

Asier GARCÍA LAZCANO

**PSICOSOCIOEDUCATIVO**

**PROPUESTA FORMATIVA EN  
ESPACIOS COMUNITARIOS PARA  
LA PREVENCIÓN DEL JUEGO  
PATOLÓGICO EN ADOLESCENTES**

**TFG/*GBL* 2020**

**upna**

Universidad Pública de Navarra  
Nafarroako Unibertsitate Publikoa

**Grado en Trabajo Social**

## **Grado en Trabajo Social**

Trabajo Fin de Grado  
Gradu Bukaerako Lana

**PROPUESTA FORMATIVA EN ESPACIOS  
COMUNITARIOS PARA LA PREVENCIÓN DEL  
JUEGO PATOLÓGICO EN ADOLESCENTES**

Asier GARCÍA LAZCANO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES  
GIZA ETA GIZARTE ZIENTZIEN FAKULTATEA

**UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA**  
**NAFARROAKO UNIBERTSITATE PUBLIKOA**

**Estudiante / Ikaslea**

Asier GARCÍA LAZCANO

**Título / Izenburua**

PROPUESTA FORMATIVA EN ESPACIOS COMUNITARIOS PARA LA PREVENCIÓN DEL JUEGO PATOLÓGICO EN ADOLESCENTES

**Grado / Gradu**

Grado en Trabajo Social

**Centro / Ikastegia**

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales / Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea  
Universidad Pública de Navarra / Nafarroako Unibertsitate Publikoa

**Director-a / Zuzendaria**

Ruben LASHERAS RUIZ

**Departamento / Saila**

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales / Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea  
Sociología y Trabajo Social/ Soziologia eta Gizarte Lana

**Curso académico / Ikasturte akademikoa**

2019/2020

**Semestre / Seihilekoa**

Primavera / Udaberrik

## **Resumen**

La industria del juego de azar en España se ha convertido en los últimos años en uno de los sectores económicos con mayor expansión y recursos de mercado. Como consecuencia del impacto vinculado a la esfera publicitaria, la amplia oferta y accesibilidad a las nuevas formas de apuestas o la proliferación exponencial de locales físicos en determinadas zonas, ha convertido al colectivo infanto-juvenil en uno de los sectores más expuestos y vulnerados frente a la mencionada conducta de riesgo social. Como resultado, un importante sector de la ciudadanía ha comenzado a organizarse para enfrentar los efectos perniciosos de la extensión de este problema.

Este trabajo identifica las bases del fenómeno y, a partir de ello, desarrolla una propuesta formativa, siendo el espacio comunitario el medio para su aplicación, con la intención de prevenir en el colectivo adolescente posibles conductas asociadas al juego patológico así como problemáticas derivadas del juego de azar.

*Palabras clave:* Juego patológico; Adolescentes; Prevención; Comunitaria; Juego de azar.

## **Abstract**

The industry of gambling has raise economicaly in Spain extremely in last years. It has become one of the industries with more resources. Consequently, this growth has an impact linked to the appearence of advertaising on TV, the wide offer of betting experiences and the exponential growth of bookies located in determinated places. This entail an excesive reveal to young people who are more sensible to this kind of risk. As a result of the issue, the citizenry has started organising to face the progress of this lucrative corporations.

This research, shows the base of the phenomenon, and based on that, it developpe a formative design with the goal of preventing the young colectives. This efforts will avoid future pathological behaviors derive from gambling. In addition, to do this, the community action has been chosen as a means to apply it.

*Keywords:* Pathological gambling; Teenagers; Prevention; Community; Gambling.

## Laburpena

Zorizko jokoen industria, azken urtetan, merkatuan hedapen eta baliabide gehien lortu dituen sektore ekonomikoetako bat da Espainian. Publizitate, eskaintza zabal eta apustu egiteko forma berrien ondorioz, baita hainbat zonalde zehatzetan lokal fisikoen ugaritzeagatik ere, haur eta gazte taldeak sektore arriskutsu eta zaugarri gisa agertu dira aipaturiko jokabide honen aurrean, zeinak arrisku soziala eragiten duen. Honen ondorioz, gizartearen sektore garrantzitsu bat antolatzen hasi da, arazo honen hedapenak sor ditzakeen efektu kaltegarriari aurre egiteko asmoz.

Fenomeno honen oinarriak ezagutarazi nahi ditu lan honek, eta hori ardatz izanik, proposamen hezigarriak garatu, gune komunitarioa ezarriz bitarteko gisa. Horrela, zorizko jokoen eraginez, nerabezaroen kolektiboan, joko patologikoari loturiko jokaerak eta beste problematikak saihesteko xedea erakutsiko da.

*Hitz gakoak: Joko patologikoa; Nerabezaroak; Prebentzioa; Komunitario; Zorizko joko*

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	9
<b>MARCO TEÓRICO</b> .....	12
I.    El juego .....	13
1.1 Concepto y prevalencia.....	13
1.2 Adicciones sin sustancia.....	16
1.2.1 <i>El juego patológico “doble o nada”</i> .....	18
1.3 Bonos regalo, publicidad agresiva y juego sin dinero.....	22
1.4 Juego responsable: ¿realidad o ficción? .....	26
II.   Adolescentes y juego .....	27
2.1 Juego de apuestas entre los adolescentes: prevalencia e impacto .....	27
2.2 Variables o factores de riesgo.....	32
2.3 Problemáticas asociadas .....	34
III.  Prevención .....	37
3.1 Enfoque de derechos de los adolescentes frente al juego .....	39
3.2 Factores de riesgo vs. factores de protección .....	42
3.3 Actual contexto navarro en materia preventiva .....	43
3.4 “A participar se aprende participando” .....	47
<b>OBJETIVOS</b> .....	49
<b>METODOLOGÍA</b> .....	50
<b>RESULTADOS</b> .....	56
1.1 Espacio y público destinatario .....	56
1.2 Contenidos principales y bases teóricas .....	57
1.3 Carácter preventivo .....	58
1.4 Métodos utilizados.....	60
1.5 El abordaje del control.....	61
1.6 Participación y técnicas utilizadas.....	63
1.7 Fenómeno online .....	64
1.8 Publicidad.....	66
1.9 Duración y tiempos de los programas .....	67
1.10 Personal encargado.....	68

1.11 Estudios epidemiológicos.....	69
1.12 Evaluación de programas preventivos.....	70
<b>DETALLE DEL PROGRAMA FORMATIVO: “EL JUEGO DIVIDE, EL BARRIO NOS UNE” .....</b>	<b>72</b>
Sesión 1: “GAME OVER” .....	74
Sesión 2: “LA SUERTE ESTÁ ECHADA” .....	79
Sesión 3: “¿TE LA VAS A JUGAR?” .....	87
Sesión 4: “CONÓCETE, CONÓCELO” .....	95
<b>CONCLUSIONES Y LÍNEAS ABIERTAS .....</b>	<b>108</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>111</b>
<b>ANEXO I .....</b>	<b>117</b>
<b>ANEXO II .....</b>	<b>118</b>
<b>ANEXO III .....</b>	<b>119</b>



## INTRODUCCIÓN

Tal y como refleja el panorama actual, la proliferación de las casas de apuestas y los diferentes formatos de juego de azar están alentando en diferentes sectores un interesante análisis crítico y debate al respecto. Cada vez son más las personas que consideran el juego patológico como un problema a prevenir y, como resultado, de manera progresiva, una gran parte de la sociedad, concienciada y motivada por el cambio, afronta el auge de esta industria tratando de transformar esa preocupación e incertidumbre, en eficientes movimientos, programas preventivos, iniciativas comunitarias y propuestas de intervención.

En España, actualmente, la industria del juego de azar es una de las más potentes y con mayor poder económico del mercado y, como consecuencia, los recursos que estos destinan a la expansión del negocio se encuentran en pleno apogeo. Claros ejemplos de ello son, entre otros, la irrupción en el mercado de nuevas formas de apuestas online (Apuestas deportivas, Ruleta, Póker, Bingo, etc.), un bombardeo publicitario en medios de comunicación, patrocinios y utilización de personajes públicos como marketing o el incremento exponencial de locales físicos. Sin duda, factores de relevancia que quedarán abordados y examinados en los apartados posteriores.

Dentro del juego y sus diversas variantes, una de las modalidades que goza de mayor popularidad y aceptación son las apuestas deportivas. La infinidad de alternativas sobre las cuales apostar, la cantidad de webs existentes, la inmediatez y la asequibilidad de las apuestas, son un llamativo reclamo para cualquier persona. Estos reclamos y portales webs que se encuentran 24 horas al día disponibles, y que aseguran la “diversión y el dinero fácil”, sitúan sobre el individuo la completa responsabilidad ante factores como el tiempo destinado a la práctica, la cantidad de dinero invertido o la responsabilidad individual entre otras. Posiblemente, y en relación directa con el presente documento, un colectivo que podría situarse como especialmente vulnerable a consecuencia de estas estrategias y su limitada solvencia económica, es la comunidad adolescente. En estas personas podríamos encontrar un vínculo directo entre una posible iniciación temprana y la gravedad de las

problemáticas derivadas del juego que se agudizan una vez cumplida la mayoría de edad. Por último, y en clara referencia al escenario presente, no puede negarse el fuerte incremento de riesgos asociados al estado de confinamiento.

