



MÁSTER UNIVERSITARIO EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE  
SECUNDARIA, BACHILLERATO, CICLOS, ESCUELAS DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS  
DEPORTIVAS

## **Prevención del juego patológico en adolescentes. Propuesta de Intervención.**

Presentado por:

**Marco Gutiérrez Lario**

Dirigido por:

**Mariola Ramírez Llopis**

CURSO ACADÉMICO 22/23

## Resumen

El juego patológico es una problemática en aumento entre los adolescentes y jóvenes de España. La publicidad de juegos de azar y las situaciones de presión social suponen un factor de riesgo para ellos. El presente TFM se basa en una propuesta de plan de prevención de juego patológico dirigido a estudiantes de 4º de ESO, implementado a través del Plan de Acción Tutorial. El objetivo principal del plan es proporcionar a los adolescentes herramientas y conocimientos para prevenir el desarrollo de comportamientos de juego problemático y promover alternativas saludables de ocio. A través de 10 sesiones que incluyen charlas informativas sobre los riesgos del juego patológico, la identificación de señales de advertencia y la comprensión de las consecuencias negativas. Se promueve el conocimiento de los diferentes tipos de juego de azar y se explora cómo la publicidad y la promoción del juego influye en los adolescentes. Además, se trabaja en el desarrollo de habilidades de toma de decisiones informadas, la resistencia a la presión social y la búsqueda de alternativas saludables de ocio. Se brinda información sobre recursos de apoyo y ayuda disponibles para aquellos que puedan experimentar problemas con el juego.

*Palabras clave:* adolescentes, juego patológico, prevención, salud

## Abstract

Pathological gambling is a growing problem among adolescents and young people in Spain. Gambling advertising and social pressure are risk factors for them. The present TFM is based on a proposal for a pathological play prevention plan for ESO 4 students, implemented through the Tutorial Action Plan. The main objective of the program is to provide adolescents with tools and knowledge to prevent the development of problematic play behaviors and promote healthy leisure alternatives. Through 10 sessions that include informative talks about the risks of pathological gambling, it is identifying warning signs and

understanding the negative consequences. It promotes knowledge of different types of gambling and explores how advertising and promotion of gambling influence teens. In addition, we work on developing informed decision-making skills, resistance to social pressure, and the search for healthy leisure alternatives. Information on support resources and help is available for those who may experience problems with the game.

*Keywords:* adolescents, pathological gambling, prevention, health

## Índice de contenidos

<b>Introducción TFM.....</b>	<b>6</b>
Marco teórico .....	7
Justificación.....	10
Objetivos .....	12
Presentación de capítulos.....	12
Metodología.....	14
<b>Modalidad Plan de Intervención.....</b>	<b>15</b>
Marco normativo estatal y específico de la Región de Murcia.....	15
Contextualización del centro educativo .....	16
Entorno sociocultural.....	17
Oferta educativa .....	18
Recursos Humanos y Materiales.....	19
Departamento de Orientación.....	20
Análisis de la realidad escolar .....	22
Posibles ámbitos de mejora de la prevención .....	24
Planificación de un Plan de Intervención.....	25
Nivel de respuesta .....	25
Línea estratégica .....	25
Objetivo general y específicos .....	26
Actuaciones.....	27

Coordinaciones .....	30
Contenidos .....	31
Temporalización.....	32
Recursos Personales y Materiales.....	32
Secuencia de actividades .....	34
<b>Conclusiones, limitaciones y prospección de futuro .....</b>	<b>57</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>60</b>
<b>Anexos .....</b>	<b>63</b>

## Índice de tablas

### Tablas

- 
- Tabla 1. Criterios diagnósticos DSM-V para la clasificación del juego patológico
  - Tabla 2. Organigrama Colegio La Inmaculada Cartagena
  - Tabla 3. Cronograma Plan de Prevención 22-23

## Introducción TFM

El juego patológico, también conocido como ludopatía, es un trastorno de control de los impulsos que afecta significativamente la vida de quienes lo padecen. Es un problema de salud pública creciente que requiere de nuestra atención y acción para proteger a nuestros estudiantes y fomentar su bienestar integral.

En los últimos años, hemos observado un aumento preocupante de casos de juego patológico entre nuestros adolescentes. Esta problemática no solo afecta su rendimiento académico, sino también su salud mental, relaciones personales y su desarrollo emocional. La adicción al juego puede tener consecuencias devastadoras a largo plazo, incluyendo el deterioro de la salud, el endeudamiento, la delincuencia y el aislamiento social.

Para abordar esta problemática, el Departamento de Orientación del centro educativo desde el Plan de Acción Tutorial propone la realización de un programa de prevención del juego patológico para el alumnado de 4ºESO. Es nuestra responsabilidad como agentes educativos tomar medidas preventivas para abordar este problema de manera proactiva. La prevención del juego patológico en adolescentes no solo implica informar y educar sobre los riesgos y las consecuencias asociadas, sino también promover estilos de vida saludables y alternativas de entretenimiento que fomenten el desarrollo integral de nuestros estudiantes.

Las intervenciones preventivas tienen como objetivo reducir los factores de riesgo y aumentar los factores de protección frente a conductas susceptibles de generar adicción. Esto se consigue mediante la aplicación de diferentes estrategias en función de la población destinataria a la que van dirigidas (END, 2017). En este caso, nos centraremos en aquellas dirigidas a individuos con perfiles de mayor riesgo como son los adolescentes.

Los jóvenes y adolescentes constituyen un grupo de riesgo porque pueden mostrar conductas de rebeldía ante los padres, tienden a buscar sensaciones nuevas y emociones

fuertes y son los que más se conectan a Internet y a las redes sociales, además de ser quienes más familiarizados están con los teléfonos inteligentes y las nuevas tecnologías (Echeburúa, 2012).

A través de este programa, buscamos educar a nuestros estudiantes sobre los factores de riesgo asociados al juego patológico, tales como la presión social, la disponibilidad de juegos de azar en línea y la falta de habilidades de manejo del estrés. Además, brindaremos herramientas prácticas para la identificación temprana de conductas problemáticas, así como estrategias de prevención y apoyo.

Contando con el apoyo y la colaboración de todos los miembros de la comunidad educativa para implementar esta propuesta. Juntos, podemos marcar una diferencia significativa en la vida de nuestros adolescentes, ayudándolos a desarrollar una relación sana y equilibrada con el entretenimiento, promoviendo su bienestar y preparándolos para un futuro exitoso.

### **Marco teórico**

Se considera como juego patológico a un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente, que implica graves dificultades para controlar dicha conducta, con las consiguientes consecuencias psicosociales: personales, familiares, financieras, profesionales y legales (De Noreña et al., 2022).

El DSM-V clasifica al juego patológico como único trastorno no relacionado con sustancias, dentro de la categorización de trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos. En la tabla 1 se pueden observar los criterios diagnósticos que pueden presentar aquellos sujetos que padecen esta tipología de trastorno.

**Tabla 1.***Criterios diagnósticos DSM-V de trastorno patológico):*

- A. El trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:
1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
  2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
  3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
  4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
  5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
  6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar ("recuperar" las pérdidas).
  7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego
  8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
  9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.
- B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco

*Nota:* American Psychological Association (2014)

Según Chóliz (2023), el juego es una actividad económica en la cual están implicadas empresas y agentes sociales, además de la propia administración. Está organizado de manera que, cuanto más juego exista mayores serán los ingresos de las empresas. Nos encontramos, pues, con un conflicto de intereses que no es posible eludir. Las empresas de juego obtienen mayores ingresos cuanto más juego se produzca en la sociedad. Por otro lado, el juego es una actividad que puede provocar adicción. El problema es que cuanto más juega una persona, no solamente se incrementa la probabilidad de perder, sino también la de desarrollar un trastorno mental. Un trágico círculo vicioso para el jugador y un rentable círculo virtuoso para las empresas de juego.



Los juegos más frecuentes entre los adolescentes son las apuestas deportivas, tanto las tradicionales quinielas como las recientes apuestas online. Estas nuevas modalidades de juego, pueden llevarse a cabo en ordenadores, dispositivos móviles y, con frecuencia, en máquinas instaladas en bares y salones de juego, junto a las máquinas tragaperras (Choliz, 2017).

Diferentes estudios revelan que no todos los juegos de azar tienen el mismo potencial adictivo, siendo las apuestas, los juegos de casino y las tragaperras los que tienen una relevancia más elevada con el juego patológico.

A nivel biológico, investigaciones muestran que provoca alteraciones de la conducta que inciden negativamente en los individuos. Dichas alteraciones tienen un reflejo visible en áreas específicas del cerebro, especialmente en la región prefrontal, área implicada en la toma de decisiones, y en regiones involucradas en los mecanismos de recompensa. Cabe mencionar que el sistema mesolímbico juega un papel crucial en el inicio y desarrollo de esta patología, tal y como ocurre en los trastornos relacionados con el consumo de sustancias: a través del juego patológico el jugador libera dopamina, misma que refuerza positivamente a través de la sensación de placer y sensaciones gratas (Martinac et al., 2019).

La publicidad de los juegos de azar ha experimentado un notable crecimiento en los últimos años. Dicho crecimiento se ha expandido a través de múltiples plataformas, incluyendo televisión, radio, internet, redes sociales y eventos deportivos. Estas campañas publicitarias se enfocan en transmitir un mensaje de emoción, diversión y oportunidad de ganancia, creando una ilusión de éxito.

En relación a las estrategias publicitarias, Megías (2020) presenta una serie de estrategias publicitarias del sector:

- Contenido no realista, fantasioso y banal.
- Exagera las posibilidades de ganancia.

- Apuesta por el regalo de bonos para la captación de clientes.
- Muestran situaciones y mensajes que pretenden actuar como reforzadores.
- Figuras de referencia masculina (en el bingo mujeres).
- Presencia de personajes públicos.

Uno de los principales problemas en relación a este trastorno es la dificultad para acceder a los casos de juego patológico, debido al ocultamiento y la escasa visibilidad social, derivada de un sentimiento de vergüenza en relación al estereotipo y el estigma de la persona ludópata (Megías, 2020).

## **Justificación**

La adicción al juego aumenta entre los adolescentes murcianos: el 4,7% ya están enganchados. Cartagena cuenta con 52 casas de apuestas en su término municipal, una más que Barcelona, causantes de un problema cada día más presente en la sociedad.

La población en la ciudad portuaria se sitúa actualmente, según la estadística municipal, en 216.920 habitantes, lo que supone que existe una casa de apuestas por cada 4.171 habitantes, y lo que la posiciona como una de las ciudades de España con mayor concentración de locales de este estilo (González, 2023).

También es preocupante la alarmante concentración de locales de apuestas, sino también el hecho de donde se encuentran ubicados, pues en la mayoría de los casos están situados cerca de centros de enseñanza, lo que incita a una gran cantidad de jóvenes a entrar en ellos según el Colectivo Carmen Conde.

Según el Observatorio Español de Drogas y Adicciones, mediante la encuesta ESTUDES (2022), se pudo observar cómo el 20,1 % de estudiantes de entre 14 y 18 años ha jugado con dinero online y/o presencial en el año 2021. Además, la edad de inicio de

juego es similar en el juego presencial y en el juego online, siendo de 14,6 años y 15,0 años, respectivamente.

En cuanto al juego online, el 9,4% de los estudiantes de 14 a 18 años jugaron con dinero online. La prevalencia con dinero online aumenta según incrementa la edad, siendo los jóvenes de 18 años los que presentan una prevalencia mayor, patrón que se repite desde 2014. Respecto a la cantidad mayor de dinero gastada en un solo día en juegos online en los últimos 12 meses entre los estudiantes de 14 a 18 años que han jugado con dinero online, en 2021 el 44,2% indica que ha gastado menos de 6 euros, y el porcentaje de estudiantes que han gastado más de 30 euros en un solo día desciende al 3,9% (Lorens et al., 2022).

Relativo al juego presencial; en 2021, en un contexto con restricciones sociales debidas al COVID-19, el 17,2% de los estudiantes de 14 a 18 años manifiestan haber jugado dinero presencial en los últimos 12 meses. En la prevalencia de juego con dinero presencial ocurre igual que con el juego online, incrementa según aumenta la edad de los estudiantes.

La edad media de inicio en el juego en jóvenes con problemas está en los 19 años. Sin embargo, un 44,6% de los jóvenes que presentan la patología reconoce haber jugado antes de los 18 años de edad (END, 2017).

Estos datos recopilados justifican la necesidad de ejercer dicho plan de prevención en adolescentes de 16 años debido a su vulnerabilidad, la influencia de los iguales y la publicidad, con el fin de promover un estilo de vida saludable y protegerles de los riesgos asociados al juego patológico.

## **Objetivos**

El presente trabajo tiene como finalidad el diseño de un plan de prevención de juego patológico en el alumnado de 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria, con el que se propone brindar a los estudiantes las herramientas, el conocimiento y las habilidades necesarias para evitar y prevenir el desarrollo de un comportamiento adictivo relacionado con el juego.

Otros de los objetivos específicos que guarda son:

- Comprender profundamente la problemática y su relación directa con los adolescentes.
- Investigar y evaluar estrategias de prevención utilizadas en proyectos similares, observando sus fortalezas y debilidades con el fin de desarrollar una propuesta efectiva, adaptada a las necesidades de los estudiantes.
- Diseñar una serie de actividades y dinámicas que promuevan la comprensión y concienciación de las consecuencias de la adicción a los juegos de azar, junto a la dotación de habilidades y destrezas para la toma de decisiones correctas y la resistencia a situaciones de presión social.

