relevantes implicadas en el desarrollo de la adicción son la *disponibilidad* de los juegos en el entorno y de la oferta de juego, y la *accesibilidad*, es decir, la facilidad con la que puede llevarse a cabo el juego. Los juegos más adictivos se caracterizan por tener una elevada tasa de usuarios, de reforzamiento y una inmediatez en la respuesta, siendo los juegos electrónicos los más adictivos por maximizar estas características (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

Internet constituye un medio que favorece el potencial adictivo de los juegos, ya que la Red beneficia las principales variables responsables de la adicción: disponibilidad, accesibilidad, inmediatez, rapidez de jugadas, etcétera. De hecho, diferentes estudios indican que los jugadores online presentan tasas más elevadas de adicción que los jugadores de juegos presenciales (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016). La modalidad del juego *online* presenta una serie de características que refuerzan su uso problemático como son: estímulos visuales, sensación de control, apuestas de bajo coste, intervalos cortos de tiempo entre apuesta y resultado, además de las ya mencionadas disponibilidad y accesibilidad (Cantero y Bertolín, 2015).

Como se señaló al principio de este apartado, los juegos de azar se caracterizan por no ser predecibles ni controlables; entonces, ¿por qué juega un jugador

patológico aun sabiendo los posibles problemas que le puede acarrear mantener esta actividad? Mañoso, Labrador y Fernández-Alba (2004) tienen la respuesta a esta pregunta. Estos autores afirman que el motivo es de corte cognitivo, pues el individuo que sufre esta adicción continúa con ese mismo rol porque tiene pensamientos erróneos o irracionales al considerar factible la posibilidad de influir en sus resultados. Y es que, según estos autores, el juego de azar es una situación compleja en la que se sesga la información para simplificarla, pudiendo llegar a pensamientos erróneos como la creencia en la suerte, ilusión de control, predicción, etcétera. Sin embargo, también argumentan que la situación adquiere una dimensión más compleja al constatar que, en determinados estudios, aparecen también estos pensamientos irracionales en individuos que no muestran pérdida de control.

2.3. ADOLESCENCIA, TIC Y JUEGO ONLINE

Al hablar de adolescencia nos referimos al periodo del desarrollo humano que se empieza con la pubertad y termina cuando se inicia la etapa adulta. Se caracteriza por ser un proceso transitorio, dinámico, lleno de cambios decisivos, ambigüedades e incertidumbres para el sujeto. Además, la adolescencia es vivida por los individuos de manera particular y subjetiva (Carbonell, Montiel y Salom, 2013a). En este proceso evolutivo se construyen y/o se desarrollan comportamientos diferentes a los de la infancia, pudiendo considerarse alguno de riesgo cuando, aún sin ser determinantes, son propensos a generar algún tipo de peligro o perjuicio (Estévez, Herrero, Sarabia y Jáuregui, 2014; Sarabia, Estévez y Herrero, 2014).

El estudio de corte cualitativo llevado a cabo por Sarabia, Estévez y Herrero (2014) para conocer en profundidad la situación del juego con dinero en la población joven y adolescente, concluía que, para este grupo, esta actividad está más normalizada que en décadas pasadas y la visión de esta práctica es vista como una forma de diversión con posibles beneficios económicos. Según el Informe sobre Adicciones Comportamentales del Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (2019), en 2016 el 6,4% de los jóvenes estudiantes

de 14 a 18 años jugaron dinero *online*, mientras que un 13,6% apostaron de manera presencial.

En relación con estos datos, el estudio arriba mencionado deduce, tras comparar sus resultados con otras investigaciones, que las nuevas tecnologías favorecen el acceso y difusión al juego con dinero y, pese a la prohibición legal en España de jugar a los menores de 18 años, hay datos de este y otros estudios o investigaciones que evidencian que esta prohibición se incumple (Buil *et al.*, 2015; Chóliz y Lamas, 2017; Montiel, Carbonell y Salom, 2013; Salom, Carbonell y Montiel, 2013).

En cuanto a la vulnerabilidad de este colectivo para desarrollar problemas de juego patológico, autores como Chóliz (2013) indican que los adolescentes son un grupo de riesgo para el desarrollo de conductas adictivas. Carpio (2009) señala que el grupo más vulnerable a los efectos nocivos del juego en exceso son los adolescentes. Por tanto, todo parece indicar que los adolescentes son más vulnerables a las consecuencias negativas de los juegos de azar que los adultos (García *et al.*, 2016).

Los factores que favorecen esta situación son diversos. Por ejemplo, Chóliz y Lamas (2017) señalan un aspecto neurofisiológico al decir que:

La adolescencia es un periodo de especial vulnerabilidad para cualquier tipo de adicción, debido a que todavía no se ha completado el desarrollo neurológico de los centros cerebrales que rigen las funciones ejecutivas (planificación, valoración de consecuencias de los actos, etc.), que son las que protegen de eventuales problemas adictivos (p.37).

Respecto a los factores sociales, destacan la presión del grupo de iguales, presión de la publicidad, alta permisividad social con el juego de azar, fácil acceso al juego, apuestas asequibles, escaso tiempo entre apuesta y resultado y dispositivos que facilitan la ilusión de control (Carpio, 2009).

Un factor poco estudiado en adolescentes y jóvenes es la relación entre la dificultad para regular las emociones (por ejemplo, el control de impulso) y el desarrollo y/o mantenimiento de psicopatologías. En el estudio de Estévez *et al.*

(2014) se concluyó que las emociones y su regulación son aspectos importantes en la adolescencia y juventud. En las conductas impulsivas que analizaron, determinaron que existía relación entre la regulación emocional y conductas como el juego patológico.

Asimismo, factores como la personalidad, la biología, la familia o la cultura, entre otros, también influyen en los adolescentes (Carpio, 2009; García *et al.*, 2012; García *et al.*, 2016). Sin embargo, nos centraremos en dos de los aspectos en los que la mayoría de autores e investigaciones recientes coinciden por su alta recurrencia. Hablamos del papel de Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) así como de la publicidad y campañas promotoras de juegos de apuesta.

Según datos de la encuesta ESTUDES (Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social, 2019), en el 2016 el 99,8% de los estudiantes con edades entre 14 y 18 años había utilizado internet en los 12 meses anteriores. Los adolescentes son más sensibles a la revolución tecnológica de los últimos años, ya que son un colectivo susceptible a modas, valores y actitudes dominantes, normas sociales, etcétera. Es más, se emplea el término “nativos digitales” para definir a aquellas generaciones digitalizadas que poseen como una de sus características la atracción por todo lo que tiene que ver con las nuevas tecnologías (Carbonell *et al.*, 2013a). Es innegable el uso de las nuevas tecnologías por parte de jóvenes y adolescentes, ya que simplifican los quehaceres cotidianos, e Internet es un atractivo para ellos, dado que ofrece respuestas rápidas, recompensas inmediatas, interactividad y múltiples ventanas a diferentes actividades, pero a la vez hay que tener presente que, usado de manera abusiva, comporta riesgos (Echeburúa y De Corral, 2010).

El Juego *online* posibilita un contexto en el que los colectivos más vulnerables, como es el de los menores, se encuentren menos protegidos. La tendencia parece indicar que la complementariedad entre el juego y las nuevas tecnologías va en aumento, desarrollándose juegos cada vez más accesibles. La posible consecuencia es que el riesgo de abuso por parte de estos aumente considerablemente (Echeburúa y De Corral, 2008).

Los jóvenes poseen buenos conocimientos informáticos; sin embargo, su falta de madurez y experiencias les hace vulnerables (García *et al.*, 2016). Por tanto, la incursión de nuevas tecnologías (Internet, Smartphone, Tablet, etc.) está favoreciendo el desarrollo del juego patológico entre ellos (Cantero y Bertolín, 2015; Sarabia *et al.*, 2014), no solo porque afecte a un grupo con gran vulnerabilidad, sino porque, tal y como se indicó anteriormente, el juego *online* es bastante accesible y disponible, dos de los principales elementos que favorecen el desarrollo de conductas adictivas (Cantero y Bertolín, 2015; Chóliz, 2014; Chóliz y Lamas, 2017; Sarabia *et al.*, 2014).