Tal y como destacan Ana Estévez, Izaskun Sarabia y David Herrero en el estudio “Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes”, y basándose en palabras de Hardoon, Derevensky y Gupta (2002), “los problemas de juego patológico entre adolescentes se han asociado con problemas mentales tales como elevados niveles de sintomatología depresiva, aumento del riesgo de alcohol y abuso de sustancias” (Estévez, Sarabia & Herrero, 2013: 9). Por tanto, trabajar desde un enfoque preventivo coordinado sobre las diferentes escalas de protección, deviene un proceso esencial para la mejora continua en el desarrollo y la disminución de riesgos en la etapa de la adolescencia.

Por todo lo anteriormente señalado, y debido al aumento creciente de la participación adolescente en las diferentes formas de juego, el objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado es, por un lado, realizar un análisis documental y bibliográfico que aporte un contenido relevante y de calidad acerca de la problemática emergente del juego patológico en relación al colectivo afectado. Por otro lado, y dado que el ámbito de la formación es, sin duda, un pilar fundamental para el abordaje de cualquier programa preventivo que busque un positivo empoderamiento y desarrollo de la comunidad adolescente, mediante la consulta prospectiva de diferentes acciones y programas preventivos, este trabajo tiene como propósito el diseño de una propuesta formativa detallada para una intervención preventiva ante esta problemática enfocada desde la perspectiva del Trabajo Social.

Uno de los elementos diferenciadores de este trabajo es que la propuesta formativa trata de trabajar y abordar esta problemática compleja desde el espacio y la lógica comunitaria. Las razones son principalmente dos. En primer lugar, debido a la oportunidad que suministra la nutrida red de atención preventiva a la infancia y adolescencia existente en una ciudad como Pamplona. La riqueza de grupos primarios heterogéneos posibilita, y facilita, el desarrollo de formas de intervención efectivas como la que aquí se propone. En segundo lugar, un planteamiento enfocado hacia la comunidad permite conectar la una demanda existente con iniciativas que trabajan en

la misma dirección como, por ejemplo, los movimientos y plataformas en contra de las casas de apuestas que se han extendido especialmente en los últimos meses en diversos barrios de la capital. En suma, el planteamiento, desarrollo y ejecución de una posible intervención de manera preventiva “desde” y “con” la propia comunidad o colectivo demandante, sería un abordaje verdaderamente enriquecedor para todas las partes cumpliendo con la filosofía de “Proyectos del barrio para el barrio”.

## MARCO TEÓRICO

El presente apartado de soporte teórico lo he centrado en los tres pilares de mi investigación: el juego, los y las adolescentes y la prevención. Como se adelantaba en la introducción, me dispondré a trabajar mediante una visión comprensiva y preventiva que ponga el foco sobre el colectivo de las personas más jóvenes, para de esta manera, diseñar una propuesta de intervención formativa lo más completa e integral posible con el objetivo de enfrentar la problemática identificada.

Considero fundamental trabajar el problema del juego, asunto muy mediático en los últimos tiempos, a través del amplio abanico de oportunidades que ofrece el ámbito de la formación. Mediante su diversidad de modelos y variantes, tanto en la educación formal o reglada como, en líneas formativas del modelo no formal, las posibilidades de desarrollar proyectos de intervención preventiva son amplias.

Para la presente propuesta de intervención, y en relación directa con los movimientos sociales emergentes en los últimos meses a consecuencia del fenómeno, como ya se ha mencionado con anterioridad, se ha optado por diseñar una vía de acción formativa que atiende al espacio comunitario. De dicha manera, el colectivo receptor será todo espacio donde se encuentren adolescentes y grupos de iguales dentro del ámbito comunitario como, por ejemplo, el barrio.

Como bien define el “Manual para la prevención comunitaria de las drogodependencias y adicciones en Andalucía”, el concepto de intervención comunitaria es el:

“conjunto de acciones destinadas a promover el desarrollo de una comunidad, mediante la participación activa de ésta en la transformación de su propia realidad. Por tanto, pretende la capacitación y el fortalecimiento de la comunidad, favoreciendo su autogestión para su propia transformación y la de su ambiente. Dando a la comunidad capacidad de decisión y de acción, se favorece su fortalecimiento como espacio preventivo”. (Junta de Andalucía, 2006: 9)

La línea de trabajo en el diseño de la propuesta de intervención preventiva buscará estrategias educativas como: Informar, formar, sensibilizar, generar alternativas,

coordinar, recomendar pautas de acción frente al problema o posibles estrategias para la reducción de la oferta entre otras.

Cabe mencionar de forma breve que, como consecuencia directa frente al carácter actual del objeto de estudio emergente y sus nuevas expresiones, la presente prospección, se ha encontrado con un vacío de materiales de reflexión. Por ello, en diversas ocasiones se ha optado por recurrir complementariamente a fuentes de distinta procedencia (entrevistas, conferencias, blogs, etc.).

Como se adelantaba, los siguientes apartados tratarán de aproximarnos al estado de la cuestión que existe sobre estos tres pilares y que es necesario recorrer para materializar el objeto de este Trabajo Fin de Grado.

## **I. EL JUEGO:**

### *1.1 CONCEPTO Y PREVALENCIA*

El concepto de “juego” abarca múltiples formas y significados. Jugar resulta una actividad esencial para el desarrollo de todo individuo, por lo que, su positiva interacción, acarrea infinidad de beneficios en las habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales. La actividad del jugar, ejercita, estimula y reconforta a lo largo de todas las etapas vitales como un elemento fundamental para el crecimiento humano. En concordancia a la dirección de trabajo que mantiene el presente documento y su colectivo destinatario, resulta esencial destacar el peso de esta “interacción” en ciclos madurativos como la infancia y la adolescencia. Este tipo de “juego” siempre deberá potenciarse.

Pero el concepto de “juego” manejado aquí profundiza en la parte más patológica o de abuso del problema, es decir, aquella en relación directa con el conflicto del juego de azar. En esta dirección, de manera breve y en forma de preámbulo, podríamos destacar entre los juegos de azar más populares los siguientes: Bingo, Loterías, Quinielas, Póker, Ruletas, Tragaperras, Apuestas deportivas o la infinidad de variantes online.

Esta dimensión conflictiva del juego, denominado “juego patológico”, se caracteriza por la pérdida total de control en relación con la actividad de jugar. La persona en

cuestión, crea una relación dependencia emocional que interfiere o dificulta el desarrollo de su vida cotidiana. Del mismo modo, hay que señalar que el perfil de los posibles jugadores no se limita únicamente a la figura del jugador patológico, sino que, podemos distinguir otros dos perfiles de usuarios con diferentes rasgos, por ejemplo, los jugadores problemáticos y los jugadores sociales.

Algunos autores describen los perfiles de jugadores patológicos como personas que han experimentado una pérdida de control o que carecen de habilidades para dejar de jugar. Echeburúa (1992), por ejemplo, en su estudio de las psicopatologías, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico, destaca el juego descontrolado a partir de tres pautas. La primera de ellas es la presencia de una dependencia del juego que les lleva a jugar frecuentemente invirtiendo cantidades de tiempo y dinero excesivamente altas. La segunda, apuesta de cantidades económicas superiores a las planeadas. Y, por último, añade los pensamientos recurrentes y el deseo compulsivo de jugar para recuperar el dinero perdido. Del mismo modo, dentro de las mencionadas pautas, destaca las ideas de un optimismo irracional y un pensamiento supersticioso (Echeburúa, 1992: 14).

Para una mejor comprensión del presente documento, se ha percibido la necesidad de describir brevemente los dos perfiles de jugadores reseñados con anterioridad, ambos, sin duda, nos acercarán a entender mejor la patología del juego. Sobre ellos también se analizarán prevalencias extraídas de diversas fuentes secundarias, así como diversos datos relevantes.

El estudio "El juego patológico: Un problema social" (2018) realiza una interesante clasificación de los diferentes perfiles de jugador. Los jugadores problemáticos son personas que no son adictas pero que su juego es lo suficientemente excesivo para acarrear problemas. Todavía lo pueden controlar y el nivel de dependencia es moderado (Salaberría, Báez y Fernández Montalvo, 1998: 17). A modo de información complementaria, una investigación reciente afirma que "en España la tasa de prevalencia del trastorno de juego/juego problemático puede oscilar entre el 2% y el 3% de la población" (Echeburúa, 2016: 252).

Los jugadores sociales, en cambio:

“Son personas que juegan por entretenimiento, placer o sociabilidad, y que hacen un uso esporádico del juego. Las pérdidas máximas las tienen predeterminadas y aceptadas, y pueden dejar de jugar en cualquier momento, ya que, el resultado de las apuestas no influye en su autoestima personal. Consideran otros aspectos de su vida más importantes que el juego y raramente experimentan una gran ganancia” (Salaberría, Báez, & Fernández Montalvo, 1998: 17)

Hoy en día, respaldado por el servicio sanitario y el DSM (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales de la Asociación Americana de Psiquiatría), y en relación a que antaño no se consideraba como tal, el juego patológico se atiende y se trata como una adicción. Las adicciones no están limitadas únicamente a las conductas generadas por el consumo de sustancias, las personas también pueden generar hábitos de conducta que, en principio, pueden ser normales y que, luego, pueden convertirse en adictivas según la frecuencia, intensidad o tiempo que invierten en el hecho, generando problemas en sus actividades cotidianas y también de salud mental. La adicción al juego es una de estas adicciones sin sustancia.