## **Presentación de capítulos**

- Capítulo 1. El primer apartado del presente trabajo fin de máster está destinado a introducir la modalidad del mismo junto a la temática elegida para abordarlo. Además, se presentará un breve marco teórico, los objetivos que se plantean con la realización del mismo y la justificación de la necesidad de ejecutarlo. Por último, se establecen las metodologías implementadas en el plan de intervención.

- Capítulo 2. Este segundo capítulo abarcará la implementación total del plan de prevención:
  - Se marcará el marco normativo de España y en concreto, La Región de Murcia: Ley de Regulación del Juego, Decreto Legislativo 1/2002, Decreto 76/2004, Real Decreto 217/2022 y Resolución de 3 e septiembre de 2003.
  - La contextualización del centro de prácticas donde se plantea realizar la propuesta de prevención (entorno sociocultural, oferta educativa, claustro, recursos y departamento de orientación).
  - Se analizará la realidad del centro educativo y se plantarán posibles ámbitos posibles aspectos de mejora en relación a la prevención del juego patológico.
  - En la planificación del programa se concretará el nivel de respuesta y la línea estratégica. Se determinan las actuaciones que se llevarán a cabo con los tutores, docentes, Comisión de Coordinación Pedagógica y familias.

Se mostrarán también los contenidos que se abordarán de manera directa y transversal, junto a los recursos materiales y personales necesarias para llevar a cabo el programa.
  - Por último, tendrá lugar la secuencia de actividades fragmentada en 10 sesiones de tutoría, en las que se tratará de aumentar el nivel de conocimiento y concienciar al alumnado sobre el juego patológico a través de diversas dinámicas, participaciones, charlas formativas, creación de material, debates, participación en concursos, etc.

También se ilustrarán los diferentes métodos para evaluar la efectividad y el cumplimiento de objetivos del programa. En este caso, observación directa, encuesta de satisfacción, media pre-test/post-test y evaluación con el equipo docente.

- Capítulo 3. Este apartado final recoge las principales conclusiones extraídas de la realización del presente trabajo, junto a las limitaciones encontradas y las propuestas de futuro para mejorar.

## **Metodología**

En el presente trabajo se pretende realizar un Programa de Prevención del Juego Patológico en adolescentes de 15-años pertenecientes al curso académico 4ºESO Colegio Franciscanos Cartagena. Para ello se empleará el “*modelo por programas*” y el “*modelo sociopsicopedagógico*”.

Uno de los modelos empleados es el “modelo por programas”, puesto que se desarrolla con el principal objetivo de la prevención y se realiza en una etapa temprana de la adolescencia para poder evitar consecuencias negativas en etapas futuras. Además, se realiza de forma grupal, implicando a todos los alumnos y alumnas del aula y añadiendo las actividades como parte del propio currículo de las asignaturas. Por último, otra característica de este modelo es la utilización de un enfoque de colaboración en que los distintos agentes educativos y comunitarios son parte activa de la implantación del programa (Gómez y Ramírez, 2023).

Otra de las características de este modelo es que se ha realizado un análisis previo de las posibles necesidades del alumnado del centro educativo y, a raíz del mismo, se han establecido los objetivos que tiene como fin la implementación del programa de intervención.

El otro pilar fundamental en el que se basa este programa, es el “modelo sociopsicopedagógico”, el cual comparte ciertas características con el modelo anterior, tales como la perspectiva preventiva, la proactividad y la implicación de todos los agentes del centro educativo. Este modelo modifica levemente el rol del orientador, siendo éste una

figura mediadora y colaborativa al que el alumnado puede acceder para sus diferentes consultas. Por ello, no se tiene en cuenta sólo la intervención grupal, sino que también se puede desarrollar una intervención individualizada para aquellos casos en que se considere necesario. Por ejemplo, trabajar individualmente con aquellos alumnos en los que se han identificado posibles conductas asociadas con el juego. Además, las actividades diseñadas para nuestro programa, pretenden fomentar el trabajo en grupo, que es un principio básico del “modelo sociopedagógico” (Gómez y Ramírez, 2023).

Por último, destacar que el presente proyecto de intervención se ha diseñado en base al cumplimiento de todos los principios básicos comunes a todos los modelos de orientación educativa: principio de prevención, principio de desarrollo, principio de intervención social y principio de fortalecimiento social.

### **Modalidad Plan de Intervención**

#### **Marco normativo estatal y específico de la Región de Murcia**

- Ley 13/2011, de 23 de diciembre, de Regulación del Juego: Esta ley es de ámbito estatal y establece el marco general para la regulación de los juegos de azar en toda España. Contempla la regulación de diferentes tipos de juegos, incluyendo los juegos de casino, máquinas recreativas, apuestas deportivas, póker y juegos de bingo. Establece los requisitos y condiciones para la obtención de licencias y autorizaciones, así como las obligaciones y derechos de los operadores y los jugadores.
- Decreto Legislativo 1/2002, de 19 de noviembre, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de Juegos y Apuestas de la Región de Murcia: Este decreto es específico de la Región de Murcia y complementa la legislación estatal.

Establece las normas aplicables a los juegos y apuestas en la región, incluyendo los requisitos para la autorización y explotación de establecimientos de juego, la regulación de las apuestas deportivas y los sistemas de control y supervisión.

- Decreto 76/2004, de 23 de abril, por el que se aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Región de Murcia: Este reglamento regula la instalación, explotación y control de las máquinas recreativas y de azar en la Región de Murcia. Establece los requisitos técnicos, las condiciones de acceso y los controles que deben cumplir los establecimientos que ofrecen este tipo de máquinas
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Tiene por objeto regular las condiciones de promoción de un curso no superado en su totalidad al siguiente. También incluye el cambio de denominación de materias en ESO y Bachillerato, así como la incorporación de la modalidad de Bachillerato General.
- Resolución del 3 de septiembre de 2003, por la que se dictan las instrucciones del funcionamiento de los Departamentos de Orientación en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. En este se establecen las responsabilidades del departamento y los profesionales que lo componen, el plan de actividades de mismo, apoyo al proceso enseñanza-aprendizaje, al plan de acción tutorial, al de orientación académica y profesional, etc.

### **Contextualización del centro educativo**

El Colegio La Inmaculada Cartagena es un centro católico, concertado, integrado en grupo “Colegios Franciscanos”, entidad educativa formada por 14 centros repartidos en diferentes provincias de España, que comparten las siguientes premisas:



- Favorecer el crecimiento físico, intelectual, afectivo, social y ético de los alumnos a través de la educación personalizada.
- Fomentar los valores cristianos y franciscanos, iniciando a los alumnos en la amistad y fraternidad solidaria y educando para la reflexión. Las líneas pedagógicas que impulsan el proceso son: el predominio del amor sobre el egoísmo, la contemplación, el respeto, la admiración de lo creado como lugar de la manifestación de las maravillas de Dios e instrumentos de paz en el mundo.
- Favorecer la integración de la personalidad y promoción de todas las facultades del alumno a través de la motivación y el trabajo individual y grupal.

### ***Entorno sociocultural***

El Colegio está ubicado en un área geográfica urbana muy poblada, perteneciente a la zona de expansión del casco urbano de Cartagena, a escasos metros de éste. Se trata de una zona urbanística de planimetría ortogonal donde predominan las calles de trazado recto que se cortan perpendicularmente formando manzanas de edificios de aproximadamente 9 plantas, una de ellas ocupada por el centro educativo.

Es una zona de paso hacia el centro de la ciudad con múltiples comercios, supermercados, bancos, oficinas, cafeterías, bares, y calles transitadas de tráfico y peatones. En la manzana contigua al colegio se encuentra uno de pocos parques de la ciudad, que cuenta con amplias zonas de interesante vegetación, cafetería y zona de juegos al aire libre.

En líneas generales, el nivel socio-económico de la población residente en esta zona de Cartagena es de un nivel medio, si bien abarca los dos extremos de medio-alto y bajo. Por lo que existe una gran variedad y diversidad en las tipologías de las familias residentes en esta ciudad de alrededor de unos 213.943 habitantes con un clima templado, la media anual es de 18°C, pero el mar da lugar a una amplitud térmica de unos 13°C de media.

El centro está compuesto por un total de 1220 alumnos entre Educación Infantil, Educación Primaria, E.S.O. y Bachillerato. El porcentaje de ACNEAE es de un 15% aproximadamente.

### ***Oferta educativa***

Dada la extensa población que abarca la zona escolar y en función del aumento de las demandas educativas, el centro ofrece todas las etapas educativas concertadas desde los 3 hasta los 18 años:

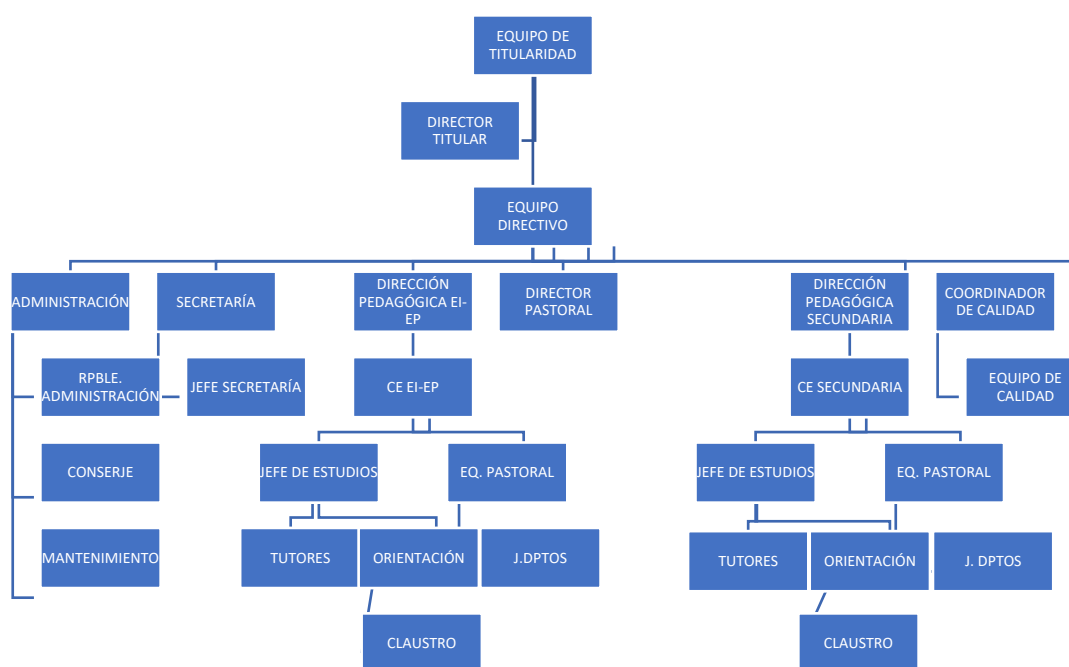
- **Educación Infantil**, donde se impulsa la integridad y el desarrollo de la personalidad del alumnado a través de programas de concienciación fonológica y de fomento de la comprensión lectora, fomento de la lengua inglesa, con continuidad en la etapa de primaria a través del proyecto educativo bilingüe.
- **Educación Primaria** con especial atención a la individualidad del alumno, atendiendo sus necesidades y coordinando las medidas necesarias para atender a la diversidad. Se potencia el desarrollo de las competencias comunicativas en lengua inglesa, formando parte del programa bilingüe SELE. La modalidad ofertada es intermedia, impartándose en inglés las asignaturas de Educación Física, Plástica y Profundización en lengua extranjera.
- **Educación Secundaria Obligatoria** con iniciativas pedagógicas marcadas por el trabajo cooperativo en el aula y el conocimiento del inglés y una segunda lengua como el francés.
- **Bachillerato**. El centro dispone de las líneas de Bachillerato concertadas donde se imparten las modalidades de:
  - o Humanidades y Ciencias Sociales
  - o Ciencias de la Salud y Tecnología

## Recursos Humanos y Materiales

Los recursos humanos del centro son el equipo directivo, el claustro de profesores y el personal de administración y servicios.

La titularidad del centro la ostentan los Franciscanos del Provincial de la Inmaculada Concepción que cuenta con la siguiente estructura organizativa: director titular, administración, secretaría, directores pedagógicos, jefes de estudios y tutores de los cursos de Educación Infantil, Primaria y Secundaria.

**Tabla 2.** Organigrama Colegio La Inmaculada Cartagena



*Nota:* elaboración propia

En relación a los recursos materiales. El centro abrió sus puertas en 1955, a lo largo de los años ha sufrido distintas rehabilitaciones para adaptación a las necesidades educativas.

El edificio cuenta con los siguientes espacios:

- Aulas de clase.

- Aula de informática.
- Aula de Comunicación Audiovisual.
- Aula de Dibujo.
- Aula de Ballet.
- Laboratorios.
- Aula Matinal.
- Aulas de apoyo para niños con necesidades educativas.
- Gabinete de orientación psicopedagógica.
- Capilla.
- Huerto.
- Biblioteca.
- Pabellón deportivo.
- Salón de actos.
- Radio

### ***Departamento de Orientación***

Actualmente, está conformado únicamente por la psicopedagoga del centro. En contacto constante y directo, con el departamento de Audición y Lenguaje, formado por 2 maestras especializadas en AL y 2 maestras de Pedagogía Terapéutica. La función general del departamento es el asesoramiento y orientación a todos los miembros de la comunidad educativa.