En cuanto al papel de la publicidad y el marketing que promocionan los juegos de apuesta *online*, esta ejerce una gran influencia en ellos. Además, actúa como un agente principal de socialización al transmitir valores, creencias, pautas de comportamiento o ideas. Asimismo, la publicidad no solo tiene esta dimensión social o cultural caracterizada por instaurar modos o estilos de vida, sino que también tiene una dimensión económica, puesto que es ante todo una actividad económica que mueve grandes cantidades de dinero (Sánchez Pardo, 2017).

La publicidad y el marketing en los juegos de azar es uno de los factores ambientales que puede influir en la conducta de juego (Buil *et al.*, 2015). Este factor se encuentra regulado en el artículo 7 de la Ley 13/2011, de 27 de mayo de Regulación del Juego, pero el hecho es que, desde la aprobación en 2012 de licencias para el juego con apuesta online, se ha visto incrementada la publicidad y las campañas promocionales de manera significativa (Cantero y Bertolín, 2015; Chóliz, 2014; Chóliz y Lamas, 2017; Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016). Por ejemplo, el Informe Anual de Mercado de Juego Online en España detalla que el gasto en marketing en el año 2018 fue de 328 millones de euros, un 48% mayor que el año anterior y este porcentaje se debió principalmente al aumento del gasto en publicidad y de bonos promocionales (Ministerio de Hacienda, 2019a).

Uno de los motivos que hace que los juegos de apuestas (tanto online como presencial) resulten atractivos para los adolescentes y jóvenes es la posibilidad de ganar dinero rápido (Cantero y Bertolín, 2015; García *et al.*, 2016; Sánchez Pardo, 2017; Sarabia *et al.*, 2014). La publicidad actuaría como un factor de

riesgo ya que su contenido suele distorsionar la imagen de éxito y logro a través de signos, mitos y símbolos (Buil *et al.*, 2015; Cantero y Bertolín, 2015).

Algunos autores (Buil *et al.*, 2015; Chóliz y Lamas, 2017) señalan que desde la Administración debería regularse de manera más específica la publicidad en este sector, principalmente como elemento de protección de los menores, ya que se constata que se está poniendo el foco en los jóvenes como un nicho de mercado atractivo (Chóliz y Lamas, 2017; Sánchez Pardo, 2017; Sarabia *et al.*, 2014), por ejemplo, utilizando a deportistas de élite o patrocinando a los principales equipos de fútbol.

2.4. PREVENCIÓN EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

El caso de los trastornos adictivos (con o sin sustancias) son problemas de salud pública. Debido a que las consecuencias del juego son graves a nivel personal, familiar, social, académico, etcétera, deben ser atendidos principalmente por programas preventivos (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

Anteriormente, se comentó que un mayor control en la regulación de la publicidad podría ser un método de protección, pero, además, establecer medidas educativas para que los adolescentes amplíen recursos y habilidades reducen los factores de riesgo del juego patológico. Para ello, el marco educativo ofrece una serie de ventajas frente a otros espacios: la población menor de 16 años debe estar escolarizada obligatoriamente; se encuentran las edades en las que se inician las conductas de juego *online*; se pueden detectar los problemas de manera precoz; ofrece una infraestructura adecuada; se coordina con otras instituciones sociales; etcétera (Carpio, 2009).

El Decreto 38/2015 establece el currículo en Cantabria de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y del Bachillerato. Entre los objetivos de la ESO, encontramos dentro del punto k del artículo 5 que la ESO contribuirá a desarrollar en los alumnos la capacidad para valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, etcétera. Desde el ámbito educativo, la mejor manera de llevar a un programa para prevenir conductas inadecuadas

respecto al juego *online*, sería encuadrándolo dentro de la línea transversal de Educación para la Salud (Sarabia *et al.*, 2014).

2.5. LOS TEMAS TRANSVERSALES Y LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Expósito (2014b) nos comenta que los temas transversales, incluida la educación en valores, son una serie de contenidos de enseñanza, caracterizados por un componente actitudinal que deben formar parte, de forma transversal, de todas las actividades planteadas en todas las áreas de conocimiento, globalizando la enseñanza y realizando una programación interdisciplinar, ya que estos contenidos hacen referencia a problemas actuales y de gran trascendencia social, política, humana y didáctica.

Este mismo autor nos indica cómo, desde organismos europeos (OCDE y Comisión Europea), se especifican las competencias clave para el aprendizaje permanente y definen competencia como la capacidad de utilizar conocimientos y destrezas. El autor concluye que las competencias básicas deben desarrollarse de forma completa a lo largo de la enseñanza obligatoria, pues suponen logros a nivel individual y social.

Por todo lo dicho, desde el currículo determinado con la LOE (2006) y actualmente vigente con la LOMCE (2013), queda establecido que las líneas de intervención de la acción tutorial se integren a las competencias básicas del currículo para facilitar así la educación integral del alumnado, debido a las altas posibilidades de la intervención tutorial y orientadora para organizarse y planificarse. Por lo tanto, la acción tutorial se va a convertir en un medio que propicia el proceso para obtener competencias básicas (González Benito, 2018). En este sentido, es el artículo 6 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre el que establece la incorporación de elementos transversales, relacionados con las competencias básicas en los currículos de secundaria.

2.6. LA ACCIÓN TUTORIAL

Para realizar una correcta conceptualización de la acción tutorial y la tutoría, debemos recoger las aportaciones realizadas por diferentes autores, ya que no hay una perspectiva única sobre el trabajo tutorial, sino que existen diferentes enfoques para estudiar los temas que integra el currículo, indicar los principios que fundamentan la intervención tutorial y cuáles deben ser sus objetivos y funciones (Expósito, 2014a; González Benito, 2018).

La acción tutorial que se realiza en los centros educativos es el elemento central de la función orientadora que se debe desarrollar en ellos (González, Vélaz de Medrano y López, 2018); se podría definir como una:

Actividad orientadora intencional llevada a cabo por el profesorado en el ejercicio de su función docente, muy especialmente por el tutor, realizando una labor de acompañamiento continuo y personalizado a cada alumno y grupo de alumnos que garantice su desarrollo integral en todos los ámbitos: académico, social, personal y profesional. (González Benito, 2018, p.25).

No debemos entender la acción tutorial y la tutoría como términos aislados. Todo lo contrario: en la mayoría de la literatura especializada son dos expresiones cuyo significado es complementario al entender que la acción de ayudar y orientar al alumnado (acción tutorial), no es solo responsabilidad del tutor de un grupo-clase (tutoría), sino que se debe desarrollar de manera colaborativa entre el equipo docente. Por lo tanto, estamos señalando que la acción tutorial es una actividad inherente a la función de cualquier docente, la cual se realiza en paralelo a la acción docente. Dicho esto, no es de extrañar que la mayoría de autores utilicen estos términos sin distinción (Argüis *et al.*, 2001; Expósito, 2014a; González Benito, 2018; Torrego *et al.*, 2014).

Con respecto a las finalidades de la acción tutorial, Expósito (2014a) señala que, en líneas generales, destacan aquellas acciones que tratan de mejorar la vida de los alumnos (toma de decisiones responsable, optimizar el aprendizaje, la atención a la diversidad, etc.). Y esto es así porque los temas que se abordan

desde la acción tutorial se circunscriben a un marco extenso de posibilidades, entre los que destacan: la orientación académica y profesional, la atención a la diversidad, el desarrollo de aprendizajes, el desarrollo personal y social, la prevención en su sentido amplio, etcétera (Lavilla, 2011).

Como González Benito (2018) detalla a partir de los distintos atributos que numerosos autores han destacado, se puede confeccionar una lista con las características de la acción tutorial:

- Proceso continuo, ya que está presente a lo largo de todas las etapas educativas, es decir, no es una actividad puntual.
- Proceso planificado sistemáticamente, contextualizado y organizado.
- Intervención integrada en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Interviene de manera integral (dimensión afectiva, personal y social) para contribuir al completo desarrollo de la persona.
- Interviene de manera preventiva para disminuir factores de riesgos y evitar que surjan los problemas.
- Atiende a la diversidad, dando respuesta a la heterogeneidad del alumnado.
- Facilita la colaboración y la apertura a todos los agentes educativos (familias, docentes, instituciones y asociaciones del contexto próximo al centro).