Considero muy importante interiorizar la diferencia entre el juego de azar y el juego de habilidad. Esta diferenciación es necesaria para comprender la fina línea que puede llevar a mucha gente a caer en las garras del juego patológico. En esta dirección, es muy oportuna la distinción que realizan Karmele Salaberría, Kontxi Báez y Javier Fernández-Montalvo en su artículo “El juego patológico: un problema social”:

“En el de habilidad, el jugador gana dependiendo de las habilidades desarrolladas para dicho juego (por ejemplo, el fútbol, el baloncesto o, incluso, los videojuegos). En los juegos de azar, sin embargo, no existe ninguna relación entre el hecho de jugar más o menos tiempo, incluso años, con el resultado del juego. El resultado depende únicamente de las leyes del azar” (Salaberría, Báez y Fernández-Montalvo, 1998: 15).

En relación a lo previamente mencionado, podríamos destacar la incapacidad o la dificultad que presenta un jugador patológico en relación a las capacidades o aptitudes para resistir los impulsos a jugar, los que claramente, y en la gran mayoría de los casos, interfieren negativamente y de una forma multidimensional en relación con los

objetivos personales, familiares y/o profesionales que pueda tener la persona en cuestión.

Se trata de un problema de gran relevancia a todas las escalas, el cual, en estos últimos años, se ha convertido en un tema de actualidad. Es innegable el auge y proliferación de nuevos modos de juego, así como la masificación de sedes físicas. El estudio “Prevalencia del juego patológico en el alcoholismo: Un estudio exploratorio” en referencia a Becoña, (1996), nos transmite que “La prevalencia del juego patológico en la población general es aproximadamente del 2%” (Fernández, Landa & López, 2005: 126).

Se debe enfatizar también la posibilidad de que dicha cifra haya podido sufrir algún tipo de alteración en líneas ascendentes, ya que, diferentes factores como los que luego analizaremos, han podido tener relación directa. Claro ejemplo de ello son la proliferación y expansión de la variante online o la publicidad sin límite de los últimos años.

## *1.2 ADICCIONES SIN SUSTANCIA*

Para fijar en su contexto el ámbito de actuación respecto al juego patológico, me veo en la necesidad de adentrarme en una aproximación al tema de los diferentes tipos de adicciones. Para este apartado específico en relación al juego patológico, realizado a través de la correspondiente consulta documental, he decidido apoyarme en el “Manual de psicopatología y trastornos psicológicos” realizado por los autores Caballo, Salazar, y Carrobles (2014).

En primer lugar, al acercarnos al contexto de las adicciones, deberemos tener muy en cuenta los límites entre las conductas consideradas como “normales” y las conductas adictivas. Entre ellas, podemos diferenciar las siguientes (Caballo; Salazar. y Carrobles, 2014: 555):

- Pérdida de control: Una persona que no es capaz de controlar su adicción, no es capaz de decidir cuándo, dónde y cómo.
- Fuerte dependencia psicológica: Es consciente de la problemática y sabe que la conducta es perjudicial para él, pero aun así, no puede parar de hacerlo.



- Pérdida de interés por otras actividades gratificantes.
- Interferencia grave en la vida cotidiana.

Por ello, será fundamental saber distinguir cuándo una persona es adicta y cuándo no. Según diversos estudios, toda conducta adictiva comienza por un refuerzo positivo y finaliza con refuerzos negativos, es decir, la persona acaba consumiendo porque es la única forma de eliminar el síndrome de abstinencia y malestar que la mencionada dependencia acarrea.

Cía (2014: 211), en su artículo “Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes”, y apoyándose a su vez en la clasificación del DSM-5, agrupa las adicciones de la siguiente manera:

- Químicas: Adicción a los opiáceos, Alcoholismo, Adicción a la cocaína y las anfetaminas, Adicción a las benzodiacepinas y Tabaquismo.
- Conductuales: Juego patológico, Adicción al sexo, Adicción a las compras, Adicción a la comida, Adicción al trabajo, Adicción al ejercicio físico, Adicción a internet y Adicción al teléfono.

En las adicciones químicas, se producen con frecuencia dependencias paralelas hacia otras sustancias. Por el contrario, en las adicciones conductuales, no suele ser común una polidependencia.

Otra de las diferencias que se observan son los objetivos clínicos. El actual sistema sanitario español, que a su vez se apoya en el manual del DSM, nos transmite que los objetivos de las adicciones químicas siguen directrices hacia la abstinencia, mientras que, los de las adicciones conductuales, van dirigidas hacia el control. El control significa aprender a controlar una conducta que se ha descontrolado pero que se va a seguir realizando porque es necesaria para vivir (Garzón, 2006: 10).

Considero fundamentales los términos de “adicción” y “compulsión” a la hora de profundizar en la patología. Podemos decir que una adicción obedece siempre a un factor de impulsividad, es egodistónica, algo que el sujeto desea, algo que hace porque quiere y no siente obligación de hacerlo. Esta, se controla por reforzadores positivos. Una compulsión, en cambio, obedece siempre a pensamientos intrusivos, busca

escapar de un malestar y por ello realiza la conducta. Toda persona con adicciones tiene niveles de impulsividad muy altos. También, se encuentra en relación directa con pensamientos egodistónicos, es decir, la persona no quiere realizar la acción, pero lo hace para poder calmar la necesidad, es algo que se rechaza pero que se hace. Éste, se controla por reforzadores negativos. (Caballo; Salazar y Carrobles, 2014: 580).

### *1.2.1 El juego patológico “doble o nada”*

Enrique Echeburúa, doctor en la Universidad del País Vasco, en el III Congreso Internacional de Patología Dual que se celebró en Barcelona, organizado por la Sociedad Española de Patología Dual (SEPD), en relación al juego patológico y el género destacaba lo siguiente:

“Es un trastorno que puede afectar a hombres y mujeres, aunque suelen tener un perfil de adicción distinto. En los centros de tratamiento por esta adicción apenas una de cada diez pacientes es mujer” (Sanitaria, 2013).

Siguiendo las mismas líneas de discurso, Javier Fernández-Montalvo, en una entrevista para la plataforma “Infocop Online” con motivo del “Día Mundial sin Juegos de Azar”, añade los siguientes datos:

“Si bien un 60% de los ludópatas existentes en nuestro país son hombres, hay un 40% de mujeres afectadas por este problema y que sin embargo, como se ha señalado, en muy pocas ocasiones acuden en busca de tratamiento” (Fernández-Montalvo, 2007).

Como resultado, más del 90% de las consultas por problemas de juego las hacen los varones, mientras que, por el contrario, el sector femenino se muestra más “reactivo” a buscar ayuda terapéutica, posiblemente por relación directa con la censura social existente. Es decir, ello no implica que el problema no exista también en mujeres.

En relación al perfil de jugador patológico, la gran mayoría de estudios desarrollados con anterioridad al presente auge de la industria del azar y de las nuevas formas de apuesta (online, etc.), muestran que, durante muchos años, la ludopatía compartió un perfil de jugador identificado. Ejemplo de ello es el artículo desarrollado por Cortés, quien en una publicación para el portal virtual ConSalud.es (2019), expone las

siguientes características: Hombres de mediana edad (30-40 años), casados, trabajadores en activo y de un nivel cultural medio.

Del mismo modo, el artículo también hace alusión al perfil del jugador actual, quien a lo largo de los últimos años y en relación directa con la justificación del presente trabajo, ha sufrido notables cambios, destacando entre ellos los usuarios con edades cada vez más tempranas. Del mismo modo, se debe añadir que, a día de hoy, la proliferación del juego está afectando a todos los estratos sociales, con especial dureza y consecuencias en las clases más vulnerables.

De tal manera, vinculándolo al colectivo adolescente, diferentes documentos y estudios de prevalencia respecto al juego de azar en jóvenes y adolescentes, muestran la alta prevalencia de juego patológico. Sobre estas líneas, Becoña (1999) en su turno de ponencia del VI Encuentro Nacional sobre Drogodependencias y su enfoque comunitario, aportó la prevalencia de que los datos vinculados a España han llegado a niveles por encima del 2%, es decir, cifras mayores frente a las cuales nos enfrentamos con adultos. A esto deberíamos añadirle el factor y fenómeno emergente del auge del juego online con relación a todos los colectivos, pero con especial reseña al público más joven, cuyo desarrollo ha estado estrechamente vinculado a la cercanía con las nuevas tecnologías.

Fernández-Montalvo y Echeburúa (1997), en el “Manual práctico del juego patológico. Ayuda para el paciente y guía para el terapeuta”, señalaban algunas características comunes sobre indicadores que hacen de las apuestas una acción adictiva y que, como puede comprobarse, son perfectamente aplicables al momento actual:

- Difusión y aceptación social: Asumimos al entrar en cualquier local que la máquina tragaperras es parte del decorado. También mencionar la retribución económica que recibe el local que lo respalda.
- Asequibilidad de las apuestas: Facilidad y accesibilidad a la hora de apostar. *Por ejemplo, las vueltas del café.*
- Lapso breve entre la apuesta y el resultado: Hay unos segundos entre la apuesta y el resultado, impuestos por ley. La inmediatez del resultado es algo

que te “engancha”, genera un nivel de activación y expectativas muy importante.