Entrando en mayor profundidad sobre las ocupaciones que se llevan a cabo dentro del departamento del centro y atendiendo a la Resolución del 3 de septiembre de 2003, las funciones del orientador educativo son:

- Asesorar en aspectos psicopedagógicos a los distintos componentes de la comunidad educativa, colaborando en la prevención y tratamiento de los problemas de aprendizaje.
- Coordinar el proceso de evaluación psicopedagógica.
- Emitir informe técnico individualizado, derivado de la evaluación psicopedagógica, de aquellos alumnos que deban incorporarse a programas específicos.
- Colaborar en la organización de las medidas de atención a la diversidad.
- Facilitar a los equipos educativos la información psicopedagógica necesaria para el diseño y desarrollo de adaptaciones curriculares dirigidas a los alumnos que las precisen.
- Elaborar la propuesta de criterios y procedimientos para realizar las adaptaciones curriculares para los alumnos con necesidades educativas especiales, y elevarla a la comisión de coordinación pedagógica.
- Elaborar, el plan de orientación académica y profesional y el plan de acción tutorial, y elevarlos al claustro para su aprobación y posterior inclusión en los proyectos curriculares del centro.
- Redactar la memoria del plan de orientación académica y profesional y el plan de acción tutorial.
- Participar en la elaboración del consejo orientador que sobre el futuro académico y profesional del alumno ha de formularse al finalizar el cuarto curso de la etapa.
- Asesorar individualmente a los alumnos y/o sus padres o tutores legales cuando se hayan detectado problemas que afecten a su proceso educativo.

- Coordinarse con las instituciones educativas, sanitarias y sociales de la zona de influencia de cada instituto cuando las necesidades educativas que presente el alumnado así lo requieran

Además de las propias actividades educativas del centro, como Semana de la Ciencia, también se desarrollan otras actividades extraescolares para todos los ciclos educativos: idiomas, deportes, música, artes escénicas, etc.

El centro participa en diversas actividades educativas y culturales que organizan otros organismos (Ayuntamiento, Comunidad Autónoma, universidades) como el Festival Mucho Más Mayo, la Noche de los Museos, Premios Mandarache de lectura, Olimpiada Matemática, concurso de arquitectura, etc.

Dentro de la actividad Pastoral propia del centro se realizan actividades guiadas por los valores franciscanos: Noches tau, campamento de verano, marchas solidarias, convivencias, campañas solidarias y formación.

### **Análisis de la realidad escolar**

Para poder desempeñar esta función se recurrirá a un Análisis DAFO (debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades). Para su elaboración, la información ha sido obtenida mediante la experiencia en el periodo de prácticas, junto a las valoraciones de la orientadora educativa del centro.

Debilidades:

- Falta de conocimiento y concienciación sobre el juego patológico por parte del equipo docente y el PAS.
- Falta de interés y colaboración de las familias.
- Limitación de recursos y materiales específicos de prevención.

- Ausencia de un programa específico de prevención de juego en el currículo escolar.

#### Amenazas:

- Aumento de la accesibilidad y disponibilidad a los juegos de azar online.
- Influencia del endogrupo y la presión social relacionada.
- Regulación del juego según la legislación vigente.
- Desconocimiento general entre los jóvenes acerca de la sintomatología y las consecuencias.
- Presencia de tres salones de juego en un 1 km de radio del centro educativo.

#### Fortalezas:

- Compromiso e interés por parte del equipo directivo para abordar el tema del juego patológico.
- Existencia de programas de educación para la salud en tutorías que pueden adaptarse para incluir contenidos relacionados.
- Disponibilidad máxima del departamento de orientación para brindar recursos y apoyo necesarios.

#### Oportunidades:

- Incorporación de contenido relacionado con esta temática en el currículo escolar de distintas materias, así como en actividades extraescolares.
- Establecer vínculo con organizaciones especializadas en adicciones y salud para desarrollo de programas conjuntos.
- Empleo de tecnologías, redes sociales y plataformas educativas para ofrecer recursos y ayuda.

- Participación activa del alumnado en la identificación de estrategias de prevención.

### **Posibles ámbitos de mejora de la prevención**

Una vez analizado con detalle la relación que guarda el centro educativo donde se han realizado las prácticas y la prevención del juego patológico mediante un DAFO. Se plantean a continuación una serie de propuestas de mejora en el propio centro para aumentar la implicación en la prevención de la ludopatía entre los adolescentes.

En primer lugar, resulta relevante la integración de la temática en el currículo escolar para abordarlo de manera transversal en distintas asignaturas, como por ejemplo en: tecnología, informática, biología, matemáticas, etc. En estas materias se pueden abordar distintas competencias; en biología, se puede relacionar con los problemas de salud mental, en matemáticas, se puede trabajar desde la perspectiva de la estadística, en informática y/o tecnología mediante el uso responsables de los tics.

Para poder realizar la primera propuesta, es necesario previamente, la formación y sensibilización por parte del equipo docente y el PAS. Esto podrá realizarlo el orientador educativo del centro o un experto en el tema mediante una charla previa al comienzo del curso académico.

Por otra parte, se contempla aumentar la colaboración y/o participación de las familias en este propósito, a través de la realización de talleres, reuniones o charlas informativas que permitan aumentar el conocimiento sobre el mundo del juego patológico, así como establecer una comunicación efectiva entre el centro escolar y las familias del alumnado.

A partir de esta propuesta de prevención, resulta interesante establecer en el centro un programa fijo de prevención de juego patológico, detectando las necesidades y posibles



aspectos a mejorar en este diseño. Esto permitiría que la totalidad de los alumnos que conforman el centro en los diferentes cursos académicos tengan la oportunidad de trabajar esta problemática.

## **Planificación de un Plan de Intervención**

### ***Nivel de respuesta***

Este plan de intervención se sitúa en el nivel de respuesta II, dado que son medidas de apoyo ordinario para el grupo de 4ºESO. Estará coordinado por el tutor junto al apoyo del equipo directivo y el orientador del centro. Estas medidas estarán recogidas en el Plan de Acción Tutorial.

Las medidas que se llevarán a cabo son actuaciones transversales que fomentan la igualdad, la convivencia, la salud y el bienestar. Este segundo nivel de respuesta está dirigido a todo el alumnado el grupo-clase (Gómez y Ramírez, 2023).

### ***Línea estratégica***

Atendiendo a la Resolución de 1 de octubre de 2021, de la directora general de Inclusión Educativa, la presente propuesta de prevención del juego patológico se enmarca dentro de la línea estratégica: Igualdad y convivencia. El objetivo principal de esta línea es Participar en la planificación, el desarrollo y la evaluación de programas, actuaciones y medidas orientadas a la promoción de la igualdad, la coeducación, la diversidad sexual, de género y familiar, la convivencia, la comunicación no violenta, la prevención de conflictos y la gestión y resolución pacífica de estos (Gómez y Ramírez, 2023).

### ***Objetivo general y específicos***

El objetivo principal de esta propuesta es implementar un programa integral de prevención del juego patológico en nuestro centro educativo, que involucre a todos los actores clave: estudiantes, padres, profesores y personal de apoyo. Deseamos crear un entorno seguro y saludable donde nuestros adolescentes puedan tomar decisiones informadas y responsables en relación con el juego y desarrollar habilidades de autogestión para evitar caer en conductas de riesgo.

En cuanto a los Objetivos secundarios:

- Informar al alumnado acerca del mundo del juego del azar, concretando las diferentes tipologías de juego: casino, apuestas, ruleta, tragaperras, bingo, lotería, BlackJack, etc.
- Concienciar acerca de los posibles riesgos que trae consigo el juego presencial y online, así como su relación directa con conductas adictivas.
- Dotar al alumnado de los conocimientos, estrategias, actitudes y valores para optimizar sus capacidades personales y sociales.
- Disociar y desmentir ideas erróneas acerca del éxito y la obtención fácil de dinero.
- Separar el deporte y las apuestas deportivas, diferenciando afición y adicción.
- Analizar y exponer aquellos factores de protección útiles para los adolescentes frente a situaciones relacionadas con el juego

## **Actuaciones**

Desde el centro se ha podido observar un gran aumento en la relación entre los estudiantes y los juegos de azar, constatando una demanda que avala la necesidad de implementar un programa de prevención con el fin de evitar posibles consecuencias negativas en un futuro, y será desde el Departamento de Orientación donde se indagará con qué recursos cuenta el centro para atender a las necesidades planteadas. De ahí la necesidad de este eje de intervención incluido dentro del Plan de Acción Tutorial, ya que va a implicar muchísima coordinación con los docentes, en especial con los tutores del centro educativo, atención individualizada a los alumnos y atención a las familias del alumnado, todo enfocado para alumnos de 4º ESO. Siguiendo el Artículo Noveno de la Resolución del 3 de septiembre de 2003 que dicta las instrucciones sobre el funcionamiento de los Departamentos de Orientación en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia, sobre el Plan de apoyo a la Acción Tutorial, las actuaciones que se realizan en este ámbito son: a) *Actuaciones que aseguren la coherencia educativa en el desarrollo de las programaciones y la práctica docente del aula por parte del profesorado del grupo.* b) *Actuaciones que guiarán el programa de actividades que se ha de realizar en el horario semanal de tutoría.* c) *Actuaciones para atender individualmente a los alumnos, sobre todo para aquellos que más lo precisen.* d) *Actuaciones que permitan mantener una comunicación fluida con las familias.* e) *Actuaciones referidas a la mejora de la convivencia y resolución de conflictos.* En esta intervención veremos que se ven implicadas todas estas actuaciones, ya que realizaremos:

- Propuesta de la necesidad del programa a la Comisión de Coordinación Pedagógica, exponiendo el desarrollo de este programa específico al detalle.
- Asesoramiento a los tutores en las reuniones semanales de tutoría sobre cómo implementar las actividades que tienen que realizar y proporcionarles el material adecuado. Que sepan proporcionar alternativas saludables a demanda de los intereses de los alumnos, así como saber organizar debates, metodologías activas y participativas con sus alumnos.

- Asesoramiento al profesorado de los departamentos didácticos que quieran participar, sobre los recursos y técnicas que pueden implementar en sus clases.
- Indicaciones a los padres implicados en las conferencias impartidas en horario de tardes sobre métodos que pueden utilizar, así como asesorar a los que lo soliciten.
- Apoyo y ayuda individualizada a los alumnos que estén teniendo más dificultades.

**Actuaciones con los tutores.** En la primera sesión con los tutores de 4º ESO les explicaremos este planteamiento establecido en el apoyo al Plan de Acción Tutorial. Se les detallará cómo se va a llevar a cabo la intervención y cuál va a ser su importancia. Como ya hemos visto, van a tener un papel fundamental en la intervención y el horario de atención a tutores será clave para explicar las actividades que deben realizar en las horas correspondientes de tutoría. También deberán realizar un seguimiento y evaluación continua del nivel de juego patológico por parte de los estudiantes, para detectar posibles problemas y establecer medidas preventivas y transmitirnos a Orientación dicha información.

A continuación, les presentaremos el Cuestionario de juego de South Oaks (SOGS), un cuestionario elaborado por para evaluar este uso inadecuado en jóvenes y adolescentes, explicándoles brevemente en qué consiste y qué mide. Es importante aclararles que este cuestionario no tiene como objetivo juzgar ni castigar a los alumnos, sino más bien ayudarlos a identificar si tienen algún problema en el uso de los juegos de azar y que sepan transmitir esto a los alumnos para que respondan lo más sinceramente posible, para ello también se mantendrá el anonimato en la prueba para incentivar que los alumnos respondan de manera sincera, ya que no hay respuestas correctas o incorrectas. La aplicación de este cuestionario se trata de la primera sesión de la intervención, así que deberán realizar en una de las primeras tutorías del curso (octubre). El fin será recopilar los resultados para analizar el uso que le dan los alumnos y si hay muchas desviaciones.

Por último, se les comentará que deben informar a los padres en la sesión de bienvenida que quedan invitados a asistir en horario de tarde a una conferencia impartida por mí la segunda semana de octubre donde les explicaré con detenimiento los objetivos de este programa y en la que se les pedirá su participación activa.

**Actuaciones con la Comisión de Coordinación Pedagógica.** Cuando se realice la primera sesión de la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP), desde el Departamento de Orientación (DO) presentaremos nuestra programación de actuaciones, donde se enmarcan todas las actividades a realizar por parte de los implicados. Aquí se acordará que el orientador educativo elaborará una propuesta de intervención sobre el juego patológico cuyos destinatarios finales son alumnos de 4º curso de ESO, establecido en el Plan de Apoyo a la Acción Tutorial. Dicho plan es incluido en la Programación General Anual (PGA).

Se entregará un borrador a la CCP donde se incluyan los objetivos del plan, los recursos a emplear (personales y materiales), la metodología que se aplicará, las actuaciones que se deberán realizar (por parte de padres, equipo docente, tutores y orientador educativo) y el proceso de evaluación.

**Actuaciones con los padres.** Desde el Departamento de Orientación nos implicaremos para que las familias sean otros colaboradores indispensables en la intervención.

Como ya se ha mencionado, se dedicará una conferencia vespertina a mediados en octubre para esto, donde asistirán los padres voluntariamente.

En dicha sesión, se empezará explicando el programa de prevención de nuevo para matizar todos los detalles. Luego se les preguntará su opinión acerca de los juegos de azar y su presente problemática entre jóvenes.

A continuación, se impartirán temas como:

- ¿Qué es el juego patológico?