Entre los objetivos principales de la acción tutorial, siguiendo la línea de algunos autores (Argüis *et al.*, 2001; González Benito, 2018; Segovia y Fresco, 2000; Torrego *et al.*, 2014), podríamos señalar:

- Contribuir al desarrollo integral de la persona, personalizando la educación.
- Favorecer la inclusión del alumnado ajustando las respuestas educativas a las necesidades particulares.
- Prevenir las dificultades de aprendizaje, intentando anticiparse a ellas, para evitar fenómenos como el abandono, el fracaso y la desadaptación escolar.

- Favorecer los procesos de maduración personal y al desarrollo de la propia identidad y del sistema de valores de cada individuo.
- Destacar los procesos orientadores de la educación para superar las dificultades relacionadas con los hábitos de estudios y con su integración en el grupo-clase.
- Contribuir a la adecuada relación e interacción entre los distintos integrantes de la comunidad educativa.

Además, de entre los objetivos que se perciben en el currículo de Educación Secundaria Obligatoria, dirigidos hacia la madurez personal y profesional, la toma de decisiones, la tolerancia y el respeto, etc., podemos advertir unas líneas de intervención y actuación de la acción tutorial (González Benito, 2018; Morales, 2010) encaminadas a:

- Enseñar a pensar: para mejorar la capacidad de aprender y de reflexionar de los alumnos.
- Enseñar a convivir: para contribuir al desarrollo de las capacidades sociales y la adaptabilidad social y escolar.
- Enseñar a ser persona: para ayudar a los alumnos en la construcción de su identidad personal y autoestima.
- Enseñar a tomar decisiones: tanto académica, personales y profesionales.

Por último, resulta oportuno indicar que el Plan de Acción Tutorial es el documento que organiza y sistematiza la acción tutorial. Pertenece al Proyecto Educativo de Centro. El Plan lo coordina y elabora el Departamento de Orientación, con la participación de la comunidad educativa. En él se incluyen los objetivos, los programas y actividades tutoriales, las acciones de orientación educativa y profesional y las funciones de los miembros del centro (Delgado, 2014; Morales, 2010).

La planificación de la acción tutorial se estructura en distintos niveles (con sus propios contenidos, líneas de actuación, recursos, organización, etc.) y objetivos que van desde los más generales incluidos en el Proyecto Educativo de Centro,

hasta los más específicos como, por ejemplo, la programación que cada tutor realiza con su grupo-clase (Torrego *et al.*, 2014).

3. PROPUESTA EDUCATIVA: PREVENIR CONDUCTAS ADICTIVAS CON RESPECTO AL JUEGO A TRAVÉS DE LA ACCIÓN TUTORIAL EN EL ALUMNADO DE 2º ESO

El Título III de la Ley de Cantabria 6/2008, de 26 de diciembre, de Educación de Cantabria, establece que la acción tutorial es un nivel de actuación de la orientación educativa (art. 95), a la que tiene derecho todo el alumnado durante su etapa escolar (art. 94.1) y tiene la finalidad de contribuir al desarrollo de las capacidades del alumnado, de modo que se facilite su desarrollo personal y social (art. 93).

La acción tutorial, como se apuntó en el apartado anterior, se encuentra regulada en cada centro por el Plan de Acción Tutorial, de cuya competencia se encarga, tal y como establece en Cantabria el artículo 39.1.c del Decreto 75/2010, de 11 de noviembre, el Departamento de Orientación. Por consiguiente, la elaboración de la propuesta que a continuación se expondrá, en tanto que se trata de un programa de actividades a desarrollar por medio de la acción tutorial, será llevada a cabo por el mencionado Departamento de Orientación.

La intervención va dirigida a los alumnos de 2º ESO. Los motivos que justifican la selección de esta población responde a la alta prevalencia de sesgos y distorsiones cognitivas con respecto al juego patológico en los alumnos de Primer Ciclo de la ESO (García *et al.*, 2012); también a que los jugadores más habituales suelen ser alumnos de 1º y 2º de Secundaria (Carbonell *et al.*, 2013a); y, por último, siguiendo a Isorna (2013), los programas para prevenir conductas adictivas en el ámbito escolar deben llevarse a cabo de manera más intensa en los primeros años críticos (11-14) sobre todo en el cambio de Primaria a Secundaria y posteriormente realizar actuaciones de refuerzo.

La finalidad que se persigue es la de evidenciar y explicar las consecuencias y los problemas que puede generar la práctica de los juegos de azar (online u offline), a través de una estrategia informativa que se desarrollará por medio de la acción tutorial y gracias al programa de prevención primaria que a continuación se detallará.

Cuando hablamos de un programa de prevención nos estamos refiriendo al conjunto de actuaciones que se llevan a cabo para impedir o retrasar la aparición del problema al que se dirige dicho programa (Becoña, 2002) que, en el caso que nos atañe, sería la de impedir el desarrollo de una conducta adictiva hacia el juego de azar en el alumnado objeto de nuestra propuesta. Y es primaria porque se pretende intervenir antes de que el daño o problema se manifieste, o también, en estadios tempranos del problema.

Como ya se mencionó en el marco teórico, los centros educativos son espacios idóneos para desarrollar programas preventivos destinados a los adolescentes y, además, a través de la Educación para la Salud podemos ampliar el marco de actuación en el ámbito escolar si incluimos las acciones recomendadas en el Plan estratégico de salud escolar y estilos de vida saludables (2016-2020) como, por ejemplo, la integración de la Educación para la Promoción de la Salud en el Plan de Acción Tutorial y así incluir actividades que fomenten valores y habilidades sociales como el autoconocimiento, la toma de decisiones, etcétera.

3.1. OBJETIVOS GENERALES

Además de incluir el objetivo indicado en el marco teórico que establecen la normativa estatal y autonómica en el currículo de Secundaria y Bachillerato (la ESO contribuirá a desarrollar en los alumnos, la capacidad para valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, etc.), se han considerado para el desarrollo de esta propuesta los siguientes objetivos generales:

- Proporcionar información básica sobre los juegos de azar.
- Sensibilizar sobre los riesgos que conlleva el juego de azar con apuesta (online y presencial) y las posibilidades de desarrollar una conducta adictiva.
- Instruir al alumno en la identificación de pensamientos erróneos (distorsiones cognitivas) con respecto al juego.
- Promocionar actitudes, valores y habilidades que aumenten las competencias personales y sociales.

3.2. CONTENIDOS

Los temas que se expondrán en las sesiones tienen la finalidad de ofrecer información específica sobre el juego de azar, tanto presencial como online, su elevado poder adictivo y los problemas en los que puede derivar. Además, se incluirán contenidos para desarrollar competencias y habilidades personales y del ámbito relacional. Todo ello con el propósito de contribuir a que los alumnos adquieran recursos personales para hacer frente a los diferentes factores de riesgo.

Los contenidos seleccionados son:

- Tipos de juegos.
- El juego patológico. Causas y consecuencias.
- Probabilidad y azar.
- Mitos y pensamientos irracionales.
- La publicidad en el juego.
- Habilidades sociales y regulación emocional.

3.3. METODOLOGÍA

Con el fin de lograr el propósito y los objetivos señalados, el programa de prevención consta de 6 sesiones de 50 minutos de duración cada una y se realizarán en el aula de cada grupo de 2º ESO, en el horario de tutoría. Las actuaciones que se llevarán a cabo en las sesiones serán ejecutadas por los tutores de cada grupo, a excepción de una sesión que será desarrollada por un responsable de una Asociación especializada en adicciones con o sin sustancias, como Proyecto Hombre o la Asociación Montañesa de Ayuda al Toxicómano (esta medida incorpora la colaboración con entidades del entorno comunitario –en este caso, Cantabria- puesto que es uno de los objetivos de cualquier centro educativo).

Desde el Departamento de Orientación se facilitará a cada tutor la formación e información que precisan para que se vayan familiarizando con los contenidos y los recursos necesarios y así desarrollar correctamente el programa de

prevención. La instrucción y la coordinación del programa se llevarán a cabo durante las reuniones de tutores.