- Fascinación: Presencia de numerosos estímulos que incrementan en el usuario la sensación de evasión. Estímulos de diferente índole como: Luces, colores, formas y sonidos. Toda persona con problemas de adicción al juego cree que ganar o perder tiene que ver con un juego de habilidad. Las máquinas dan el premio en función de unas series difíciles de descifrar, pero la persona cree que es por accionar los mecanismos adecuados. La única función del mencionado fenómeno, es que el tiempo de espera entre el resultado y la apuesta pase más rápido. Se pierde la ilusión de control.
- Elevada tensión que generan: Chóliz es otro de los autores de referencia que analiza el mencionado factor. Según el:

“Una vez ejecutada la conducta o consumida la sustancia, la tensión se reduce hasta el punto de que este estado placentero, o de reducción del malestar se convierte en un potente reforzador del consumo” (Chóliz, 2006: 3).

- Presión del grupo de iguales: En multitud de ocasiones, las conductas problemáticas relacionadas con el juego de azar, comienzan a consecuencia de la presión social que ejercen amigos o grupos de iguales. Siguiendo las líneas de la presente prospección y diseño de intervención formativa, debemos destacar el protagonismo que toman los “amigos” y la relevancia de la presión grupal en la adolescencia. Destacar, del mismo modo, cómo paradójicamente se comienza apostando en grupo y en un contexto de relaciones sociales y se finaliza jugando solo.
- Presión de la publicidad: Como posteriormente se analizará en el correspondiente apartado, el continuo estímulo publicitario, normalizado y difundido por los diferentes medios y canales comunicativos, posee relación directa con factores adictivos. Un ejemplo claro es el bombardeo televisivo de las casas de apuestas con atractivos personajes públicos animando a jugar.

- Intervención directa por parte del jugador: El jugador tiene que manipular la máquina para obtener el premio. Se cree decisivo cuando los juegos de azar no entienden de lógicas matemáticas: Mover palancas, elegir opciones, etc.

La “Guía Clínica: Actuar ante el juego patológico” (2007: 21-22) realizada por la Junta de Andalucía, citando a Custer (1984), realiza una introducción a modo de aproximación contextual donde se analizan las diferentes etapas en el desarrollo del juego patológico:

- Fase de ganancia: Normalmente, en la fase inicial es donde se comienzan a tener los primeros contactos, los jugadores sienten tener buena racha, las ganancias económicas pueden ser reales, se llegan a sentir pensamientos de control y dominio, llegan a tener la percepción de que se les da bien. Posteriormente, llega un momento en el que esta racha cambia tras una ganancia importante de dinero. Esta ganancia muestra el final de esta fase y el principio de la siguiente. Muestra la pérdida de control. Cuando la persona pierde el control, pierde la relación con el contexto social y empiezan a jugar sin acompañantes.
- Fase de pérdida: Se pierde el refuerzo positivo y se comienza a jugar a escondidas. Cambia el “echo las vueltas del café y juego” por el “juego y me tomo el café”. Van jugando de manera más continuada, de manera que comienzan las pérdidas. Es aquí cuando empiezan a jugar para recuperar lo perdido, no para ganar. Llega un momento en el que las pérdidas se comienzan a notar. En el momento que se comienza a jugar en solitario nos marca un punto de inflexión para el desarrollo de la ludopatía. Aquí empieza la característica fundamental de la ludopatía. La ludopatía se encuentra estrechamente relacionada con un contexto de mentiras. La persona adicta recurre a la mentira como argumento para todo. En esta fase puede ser habitual que la familia se entere del problema de ludopatía de la persona.
- Fase de desesperación: Es aquí cuando empiezan a endeudarse. Un ludópata, cuando tiene dinero en el bolsillo, jamás va a pagar las deudas, sino que se va a dedicar a gastarlo. Muchas veces, para poder afrontar la deuda de un crédito, solicita otro, y así sucesivamente con todo. Por lo tanto, llega el momento en el

que pueden aparecer robos y problemas judiciales a consecuencia de la forma de hacer frente a estos pagos.

De este modo, se quiere subrayar la relevancia que esta aproximación teórica tiene al objetivo de este trabajo. Las diferentes fases de desarrollo del juego patológico son un material idóneo para el diseño de la intervención formativa preventiva. Más allá del potencial informativo y contextual, el colectivo destinatario, es decir, adolescentes, podrían encontrar en ellas una forma de identificarse o reconocer alteraciones en su entorno, por lo que la capacidad de reflexión de esta herramienta es de gran utilidad.

Respecto a las problemáticas asociadas al juego patológico, Caballo, Salazar y Carrobles (2014: 532-534), hacen un interesante desglose analizando el carácter multidimensional de la patología. Del mencionado estudio, destacan las siguientes dimensiones:

- Personales: Donde podríamos incluir la comorbilidad con el consumo de alcohol, depresiones, ansiedad, trastornos psicósomáticos, trastornos de personalidad, etc.
- Familiares: Posibles abandono de responsabilidades, mentiras, problemas a causa del dinero, discusiones, separaciones, etc.
- Sociales: Aislamiento social, pérdida de interés por otras actividades cotidianas, rechazos por parte de amigos y conocidos, etc.
- Laborales: Extracciones de dinero, ausencias, despidos, etc.
- Legales: Robos, incumplir pagos, usurpaciones de identidad, etc.

### *1.3 BONOS REGALO, PUBLICIDAD AGRESIVA Y JUEGO SIN DINERO*

Las nuevas formas de juego, que con tanta fuerza han interrumpido en el mercado, así como las entidades que obtienen beneficios de dicha actividad, encuentran en el marketing su forma más efectiva de llegar al máximo número de personas. Mediante una efectiva ingeniería fiscal y grandes fortunas en materia de financiación, no se les hace costoso llegar a todos los públicos.

Como era adelantado, a las tradicionales formas de juego de azar (Tragaperras, loterías, bingos, etc.) debemos añadirle el auge de las apuestas deportivas y el

fenómeno online. Unas nuevas armas de doble filo, donde las ideas de ganancias fáciles y rápidas se encuentran presentes en todos los slogans.

"Regístrate ya y consigue un bono de hasta 350 euros para apostar". Todas y cada una de las páginas de apuestas online, así como las sedes físicas mediante cartelería, poseen estos slogans/ganchos en sus páginas principales y escaparates. Estos ganchos que oscilan entre los 100 y 350 euros para captar nuevos clientes, poseen una larga lista de "letra pequeña" de la que no todos los usuarios son conscientes.

Respecto a estas nuevas formas de captación, es muy pertinente la comparación que realizan diferentes autores como, por ejemplo, Igor Meltxor (2019), escritor, investigador y analista político, en una entrevista radiofónica para "Euskadi Irratia". En ella, asemeja los bonos regalos con la problemática que sufrieron diferentes territorios con la heroína. Destaca cómo, en aquellos años, la persona que vendía esta sustancia solía regalar las primeras dosis y, como consecuencia, en pocos días se encontraba con una comunidad dependiente y con la necesidad de comprar. "Te regalo la primera dosis y ya me pedirás más".

Antonio Ortiz, presidente de la Asociación de Vecinos de Tetuán y Cuatro Caminos, un distrito madrileño con una de las mayores densidades de salones de juego por habitantes, traslada el hartazgo y la preocupación del barrio ante la problemática del juego de azar en una entrevista realizada para la plataforma web "Xataka":

"En este mismo barrio, en los años ochenta, vimos una generación destruida por la heroína, que al principio se pensaban que era como tomar cubalibres y luego resultó devastadora. Vimos muertos, vimos afectados de por vida, vimos más delincuencia. Ahora estamos viendo algo parecido, las apuestas son la heroína del siglo XXI, es menos evidente a la vista pero que también creemos que puede ser muy perjudicial. No queremos que esto se repita" (Lacort, 2020).

Otro de los aspectos relevantes es el bombardeo publicitario. Ídolos y referentes deportivos, así como personajes públicos, toman parte en los anuncios de las casas de apuestas, incentivando y animando su consumo. Dicha señal de identidad de las casas de apuestas y negocios del juego, es uno de los aspectos más criticados de los últimos meses a consecuencia de su agresividad, llegando al punto de prohibir la emisión de alguno de estos anuncios en los medios de comunicación. "Juega, juega, juega. Gana,

gana, gana", Ruido de monedas, música de tensión y la imagen por triplicado de Carlos Sobera que incita a apostar, es un claro ejemplo de dicho bombardeo.

Según las palabras de Ángela Aranzana, presidente de la Federación de Jugadores Rehabilitados de CyL, en una entrevista realizada para el periódico La Gaceta (2019):

“El año pasado se emitieron cerca de 3 millones de anuncios en España en los que se invirtieron más de 154 millones de euros. En todo el país se gasta 350.000 euros en prevenir la ludopatía. Así es imposible luchar contra eso”. (La Gaceta, 2019)

Con relación directa al contexto de crisis sanitaria en la cual estamos sumergidos a raíz de la irrupción del Covid-19 en todo el mundo, el ámbito de los juegos de azar no ha sido una excepción. En el mencionado campo, las consecuencias y problemáticas derivadas del fenómeno han sido visibles desde los primeros días del estallido. Por ello, en el contexto español, y al hilo del presente apartado sobre la trascendencia del bombardeo publicitario, el Gobierno ha tomado una serie de medidas excepcionales, en la dirección de limitar la publicidad, que se extenderán en el tiempo hasta que se decrete el final del “estado de alarma”.