- La relación entre esfuerzo y dinero
- La incidencia de la publicidad
- El juego y su relación con los deportes
- Alternativas de ocio
- Posibles estrategias de identificación e intervención

Al finalizar la sesión informativa se les facilitará a las familias un documento de inscripción en el registro general del juego de las prohibiciones de acceso a locales (Anexo I), para que estas conozcan esta posibilidad en un caso futuro negativo, así como un folleto con información general sobre la ludopatía para que puedan consultarlo cuando la situación lo requiera (Anexo II).

### **Coordinaciones**

Para llevar a cabo un plan de prevención del juego patológico en 4º de ESO, es importante establecer una coordinación efectiva entre los diferentes actores involucrados. A continuación, se presentan algunas de las coordinaciones que se van a desempeñar:

- Coordinación con la familia. Esta debe autorizar la participación de sus hijos en el programa ya que son menores de edad, sirviendo también como fuente de información para la detección de necesidades, y colaborando en el proceso evaluativo. Todo esto tendrá lugar antes de empezar el programa con los alumnos en una sesión programada en horario vespertino.
- Coordinación con tutores y profesores. Todos aquellos implicados deberán recibir la formación y recursos necesarios para poder impartir las actividades de manera orgánica y efectiva. Además, resultará relevante esta coordinación entre profesores para evitar solapar en una temática determinada y para en un futuro cercano, compartir sensaciones e ideas sobre la evolución y evaluación del programa.

- Coordinación con la Consejería de Educación y la Consejería de Sanidad. Estos organismos oficiales sustentan la importancia de la implantación del programa, así como aportan las subvenciones y directrices necesarias para llevarlos a cabo.
- Coordinación con entidades del sector: “Colectivo La Huertecica”.
- Coordinación con agente externo. Para las sesiones incluidas en el programa se solicita la previa colaboración de un exjugador patológico que fue alumno hace años en el centro y un profesional en adicciones.

### **Contenidos**

1. Introducción al juego patológico.
2. Factores de riesgo y protección.
3. Consecuencias del juego patológico: problemas de salud mental y física, sociales y económicos.
4. Tipos de juego de azar: casino, apuestas deportivas, ruleta, póker, etc.
5. Uso responsable de las tecnologías.
6. Publicidad de juegos de azar. Análisis y concienciación.
7. Habilidades de toma de decisiones.
8. Recursos de ayuda y apoyo.
9. Asesoramiento profesional y testimonio de casos de juego patológico
10. Alternativas de ocio saludables.

## Temporalización

Tabla 3. Cronograma Plan de Prevención 2022-2023

Primer trimestre	Segundo trimestre	Tercer trimestre
Presentación del programa de prevención a tutores, profesores y padres y solicitar su participación activa.	<b>Sesión 4:</b> Análisis publicidad juegos de azar (enero).	<b>Sesión 8:</b> Charla con experto en adicciones (abril)
Presentación del programa de prevención al equipo directivo en la primera sesión de la Comisión de Coordinación Pedagógica.	<b>Sesión 5:</b> Investigación juego patológico (febrero).	<b>Sesión 9:</b> Participación concurso QTJ? (mayo)
<b>Sesión 1:</b> Juego responsable. Toma de decisiones inteligentes (octubre).	<b>Sesión 6:</b> Creación material informativo (marzo)	<b>Sesión final:</b> Alternativas de ocio (mayo).
<b>Sesión 2:</b> Debate grupal (noviembre).	Seguimiento de su rendimiento y progreso, mediante observación directa y contacto con tutores, padres y profesores.	Conferencia final con los padres.
<b>Sesión 3:</b> “La experiencia será tu maestra (diciembre)”.	<b>Sesión 7:</b> Role-playing (abril)	Sesión de evaluación con los equipos docentes.

Nota: elaboración propia

## Recursos Personales y Materiales

Los recursos personales están compuestos por los miembros de la comunidad educativa que estará presentes en esta prevención. Dichos implicados son:

- El orientador educativo. Será quien organice y coordine el programa, así como el encargado de planificar las actividades y asesorar en caso de necesidad de atención individualizada.
- Los tutores académicos. Estos ejecutarán el programa de prevención en las correspondientes horas de tutoría. Son el principal aliado del orientador educativo.



- Profesorado. El equipo docente podrá colaborar en la elaboración de actividades y materiales didácticos que promuevan la concienciación sobre el juego patológico, así como monitorizar y realizar el seguimiento del alumnado en sus clases.
- Familias. Estas deberán estar involucradas en el proceso de prevención, debido a que son los principales responsables de la educación y bienestar de los estudiantes.
- Alumnado de 4ºESO. Los principales destinatarios del programa de prevención.
- Agentes externos. Estos acudirán a las sesiones programadas para aportar su conocimiento y experiencia en relación a la temática del juego.

En cuanto a los recursos materiales refiere:

- Documentos del centro (Plan de Actuaciones del Departamento de Orientación, Programación General Anual, Proyecto Educativo del Centro y Plan de Acción Tutorial).
- Ordenadores y proyectores de pantalla y otros equipos informáticos con acceso a Internet.
- Documentales, estudios, libros y demás recursos relacionados con el uso adecuado de los juegos de azar.
- Material informativo, libros y páginas web.
- Cuestionario de juego de South Oaks (SOGS) (Anexo III).

**Secuencia de actividades:**

Cuando ya se hayan obtenido los datos y proporcionado al equipo docente recursos y apoyos para prevenir la ludopatía en adolescentes, se procederá a realizar las sesiones.

**Sesión 1: "Juego responsable: Toma decisiones inteligentes"**

**Objetivo:** Promover la conciencia sobre el juego responsable y desarrollar habilidades de toma de decisiones saludables en relación con el juego.

**Materiales:**

- Pizarra
- Rotuladores
- Hojas de papel
- Bolígrafos o lápices

**Desarrollo de la actividad:**

## 1. Introducción:

Se inicia la sesión explicando brevemente qué es el juego responsable y su importancia. Destacando la necesidad de establecer límites, tomar decisiones informadas y mantener un equilibrio entre el entretenimiento y la responsabilidad para tratar de no evolucionar en juego patológico. También se mostrará la sintomatología frecuente de aquellas personas que padecen de ludopatía.

## 2. Lluvia de ideas o "brainstorming":

En primer lugar, se les pregunta a los alumnos qué significa para ellos el juego patológico y el juego responsable y se anota sus respuestas en la pizarra. A continuación, se genera un debate en grupo sobre las diferentes ideas mencionadas

tratando de fomentar una reflexión crítica sobre cómo se pueden aplicar en su día a día.

3. Escenario de juego (20 minutos):

Se divide a los estudiantes en pequeños grupos y se entrega a cada uno de ellos una hoja de papel con una situación de juego posible como, por ejemplo: “Un amigo te invita a jugar una partida de póker con apuestas elevadas” o “Estás en un salón de juegos y ganas una gran cantidad elevada de dinero”. A continuación, se pide a los grupos que analicen la situación y discutan las posibles decisiones y actuaciones que podrían tomar en dicho escenario.

Finalmente, después de 10 minutos de discusión, cada grupo compartirá sus conclusiones con el resto de compañeros.

4. Planificación personal (10 minutos):

En esta actividad se pedirá a los alumnos que reflexionen de manera personal sobre su conducta de juego y reflejen en una hoja de papel que estrategia o plan llevarían a cabo para no caer en el juego problemático o patológico. Además, el tutor los animará a considerar factores como los límites de tiempo y dinero, las reglas del juego, la búsqueda de ayuda cuando sea necesario. En función de lo planteado, los adolescentes pueden compartir sus planes con los compañeros y discutir ideas alternativas que puedan ser útiles para el resto.

5. Conclusión (5 minutos):

Para finalizar la primera sesión del programa, resulta interesante resaltar las principales ideas comentadas durante la sesión y enfatizar la relevancia de tomar decisiones conscientes y responsables en torno al juego. Junto a ello, brindar recursos adicionales, como el número de teléfono de una asociación de la Región de Murcia, que cuenta con sede en también en Cartagena: “*Colectivo La Huertecica*”.

## 6. Diario de reflexión:

En esta primera sesión del plan de prevención se introdujo la temática a los estudiantes y se presentaron los riesgos asociados con el juego de azar. Se percibió cierta curiosidad y atención mientras debatíamos sobre lo que considera cada uno como juego patológico y responsables, así como cuando se mencionaron las repercusiones personales y académicas. Fue gratificantes ver su predisposición sobre la temática.

### ***Sesión 2: “Debate grupal sobre el juego”***

**Objetivo:** Analizar los aspectos positivos y negativos del juego mediante un debate en grupo, promoviendo el pensamiento crítico y el intercambio de opiniones.

Materiales:

- Pizarra
- Hojas de papel
- Lápices o bolígrafos
- Ordenadores
- Libros y artículos sobre el juego patológico facilitados por el Departamento de Orientación

#### **Desarrollo de la actividad:**

##### 1. Introducción (5 minutos):

Se inicia la sesión presentando la temática del debate: los pros y contras del juego, tratando de explicar que el objetivo de la actividad es analizar y discutir los diferentes puntos de vista sobre el tema.

##### 2. Formación de grupos (5 minutos):

Se divide a los estudiantes en pequeños grupos de 5 o 6 personas, ya sea de manera aleatoria o siendo los propios alumnos quienes lo organicen.

3. Asignación de papeles (5 minutos):

A cada miembro del grupo se le asigna un rol concreto: moderador, defensor del juego, crítico del juego y un registrador.

El moderador será el que se encargue de mantener el orden y de que todos los participantes puedan expresar su punto de vista libremente.

El defensor deberá tratar de argumentar a favor del juego.

El crítico tiene que presentar argumentos en contra del juego.

El registrador tomará notas de los puntos clave y conclusiones del debate.

4. Argumentación (15 minutos):

El alumnado deberá investigar y preparar sus argumentos en función del rol asignado, utilizando recursos web, libros o artículos para respaldar sus posiciones.

5. Debate grupal (25 minutos):

Cada grupo presentará sus ideas a favor o en contra del juego. A su vez, el moderador debe tratar que todos los miembros del grupo tengan la posibilidad de participar y expresar sus ideas. Los demás miembros de cada grupo podrán rebatir o responder las explicaciones de la otra parte.

6. Reflexión y conclusión (5 minutos):

Se anima a que cada grupo comparta las conclusiones a las que llegaron, así como en que puntos estuvieron de acuerdo o en desacuerdo. Para concluir, se trata de fomentar una discusión final sobre aquellos aspectos más importantes y las opiniones más relevantes mostradas durante el debate.

7. Diario de reflexión:

En esta sesión, profundizamos en los efectos positivos y negativos del juego patológico en diferentes aspectos de la vida de los estudiantes. A través de historias

de casos y ejemplos reales, logré captar su atención y generar una reflexión más profunda. Fue evidente que los estudiantes estaban empezando a comprender la importancia de establecer límites y evitar los riesgos asociados con el juego patológico.

### **Sesión 3: “La experiencia será tu maestra”**

**Objetivo:** Permitir que un agente externo comparta su experiencia personal con el juego patológico y genere conciencia sobre sus consecuencias negativas.

#### **Materiales:**

- Proyector de pantalla
- Hojas de papel
- Lápices o bolígrafos

#### **Desarrollo de la actividad:**

##### 1. Introducción (5 minutos):

La sesión comienza con una breve explicación acerca de la asistencia de un agente externo a la correspondiente sesión, un exjugador patológico que compartirá su experiencia personal con el juego patológico. El tutor deberá destacar que el objetivo de su asistencia es que comprendan los efectos negativos del juego y reflexionar sobre su importancia en la prevención.

##### 2. Presentación del agente externo (35 minutos):

La presencia del agente se coordinó debidamente a principio de curso, encontrando a un exalumno del centro que estaba dispuesto a compartir su experiencia.

El tutor procede a presentar al invitado y permitirle total libertad de acción durante la sesión. Este tratará de describir cuando empezó a jugar, como comenzó

su adicción, la repercusión que tuvo en su vida personal y profesional, y cómo logró superarla. Además, el tutor deberá animar a que los propios alumnos realicen preguntas y participen activamente en la actividad.

El orientador, el tutor y el agente acordaron la proyección de varios videos durante la presentación.

3. Reflexión en grupo (15 min):

Se divide a los estudiantes en pequeños grupos y se les pide que reflexionen sobre lo que han aprendido acerca del relato de un exjugador patológico y señalen las lecciones más importantes que han extraído. Seguidamente, se les anima a que compartan sus reflexiones.

4. Conclusión y cierre (5 minutos):

El agente externo tratará junto al tutor académico de resaltar las lecciones y conclusiones generales extraídas durante la sesión, así como destacar la importancia de la prevención del juego patológico, facilitando los apoyos y recursos disponibles para aquellos casos necesarios.

5. Diario de reflexión:

En esta sesión, un agente externo compartió su experiencia personal como jugador patológico. Fue una oportunidad para que los estudiantes escucharan de primera mano las consecuencias fatales de esta adicción y comprendieran de manera más profunda los riesgos.

A medida que relataba su historia y los problemas que experimentó, se apreció un cambio en el clima del aula. El alumnado se involucró emocionalmente y comenzaron a comprender la realidad detrás del mundo del juego.

Resultó notorio la forma en la que algunos estudiantes se veían reflejados en ciertos aspectos del relato del invitado. A veces, nuestro discurso y advertencias pueden no tener el mismo impacto que escuchar directamente a alguien que ha vivido dicha experiencia. El testimonio del agente externo brindó una valiosa lección y una poderosa herramienta de prevención.