Los planteamientos metodológicos que se esbozan para las sesiones con el alumnado serán de carácter dinámico, flexible y participativo. Se pretende así no solo la exposición de contenidos por parte del tutor, sino que pueda adaptarse a las características particulares de los estudiantes y fomente el debate y la participación activa del alumnado, animando a que afloren opiniones e intercambio de ideas sobre los contenidos planteados y así poder aclarar conceptos, cuestionar creencias erróneas, promover actitudes saludables, conocer la visión del aula-grupo sobre el tema, etc. En definitiva, planteamos un programa interactivo, ya que los estudios muestran que son más eficaces que los no interactivos (Isorna, 2013).

En síntesis, las diferentes técnicas que se aplicarán de forma combinada durante las sesiones serán:

- La exposición teórica por parte de los tutores y de los profesionales invitados, sobre diferentes conceptos y repasando los conceptos explicados anteriormente para que el alumno los vaya asimilando.
- El debate en gran grupo, como herramienta de aprendizaje cooperativo en el que a través del proceso comunicativo y de la interacción entre iguales y con el tutor, se construya significados alrededor de un objetivo o tarea educativa (Esteban y Ortega, 2017).
- Trabajo individual y/o en pequeños grupos sobre los materiales facilitados por el tutor, ya sean audiovisuales (anuncios publicitarios), noticias de prensa, cuestionarios, etcétera.

3.4. DESARROLLO DE LAS SESIONES

Sesión 1: Salgamos a jugar

Desarrollo (50 minutos):

En primer lugar, el profesor ofrecerá una presentación del programa explicando a sus alumnos de tutoría la duración, los contenidos y la finalidad del mismo.

Seguidamente, se realizará una actividad participativa en la que el tutor irá proponiendo conceptos relacionados con los tipos de juegos y también con las adicciones, y anotando a continuación en la pizarra las ideas o definiciones que sus alumnos aporten para, después, ofrecer una explicación más pormenorizada de los conceptos propuestos. Así se proporcionará al alumno una evidencia sobre lo lejos o próximo que estaba su definición de la realidad.

Antes de finalizar, el tutor preguntará a los alumnos por los juegos (de cualquier tipo) que más frecuentan y cuáles suelen ser la principal motivación para jugar. Estos datos nos podrán servir en el futuro como orientación para ejecutar diferentes acciones a través de la acción tutorial.

Objetivos:

- Distinguir entre los juegos de azar y los de habilidad o destreza.
- Conocer los juegos habituales del grupo-aula.

Claves para el profesor

Se les facilitará una lista con conceptos y su definición tales como: juego de azar, juego de habilidad, juego con apuesta, juegos combinados, juego deportivo, tolerancia, síndrome de abstinencia, autocontrol, etc., además de información para que conozcan e insistan posteriormente en el aula sobre el juego como un medio para desarrollar un ocio saludable que tiene consecuencias positivas, pero también mostrar que también hay riesgos que también puede generar en conductas peligrosas.

Sesión 2: Contextualización del juego problemático

Desarrollo (50 minutos):

Esta será la sesión más expositiva de todas las que componen el programa. La dirigirá un responsable de una Asociación del entorno especializada en adicciones y en ella se expondrán conceptos como ludopatía, juego patológico, factor de riesgo, adicción, conducta compulsiva, etcétera. Se les preguntará a los alumnos si han apostado alguna vez a un juego de azar (de manera

presencial u *online*) y esto dará pie a tratar dos aspectos importantes en esta sesión:

- La legalidad en torno al juego con apuesta económica y cómo afecta esta a los menores de edad.
- El peligro que supone este tipo de juegos para los adolescentes, explicando el poder adictivo de las apuestas y las consecuencias personales, familiares, académicas, sociales y económicas que se originan cuando una persona desarrolla una conducta adictiva (incapacidad de resistir el impulso a jugar apostando dinero).

Se pondrá especial atención en el juego *online*, debido a la alta prevalencia de los adolescentes en el uso de internet y a que, como concluyen algunas investigaciones sobre este fenómeno, los jóvenes que juegan por internet tienen una probabilidad hasta cuatro veces mayor de desarrollar problemas con el juego (Carbonell, Montiel y Salom, 2013b), debido a que los juegos *online* tienen un potencial adictivo mayor que el juego presencial como consecuencia de una serie de características: la fácil disponibilidad, accesibilidad y a las características estructurales de las apuestas por internet (gran oferta de juegos, inmediatez en la recompensas, sonido, color, etc.).

Por último, participará un usuario joven de una Asociación del entorno a relatar su historia asociada a los problemas con el juego y, puesto que se intenta perseguir un carácter informal e interactivo durante las sesiones, se propiciará que los alumnos interactúen y pregunten a esta persona.

Objetivos:

- Facilitar una idea general sobre el juego patológico, sus causas y efectos.
- Concienciar al alumnado sobre los riesgos asociados al juego *online* con apuestas.
- Identificar los juegos legales e ilegales.

Sesión 3: De la suerte al azar (o, si apuestas, también puedes perder)

Desarrollo (50 minutos):

En primer lugar, se volverán a recuperar algunos conceptos definidos en la primera sesión (juegos de azar y juegos de habilidad) y se remarcará que, en los segundos, el jugador puede ejercer una influencia (mayor o menor) sobre el resultado, mientras que los primeros están sujetos a las leyes de la probabilidad (es importante no entrar demasiado en detalle para que no se nos escape el tiempo hablando de algunos juegos de azar combinados como el póker o apuestas deportivas donde, además del azar, la habilidad del sujeto puede influir en el resultado). Lo interesante de esta distinción será el introducir el tema de la probabilidad, aportando algunas nociones básicas y mostrando que los juegos de azar están sujetos a las leyes de la probabilidad, las cuales son incontrolables e impredecibles. Se realizará una actividad con todo el grupo para calcular probabilidades solicitando al grupo que desarrollen los pasos (siempre en un nivel de 2º ESO) y les mostraremos datos sobre las probabilidades de acierto de algunos juegos de azar como, por ejemplo, las distintas loterías.

Por último, se abordará y describirán algunos de los mitos y falsas creencias acerca del funcionamiento del juego de azar, pues la expansión y transmisión de estas ideas o planteamientos sin fundamento objetivo es un factor de riesgo que incide en la iniciación o reiteración de la práctica. Para una correcta explicación de este punto, es necesario que el alumno conozca lo que significa el sesgo cognitivo y cómo produce distorsiones o interpretaciones inexactas de la realidad (adecuándolo al nivel necesario para que los alumnos lo entiendan). Por último, el tutor iniciará un ejercicio describiendo un mito e invitando al alumnado a exponer los que ellos conozcan para después, describir la realidad y anular el mito.

Objetivos:

- Aportar conocimientos sobre la influencia de la probabilidad en los juegos de azar.
- Señalar la realidad de los mitos o falsas creencias con respecto al juego.

Claves para el profesor:

Si el profesor no tiene nociones sobre probabilidad, se le facilitará elementos básicos para desarrollar la sesión y realizar las actividades planteadas. Para llevar a cabo el ejercicio de los mitos y falsas creencias y su explicación real, dotaremos al tutor de un listado que está presente en la Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online del Ayuntamiento de Valencia (Sánchez et al., 2016) como, por ejemplo:

MITO: *“El juego es una forma fácil de hacer dinero”*

REALIDAD: *Siempre existen más probabilidades de perder que de ganar; si no fuera así los operadores de juego estarían fuera del negocio.*

MITO: *“Algunas personas tienen más suerte que otras”*

REALIDAD: *Los resultados de los juegos de azar son totalmente aleatorios, de forma que todas las personas tienen la misma oportunidad de ganar o perder.*

Sesión 4: Que el impulso no te domine

Desarrollo (50 minutos):

Esta sesión trata el asunto de la regulación emocional y que los alumnos sean conscientes de que se pueden establecer estrategias para afrontar correctamente situaciones emocionalmente intensas. Lo que pretendemos es evidenciar la fuerza que tienen las emociones para moldear nuestros pensamientos y comportamientos. Subrayaremos el papel importante que tienen las emociones a la hora de influir en el bienestar de los individuos y, por ello, controlar y regular las emociones nos puede ayudar a sentirnos mejor, principalmente cuando nos de manera intensa emociones negativas.