En referencia al análisis realizado por Medina (2020) en su artículo “El Gobierno limita de urgencia la publicidad del juego ‘online’ a la madrugada por el coronavirus” publicado en la plataforma web “EL PAÍS”, el confinamiento provocado por el Covid-19 ha aumentado las llamadas relacionadas con problemas de ludopatía. Como consecuencia, el Consejo de Ministros, encabezado por Alberto Garzón, ha aprobado una serie de medidas urgentes para limitar la publicidad de los juegos de azar y las apuestas online, tanto en radio y televisión como en la plataforma YouTube. Así, la publicidad realizada por la industria del juego de azar, quedará limitada únicamente a la franja horaria de una a cinco de la madrugada. Se trata de un decreto publicado en el “Boletín Oficial del Estado” (BOE), que tiene como fin proteger a los colectivos más vulnerables frente a una sobreexposición publicitaria, evitando, del mismo modo, que las casas de apuestas hagan negocio a raíz de la preocupación y la posible ansiedad de la gente. (Medina, 2020).



Este mismo documento, plasma la visión y preocupación del presidente de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (Fejar):

“El confinamiento es una situación donde la gente se vuelve vulnerable. No se pueden gestionar correctamente los estados de ansiedad e irritabilidad que produce la abstinencia, por una parte porque no hay juego presencial y por otra porque estás con familiares que te impiden jugar” (EL PAÍS, 2020).

Continuando con el análisis, otra gran problemática que destacan autores y analistas en la materia es la fuerte irrupción del amplio abanico de formas de juego sin dinero. La mayoría de sitios web de juegos de azar permiten y animan a jugar sin dinero entre sus opciones, con la finalidad de practicar, probar o acercar al usuario al dominio de las “habilidades”. Es innegable la capacidad activadora e iniciadora de esta variante. Estos espacios están pensados para formar a la gente y crear jugadores en el futuro. En las mencionadas plataformas, en las cuales se permite un “juego responsable” gratuito, los adolescentes se convierten en actores principales en la adquisición de habilidades. Mediante una práctica inocente y curiosa, experimentan indirectamente el fenómeno de “ganar o perder dinero” sin las consecuencias de una inversión económica real.

Entre otros vacíos legales, estas plataformas tampoco poseen la obligación de legislar el acceso a menores de edad, no introducen ningún tipo de advertencia al respecto. Por ello, se convierten en espacios de alta peligrosidad para perfiles vulnerables.

“Sí, pero cuando juegas con dinero ficticio es cuando empiezas a ganar y es cuando metes dinero de verdad y la lías...” (Estévez, 2014: 131).

Pese a que en estas plataformas se presume de jugar sin dinero, lo cierto es que se hace apología de este. Como hace referencia la investigación “Con los jóvenes no se juega: Análisis de la publicidad del juego en línea y propuestas de buenas prácticas para minimizar sus efectos en colectivos vulnerables”, y basándose en Griffiths y Parke (2010), queda clara la idea de que “presentan la opción de jugar sin arriesgar dinero propio, aunque la realidad refleja que el funcionamiento de la actividad lúdica, se da mediante información de las pérdidas y las ganancias en términos económicos” (Solé et al., 2016: 4).

El jugar sin dinero, tiene como característica principal que las personas usuarias no sientan la responsabilidad de perderlo. Muchas veces, una vez han probado el juego y han desarrollado algunos conocimientos y controles, se sienten animados a arriesgar, entonces es cuando apuestan dinero de forma real. No nos olvidemos que se trata de las mismas plataformas que las que se encargan del juego con dinero real, por lo que, tienen el potencial para ser tan adictivas como las webs en las que se juega con dinero real.

#### *1.4 JUEGO RESPONSABLE: ¿REALIDAD O FICCIÓN?*

Tal y como queda definido en la sección correspondiente de la plataforma web “Jugarbien.es”, el Juego Responsable es la elección sensata y racional de las diferentes variantes u opciones que posee el juego. Tiene en cuenta la situación y circunstancias personales que pueda tener la persona usuaria, juego únicamente por entretenimiento y distracción, manteniendo el objetivo de que el juego no se convierta en un problema. El juego, visto desde esta perspectiva, nunca interferirá en el desarrollo personal, social o familiar de la persona usuaria (Juego Responsable: Jugar bien, 2015).

Esta misma plataforma online, la cual se encuentra financiada y respaldada por la Secretaría General de Consumo y Juego, dentro del Ministerio de Consumo del Gobierno de España, realiza una aproximación al perfil de jugador responsable. Para ello, desglosa tres características esenciales (Juego Responsable: Jugar bien, 2015):

-“El jugador responsable juega para divertirse y entretenerse, no para ganar dinero. Sabe que puede tener suerte y ganar, pero que también puede perder”.

-“Jugar responsablemente significa tomar decisiones basadas en hechos, manteniendo el control sobre el tiempo y el dinero que quiere gastar”.

-“Jugando responsablemente, hace que la actividad del juego sea una experiencia agradable, divertida, sin riesgo de daño a sí mismo, familia y/o amigos”.

Pero, ¿qué pasa cuando una persona no es capaz de jugar solo para entretenerse o divertirse?, ¿qué metodología se propone a modo de actuación, cuando una persona no es capaz de mantener un control sobre el tiempo y dinero destinado?, y ¿cuándo la actividad del juego no es una experiencia agradable, divertida o sin riesgos?

El mencionado “juego responsable” que tanta repercusión y visibilidad está teniendo en toda la publicidad del sector, es utilizado por el Gobierno como una de las únicas medidas preventivas para luchar contra los problemas y adicciones que pueda acarrear el juego. Al hablar de “juego responsable” y autocontrol, quedan excluidos todos los posibles responsables y factores de riesgo que puede haber detrás de una adicción/negocio, haciendo que recaiga sobre el individuo todo el peso de la responsabilidad.

Otro de los objetivos que los expertos ven detrás de dicho eslogan es animar y promocionar el juego, minimizando el daño que pueda crear entre los diferentes consumidores. La industria es capaz de vender de una forma moral un entorno de juego no adictivo, el cual protege a los menores y a las personas en riesgo, así como, también es capaz de identificar a los jugadores problemáticos para tratarlos de la mejor manera.

En relación al contenido analizado del ámbito publicitario, se podría considerar una herramienta muy útil a la hora de conectar con el colectivo adolescente en los programas de intervención preventiva. Mediante diferentes dinámicas metodológicas, se podría llegar a reflexionar, debatir y aportar contenido en relación al concepto de “juego responsable”, percepciones tanto personales como grupales ante los anuncios publicitarios protagonizados por famosos incitando al consumo o abarcar a diferentes escalas el fenómeno de las apuestas online en vínculo con las nuevas tecnologías. Fomentando y promoviendo dinámicas que estimulen hacia reflexiones y debates colectivos como, el concepto de si es o no es posible verdaderamente un “juego responsable”, promoviendo siempre el desarrollo y conciencia crítica del colectivo adolescente.

## **II. ADOLESCENTES Y JUEGO**

### *2.1 JUEGO DE APUESTAS ENTRE LOS ADOLESCENTES: PREVALENCIA E IMPACTO*

Como ha sido mencionado en apartados previos, la evolución y las nuevas formas de juego han llevado a una modificación del perfil de usuarios. Uno de los sectores más afectados y que más preocupa tanto a investigadores como a una importante parte de la sociedad, es el colectivo de personas menores de edad. Pese a que los adolescentes

menores de 18 años no tienen permiso para entrar en las sedes físicas ni en los diferentes portales de internet, muchos de ellos se las ingenian para acceder mediante un DNI de un adulto o simplemente burlando el control poco exhaustivo de la mencionada industria. Las cifras en los últimos años son claras, cada vez son más los jóvenes que se inician en el ámbito del juego.

La actual generación de adolescentes ha crecido en un contexto, en el cual, el juego de azar, en todas sus variantes, ha gozado de una total aceptación y normalización. Esto ha favorecido que, dicha práctica, se tome como un entretenimiento al nivel de cualquier otro.

Los juegos que gozan de mayor popularidad en el colectivo más joven son las cartas y juegos de mesa, las apuestas deportivas y los dados, también, las apuestas dentro del grupo de iguales sobre habilidad personal (por ejemplo, los bolos, las carreras, etc.). Debe destacarse también el auge de los videojuegos y la competición con premio en metálico dentro de estos, la adquisición de lotería y sus variantes, el juego en las máquinas tragaperras y las apuestas en el extenso contexto deportivo.

En una sociedad en la que el mundo tecnológico está ganando la batalla a las relaciones sociales del cara a cara, una gran parte de los jóvenes es ya experta en el manejo y comprensión de las nuevas habilidades de las TICs. En consecuencia, internet y las apuestas online se encuentran en el punto de mira de una importante parte de la población que, a día de hoy, denuncia la desprotección que sufre esta juventud vulnerable.

En muchos estudios y testimonios de jóvenes, aparecen las redes sociales como uno de los accesos más utilizados para introducirse en plataformas de juego, al parecer, el perfil/contraseña para acceder a estos portales de apuestas, es posible unificarlo al de la cuenta de la red social.

Como se recalca en el estudio "Ocio y riesgo: La responsabilidad social corporativa ante la difusión de los juegos de azar online entre menores", y basándose en palabras de King et al. (2014), "las redes sociales se han convertido en uno de los cauces de acceso a los juegos de azar más populares entre los adolescentes" (García Ruiz, Buil & Solé Moratilla, 2016: 554).