#### **Sesión 4: “Análisis de la publicidad de juegos de azar”**

**Objetivo:** Fomentar el análisis crítico de la publicidad de juegos de azar y promover la toma de decisiones informadas en relación al juego.

##### **Materiales:**

- Proyector de pantalla
- Videos de publicidad de juegos de azar
- Hojas de papel
- Lápices o bolígrafos

##### **Desarrollo de la actividad:**

###### 1. Introducción (5 minutos):

Se presenta la temática a abordar durante la sesión, es decir, el análisis de la publicidad de juegos de azar. También se destacará la importancia de ser críticos y la toma de decisiones con información adecuada sobre el juego.

###### 2. Presentación de la publicidad (10 minutos):

Se muestran ejemplos de publicidad de juegos de azar en formato vídeo. Por ejemplo: anuncios de televisión, anuncios en internet, carteles o folletos.

###### 3. Análisis grupal (25 minutos):

Se divide a los estudiantes en pequeños grupos de entre 5 o 6 personas. A continuación, se les pide que analicen en profundidad la publicidad mostrada y respondan a una serie de preguntas como:

- *¿Cuáles son los elementos más destacados de la publicidad?*
- *¿Qué emociones o deseos intenta evocar la publicidad?*
- *¿Cuáles son los mensajes clave que se transmiten?*
- *¿Qué estrategias de persuasión emplean?*
- *¿Cómo consideras que esta publicidad puede influir en actitudes a favor del juego?*



4. Presentación y discusión en grupo (15 minutos):

Cada grupo debe compartir su análisis y conclusiones con el resto de la clase. El tutor, a su vez, tratará de animar a que los alumnos discutan las similitudes y diferencias encontradas entre los distintos videos mostrados y sus efectos directos en las actitudes hacia el juego.

5. Reflexión y toma de decisiones (5 minutos)

Ahora se les pide que reflexionen de manera individual sobre cómo pueden tomar decisiones adecuadas y críticas en relación al juego, a pesar de la publicidad persuasiva.

6. Cierre (5 minutos):

Se comparten algunas de las reflexiones finales y se enfatiza la relevancia de ser conscientes y críticos con la publicidad de juegos de azar. Por último, se anima a que los alumnos investiguen acerca de los riesgos y beneficios del juego antes de tomar decisiones relacionadas con él, para comentarlo en el inicio de la siguiente sesión.

Ejemplos de publicidad:

- <https://www.youtube.com/watch?v=zrja84z9UvI>
- <https://www.youtube.com/watch?v=KA8CYcoF25I>
- [https://www.youtube.com/watch?v=mU\\_vjJcCyYI](https://www.youtube.com/watch?v=mU_vjJcCyYI)
- <https://www.youtube.com/watch?v=Z15jofGeGLY>
- <https://www.youtube.com/watch?v=3ieXyR5tNic>

7. Diario de reflexión:

Durante esta sesión, analizamos críticamente el papel de la publicidad en el juego de azar y su influencia en la percepción y conducta de los estudiantes. A través de ejemplos de campañas publicitarias y ejercicios, el alumnado se volvió mas consciente de los mensajes engañosos y las falsas expectativas generadas por la publicidad. Fue

reconfortante ver cómo desarrollaron un pensamiento más crítico hacia los anuncios de juegos de azar.

### **Sesión 5: “Investigación sobre los diferentes tipos de juego de azar”**

**Objetivo:** Investigar sobre los diferentes tipos de juego y sus riesgos asociados, promoviendo así la conciencia y el conocimiento sobre este tema.

#### **Materiales:**

- Proyector de pantalla
- Ordenadores
- Acceso a Internet
- Hojas de papel
- Lápices o bolígrafos

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Introducción (5 minutos):

Se inicia la sesión comentando aquellos aspectos que trabajaremos durante la misma, los diferentes tipos de juego de azar y sus riesgos asociados.

2. Presentación de los diferentes tipos de juego (20 minutos):

Se les proporciona a los alumnos una lista de los diferentes tipos de juegos de azar, como lotería, apuestas deportivas, máquinas tragaperras, póker, ruleta, etc. A continuación, se les presenta en el proyector una presentación que incluye cada tipo de juego con una explicación breve de en qué consiste, cómo se juega y qué elementos de azar están presentes.

3. Investigación en grupos (20 minutos):

Se divide a los estudiantes en pequeños grupos y se le asigna a cada grupo un tipo de juego para investigar.

Cada uno de los grupos tendrá que investigar sobre las reglas del juego, las probabilidades de ganar, los posibles riesgos asociados, las historias de casos de adicción, las medidas de prevención y cualquier aspecto que consideren relevante respecto al juego asignado por el tutor.

4. Discusión en grupo (20 minutos):

Cada grupo deberá presentar los resultados de la investigación al resto de la clase. Durante estas, el tutor deberá animar la participación del resto de estudiantes para que realicen preguntas o comentarios acerca de la investigación realizada por sus compañeros.

5. Cierre (5 minutos):

El orientador y tutor comparten algunas reflexiones finales, como aclarar a los alumnos que los juegos de azar están regulados y que no se deben a la suerte o a la lógica, destacando la importancia de investigar y obtener conocimiento antes de sumergirse de lleno en el mundo del juego.

6. Diario de reflexión:

Esta sesión era una oportunidad para brindar a los estudiantes una comprensión completa de las diversas formas de juego y cómo afectan a su bienestar. A medida que se profundizó en los diferentes tipos de juego y sus riesgos asociados, los estudiantes se interesaban y participaban activamente, comenzando a reflexionar sobre su propia relación con el juego. Algunos de ellos se dieron cuenta de que habían participado en algunos juegos sin ser conscientes de los posibles peligros. Otros se animaron a compartir experiencias de amigos o familiares.

En este momento de la actividad, fue esencial proporcionar un espacio seguro y sin juicio para que los estudiantes se sintieran cómodos expresando sus pensamientos e inquietudes.

## **Sesión 6: “Creación de material informativo”**

**Objetivos:** Promover la conciencia y la prevención del juego patológico a través de la creación de material que aporte información también sobre el juego patológico a otros alumnos del centro, amigos o familia.

Materiales:

- Hojas de papel
- Lápices o bolígrafos
- Acceso a Internet
- Ordenador
- Cartulinas
- Rotuladores, tijeras y pegamento
- Material adicional facilitado por el aula de artes

### **Desarrollo de la actividad:**

1. Introducción (5 minutos):

Se inicia la sesión explicando el tema de la actividad: contribuir a la prevención del juego patológico.

2. Investigación en grupos (20 minutos):

Se divide a los estudiantes en pequeños grupos y se le asigna a cada grupo un aspecto específico de la prevención del juego patológico, como factores de riesgo asociados, señales de advertencia, consecuencias negativas, estrategias de prevención, recursos de ayuda, etc.

Ahora cada grupo debe investigar sobre su temática asignada.

3. Creación del material informativo (25 minutos):

Cada grupo de trabajo debe emplear la información recopilada previamente para crear material informativo, como un póster, un folleto, una pequeña revista, cartulinas o una presentación de diapositivas, que resulte educativo y atractivo.

Se les recomendará a los alumnos el empleo de imágenes, gráficos y texto para transmitir su mensaje de la mejor manera posible.

4. Presentación y discusión en grupo (10 minutos):

Se procede a presentar cada uno de los materiales informativos elaborados por cada grupo de trabajo. Durante las presentaciones, se tratará de avivar la participación de los estudiantes para que puedan aportar su conocimiento y punto de vista, aumentando así la calidad del trabajo de cada uno.

5. Exhibición del material

Los materiales realizados durante esta sesión serán expuestos en diferentes lugares visibles del centro educativo, como en el tablón de anuncios y distintos pasillos, para que alumnos de otros cursos puedan acceder a esa información. También se les animará a repartirlos por sus barrios o zonas de residencia.

6. Cierre (5 minutos):

Se les pide a los estudiantes que manifiesten alguna reflexión final sobre lo trabajado en la presente sesión, animándolos a compartir estos materiales informativos con sus amigos, familiares u otros miembros de la comunidad educativa para difundir el mensaje de prevención del juego patológico.

7. Diario de reflexión:

Esta actividad se consideró relevante para empoderar al alumnado a convertirse en agente de cambio y difundir información relevante entre sus amigos y compañeros. Se trabajó adecuadamente en grupos para fomentar la colaboración y creatividad mediante la realización de diferentes recursos informativos que resumieran los riesgos del juego patológico y brindara consejos prácticos para evitar caer en esa adicción.

Esta sesión fue un recordatorio del poder de los jóvenes como agentes de cambio y del impacto que pueden tener en la prevención del juego patológico a través de la divulgación y la educación.

### **Sesión 7: “Role playing”**

**Objetivo:** Trabajar la empatía y la comprensión de las situaciones relacionadas con el juego patológico a través de la realización de un role playing por parte del alumnado.

#### **Materiales:**

- Proyector de pantalla
- Hojas de papel
- Lápices o bolígrafos

#### **Desarrollo de la actividad:**

1. Introducción (5 minutos):

Para comenzar esta sesión se explicará el objetivo principal de la actividad: explorar y conocer las distintas situaciones relacionadas con el juego patológico, tratando de empatizar y comprender a las personas afectadas.

2. Explicación de situaciones (10 minutos):

Se les presenta a los estudiantes diferentes situaciones posibles relacionadas con el juego, tales como: *Un amigo que está gastando todo su dinero del finde semana en apuestas deportivas, un compañero de clase que está perdiendo interés en sus estudios debido al juego, un miembro de la familia que oculta su adicción, una amiga que solo le interesan planes relacionados con el póker y la ruleta, etc.*

Se trata de describir brevemente cada situación y los sentimientos o consecuencias ligadas a ellas.

3. Asignación de roles (10 minutos):

Se divide a los alumnos en parejas o grupos de 3 personas, y se le asigna un rol a cada uno de ellos relacionado con una de las situaciones planteadas. Cada

alumno asumirá un papel concreto, ya sea como la persona afectada por el juego patológico, un amigo preocupado, un miembro de la familia que sospecha, un consejero u orientador educativo.

4. Preparación role playing (15 minutos):

Cada grupo debe debatir y preparar un diálogo que represente la situación asignada. Los estudiantes deben tratar de pensar en los sentimientos, pensamientos y comportamientos típicos del personaje estipulado.

5. Representación del role playing (15 minutos):

En este punto, los grupos deberán exponer su situación mediante un diálogo al resto de la clase. Una vez finalizadas las representaciones, se habilita un espacio de discusión, donde los alumnos comportan sus observaciones, ideas y posibles soluciones a las situaciones planteadas.

6. Reflexión individual y cierre (5 minutos):

Para finalizar la presente actividad, el tutor y el orientador comentan aspectos conclusivos de la sesión, enfatizando que el aprendizaje de estas situaciones ficticias puede resultar muy útil en su aplicación a situaciones reales relacionadas con el juego que puedan acontecer en un futuro.

7. Diario de reflexión:

El fin de esta actividad era dar a los estudiantes la oportunidad de experimentar de manera más práctica diferentes escenarios y poder desarrollar habilidades para hacer frente a situaciones reales.

Los estudiantes se involucraron de manera muy activa y realista con sus roles. Estos pudieron desarrollar habilidades de empatía, asertividad, comprensión y apoyo mutuo, lo que son herramientas esenciales para enfrentar situaciones complicadas relacionadas con el juego patológico.

### **Sesión 8: “Charla con un profesional”**

**Objetivo:** Brindar a los estudiantes información precisa y actualizada sobre el juego patológico a través de una charla impartida por un profesional experto en el tema.

**Materiales:**

- Proyector de pantalla para presentación de diapositivas
- Hojas de papel
- Lápices o bolígrafos

**Desarrollo de la actividad:**

1. Introducción (5 minutos):

Se les explica a los alumnos de que tratará la actual sesión, es decir, que recibirán una charla informativa de parte de un profesional. Se destaca la importancia de mantener una escucha activa y realizar las preguntas que consideren necesarias para obtener una comprensión total de la temática.

2. Presentación del profesional (10 minutos):

Se invita al profesional a que se presente y comparta su experiencia y conocimientos en el área. También explicará su campo de especialización y cualquier información que considere relevante para el alumnado.

3. Charla informativa (30 minutos):

El profesional experto en adicciones presenta una charla informativa sobre el juego patológico abordando algunos aspectos ya trabajados en sesiones anteriores, sobre los cuales profundizaría en mayor medida. Algunos de estos son: qué es el juego patológico, la sintomatología, los factores de riesgo, los tipos de jugadores, las posibilidades de intervención, recomendaciones para prevenirla, etc.

Para ello, empleará una presentación con recursos visuales y diapositivas que traten de captar la atención de los estudiantes.



4. Preguntas y respuestas (10 minutos):

Una vez finalizada la charla por parte del profesional invitado, se abre un espacio para que los alumnos puedan realizar las preguntas que deseen y aclaren cualquier duda o inquietud que presenten en torno al juego patológico. El tutor se encargará de que participen activamente y aprovechen la oportunidad de obtener información directa de un experto en el tema.

5. Reflexión individual y cierre (5 minutos):

Se pide a los alumnos que escriban en un papel los aspectos más importantes o sorprendentes que han extraído de la sesión. Estos serán recogidos por el tutor para poder valorar el proceso del programa de prevención hasta ahora.

Se concluye la actividad con algunos alumnos compartiendo su reflexión individual y con la puesta en común de determinados aspectos del juego patológico.