Esta sesión combinará actividades individuales, por parejas o en pequeños grupos y reflexiones de toda el aula. Para ello, el tutor expondrá situaciones creadas para desarrollar el contenido y los alumnos contestar a unas cuestiones individualmente. Después, por parejas o en pequeños grupos, el tutor otorgará roles y una situación concreta para que los alumnos la representen y, posteriormente, el grupo reflexione sobre los comportamientos, diálogos y emociones que se hayan mostrado.

Objetivos:

- Saber regular las emociones y responder ante emociones negativas de manera adecuada.
- Mejorar el funcionamiento de las emociones como factor de protección.

Claves para el profesor:

Para realizar las actividades de esta sesión se utilizarán algunos de los materiales que la Diputación de Gipuzkoa ha elaborado sobre inteligencia emocional para que el alumnado adquiera competencias emocionales (Ezeiza, Izagirre y Lakunza, 2008). Ver ejemplo en el Anexo I.

Sesión 5: Habilidades sociales y personales

Desarrollo (50 minutos):

En esta sesión se tratará de profundizar sobre habilidades sociales y habilidades que fomenten el bienestar personal. Las primeras consisten en desarrollar competencias para guiar las variadas situaciones sociales que se generan con las emociones (positivas o negativas) que van asociadas. Se trabajarán habilidades como la empatía, la asertividad, la escucha activa y la resolución de conflictos. Por otro lado, con la segunda habilidad planteada, se trabajarán competencias que ofrezcan recursos a los alumnos para organizar una vida sana, equilibrada y resiliente. Para ello, se trabajará en el aula habilidades relacionadas con la organización

Esta sesión, al igual que la sesión anterior, destacará por su carácter dinámico y participativo llevando a cabo actividades individuales, en parejas o pequeños grupos y de todo el grupo

Objetivos:

- Conocer las habilidades sociales (empatía, escucha activa, asertividad y resolución de conflictos).
- Saber concretar objetivos alcanzables y las actuaciones para lograrlos.

Claves para el profesor:

Para realizar las actividades de esta sesión se utilizarán algunos de los materiales que la Diputación de Gipuzkoa ha elaborado sobre inteligencia emocional para que el alumnado adquiera competencias emocionales (Ezeiza, Izagirre y Lakunza, 2008). Ver ejemplo en el Anexo II

Sesión 6: Disuadiéndonos de la publicidad

Desarrollo (50 minutos):

Esta sesión comenzará con la visualización de varios anuncios de casas de apuestas y el posterior debate con los alumnos sobre qué aspectos y elementos destacan de los videos visionados. A continuación, se detallará porqué la publicidad y el marketing son actividades que incitan a jugadores y a no jugadores a esta práctica y exponiendo el porqué es un factor de riesgo para los adolescentes. Se proporcionarán datos económicos sobre esta actividad y se explicarán las estrategias promocionales utilizadas por la industria para persuadir a los jóvenes y adolescentes en la práctica del juego con apuesta (la persuasión es uno de los objetivos principales de la publicidad), como por ejemplo: utilizar bonos gratuitos para aquellos que se registren en las webs operadoras de juego; el uso de deportistas famosos (los cuales suelen ser figuras a imitar por los adolescentes); el patrocinio deportivo o la publicidad a través de las redes sociales presentar el juego con apuesta como una actividad excitante la cual puede estar dotada de cierta sofisticación; también como una manera fácil de ganar dinero; como un medio de promoción social o un modo de entretenimiento.

La última actividad consistirá en volver a visionar algunos anuncios para que el grupo realice una reflexión sobre ellos con la ayuda de los nuevos datos proporcionados.

Objetivos:

- Exponer los objetivos de la industria publicitaria.
- Reconocer los elementos persuasorios.
- Desarrollar una actitud crítica ante la publicidad del juego.

Claves para el profesor:

Al tutor se le facilitarán los enlaces para que pueda reproducir los videos en el aula y el análisis de los principales elementos persuasorios de los mismos. El tutor deberá relacionar este punto con la cuestión de los sesgos y distorsiones cognitivas, haciendo hincapié en que estos factores se pueden combatir siempre que se mantenga una actitud crítica hacia los mismos.

3.5. RECURSOS

- Dossier formativo e informativo elaborado por el Departamento de Orientación para los tutores.
- Presentaciones multimedia (en formato PowerPoint) como elemento de apoyo para las exposiciones teóricas elaborados por el Departamento de Orientación.
- Ordenador con acceso a internet y cañón para visualizar las presentaciones multimedia, acceder a noticias de periódicos online y poder reproducir videos disponibles en la red.

3.6. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

No podremos lograr la consecución de los objetivos planteados en este programa si no tenemos en cuenta las características y capacidades, es decir, las singularidades del alumnado. Dicho esto, antes de impartir los contenidos del programa, es fundamental tener en cuenta la realidad de los alumnos para reducir al máximo las dificultades que pudieran generarse. Por eso, por medio de diferentes acciones, se adaptarán los contenidos y actividades a desarrollar cuando se dé una situación que así lo exija.

Tal y como se trató anteriormente, en el diseño de la propuesta se ha tenido presente la participación del alumnado en el desarrollo de las sesiones e incluir contenidos audiovisuales, principalmente, como medida para captar la atención de aquellos alumnos que presenten dificultades de concentración y motivación. Además, en atención a los alumnos que presenten algún tipo de discapacidad (auditiva, visual, etc.), se adecuarán las actividades a realizar para que puedan participar adecuadamente.

3.7. EVALUACIÓN

La evaluación es uno de los elementos más importante de cualquier programa de prevención. Es una herramienta necesaria, no solo para conocer el grado de consecución de los objetivos propuestos, sino que, debido a su carácter continuo, la evaluación permite corregir los aspectos del programa que precisen mejorar y se vayan evidenciando durante cualquier parte del proceso (elaboración, planificación, ejecución y evaluación).

La herramienta que utilizaremos para medir el logro de los objetivos del programa es un cuestionario. El alumnado realizará un cuestionario al finalizar la última sesión para conocer los efectos y el grado de satisfacción que han tenido en ellos la actuación realizada (ver Anexo III). No debemos olvidar que los tutores de los grupos son quienes han desarrollado y dinamizado el programa. Por lo tanto, la opinión, valoración y la reflexión a la que puedan llegar es una información muy necesaria y que permitirá afrontar nuevas estrategias de acción ante las dificultades observadas en el aula. Para ello, cumplimentarán un cuestionario (ver Anexo IV) al finalizar cada sesión valorando de 1 a 10 los siguientes indicadores: grado de participación, clima en el aula, comunicación y escucha y obtención de los objetivos.

4. CONCLUSIONES

Una vez confeccionado el Trabajo Fin de Máster, se pueden extraer de él, a modo de conclusión, una serie de reflexiones interesantes. Asimismo, también podemos obtener del documento elaborado algunas propuestas que nos asistan como soporte de inicio para trabajar en futuras líneas de investigación o intervención.

En primer lugar, se han presentado suficientes argumentos para hacer notorio que el tema del juego con apuesta económica, sobre todo en su modalidad *online*, puede ser un elemento que produzca en los adolescentes trastornos conductuales, llegándose incluso a producirse comportamientos adictivos, aunque no esté presente ninguna sustancia, como la ludopatía. El crecimiento que se ha dado en el sector del juego desde el año 2012 (año en el que se aprobó la “Ley del Juego”) ha desembocado en una gran exposición por parte de los adolescentes a esta actividad. No debemos olvidar, como quedó patente en la exposición teórica, que este colectivo es uno de los más vulnerables, ya que además de otros aspectos, en esta etapa del proceso evolutivo de la persona, pese a ser capaces de razonar sus actuaciones, no han alcanzado una madurez psicosocial suficiente para poder controlar, o por lo menos valorar, factores de riesgo como, por ejemplo, la influencia del grupo de iguales, factores externos (publicidad) o el control de impulsos.