El bombardeo publicitario y la aprobación de los gobiernos en materia de apuestas deportivas patrocinado por ídolos y referentes, también tiene impacto directo en los adolescentes. Es fácil aplicar la lógica de que apostar está bien, si el ídolo deportivo de todo un país por su esfuerzo y sacrificio, anima a apostar diciendo o haciendo ver que él también lo hace.

En continuación con el espacio desplegado en el apartado anterior, considero necesario para la identificación y ejecución de medidas tanto preventivas como legales, el análisis y examen de cómo influye directamente esta publicidad en los jóvenes. De este modo, fomentar una disminución de los índices de prevalencia de adolescentes que participan en el juego de azar.

Recordando el propósito de este trabajo, debe subrayarse que, realizando un barrido sobre diferentes estudios relacionados con propuestas y programas de intervención preventiva en el contexto del juego patológico, podría destacarse que se ha encontrado una carencia o limitación a la hora de encontrar estudios profundos y con recorrido que hablen sobre la prevención de la patología en el ámbito juvenil. La literatura científica que nos habla sobre el juego entre los adolescentes, podríamos definirla como reducida.

Se podría añadir también que, en su gran mayoría, estas intervenciones tienen como destinatario la educación formal llevada a cabo en centros educativos. Por ello, es pertinente considerar también, como lo hace este trabajo, otras vías preventivas como las que puedan desarrollarse desde la perspectiva comunitaria. Asimismo, otra manera eficaz de conectar con los adolescentes, sea mediante la participación en los servicios de prevención comunitaria. Permitiendo la posibilidad de sacar la intervención del espacio formativo reglado y conectarlo con iniciativas y proyectos del barrio, situando siempre a la comunidad como “epicentro y protagonista”.

Retomando el impacto en el colectivo adolescente, y a modo de breve contextualización, tal y como se destaca en el *“Estudio del juego de apuestas y predictores psicosociales en adolescentes de la provincia de Huelva”*, las encuestas muestran cifras alarmantes: “Aunque la ley impide a los menores apostar, estudios al respecto señalan que, en Europa, el 14% de los estudiantes de 15-16 años lo han hecho alguna vez, y el 7% frecuentemente durante los últimos 12 meses” (Lloret y

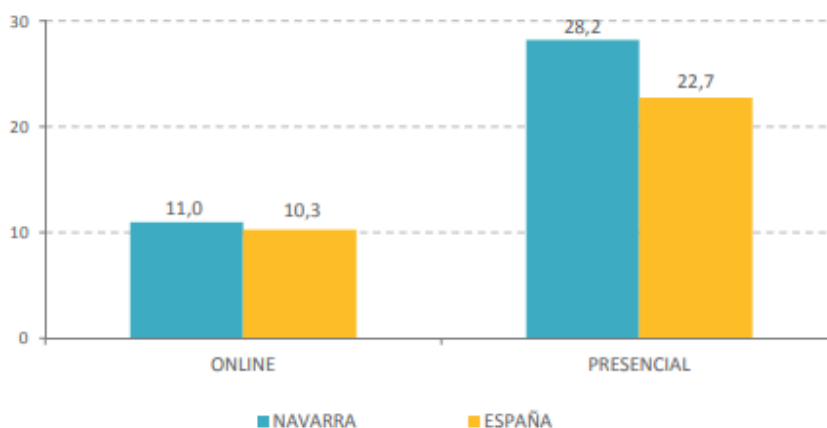
Cabrera, 2018: 8). Añadir al respecto que, según posibles indicios, el contexto español podría situarse un punto por encima en el porcentaje, en relación a la encuesta europea.

En esta dirección, la investigación *“El juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante. Prevalencia y factores asociados”* recalca prevalencias de tres estudios publicados en revistas científicas en base al juego de azar y su impacto en los adolescentes. Dos de ellos en Galicia (Becoña et al., 2001; Miguez y Becoña, 2015) aportando datos sobre juego patológico en adolescentes con una prevalencia de entre el 5,6-4,6%. El otro estudio en Asturias (González Roz et al. 2016) refleja que el 4% de los adolescentes son jugadores en riesgo y que el 1,2% son problemáticos. Por último, muestra datos de un “estudio desarrollado en la Comunidad Valenciana, financiado por la Fundación Codere, que revela que el 18% de los menores apuestan on-line, el 8% lo hace de forma habitual y a edades tan tempranas como los 13 años” (Lloret-Irles, 2016: 8).

En relación al contexto navarro, y según los datos estadísticos extraídos de las encuestas “ESTUDES 2018: Informe Navarra” (2018), documento el cual se destaca en el posterior eje sobre “Prevención”, el apartado “Videojuegos, Juego e Internet”, muestra conclusiones y datos relevantes de actualidad, en relación al fenómeno del juego de azar y la comunidad adolescente navarra.

“El 11,0% de los estudiantes de Navarra ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses, esta prevalencia aumenta notablemente cuando analizamos el juego de manera presencial, donde el porcentaje de alumnos que juegan se incrementa por encima del 28%. En comparativa con el dato nacional, tanto en el juego online y sobre todo en el presencial, se registran prevalencias mayores a nivel autonómico” (ESTUDES Informe Navarra, 2018:36).

**Gráfico 1:** Prevalencia de juego con dinero (online o presencial) en los últimos 12 meses entre los estudiantes de Enseñanzas Secundarias de 14 a 18 años (%) Navarra-España, 2018.



Fuente: (ESTUDES) 2018 Informe Navarra. En referencia a datos publicados en OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

A diferencia del estado español, donde las líneas de trabajo se han encontrado más difuminadas en relación a la prevención con adolescentes, otros países consideraron la problemática del juego y los menores desde sus inicios como un problema grave de salud pública. A consecuencia, las líneas y directrices que se han seguido en materia de profundización para el desarrollo de programas de intervenciones preventivas, ha llevado ritmos de implicación y eficacia dispares. En ocasiones, se ha llegado a copiar programas internacionales tras haber visto la eficacia de sus resultados, sin realizar un previo estudio-diagnóstico de la situación ni tener en consideración la diferencia de contextos. Como consecuencia, frecuentemente no han resultado eficaces ni han tenido los resultados esperados. Debemos destacar que una intervención preventiva siempre debe estar adaptada a la realidad contextual.

En un elevado número de países, el porcentaje de adolescentes que señalaba jugar llegaba a ser superior a los porcentajes de los adultos. Proporciones similares detecta en el escenario español la investigación “*Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007*”, llegando a porcentajes de entre el 3,5 y 5% de adolescentes jugadores patológicos. (Muñoz-Molina, 2008: 153)

Tras el presente análisis de prevalencias e impactos en la comunidad adolescente, las cifras suministradas muestran que el juego patológico y sus variantes, son una amenaza para la población más joven. Por ello, resulta esencial desarrollar acciones

preventivas que protejan a la comunidad desde las primeras etapas vitales del desarrollo.

## 2.2 VARIABLES O FACTORES DE RIESGO

A la hora de hablar de variables o factores de riesgo, no se puede negar que uno de los más potentes es el propio contexto en el cual ha crecido el colectivo de jugadores más jóvenes. Nos encontramos en una sociedad en la cual se nos anima e incita con atractivos slogans y diferentes formas de persuasión, en las cuales se fomenta la idea de que existen ganancias económicas fáciles y rápidas. Una cultura de velocidad abismal que basa sus principios en un consumo excesivo y que, también, vincula la riqueza con una “aspiración soñada” o con el valor supremo de felicidad.

Entre las variables sociales que influyen en una posible adicción al juego, la investigación *“Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable”*, basándose en el desglose publicado por Blanco, Romero y Fernández (2009) destaca las siguientes (Carpio, 2009: 34):

- Presión del grupo de iguales.
- Presión de la publicidad.
- Alta permisividad social con el juego de azar.
- Fácil acceso al juego.
- Apuestas asequibles.
- Escaso tiempo entre apuesta y resultado.
- Dispositivos que facilitan la ilusión de control (Mover palancas, elegir opciones, etc.).

También podemos añadir que el hecho de que un adolescente, mediante el amplio abanico de formas de juego (Por ejemplo, la extensa oferta online), pueda jugar solo desde cualquier localización, es un factor de riesgo, ya que deja en sus propias manos, tanto la cantidad de tiempo que va a destinar a jugar, como el dinero que quiere invertir.

Debemos tener siempre presente en el contexto de la presente propuesta de intervención formativa, que una persona con problemas de adicción, no nace adicta. Sino que, a consecuencia o influencia de diferentes factores (la cultura, la sociedad, el



trabajo, la familia, el círculo de amigos o características de la propia persona), se hace. Por lo que la prevención debe cobrar gran relevancia.

Diversos estudios puntualizan, como por ejemplo, el de *“Impulsividad y búsqueda de sensaciones como predictores del consumo de drogas en adolescentes: Un estudio longitudinal”* haciendo alusión a la investigación de Fernández-Artamendi, Martínez-Loredo, Fernández-Hermida y Carballo-Crespo (2016), dos características o rasgos de personalidad que con mayor frecuencia se han asociado al posible desarrollo de conductas adictivas, tanto en la niñez como en la adolescencia. Estos son la impulsividad y la búsqueda de sensaciones. (Martínez-Fernández, Lloret-Irles, & Segura-Heras, 2018:10)

Este mismo estudio longitudinal propone la siguiente definición tomando en cuenta el análisis de Woicik, Stewart, Phil y Conrod (2009): “La impulsividad ha sido definida como la incapacidad de ejercer un efectivo autocontrol de la conducta cuando se presentan indicios que sugieren recompensa o castigo” (Martínez-Fernández, Lloret-Irles, & Segura-Heras, 2018:10). Puede llegar a estar estrechamente relacionada con una desinhibición o inquietud motora, y en referencia al ámbito cognitivo, podríamos asociarlo a una dificultad para la planificación de conductas deseadas.