6. Diario de reflexión:

En esta sesión tuvimos el privilegio de contar con la presencia de un profesional experto en el tema. Nos entusiasmaba la idea de dotar a los estudiantes de una perspectiva más amplia y especializada sobre esta problemática.

A lo largo de la charla, el experto compartió ejemplos reales y estadísticas impactantes sobre el juego patológico. Esto captó la atención y el interés, permitiendo a los estudiantes comprender mejor la magnitud del problema y los riesgos asociados.

Esta sesión me hizo reflexionar sobre la importancia de contar con profesionales expertos en el campo para brindar información precisa y actualizada. La presencia del experto en la charla no solo enriqueció el contenido, sino que también generó confianza y credibilidad en los estudiantes.

**Sesión 9: Participación en la “I EDICIÓN DEL CONCURSO DE VIDEOS QTJ? QUÉ TE JUEGAS, 2022-2023”.**

**Objetivo:** Promover la conciencia sobre el juego patológico y la prevención de manera creativa a través de la creación de un video grupal para participar en un concurso.

**Materiales:**

- Dispositivos de grabación (teléfonos móviles o cámaras)
- Acceso a software de edición de vídeos
- Papel y lápices para guion y escenas

**Desarrollo de la actividad:**

1. Introducción (10 minutos):

Se inicia la sesión presentando el concurso de vídeos “Qué te juegas QTJ?”, comentando cuales son las bases de participación: el objeto, destinatarios, temáticas, mecánica de participación, premio, etc.

2. Planificación (40 minutos):

Los alumnos deben discutir y planificar un guion para el vídeo; definiendo un título, el mensaje principal, las diferentes escenas y los personajes que emplearán. El vídeo tiene que tener una duración de en torno a 1 minuto. Para ello, podrán emplear todos los conocimientos y competencias aprendidas hasta ahora en el programa e investigar mediante los recursos web todo aquello que consideren necesario.

3. Grabación del video:

Se asignará un tiempo adecuado para que los estudiantes graben el vídeo en grupos, siempre con la supervisión de un docente y bajo el consentimiento previo de sus familias.

El tutor aconsejará a los estudiantes a que sigan el guion establecido, empleen un lenguaje adecuado y transmitan el mensaje de manera clara y efectiva.

#### 4. Edición del video (posterior):

Los alumnos pueden dedicar tiempo a editar y mejorar la calidad del vídeo, mediante el añadido de efectos, música y texto para reforzar el mensaje.

#### 5. Diario de reflexión:

Esta sesión del plan de prevención del juego patológico, se vio como una ocasión ideal para que el alumnado empelase su creatividad y habilidades de comunicación para abordar este importante tema.

Desde el principio, los estudiantes se mostraron entusiasmados y comprometidos con la idea de crear un video. Discutieron diferentes enfoques, mensajes clave y cómo transmitir la información de manera efectiva. Trabajaron en la redacción del guion, la selección de escenas y la preparación de los materiales visuales necesarios. Como orientador, les proporcioné orientación y apoyo, asegurándome de que se mantuvieran enfocados en el objetivo principal de concienciar sobre los riesgos del juego patológico.

Fue un recordatorio del poder de los medios audiovisuales y cómo pueden ser utilizados para generar conciencia sobre temas importantes. En conclusión, fue una experiencia de aprendizaje integral que trascendió la temática del juego patológico.

### ***Sesión 10. Alternativas de ocio y conclusión del programa.***

#### **Objetivo:**

- Explorar alternativas de ocio saludables para evitar los juegos de azar.
- Evaluar la satisfacción del alumnado con el programa de prevención.
- Reflejar los aspectos más relevantes trabajados durante el proyecto.

**Materiales:**

- Proyector de pantalla
- Hojas de papel
- Lápices o bolígrafos
- Cuestionario de satisfacción

**Desarrollo de la actividad:**

## 1. Introducción (5 minutos):

Se inicia la sesión con la visualización de un vídeo de la Campaña Apuestas Castellano del Ministerio de Sanidad:

<https://www.youtube.com/watch?v=InlbU2oAiJw>. Tras el visionado del fragmento de vídeo, se comenta brevemente de manera bidireccional el contenido del vídeo como introducción a la primera actividad relacionada con alternativas de ocio saludables, reflejando como estas quedan olvidadas por el sujeto adicto al juego.

Se destaca que se trata de la última sesión y que tendrán que realizar una evaluación del grado de satisfacción con el programa.

## 2. Exploración de vías alternativas de ocio saludables (20 min):

Se invita al alumnado a realizar una lluvia de ideas sobre actividades alternativas a los juegos de azar que puedan disfrutar y les brinden satisfacción y entretenimiento. Los estudiantes deberán compartir sus ideas y experiencias, así como actividades que les hayan resultado atractivas vistas durante el programa. El tutor se encargará de apuntar todas las aportaciones en la pizarra o proyector para que todos los alumnos puedan verlas correctamente.

Algunos ejemplos pueden ser: *todo tipo de deporte, hobbies, lectura, arte, robótica, cine, costura, cocina, talleres de ciencia, etc.* (Segrelles, 2021).

Finalmente, se pide que de manera superficial comenten un plan detallado para llevar a cabo estas alternativas de ocio saludables.

3. Aplicación del cuestionario de satisfacción (10 min):

Se les facilita a los estudiantes el enlace para el Cuestionario de Satisfacción con el Programa de Prevención junto al S.O.G.S. cada estudiante. Se les explica brevemente las instrucciones de ambos para que lo completen de manera individual y anónima.

4. Reflexión final sobre el programa de prevención (15 minutos):

En esta actividad, se invitará a los estudiantes a reflexionar sobre su experiencia en el programa y que compartan aquello aprendido, qué actividades les han resultado más útiles y que cambios han realizado en su actitud o comportamiento. El tutor debe fomentar la participación y el intercambio de experiencias entre los estudiantes.

5. Conclusión y cierre final (10 minutos):

- Resumen de las principales ideas y conclusiones del programa de prevención del juego patológico.
- Agradecimiento a los estudiantes por su participación, colaboración y compromiso durante el programa.
- Por último, se destaca la relevancia de mantenerse conscientes y cuidadosos en las situaciones que puedan acontecer en el futuro relacionadas con el juego, tratando de aplicar los conocimientos adquiridos durante el proyecto. Junto a ello, la búsqueda alternativa de planes de ocio saludables, y la posibilidad de compartir lo aprendido con sus amigos y familiares para colaborar a prevenir el juego patológico en su entorno.

6. Diario de reflexión:

Esta última sesión del programa fue un momento significativo, ya que permitió a los estudiantes reflexionar sobre lo aprendido y hacer una síntesis de su experiencia a lo largo del plan de prevención.

Los estudiantes compartieron ideas y experiencias sobre actividades que les brindaban satisfacción, diversión y un sentido de bienestar. Fue gratificante ver cómo habían internalizado la importancia de buscar alternativas saludables y cómo estaban dispuestos a compartir sus ideas con sus compañeros. Esta actividad les permitió procesar sus experiencias y destacar los aspectos más relevantes del programa.

Se les felicitó por su compromiso y dedicación para aprender y aplicar las estrategias de prevención. También se recordó que el proceso de prevención es continuo y que deben estar atentos a las señales de alerta y seguir tomando decisiones informadas y responsables en el futuro.

## **Evaluación**

La evaluación de un programa de prevención resulta fundamental para determinar su efectividad y realizar mejoras en posibles futuras intervenciones. Este proceso nos proporciona pistas sobre lo que debemos continuar haciendo y sobre lo que debemos mejorar, incluso nos da información sobre aquello que convendría eliminar en un programa de prevención concreto (National Institute of Drug Abuse, 1997).

Por ello, los objetivos que busca la presente propuesta de prevención son:

- Determinar el grado de conocimiento obtenido por los estudiantes sobre el juego patológico.
- Evaluar los cambios de actitudes y conductas relacionados con el juego.
- Obtener feedback sobre la calidad y utilidad del programa de prevención.
- Identificar áreas de mejora para futuros arbitrajes.

Para valorar la efectividad de esta prevención se seguirán los siguientes criterios de evaluación:

1. Evaluación inicial. Una primera toma de contacto para conocer el punto de partida de los alumnos y su nivel de conocimiento y experiencia en el mundo del juego de azar. Esto se hará mediante el cuestionario de SOGS aplicado por los tutores a los alumnos y a través de la sesión informativa de padres y profesores. También se solicitará a los tutores y profesorado información relevante acerca de la posible influencia en el rendimiento académico.
2. Evaluación continua. Se llevará a cabo un proceso de evaluación continua del programa para tratar de ajustarlo y mejorarlo según las necesidades que se vayan detectando y demandando. Para ello, tutores y profesores valorarán el comportamiento del alumnado para transmitírselo al orientador educativo. Los tutores irán informando de aquello necesario en el horario correspondiente de atención a tutorías, y tanto el equipo docente como las familias podrán mantener el contacto con el Departamento de Orientación vía correo de la plataforma Educamos para valorar la evolución de determinada situación.
3. Evaluación final. Al finalizar la implementación del programa, se evaluarán:
  - Los conocimientos adquiridos: evaluar si los estudiantes han comprendido y aprendido los contenidos impartidos a lo largo de las sesiones.
  - Cambio de actitudes y conductas: determinar si los alumnos han modificado sus actitudes y comportamiento respecto al juego, y si han adoptado medidas o prácticas más responsables y seguras.
  - Satisfacción de los participantes: conocer el grado de satisfacción de los alumnos, padres, tutores y profesores con el programa, y si lo consideran útil y efectivo.

A través de un cuestionario de elaboración propia con distintas preguntas se tratará de conocer el grado de satisfacción con el programa de prevención. Para ello, los tutores le facilitarán el acceso a una encuesta online realizada mediante Google Forms:

<https://docs.google.com/forms/d/1f6ikTw8WSsF7RQVb32XEyi2XqDVuFWONA3wHpl0jtHM/edit> .

También se tendrá en cuenta si la prevención ha logrado reducir el número de casos con actitudes y comportamientos hacia el juego y a su vez, si ha mejorado la relación de los estudiantes con una actitud adecuada respecto al juego. Para evaluar este criterio los tutores habrán vuelto a implementar el cuestionario un SOGS. Una vez obtenida los nuevos resultados, compararemos los resultados a nivel general.

Por otra parte, se evaluará si el programa de prevención ha tenido algún impacto en el rendimiento de los estudiantes, comparando el rendimiento académico previo y posterior a la prevención, así como las calificaciones obtenidas a lo largo del curso para determinar si ha habido alguna mejoría. Para ello, se preguntará en la junta de evaluación final de 4ºESO a los profesores y tutores si han percibido algún cambio relacionado con el programa implementado.



### **Conclusiones, limitaciones y prospección de futuro**

El presente trabajo fin de máster ha tratado de abordar una propuesta de prevención del juego patológico en estudiantes de 4º de Educación Secundaria Obligatoria. A lo largo del proceso, se ha mostrado la importancia de abordar esta problemática desde una perspectiva preventiva, buscando crear conciencia y dotar a los estudiantes de herramientas para que desarrollen una relación saludable y alejada de los juegos de azar, evitando caer en conductas adictivas.

La propuesta presentada se ha basado en un enfoque educativo integral, que ha abarcado diferentes aspectos clave. En primer lugar, se ha promovido educación sobre los riesgos asociados al juego patológico, proporcionando información clara y objetiva sobre las consecuencias negativas que puede tener en el ámbito personal, académico/laboral y social. Además, se han implementado charlas y actividades que han fomentado el desarrollo de habilidad socioemocionales, como la toma de decisiones, la gestión del ocio y el manejo del estrés, con el fin de fortalecer la resiliencia de los adolescentes y prevenir futuras conductas de riesgo.

Las intervenciones destinadas a la reducción de conductas relacionadas con el juego patológico en cualquier contexto son realmente necesarias. Si bien es cierto que existe un número reducido de intervenciones encontradas en contextos escolares, los estudios de (Walther et al., 2013), (Donati, et al., 2014) y (Berrios et al., 2020) mostraron como a través de técnicas de captación de atención, diapositivas de Powepoint, vídeos, testimonios y discusiones en grupo mejoraban el conocimiento correcto sobre el juego, reducían los conceptos erróneos, la percepción de rentabilidad del juego y el pensamiento supersticioso.

Durante este trabajo, se ha estudiado la regulación del juego en España y su impacto en la protección de los adolescentes frente a los riesgos asociados a la adicción al

juego. Si es cierto que la regulación del juego en nuestro país ha experimentado avances significativos en los últimos años, tratando de garantizar un entorno seguro y responsable.

A pesar de ello, se han encontrado algunas barreras en relación a la protección de adolescentes. Como es, por ejemplo, la publicidad de juegos de azar, especialmente en medios digitales, que expone a los adolescentes a mensajes persuasivos y promocionales que pueden influir en su comportamiento de juego. La autorregulación de las comunicaciones comerciales de juegos de azar en España no protege de manera eficaz al menor (Rubio, 2018). Esto lleva a valorar de cara al futuro, la necesidad de regular las estrategias comerciales y de promoción del juego, ya que desde las concesiones de 2012 se ha incrementado la oferta, la publicidad y la promoción de juego en España.