Sobre esto último, también quedó patente a lo largo del texto la influencia negativa que puede ejercer en ellos ciertas proposiciones compuestas por sesgos o distorsiones cognitivas relacionadas con el juego, cuando se las envuelve de realidad. Sin embargo, el componente que aporta mayor riesgo a los adolescentes es el papel que juega la publicidad y el marketing que desarrolla el sector del juego. En este tema, existe quorum en la mayoría de profesionales que trabajan o estudian sobre el juego patológico en adolescentes.

Tras la consulta de diferentes fuentes para elaborar este trabajo, se pudo constatar que los estudios que se han elaborado sobre el juego patológico en adolescentes en España cuentan con muestras poco representativas del total

del rango de población de este colectivo. Aun así, los resultados que arrojan estas publicaciones, sobre todo en los estudios cualitativos, suelen contener los resultados similares, entre los que destacamos:

- Se ha normalizado este tipo de juego en los adolescentes y contemplan su uso más allá de una forma de ocio, en concreto, como un medio para ganar dinero.
- Las restricciones legales (prohibición de apostar a menores de 18 años) no son un impedimento para realizar esta actividad, incluso en salas de juego donde la entrada a menores de 18 años está prohibida.
- El papel de las nuevas tecnologías es un factor determinante.

Por ello, entre las medidas que se proponen en la literatura consultada para combatir la proliferación de un problema mayor con el juego, suelen destacar, por un lado, la necesidad de una regulación más rigurosa sobre este sector, tanto en la publicidad como a la hora de otorgar licencias de apertura de nuevos establecimientos y, por otro lado, la necesidad de actuar de manera preventiva sobre este colectivo, principalmente desde el ámbito educativo, ya que es el espacio que presenta mayores ventajas para su desarrollo. Por ejemplo, la promoción de la salud es una competencia que se debe desarrollar en los centros escolares: se puede acceder prácticamente a la totalidad de los adolescentes puesto que la escolarización es obligatoria hasta los 16 años; cuenta con una infraestructura adecuada para su ejecución; etcétera.

Dicho esto, es fundamental que desde la acción tutorial –ya que es el medio idóneo para que se realicen acciones encaminadas al desarrollo personal y social del alumnado- se desplieguen estrategias de intervención para informar o prevenir sobre la adicción al juego y sus consecuencias.

No quisiéramos finalizar sin proponer algunas líneas de investigación que han ido surgiendo durante la elaboración de este proyecto:

- Algunos autores destacaron la eficacia para prevenir sobre esta cuestión cuando se realizan acciones de manera longitudinal, es decir, a lo largo de varios años con actividades de recuerdo o de refuerzo. Por lo tanto, se

podría elaborar una intervención más ambiciosa que abarcara los cuatro cursos de la Educación Secundaria Obligatoria.

- Otros autores destacan el papel de la publicidad en los adolescentes, con el objetivo de desarrollar una intervención que trabaje con el alumnado aspectos como: estereotipos de género, la imagen que proyecta el producto publicitado y la imagen real, los posibles sesgos a los que empuja la publicidad, la toma de decisiones, etcétera.
- Asimismo, es relevante estudiar el impacto de otras conductas que pueden producir problemas adictivos en los adolescentes como, por ejemplo, las compras compulsivas, y así desarrollar acciones desde la acción tutorial.

Por último, quisiéramos indicar que no pretendemos enmarcar únicamente la ejecución del programa propuesto a los objetivos reflejados anteriormente, sino que consideramos que los aspectos que se trabajarán en las diferentes sesiones servirán de complemento al logro de otros fines como, por ejemplo, fortalecer la convivencia entre el alumnado y el clima en el aula, tal y como propone el artículo 39 del Decreto 53/2009, de 25 de junio, que regula la convivencia escolar.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez, Y. (4 de noviembre de 2018). Webs de apuestas, raperos y un público cada vez más joven. *El Salto Diario*. Recuperado de <https://www.elsaltodiario.com/sector-del-juego/webs-apuestas-raperos-arkano-zpu-chojin-publico-mas-joven>
- Álvarez, Y. (12 de marzo de 2019). Los españoles apuestan cuatro veces más que en 2015. *El Salto Diario*. Recuperado de <https://www.elsaltodiario.com/casas-de-apuestas/sector-juego-publicidad-espanoles-apuestan-cuatro-veces-mas-2015>
- Argüis, R., Arnaiz, P., Báez, C., De Ben, M.A., Díaz, F., Díez, M.C.,...Vicente, A. (2001). *La acción tutorial. El alumnado toma la palabra*. Caracas: Editorial Laboratorio Educativo.
- Becoña, E. (2002). *Bases científicas de la prevención de las drogodependencias*. Madrid: Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
- Bernal-Triviño, A. (12 de noviembre de 2018). Casas de apuestas y juego online: la nueva heroína de los jóvenes. *Diario Público*. Recuperado de <https://www.publico.es/sociedad/ludopatia-casas-apuestas-juego-online-nueva-heroina-jovenes.html>
- Buil, P., Solé, M.J. y García, P. (2015). La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor. *Adicciones*, 27(3), 198-204. Recuperado de <http://m.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/706/701>
- Cantero, F. y Bertolín, J. M. (2015). Influencia de las nuevas tecnologías en los problemas de juego y en las compras impulsivas en los jóvenes. *Revista Española de Drogodependencias*, 40(4), 34-47. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/71060622.pdf>
- Carbonell, E.J., Montiel, I. y Salom, M. (2013a). Jóvenes, nuevas tecnologías y juego de azar. En Carbonell, E., Montiel, I. (Eds.), *El juego de azar online en los nativos digitales* (pp. 26-38). Valencia: Tirant Humanidades.
- Carbonell, E.J., Montiel, I. y Salom, M. (2013b). Reflexiones finales. En Carbonell, E. y Montiel, I. (Eds.), *El juego de azar online en los nativos digitales* (pp. 199-202). Valencia: Tirant Humanidades.

- Carpio, C. (2009). Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable. *Docencia e Investigación: Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, 34(19), 25-58. Recuperado de <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/8185>
- Chóliz, M. (2013). Una propuesta de juego responsable en la situación española Actual. *Revista Infocop Online*. Recuperado de http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/2017/UNA_PROPUESTA_DE_JUEGO_RESPONSABLE_MARIANO_CHOLIZ.pdf
- Chóliz, M. (2014). "Juego Ético": un compromiso en la prevención de la adicción al juego desde el ámbito político y social. *Revista Española de Drogodependencias*, 39(4), 5-9. Recuperado de https://www.aesed.com/upload/files/vol-39/n-4/v39n4_editorial1.pdf
- Chóliz, M. y Lamas, J. (2017). "¡Hagan juego, menores!" Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista española de drogodependencias*, 42(1), 34-47. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6012664>
- Chóliz, M. y Saiz-Ruiz, J. (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones*, 28(3), 174-181. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289145913007.pdf>
- Cía, A.H. (2018). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Inmanencia. Revista del Hospital Interzonal General de Agudos (HIGA) Eva Perón*, 6(1), 32-37. Recuperado de <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/inmanencia/article/view/12681/45454575757828>
- Comisión Europea (2011). *Libro verde sobre el juego en línea en el mercado interior*. Recuperado de <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2011:0128:FIN:ES:PDF>

De las Cuevas, M. (14 de enero de 2019). El Gobierno regional crea un equipo de trabajo para analizar el juego “online”. El Diario Montañés. Recuperado de <https://www.eldiariomontanes.es/cantabria/gobierno-regional-crea-20190114094512-nt.html>

Decreto 53/2009, de 25 de junio, que regula la convivencia escolar y los derechos y deberes de la comunidad educativa en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Boletín Oficial de Cantabria, núm. 127, de 3 de julio de 2009, pp. 8959-8971.
<https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=154232>

Decreto 75/2010, de 11 de noviembre, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de los Institutos de Educación Secundaria en el ámbito territorial de la Comunidad Autónoma de Cantabria. Boletín Oficial de Cantabria, núm. 222, de 18 de noviembre de 2010, pp. 38162-38206.
<https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=189204>

Decreto 38/2015, de 22 de mayo, que establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Boletín Oficial de Cantabria Extraordinario, núm. 39, de 5 de junio de 2005, pp. 2711-3784.
<https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=287913>

Delgado, J.A. (2014). Estructura y marco organizativo de la Acción Tutorial. La tutorización como sistema. En Expósito, J. (coord.), *La Acción Tutorial en la educación actual* (pp. 73-94). Madrid: Editorial Síntesis.