El estudio de Lloret-Irles sobre el “Juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante”, citando a Gardner (1993), vuelve a hacer referencia al contenido de análisis y propone las siguientes posibles causas: “Puede deberse a que los adolescentes disponen de una visión más incierta del futuro en comparación con la población adulta, y por ello estarían inclinados en mayor medida hacia la gratificación inmediata en contraposición a los refuerzos demorados” (Lloret-Irles, 2016: 42)

Al hilo del contexto, tal y como referencia Daniel Loret en su tesis doctoral sobre *“Diseño y validación de una escala de detección precoz del riesgo de consumo abusivo de drogas entre adolescentes”*, y citando palabras de Zukerman (1994), las cuales desarrolla en toda su extensa bibliografía, apunta que la búsqueda de sensaciones entendida como el deseo de participar en situaciones que impliquen riesgos físicos y sociales, posee relación directa con una búsqueda de emoción y aventura, desinhibición y susceptibilidad al aburrimiento (Lloret, 2015: 138).

Por lo tanto, podríamos decir que algunos aspectos son clave para la detección y tratamiento de conductas problemáticas. Entre ellas, debe prestarse especial atención a personalidades vulnerables, perfiles con frágil cohesión familiar, hábitos de recompensas inmediatas, fácil accesibilidad a juegos o perfiles con referentes cercanos que juegan, presión del grupo de iguales o circunstancias excepcionales (fracaso escolar, frustraciones afectivas, competitividad, inactividad, aislamiento social, falta de objetivos, etc.).

### *2.3 PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS*

A las posibles comorbilidades y problemáticas asociadas que han quedado analizadas en el apartado de adicciones desarrollado en el primer eje del presente marco teórico, considero oportuno añadir y profundizar específicamente en la coyuntura y contexto de la comunidad adolescente.

Al igual que los jugadores patológicos de edad adulta, muchos jóvenes que presentan problemas de control frente al juego, han iniciado esta conducta al obtener alguna ganancia elevada al comienzo de su relación con el juego. Como hemos analizado con anterioridad, debemos tener presente que, en líneas generales, los jóvenes, a diferencia de las personas de edad adulta, son capaces de asumir mayores riesgos sin identificar posibles consecuencias.

Otro de los factores por la cual la prevención temprana y correctamente estructurada resulta esencial para la comunidad adolescente, es la importancia de aprender o adquirir competencias para prevenir conductas de riesgo de forma autónoma. Una buena opción podría ser trabajar en relación a identificar y poner sobre una “balanza” las consecuencias de “nuestros” actos, analizando y reflexionando sobre ellos, tanto a corto como a largo plazo. Una gran parte de los adolescentes que llegan a presentar problemas de adicción en relación al juego, no llegan a reconocer la magnitud real del problema y perciben los riesgos asociados y consecuencias, únicamente a largo plazo. Considero una gran baza el abordaje de las consecuencias introduciendo una perspectiva de presente.

Contrastados estudios como, por ejemplo, el de García (2016), muestra la interpretación de diversos autores en relación a posibles problemáticas asociadas.

Basándose en Derevensky y Gilbeau (2015), transmite la idea de que se muestran mayores niveles de excitabilidad y ansiedad, impulsividad, propensión al riesgo y desinhibición en los perfiles de adolescentes patológicos. Del mismo modo, en palabras de Barnes et al. (2011), se plantea la idea de que las mencionadas conductas se encuentran estrechamente ligadas con una mayor incidencia de problemas académicos y conductuales en la escuela, problemas de salud mental e, incluso, problemas con otros tipos de adicciones.

Respecto al género de los posibles perfiles de jugadores adolescentes, la bibliografía consultada muestra y coincide en que hay más chicos que chicas adolescentes con problemas derivados de los juegos de azar. La investigación *“Los jóvenes y su relación con los juegos de azar y apuestas online. Propuesta y puesta en marcha de la campaña “hazte un fuera de juego” en la ciudad de burgos”*, partiendo del informe de la Dirección General de Ordenación del Juego (2015), añade la siguiente idea:

“Se puede desgranar cual es la situación del jugador joven. De esta manera nos encontramos con un perfil que representa el 29,5% del total de jugadores activos. De este porcentaje el 25,3% son hombres, mientras que tan solo 4,2% son mujeres” (Mallén y Montañés, 2017:18).

Podríamos añadir que, como norma general, las cantidades monetarias que invierten los chicos suelen ser más elevadas que las de las chicas. Éstos, adquieren las primeras experiencias en relación al juego de forma más temprana, hacen uso de la variedad en las distintas formas de juego de una forma más extensa y los datos muestran que, tanto la frecuencia como las cantidades de dinero invertido, son notablemente más elevadas. Como consecuencia de todo lo señalado, las diferentes problemáticas asociadas o que pueden surgir, se incrementan exponencialmente en relación directa.

Una amplia variedad de investigaciones, al analizar las diferentes formas de posibles problemáticas asociadas, coinciden también en una relación directa entre los juegos de azar y consumos de diferentes sustancias. El estudio cualitativo *“Relación entre juego patológico y consumo de sustancias en una muestra de estudiantes universitarios”*, a través de las palabras de Arbinaga (2000), refleja esta comorbilidad con el consumo de drogas: “Las personas con conductas de juego problemáticas consumían cannabis,

alcohol y tabaco siendo estas dos últimas sustancias las de mayor consumo” (Maqueda & Ruiz-Olivares, 2017: 19).

Interesante y destacable es, del mismo modo, el posible vínculo al que se refiere García, (2016: 560), en base a Cosenza y Nigro (2015), entre la salud mental, el juego y el colectivo más joven. Muestra que los adolescentes que sufren la patología del juego de azar, llegan a padecer sintomatología depresiva y ansiedad con mayor frecuencia que otros adolescentes.

Pese a que no es demostrable su relación causal o directa, otros estudios relacionan el juego con posibles comportamientos delictivos, quizás, a consecuencia de la necesidad de conseguir dinero para seguir jugando o recuperar lo perdido. En palabras de García Ruíz (2016:560), citando a Brunelle et al. (2012), “los adolescentes que tienen problemas con el juego son, también, más propensos a un comportamiento delictivo en comparación con los adolescentes sin problemas con el juego”

A modo de vínculo entre los jóvenes y el uso de Internet, y en relación a la sobreexposición al fenómeno de las apuestas online, los adolescentes que presentan conductas problemáticas, pueden llegar a presentar patrones compartido de características como: Inicio temprano, uso intensivo y extensivo o predisposición a asumir mayores riesgos. García (2016: 261) plasma en su material los resultados del estudio “*El juego de azar "online" en los nativos digitales*”, de Carbonell y Montiel (2013), y apunta que la prevalencia del juego online se ha incrementado notablemente en los últimos años.

A modo de síntesis, se estima fundamental manejar correctamente la posible problemática asociada de consumo de sustancias. De igual modo, introducir en la propuesta formativa sesiones con contenido teórico y práctico sobre diferentes consumos, en forma de clasificaciones, información relevante, desmontar falsos mitos o cuestiones que puedan surgir de la comunidad ya que puede resultar verdaderamente enriquecedor. Internet y su manejo también tendrán un peso central dentro de las sesiones. Se trata de ejes en los que un consumo, abuso o uso inadecuado, pueden verse relacionados con dificultades en el rendimiento académico, una degradación de las relaciones familiares o una posible vulnerabilidad en cualquier

campo del desarrollo psicológico personal y relacional, por ello, se abordarán como aspectos centrales.

### **III. PREVENCIÓN**

Este tercer eje sobre el cual se sustenta mi propuesta de intervención preventiva en un marco comunitario, es cardinal. La ya desarrollada problemática compleja del juego, considero necesario abordarla desde una adaptada prevención en todas las escalas con el enfoque de derechos de los adolescentes siempre presente. Añadir también que la presente problemática de salud pública debe mantener estrategias firmes orientadas hacia la prevención de una manera más integral y multidimensional. Tal y como detectan una gran parte de los materiales seleccionados para la prospección, con los cuales coincido, algunas de las medidas podrían seguir líneas en dirección hacia la regulación de la publicidad en los diferentes medios o la promoción de campañas de sensibilización y prevención, en relación a conductas adictivas y juego compulsivo, dirigidas tanto al colectivo adolescente como a las familias.

Desde esta perspectiva de la prevención, en la actualidad, en la Comunidad Foral de Navarra, se encuentra vigente el III Plan de prevención sobre Drogas y Adicciones (2018-2023) del Gobierno de Navarra, elaborado de forma participativa por la estructura del Plan perteneciente a la Sección de Promoción de la Salud y Salud en todas las Políticas del Instituto de Salud Pública y Laboral de Navarra.

En él, analizando el proceso participativo, aparecen los diferentes actores participantes:

- Profesionales y madres y padres que respondieron al cuestionario online. Entidades sociales y profesionales que participaron en los grupos triangulares y entrevistas.
- Profesionales y asociaciones participantes en IX Foro salud: Prevención de Adicciones.
- Direcciones de Atención Primaria, Salud Mental y Salud Laboral.
- Direcciones de los Departamentos de Derechos Sociales, Educación, Interior y Cultura, Deporte y Juventud.
- Participantes en Sesión con profesionales y asociaciones implicadas.