A su vez, se ha observado que la regulación del juego online presenta dificultades adicionales, debido a la facilidad de acceso de los jóvenes a las distintas plataformas de juego. Si bien la ley establece restricciones de edad para participar en actividades de juego, este tipo de control resulta difícil en el entorno digital. Resulta fundamental fortalecer las medidas de verificación de edad y la cooperación entre los operadores de juego online y los organismos reguladores para garantizar el cumplimiento real y efectivo de las restricciones de edad.

Una de las limitaciones observadas en el trabajo está relacionada con la muestra, únicamente conformada por un curso académico: 4ºESO, dividido en 3 grupos y conformando una totalidad de 66 estudiantes. Esto dificulta la generalización de los posibles resultados obtenidos, a la vez que se observa una pequeña falta de representatividad de la muestra debido a un patrón común general en el alumnado en cuanto a nivel socio-cultural refiere.

Otra posible limitación del presente trabajo se encuentra en la implementación del plan de prevención, ya que no ha sido propiamente ejecutado en el centro de prácticas, si

no que se trata de una propuesta de plan de prevención de juego patológico, incluyendo gran parte de aspectos teóricos y sin la posibilidad de obtener evidencias prácticas.

Identificar y reconocer las limitaciones de manera transparente permite proporcionar recomendaciones precisas y oportunas para futuras investigaciones y trabajos en la prevención del juego patológico. Por ello, de cara a una futura práctica aplicada resulta interesante la implementación de un plan de prevención a gran escala en múltiples centros educativos, públicos y privados de la Región de Murcia. Esto permitiría aumentar su validez externa, así como incrementar su efectividad y fiabilidad en una muestras más amplia y diversa.

Otro aspecto relevante de cara al futuro, reside en adaptar el plan de prevención a otros grupos de edad o cursos académicos susceptibles, cómo 2ºESO o 2º de Bachillerato, ateniendo a las necesidades y desafíos que puedan requerir en función de su franja de edad, permitiéndonos conocer de manera empírica que grupo de edad o curso académico es más susceptible respecto al juego patológico, y por lo tanto, determinar que es el grupo que mayor necesidad de intervención o prevención requiere.

Por último, explorar la inclusión de componentes de prevención del juego patológico en programas de apoyo a las familias. Dado que los padres y cuidadores desempeñan un papel importante en la vida de los adolescentes, trabajar con ellos para fomentar la comunicación abierta, el establecimiento de límites y el modelado de comportamientos saludables puede ser beneficioso.

## Referencias bibliográficas

- American Psychological Association [APA]. (2014). *Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (DSM-V). Editorial Médica Panamericana.
- Berrios Aguayo, B., Pérez García, B., Sánchez Valenzuela, F., & Pantoja Vallejo, A. (2020). Análisis del programa educativo “Cubilete” para la prevención de adicciones a TIC en adolescentes. Caso específico de juegos de azar y apuestas online. *REOP - Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 31(1), 26.  
<https://doi.org/10.5944/reop.vol.31.num.1.2020.27289>
- Boletín Oficial del Estado (1995). Ley 2/1995, de 15 de marzo, reguladora del Juego y Apuestas de la Región de Murcia. «BOE» núm. 131, de 2 de junio de 1995. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-1995-13296>
- Boletín Oficial del Estado (2011a). Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego. Boe número 127, de 28 de mayo de 2011. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2011/BOE-A-2011-9280-consolidado.pdf>
- Boletín Oficial del Estado (2022). Ley 23/2022, de 2 de noviembre, por la que se modifica la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. «BOE» núm. 264, de 3 de noviembre de 2022. Recuperado de [https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-18037](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-18037)
- Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). “¡Hagan juego, menores!” *Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego*.
- Chóliz, M. (2023). Sobre la cuestión de inconstitucionalidad planteada por el Tribunal Supremo respecto de la publicidad del juego. *Adicciones*, 35(2), 91.  
<https://doi.org/10.20882/adicciones.1941>
- Echeburúa, E. (2005). Retos de futuro en el tratamiento del juego patológico. *Adicciones*, 17(1), 11-15. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122018002.pdf>
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J. y Páez, D. (1994). Cuestionario de Juego Patológico de South Oaks (SOGS): Validación española. Análisis y Modificación de Conducta, 20 (74), 769-791

- Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. Legislación autonómica vigente sobre juegos de azar y apuestas con finalidad preventiva. Madrid: Ministerio de Sanidad, 2021. 106p.
- De Noreña, D., Muñoz, A., Ezpeleta, D., & Latorre-González, G. (2022). Juego patológico: Historia y bases neuroanatómicas y fisiopatológicas. *Revista Kranion*, 16(4), 7839. <https://doi.org/10.24875/KRANION.M21000014>
- Donati, M. A., Primi, C., & Chiesi, F. (2014). Prevention of Problematic Gambling Behavior Among Adolescents: Testing the Efficacy of an Integrative Intervention. *Journal of Gambling Studies*, 30(4), 803-818. <https://doi.org/10.1007/s10899-013-9398-1>
- Gómez y Ramírez (2023). Modelos de Orientación Educativa. Universidad Europea de Valencia.
- González, J. D. (2 de mayo de 2023). *La ludopatía sigue aumentando entre los jóvenes de Cartagena*. La Opinión de Murcia. <https://www.laopiniondemurcia.es/cartagena/2023/05/02/ludopatia-sigue-aumentando-jovenes-cartagena-86780282.html>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022: Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022. 76 p
- Odrizola, E. E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista española de drogodependencias*, 4, 435-48.
- Llorens, N., Sánchez, E., & Brime, B. (2022). Informe sobre trastornos comportamentales 2022. Ministerio de Sanidad y Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas. NIPO: 133-22-044-3
- Martinac, M., Karlović, D., & Babić, D. (2019). Chapter 54 –Alcohol and gambling addiction. In V. R. Preedy Ed). *Neuroscience of Alcohol* (pp. 529–535). Academic Press. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-813125-1.00054-4>.
- Megías, I. (2020). *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad. DOI: 10.5281/zenodo.360107

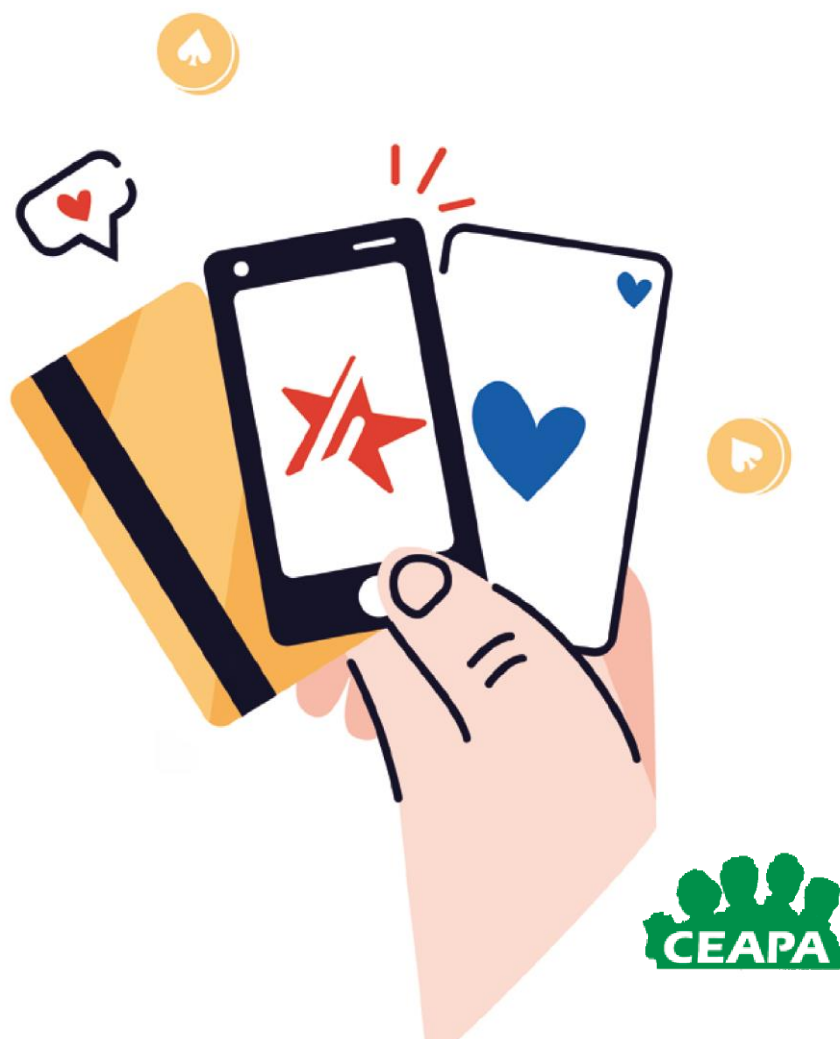
- Roa, M. (31 de mayo de 2019). *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* CEAPA. <https://www.ceapa.es/que-es-la-ludopatia-y-que-consecuencias-tiene-2/>
- Ruiz, M. D. M., Pantoja, M. A. V., Santos, F. C., & Torres, J. M. (2020). Una revisión sobre el juego patológico y el consumo de alcohol en adolescentes. *Revista Científica de Psicología Eureka*, 17(3), 362-376.
- Sales Triguero, I., & Cloquell Lozano, A. (2021). LA ADICCIÓN AL JUEGO ONLINE ENTRE LOS ADOLESCENTES ESPAÑOLES. PROPUESTAS DE PREVENCIÓN EN EL MARCO EDUCATIVO. *Edetania. Estudios y propuestas socioeducativos.*, 59, 85-103. [https://doi.org/10.46583/edetania\\_2021.59.810](https://doi.org/10.46583/edetania_2021.59.810)
- Santos, J. A., Romero, J. G., Sancho de Barros, M., Fernández, M., Cabrera, J., Quesada, C., & Martín, J. (2008-2012). Manual de intervención en juego patológico. Cáceres: Junta de Extremadura. Recuperado de: <http://www.drogasextremadura.com/archivos/manual.pdf>
- Walther, B., Hanewinkel, R., & Morgenstern, M. (2013). Short-Term Effects of a School-Based Program on Gambling Prevention in Adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 52(5), 599-605. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.11.009>

## Anexo I

# ¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?

Autoría: **Miguel Roa** - <https://miguelroapsicologo.com/>

Ilustraciones: **JajaStudio**



## ¿Qué es la ludopatía?

- La ludopatía es una enfermedad que se caracteriza por un fracasocrónico y progresivo en resistir los impulsos de jugar apostando dinero.
- No todas las personas que juegan desarrollan una adicción al juego, del mismo modo que no todas las personas que beben termina siendo alcohólicas.
- Existen personas no adictas que hacen un uso problemático de los juegos de azar.
- El juego se puede desarrollar en locales físicos y en sus versiones virtuales en Internet: casinos, salas de apuestas deportivas, bingos, etc.
- Las apuestas causan estragos en las personas y las familias desde hace siglos en casi todas las civilizaciones.
- En las últimas décadas la ludopatía es la adicción sin sustancia más atendida en los centros de salud, sobre todo, las relacionadas con máquinas tragaperras y el bingo.
- En los casos del juego patológico o ludopatía suele producirse un efecto dominó que afecta a todas las áreas significativas de la persona: pareja y familia, escolar, laboral y social.
- Observamos que la edad de inicio es cada vez más temprana sobre todo en el juego en Internet.
- Personas influyentes, como presentadores y futbolistas, prestan su imagen para asociar el juego a una actividad sin riesgo y asociada a la diversión.







## ¿Cómo afecta a la persona?

Cada persona es diferente y por ello la adicción afecta en distintas formas según variables biográficas, de género, edad, tipo de juego, situación económica, otras adicciones presentes, etc.

Estos son algunos de los indicadores de la adicción al juego:

- Sufren síntomas de dependencia, tolerancia y síndrome de abstinencia, de manera muy similar a las personas adictas a sustancias.
- Experimentan un deseo o un impulso emocional y físico que solo se calma una vez que inicia la conducta de apostar.
- Cada vez necesitan más dinero y pasar más tiempo jugando.
- Se sienten irritados e inquietos cuando no pueden jugar por algún motivo externo o cuando intentan controlar su adicción.
- Jugar y conseguir tiempo y dinero se convierte en la preocupación principal.
- Usan el juego como una vía de escape a los problemas.
- Suelen minimizar, ocultar o negar su adicción.
- Se ponen en riesgo, pierden o deterioran relaciones laborales, escolares, familiares...

## ¿Cómo afecta al entorno familiar?

La adicción al juego en cada familia impactará de un modo diferente, pero éstas pueden ser algunas de las consecuencias más habituales cuando uno de sus miembros desarrolla este problema.

- Problemas emocionales y psicológicos en todos los miembros de la familia: cambios de humor, ansiedad, tristeza, irritabilidad, sentimientos de culpa, vergüenza, insomnio...
- Deterioro de las dinámicas familiares: afectividad, comunicación, educación de los hijos e hijas y sistema normativo, relación de pareja...
- Minimización y/o ocultación del problema en la fase inicial por toda la familia y por la persona adicta durante mucho más tiempo.

- Problemas económicos y legales: deudas, préstamos, desatención de gastos prioritarios y/o de primera necesidad.
- Problemas laborales en los adultos y académicos en los hijos e hijas.
- Conflictos asociados directamente al problema: discusiones, violencia, manipulación, mentiras sobre el dinero y el tiempo que se pasa jugando, etc.
- Aparición de otras adicciones para hacer más llevadera la enfermedad o las consecuencias psico-lógicas de la misma.

Es importante que la familia incorpore la prevención de adicciones sin sustancia en su agenda educativa.

## Recomendaciones para prevenirla

Dirigidos a padres y madres que quieran prevenir el juego patológico.