Echeburúa, E. y De Corral, P. (2008). Juego responsable: ¿una alternativa para la prevención y el tratamiento de la ludopatía?. *Adicciones*, 20(4), 321-325. Recuperado de <https://www.redalyc.org/html/2891/289122048002/>

Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96. Recuperado de <http://m.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/196/186>

eldiariocantabria.es (5 de mayo de 2019). Las nuevas tecnologías, un acceso al juego más fácil para los jóvenes. Recuperado de

<https://www.eldiariocantabria.es/articulo/cantabria/nuevas-tecnologias-acceso-juego-mas-facil-jovenes/20190505102247060003.html>

Esteban, L. y Ortega, J. (15 de septiembre de 2017). El debate como herramienta de aprendizaje. En Foronda, C., Castro, I. y Rodríguez, A. (Coords.), *Pautas de desarrollo de la docencia*. Conferencia llevada a cabo en la VIII Jornada de Innovación e Investigación docente, Sevilla, España. Recuperado

de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/64625/Debate%20como%20herramienta%20de%20aprendizaje.pdf?sequence=1>

Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I. y Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26(4), 282-290. Recuperado de

de <http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/26>

Expósito, J. (2014a). Aproximación conceptual a la Acción Tutorial. En Expósito, J. (coord.), *La Acción Tutorial en la educación actual* (pp. 25-46). Madrid: Editorial Síntesis.

Expósito, J. (2014b). La Acción Tutorial y la integración de las áreas transversales. En Expósito, J. (Coord.), *La Acción Tutorial en la educación actual* (pp. 261-282). Madrid: Editorial Síntesis.

Ezeiza, B., Izagirre, A. y Lakunza, A. (2008). *Inteligencia emocional en educación secundaria obligatoria, primer ciclo*. Gipuzkoa: Diputación Foral de Gipuzkoa. Recuperado de

de http://www.eskolabakegune.euskadi.eus/c/document_library/get_file?uuid=bab135eb-9cb7-4f32-aa8d-290d7ed8f5f7&groupId=2211625

García, A., Montes, C. y Alcol, I. (2012). El juego patológico en los adolescentes. *Psicología de las Adicciones*, 1, 39-34. Recuperado de

de <https://www.unioviado.es/gca/uploads/pdf/Psicologia%20de%20las%20Adicciones,%20vol.1,%202012.pdf>

García, P., Buil, P. y Solé, M.J. (2016). Consumo de riesgo: menores y juegos de azar *online*. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*,

- 53(2), 551-575. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/45655398.pdf>
- Gómez, J.A. y Lalanda, C. (2018). *Anuario del juego en España 2018*. Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y Grupo Codere. Recuperado de <https://www.azarplus.com/wp-content/uploads/2018/10/Anuario-Juego-Espan%CC%83a-2018-online.pdf>
- González Benito, A.M. (2018). *La función tutorial en educación primaria y secundaria un estudio empírico* (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- González, A., Velaz de Medrano, C. y López, E. (2018). La tutoría en educación primaria y secundaria en España: una aproximación empírica. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 29(2), 105-27. Recuperado de <http://revistas.uned.es/index.php/reop/article/view/23156/18564>
- Isorna, M. (2013). Contribuciones de la evidencia científica para la mejora de la prevención de las drogodependencias en el ámbito escolar. *Revista española de drogodependencias*, 38(2), 117-138. Recuperado de https://www.aesed.com/descargas/revistas/v38n2_1.pdf
- Ley de Cantabria 6/2008, de 26 de diciembre, de Educación de Cantabria. Boletín Oficial de Cantabria, núm. 251, de 30 de diciembre de 2008, pp. 17748-17776. <https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=143905>
- Lavilla, L. (2011). La acción tutorial. *Pedagogía Magna*, 11, 288-297. Recuperado de <file:///C:/Users/RICARDO/Downloads/Dialnet-LaAccionTutorial-3629223.pdf>
- Mañoso, V., Labrador, F.J. y Fernández-Alba, A. (2004). Tipo de distorsiones cognitivas durante el juego en jugadores patológicos y no jugadores. *Psicothema*, 16(4), 576-581. Recuperado de <https://www.redalyc.org/html/727/72716406/>
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2016). *Plan estratégico de salud escolar y estilos de vida saludable (2016-2020)*. Recuperado de

<http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:d602154d-45f7-4153-9e9d-8f5f7a483eeb/plan-de-salud.pdf>

Ministerio de Hacienda (2019a). *Informe anual del mercado del juego online estatal* 2018. Recuperado de

<https://app.powerbi.com/view?r=eyJrljoiODEzMGFIZmYtYTYzYy00NzNI LThhZGYtMDE4ZWYzMGY2M2RjIiwidCI6ImY2NTQwYWFiLTk0OWItND BiNS05ODYzLTQ4YTIIMWlyYjU4YyIsImMiOiI9>

Ministerio de Hacienda (2019b). *Informe trimestral del mercado del juego online en España* 2018 T.4. Recuperado de

<https://www.ordenacionjuego.es/es/informes-trimestrales>

Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (2019). *Adicciones comportamentales Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES*. Recuperado de

http://www.pnsd.mscbs.gob.es/profesionales/publicaciones/catalogo/catalogoPNSD/publicaciones/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales.pdf

Montiel, I., Carbonell, E.J. y Salom, M. (2013). Estudio cuantitativo sobre juego de azar *online* en adolescentes. En Carbonell, E. y Montiel, I. (Eds.), *El juego de azar online en los nativos digitales* (pp. 69-127). Valencia: Tirant Humanidades.

Morales, A.B. (2010). La acción tutorial en educación. *Hekademos: revista educativa digital*, 7, 95-114. Recuperado de

[file:///C:/Users/RICARDO/Downloads/Dialnet-LaAccionTutorialEnEducacion-3745701%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/RICARDO/Downloads/Dialnet-LaAccionTutorialEnEducacion-3745701%20(1).pdf)

Mouzo, J. (31 de enero de 2019). Ofensiva contra la publicidad de apuestas “online” en horario infantil. *El País*. Recuperado de

https://elpais.com/ccaa/2019/01/30/catalunya/1548875544_118082.html

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, que establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, núm. 3, de 3 de Enero de 2015, Sec.I. pp.169-546.

<https://www.boe.es/boe/dias/2015/01/03/pdfs/BOE-A-2015-37.pdf>

- Salom, M., Carbonell, E.J. y Montiel, I. (2013). Estudio cualitativo sobre juego de azar *online* en adolescentes. En Carbonell, E. y Montiel, I. (Eds.), *El juego de azar online en los nativos digitales* (pp. 128-169). Valencia: Tirant Humanidades.
- Sánchez, L., Herrador, E., Benavent, R. y Bueno, F.J. (2016). *Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online*. Valencia: Plan Municipal de Drogodependencias, Ayuntamiento de Valencia. Recuperado de <http://cendocbogani.org/Archivos/DelPMD/Guia%20adiccion%20juego%20y%20apuestas.pdf>
- Sánchez Pardo, L. (2017). *Jóvenes, publicidad y valores. Cómo evitar la influencia negativa de la publicidad dirigida a los jóvenes*. Alicante: Diputación de Alicante. Recuperado de <http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Gu%C3%ADa%20J%C3%B3venes%20publicidad%20y%20valores.pdf>
- Sarabia, I., Estévez, A. y Herrero, D. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39(3), 57-68. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/David_Herrero-Fernandez/publication/281645257_Perfiles_de_jugadores_patologicos_en_la_adolescencia/links/55f2992b08aedecb690216cc/Perfiles-de-jugadores-patologicos-en-la-adolescencia.pdf
- Segovia, A. y Fresco, X.E. (2000). La acción tutorial en el marco docente. Galicia: Seminario Galego de Educación para a Paz. Recuperado de <http://ageps.webs.uvigo.es/crasga/Accituto.pdf>
- Torre, R. (27 de agosto de 2018). La perversión de las apuestas deportivas. *El Diario Montañés*. Recuperado de <https://www.eldiariomontanes.es/cantabria/perversion-apuestas-deportivas-20180818134206-nt.html>
- Torrego, J.C. (Coord.), Gómez, M.J., Martínez, C., y Negro, A. (2014). *8 ideas clave. La tutoría en los centros educativos*. Barcelona: Editorial Grao.