- **DA EJEMPLO.** Un ejemplo vale más que mil palabras. El mejor modelo de conducta es no apostar nunca nada.
- **SÉ CLARO.** Si es tu caso, expresa con claridad tu deseo de que no quieras que apuesten.
- **PREGUNTA.** Pregunta a tus hijos e hijas qué piensan sobre el tema, establece un diálogo realista.
- **SUPERVISA.** Observa su actividad en las redes y fuera de ellas, respetando su intimidad y teniendo en cuenta su edad.
- **HAZ PENSAR.** Desarrolla un discurso crítico, desmontando la asociación entre diversión y juego.
- **LAS MATEMÁTICAS PRIMERO.** Desarrolla un pensamiento racional y desmitifica el concepto de suerte. Habla siempre de probabilidades matemáticas de premio.
- **CUESTIONA.** Sé crítico con la publicidad y con aquellas personalidades que

fomenten las apuestas.

- **SEPARA DEPORTE Y APUESTAS.** Recuerda que el deporte es una cosa y las apuestas deportivas son otra.
- **¿EDUCAS EN VALORES FINANCIEROS?** El valor del ahorro, del consumo responsable y del control de la economía doméstica, son buenos valores preventivos.
- **HABLA DE DINERO.** Asocia de manera estable esfuerzo y dinero dando una pequeña paga al final de la semana, si ha cumplido con las normas acordadas. Enseña a tu hijo o hija el valor del dinero.
- **REPITE Y DESARROLLA LA IDEA.** La banca siempre gana.
- **HAZTE CREÍBLE.** Para ser más creíble acepta la idea de que existen personas que juegan dinero puntualmente sin llegar a tener un problema.
- **SEÑALA LOS RIESGOS A CORTO PLAZO.** Recuerda que a los adolescentes les cuesta percibir el

riesgoy más si éste es a largo plazo; por eso es más efectivo que hables de consecuencias a corto plazo.

- **PIDE AYUDA.** Si crees que algún miembro de tu familia tiene un problema con el juego, no lo dudes y pide ayuda hasta encontrar el recurso adecuado.

CONFEDERACIÓN ESPAÑOLA DE  
ASOCIACIONES DE PADRES Y MADRES DEL ALUMNADO

Puerta del Sol, 4 | 6º A | 28013 MADRID |  
Teléfono 91 701 47 10 | Fax 91 521 73 92  
ceapa@ceapa.es | www.ceapa.es

Financiado por:



## Anexo II

**P- 81. INSCRIPCIÓN EN EL REGISTRO GENERAL DEL JUEGO DE LAS PROHIBICIONES DE ACCESO A LOCALES - SALAS DE JUEGO Y APUESTAS Y/O REGISTRO GENERAL DE INTERDICIONES DE ACCESO AL JUEGO (RGIAJ).**

**1) Órgano de la Agencia Tributaria de la Región de Murcia al que se dirige el escrito**

Denominación:	Servicio de Gestión y Tributación del Juego	DIR3:	A14036667
---------------	---	-------	-----------

**2) Interesado\***

IF:		Primer apellido:		Segundo apellido:	
Nombre:					
T eléfono:		Correo electrónico:			

\* Campo de cumplimentación obligatoria.

**3) Solicitud expresa de notificación electrónica<sup>i</sup>**

Solicito a la Agencia Tributaria de la Región de Murcia que me notifique a través del Servicio de Notificación electrónica por comparecencia en la Sede Electrónica de la CARM<sup>ii</sup>, los actos y resoluciones administrativos que se deriven de cualquier procedimiento tramitado a partir de este momento por dicho organismo.

A tal fin, me comprometo<sup>iii</sup> a acceder periódicamente, a través de mi certificado digital, DNI electrónico o de los sistemas de clave concertada o cualquier otro sistema habilitado por la Administración Regional, a mi buzón electrónico ubicado en la Sede Electrónica de la CARM <https://sede.carm.es> / apartado consultas/notificaciones electrónicas/, o directamente en la URL <https://sede.carm.es/vernotificaciones>.

**4) Domicilio a efecto de notificaciones<sup>iv</sup>**

Ti po vía:		Nom bre vía:		.º:	
---------------	--	-----------------	--	-----	--

E		P		P				Código	
Escalera:		Puerta:		iso:		etra:		Postal:	
Pr				Muni				Loc	
Provincia:				unicipio:				alidad:	

### 5) Suscripción al servicio gratuito de notificaciones

<input type="checkbox"/>	Autorizo a la Agencia Tributaria de la Región de Murcia a que me envíe un aviso, siempre que disponga de una nueva notificación (electrónica o postal) relacionada con la presente solicitud, a través de un correo electrónico a la dirección de correo <input type="text"/> y/o vía SMS al n.º de teléfono móvil <input type="text"/> .
--------------------------	---

### 6) Inscripción en el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) a NIVEL NACIONAL.

Inscripción en el RGIAJ (ALTA en el Registro, sin acceso a juego on line, ni a locales de juego).

La inscripción en el RGIAJ tendrá efectos en todo el territorio nacional y supondrá la prohibición de acceso al juego online y a todos los juegos presenciales (ver operadores licenciados en [www.ordenacionjuego.es/es/operadores/buscar](http://www.ordenacionjuego.es/es/operadores/buscar)).

En el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) se recogen los datos de aquellas personas que voluntariamente no desean ejercer sus derechos al libre acceso a los juegos de azar ofrecidos por cualquier empresa comercializadora de juegos de azar y donde la normativa reguladora de dichos juegos, ya sea estatal para los juegos online o autonómica para el resto de juegos, especifique que es necesaria la identificación previa a realizar cualquier actividad de juego. En relación con los juegos de carácter reservado (loterías) que se desarrollan de forma presencial, la inscripción en el RGIAJ puede suponer la prohibición de participar en los mismos en la medida de que sus normas regulatorias así lo establezcan, pudiendo ser ésta aplicada en el momento del pago de premios.

**DURACIÓN.**- La inscripción en el RGIAJ es indefinida. No obstante, a petición del interesado podrá solicitarse la cancelación de la inscripción, transcurrido un periodo mínimo de seis meses desde la mencionada inscripción.

### 7) Establecimiento para el que se comunica la INSCRIPCIÓN REGIONAL\*

Casinos de Juego	<input type="checkbox"/>
Salas de Bingo	<input type="checkbox"/>
Salones de Juego*	<input type="checkbox"/>
Locales de apuestas y Áreas de apuestas en recintos deporti**	<input type="checkbox"/>

\* Sólo para salones de juego que tengan máquinas tipo B de instalación exclusiva en salones de juego y los que tengan autorizada la instalación de máquinas especiales para salones de juego y salas de bingo interconectadas.

\*\* Se incluyen las apuestas en cualquier establecimiento de juego (casinos, bingos, salones de juego y locales específicos de apuestas) con terminales de apuestas y las apuestas realizadas por medios interactivos o de comunicación a distancia de la Región de Murcia.

### 8) Documentación Requerida\*

Tipo de Documento	Se aporta en la solicitud:
DNI	<input type="checkbox"/>

\* Campo de cumplimentación obligatoria.

### 9) Firma

En _____, a _____ de _____ de _____	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e1eef6;">Firma</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 40px;"></td> </tr> </tbody> </table>	Firma	
Firma			

#### INFORMACION BÁSICA SOBRE PROTECCION DE DATOS

- **Responsable del tratamiento de datos:** Directora de la Agencia Tributaria de la Región de Murcia.

- **Finalidades del tratamiento de datos:** Aplicación efectiva del sistema tributario autonómico y de aquellos recursos de otras en nuestro portal de internet: <https://agenciatributaria.carm.es/web/guest/proteccion-de-datos-personales>

i Las personas físicas podrán elegir el sistema de notificación (electrónico o postal) ante la Administración. Este derecho no se extiende a los obligados a relacionarse electrónicamente con las Administraciones previsto en el artículo 14.2 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas (personas jurídicas, entidades sin personalidad jurídica, profesionales colegiados, empleados públicos y personas que los representen) quienes por ley están obligados a ser notificados electrónicamente. En caso de que se actúe en condición de representante, esta elección se entenderá realizada en relación a las actuaciones que se deriven de la tramitación de esta solicitud

ii La notificación por comparecencia electrónica se regula en el artículo 67 del Decreto 302/2011, de 25 de noviembre, de Régimen Jurídico de la Gestión Electrónica de la Administración Pública de la CARM.

iii De conformidad con lo dispuesto en el artículo 43.2 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, de Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, una vez transcurridos 10 días naturales, desde la puesta a disposición de la notificación en la Sede Electrónica, sin que la haya descargado, se entenderá que la notificación ha sido rechazada.

iv Solo en caso de no solicitar la notificación por medios electrónicos. En caso de haber marcado la solicitud expresa de notificación electrónica, se tendrá por no puesto el domicilio a efectos de notificaciones.

## Anexo III

**CUESTIONARIO DE JUEGO DE SOUTH OAKS (SOGS). (SOUTH OAKS  
FOUNDATION, 1992. VALIDACION ESPAÑOLA DE ECHEBURÚA, BÁEZ, FERNÁNDEZ-  
MONTALVO Y PÁEZ, 1994).**

1. Indique, por favor, cuál de los siguientes juegos ha practicado usted en su vida.

Señale para cada tipo una contestación:

1: "nunca"

2: "menos de una vez por semana"

3: "una vez por semana o más"

- a) Jugar a carta con dinero de por medio.....1 2 3
- b) Apostar en las carreras de caballos.....1 2 3
- c) Apostar a diferentes deportes.....1 2 3
- d) Jugar a la lotería, a las quinielas, a la primitiva.....1 2 3
- e) Jugar en el casino.....1 2 3
- f) Jugar al bingo.....1 2 3
- g) Especular en la bolsa de valores.....1 2 3
- h) Jugar a las máquinas tragaperras.....1 2 3
- i) Practicar cualquier deporte o poner a prueba.....1 2 3

cualquier habilidad por una apuesta

2. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que ha gastado en jugar en un solo día?

- Nunca he jugado dinero
- Menos de 6 euros

- 
- Entre 6 y 30 euros
  - Entre 60 y 300 euros
  - Más de 300 euros
- 3.** Señale quién de las siguientes personas allegas tiene un problema de juego.
- Mi padre
  - Mi madre
  - Un hermano
  - Un abuelo
  - Mi cónyuge o pareja
  - Otro familiar
  - Un amigo o alguien importante para mí
- 4.** Cuando usted juega dinero, ¿con qué frecuencia vuelve otra vez a jugar para recuperar lo perdido?
- Nunca
  - Algunas veces, pero menos de la mitad
  - La mayoría de las veces que pierdo
  - Siempre que pierdo
- 5.** ¿Ha afirmado usted alguna vez haber ganado dinero en el juego cuando en realidad había perdido?
- Nunca
  - Sí, pero menos de la mitad de las veces que he perdido
  - La mayoría de veces
- 6.** ¿Cree usted que tiene o ha tenido alguna vez problemas con el juego?
- No
  - Ahora no, pero en el pasado sí
  - Ahora sí
- 7.** ¿Ha jugado alguna vez más dinero de lo que tenía pensado?
- Sí



- 
- No
- 8.** ¿Le ha criticado la gente por jugar dinero o le ha dicho alguien que tenía un problema de juego, a pesar de que usted cree que no es cierto?
- Sí
- No
- 9.** ¿Se ha sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que le ocurre cuando juega?
- Sí
- No
- 10.** ¿Ha intentado alguna vez dejar de jugar y no ha sido capaz de ello?
- Sí
- No
- 11.** ¿Ha ocultado alguna vez a su pareja, a sus hijos o a otros seres queridos billetes de lotería, fichas de apuestas, dinero obtenido en el juego u otros signos de juego?
- Sí
- No
- 12.** ¿Ha discutido alguna vez con las personas con que convive sobre la forma de administrar el dinero?
- Sí
- No
- 13.** (Si ha respondido sí a la pregunta anterior) ¿Se han centrado alguna vez las discusiones de dinero sobre el juego?
- Sí
- No
- 14.** ¿Ha pedido en alguna ocasión dinero prestado a alguien y no se lo ha devuelto a causa del juego?
- Sí
- No
- 15.** ¿Ha perdido alguna vez tiempo de trabajo o de clase debido al juego?

- 
- Sí
  - No

**16.** . Si ha pedido prestado dinero para jugar o pagar deudas, ¿a quién se lo ha pedido o de dónde lo ha obtenido? (ponga una X en las respuestas que sean ciertas en su caso).

- Del dinero de casa
- A mi pareja
- A otros familiares
- De bancos y cajas de ahorro
- De tarjetas de crédito
- De prestamistas
- De la venta de propiedades personales o familiares
- De la firma de cheques falsos o de extender cheques sin fondos
- De una cuenta de crédito en el mismo casino





Valora el procedimiento con el que el tutor y el orientador han trabajado en el aula: **la participación del alumnado** \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

Valora el procedimiento con el que el tutor y el orientador han trabajado en el aula: **trabajo en grupos** \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

Valora el procedimiento con el que el tutor y el orientador han trabajado en el aula: **uso de medios audiovisuales** \*

	1	2	3	4	5	6	7	
Nada	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

Creo que lo aprendido durante estas sesiones me va a servir en mi vida diaria \*

- Sí
- No
- Tal vez

Déjanos un comentario sobre que aspectos modificarías del plan de prevención para mejorarlo (opcional):

Texto de respuesta corta

---