Travieso, J. (4 de octubre de 2018). Un país lleno de puntos para apostar: las casas de juego crecen a pesar de las advertencias sobre la ludopatía. *eldiario.es*. Recuperado de https://www.eldiario.es/sociedad/puntos-apostar-apuestas-advertencias-ludopatia_0_821368600.html

ANEXOS

ANEXO I. LA HISTORIA INTERMINABLE

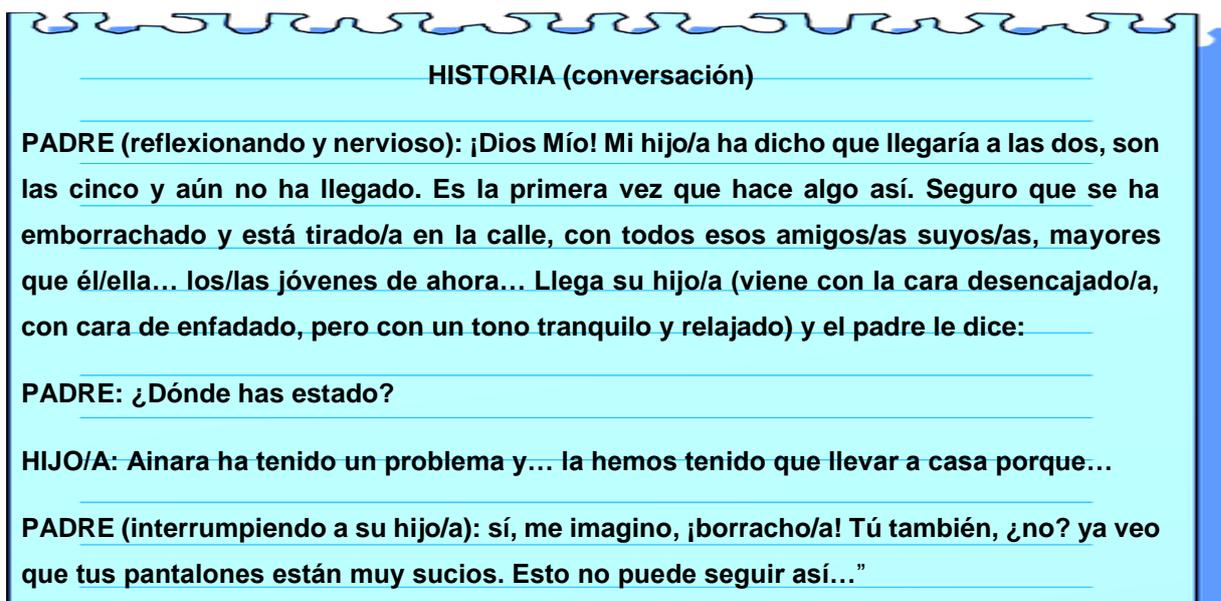
Introducción

En algunas situaciones es difícil controlarse y se actúa con agresividad; por eso, es importante ser consciente de la situación, saber controlarnos y saber gestionarlo de manera adecuada

Metodología

En grupos pequeños:

El tutor repartirá una historia a los grupos y una vez leída, deben buscar un final para la misma.



HISTORIA (conversación)

PADRE (reflexionando y nervioso): ¡Dios Mío! Mi hijo/a ha dicho que llegaría a las dos, son las cinco y aún no ha llegado. Es la primera vez que hace algo así. Seguro que se ha emborrachado y está tirado/a en la calle, con todos esos amigos/as suyos/as, mayores que él/ella... los/las jóvenes de ahora... Llega su hijo/a (viene con la cara desencajado/a, con cara de enfadado, pero con un tono tranquilo y relajado) y el padre le dice: _____

PADRE: ¿Dónde has estado? _____

HIJO/A: Ainara ha tenido un problema y... la hemos tenido que llevar a casa porque... _____

PADRE (interrumpiendo a su hijo/a): sí, me imagino, ¡borracho/a! Tú también, ¿no? ya veo que tus pantalones están muy sucios. Esto no puede seguir así..." _____

Con todo el grupo:

Cada grupo mencionará los finales que haya preparado. Después, con la ayuda del tutor, analizarán los finales inadecuados y debatiremos entre todos, la razón de esa inadecuación. Para terminar, trataremos de encontrar un buen final entre todos y todas

ANEXO II. CONSTRUYENDO EL CAMINO

Introducción

Este ejercicio trata de que seamos conscientes de nuestros objetivos, más o menos conscientes, y de la importancia que tiene para nuestra felicidad que los tengamos. Objetivos - Clarificar nuestros

Metodología

Individualmente:

Cada alumno hará una lista con los cinco objetivos que tiene. El tutor les ayudará, aclarará si son a corto, medio o largo plazo. Los relacionará con TENER, HACER o SER.

SER: objetivos relacionados con el modo de pensar, actuar... (Por ejemplo: quiero cambiar mi inadecuada manera de hablar, quiero mejorar mi desorden, etc.)

HACER: relacionados con las habilidades profesionales (Por ejemplo: quiero terminar una carrera universitaria, quiero terminar esta redacción, etc.).

TENER: relacionados con el logro de cosas materiales (Por ejemplo: quiero ropa nueva para el verano, un MP3, un coche, etc.).

Con todo el grupo:

El tutor recogerá algunos de los objetivos en la pizarra utilizando la siguiente la siguiente tabla:

	SER	HACER	TENER
CORTO PLAZO			
MEDIO PLAZO			
LARGO PLAZO			

A continuación, se debatirá sobre las siguientes cuestiones: ¿Cuáles son los deseos que más se repiten? ¿Qué necesitamos para su logro? ¿Qué nos piden para obtenerlos? ¿Son importantes para nosotros y nosotras? ¿Son alcanzables con mi esfuerzo?

ANEXO III. CUESTIONARIO PARA EL ALUMNO

CURSO:

FECHA:

¿Cuál es tu valoración de los temas que se han tratado en las sesiones?

	Mucho	Bastante	Algo	Poco	Nada
Interés					
Utilidad					

Valora el procedimiento con el que el profesor ha trabajado los contenidos en el aula, asignando a cada uno de los siguientes aspectos una puntuación de 1 “nada” a 7 “mucho”

	Valorar de 1 “nada” a 7 “mucho”						
Participación de los alumnos	1	2	3	4	5	6	7
Trabajo en parejas o en grupos	1	2	3	4	5	6	7
Uso de medios audiovisuales	1	2	3	4	5	6	7

¿Cuál es tu valoración sobre los materiales de apoyo utilizados para el desarrollo de las sesiones?

	Mucho	Bastante	Algo	Poco	Nada
Interés					
Utilidad					

Valoración de los resultados: ¿en qué medida el programa te ha ayudado a.....?

	Valorar de 1 “nada” a 7 “mucho”						
Conocer los riesgos del juego de azar con apuesta	1	2	3	4	5	6	7
Conocer las diferentes modalidades de apuesta	1	2	3	4	5	6	7
Corregir algunas ideas erróneas	1	2	3	4	5	6	7
Encontrar elementos persuasivos en la publicidad	1	2	3	4	5	6	7
Afrontar situaciones emocionalmente intensas	1	2	3	4	5	6	7
Valorar ventajas e inconvenientes antes de tomar una decisión	1	2	3	4	5	6	7

Déjanos un comentario:

ANEXO IV. CUESTIONARIO PARA DOCENTES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Grado de participación										
Clima en el aula										
Comunicación y escucha										
Grado de obtención de los objetivos										

ELEMENTOS E INFORMACIÓN A DESTACAR