- Consejo Interdepartamental de Salud en su reunión del 12/11/2018.
- Aportaciones en portal de Gobierno Abierto.

Se considera que el presente Plan tiene la carencia de no contar con el actor principal, los y las adolescentes. Fomentar la participación activa (Posteriormente abordada) de los y las jóvenes a todos los niveles, tanto en el reseñado “III Plan de prevención sobre Drogas y Adicciones (2018-2023)”, como en el presente diseño/propuesta de intervención preventiva, nos ayudará a comprender la forma de aproximarnos a la problemática, construir puentes y crear líneas sólidas de trabajo, con el objetivo de encontrar posibles vías de prevención más eficaces e integrales. Por ello, pienso que el presente documento y la correspondiente investigación bibliográfica, podría aportar un plan de intervención y contenido muy útil, en relación a la mejora continua de la prevención en el presente contexto del juego de azar.

Otro de los informes navarros de obligado análisis para el presente apartado sobre prevención es el “ESTUDES 2018: Informe Navarra” (2018).

Con la finalidad de resumir lo anterior, cabe decir que el programa ESTUDES engloba una serie de encuestas que vienen realizándose a escala nacional y de forma bienal desde el año 1994. La finalidad de las encuestas es clara: conocer la situación y las tendencias del consumo de drogas entre los estudiantes de 14-18 años que cursan Enseñanzas Secundarias en el territorio español. La obtención de información valiosa, sirve para diseñar y evaluar políticas dirigidas a prevenir el consumo de drogas y los problemas derivados del mismo, orientados principalmente al medio familiar y/o escolar.

En esta presente edición, donde se analiza la actualidad del caso navarro, se presentan los resultados de la muestra obtenida a raíz de la participación de 2.353 estudiantes de 52 centros educativos de la Comunidad Foral de Navarra. Como resultados interesantes a enfatizar en relación directa al presente objeto de estudio, podríamos destacar los siguientes datos y valoraciones.

Una de las conclusiones que las encuestas muestran al abordar diferentes acciones, para intentar resolver el problema de las drogas, indica que, al igual que el principal pilar en la justificación de esta presente propuesta formativa, para trabajar la prevención, un alto porcentaje de jóvenes considera que una intervención eficiente debe realizarse a través de la educación y correspondiente formación:

“Cuando se abordan las posibles medidas que pueden ser efectivas para resolver el problema de las drogas, prácticamente la totalidad del alumnado coincide en otorgar importancia a la educación en las escuelas y al tratamiento voluntario a consumidores con unos porcentajes superiores al 90%” (ESTUDES Informe Navarra, 2018:30).

### *3.1 ENFOQUE DE DERECHOS DE LOS ADOLESCENTES FRENTE AL JUEGO*

Como se ha demostrado en numerosas ocasiones, es inviable negar que el juego constituye un elemento fundamental para el desarrollo de todo adolescente, por lo que, deberemos encontrar la manera de fomentar un juego que construya. Tendremos siempre, como punto de partida, la idea de que este colectivo tiene el deber y todo el derecho a construirse.

Jugar es tan fundamental para el desarrollo de un menor como comer, dormir o realizar sus funciones vitales. Contribuye al buen desarrollo psicomotriz y conceptual del menor. El experto Santamaría destaca en su blog personal que, “el juego es pues una forma de educación necesaria y positiva que pone la base al largo proceso que supone la educación de la persona, proceso que no debería terminar nunca” (Santamaría, 2013).

Antes de comenzar, me gustaría dejar claro que no existe el concepto de infancia unificado y compartido como tal. Es decir, no existe la figura del niño en un sentido abstracto, sino como seres individuales en un sentido concreto. Por ello, la Convención sobre los derechos del niño/a de UNICEF, lo define como todo ser humano desde su nacimiento hasta los 18 años, salvo que haya alcanzado antes la mayoría.

La Convención sobre los derechos del niño/a de UNICEF que tiene como objetivo proteger y promover los derechos de la infancia, es una ley internacional de carácter

obligado para todos los Estados firmantes. En ella, se desglosan 54 artículos en relación con los derechos de los menores en donde el niño/a es el actor principal.

Debemos tener claro que cada menor es único/a y, por ello, cada uno/a tiene unos factores personales y contextuales propios. Cuando hablo de factores personales me refiero a la edad, clase social, cultura, género, identidad sexual... En cambio, los contextuales hacen referencia al hogar familiar, comunidad, escuela, servicios públicos, etc. Por lo tanto, la intervención que se realice con cada menor, tanto con la problemática del juego, como con cualquier otra, deberá ser diferente y adaptada.

Otro aspecto a destacar es que todos los derechos deben ser aplicados a todos los niños/as sin excepción alguna y es obligación del Estado tomar las medidas necesarias para protegerlos/as de toda forma de discriminación. Además, el Estado tiene la obligación de adoptar las medidas para dar efectividad a todos los derechos reconocidos en la Convención mencionada.

Otro de los principios obligados para el desarrollo de este apartado es el Interés Superior del niño/a o adolescente.

La Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, modificada por la Ley Orgánica 8/2015, de 22 de julio, de Protección a la Infancia y a la Adolescencia, es de aplicación a los menores de dieciocho años que se encuentren en territorio español. En ella, se plasman una serie de derechos y deberes de los menores inspirados todos ellos en el interés superior del menor. Este, es valorado y considerado como primordial en todas las acciones y decisiones que se tomen. Es decir, el interés superior del menor primará siempre, incluso cuando se encuentren presentes otros intereses, por legítimos que sean. Dentro de esta Ley, el artículo 2 de la LO 1/1996 es el que describe el interés superior del menor.

El término prevención e intervención temprana, implica actuar antes de que un problema se produzca o en los primeros momentos de su aparición, a fin de evitar o reducir el impacto de la problemática en cuestión. El autor Gerald Caplan distingue tres tipos de prevención y el estudio *“Guía para la detección e intervención temprana con menores en riesgo”* realiza la siguiente aportación al respecto:



“La prevención primaria tiene lugar antes de la aparición del problema. Por otro lado, la prevención secundaria se dirige a colectivos de alto riesgo o en los que acaba de iniciarse el problema. Una última modalidad es la prevención terciaria, que trata de reducir los perjuicios del problema y equivale al tratamiento o rehabilitación del menor” (González Menéndez, Fernández Hermida, & Secades Villa, 2004: 63).

Un ejemplo de prevención primaria podría ser un taller informativo sobre el impacto del juego en diversas aulas de los centros educativos. De prevención secundaria, adaptar diferentes espacios alternativos de ocio para adolescentes con problemas de juego patológico. Y sobre prevención terciaria, podríamos poner como ejemplo cualquier actividad que integre a un adolescente con problemas de adicción en la comunidad. Es fundamental que las diferentes formas de prevención como, por ejemplo, preparar, anticiparse, visibilizar o educar, se deben llevar a cabo a lo largo de todas las etapas y no solo en las fases previas.

Es preciso destacar, con la mayor brevedad posible, la importancia de cubrir las necesidades básicas de los y las adolescentes, y esto se hará centrando la exposición en aquellas que están relacionadas con el ámbito de la salud. Necesidades que, sin duda, deberemos cubrir. En la siguiente tabla, quedan plasmadas las necesidades de salud física y de autonomía propuestas en la ya antes mencionada Convención.

Tabla 1: TAXONOMÍA DE NECESIDADES BÁSICAS EN LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA

NECESIDADES FÍSICAS	SEGURIDAD	NECESIDADES EMOCIONALES	NECESIDADES SOCIALES	NECESIDADES COGNITIVAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Alimentación</li> <li>✓ Temperatura</li> <li>✓ Higiene</li> <li>✓ Salud</li> <li>✓ Sueño</li> <li>✓ Actividad física: ejercicio y juego</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Protección ante condiciones del entorno que suponen un riesgo para la integridad física del niño, niña o adolescente</li> <li>✓ Protección ante otras personas adultas o menores de edad que le hacen o pueden hacerle daño.</li> <li>✓ Protección ante el daño que el niño, niña o adolescente puede hacerse a sí mismo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Seguridad emocional:               <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Disposición de relaciones seguras, estables y afectivas con personas adultas significativas</li> <li>○ Sensibilidad y responsividad a las necesidades del niño, niña o adolescente</li> <li>○ Contacto físico apropiado</li> <li>○ Recepción de afecto y refuerzo positivo</li> <li>○ Continuidad en las relaciones con familiares y otras personas adultas significativas</li> </ul> </li> <li>✓ Participación y autonomía progresivas</li> <li>✓ Respeto al proceso de desarrollo psicosexual</li> <li>✓ Protección de riesgos imaginarios</li> <li>✓ Disposición de ayuda para la resolución de problemas o síntomas de malestar emocional</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Disposición de orientación y límites a la conducta</li> <li>✓ Aprendizaje de control de las emociones y conductas apropiadas para la participación social y el establecimiento de relaciones adecuadas con otras personas</li> <li>✓ Red de relaciones sociales</li> <li>✓ Interacción lúdica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Estimulación sensorial: Disposición de experiencias de exploración y aprendizaje</li> <li>✓ Adquisición de conocimientos y habilidades a través de un proceso formativo organizado (escuela u otro homologado)</li> <li>✓ Exploración física y social</li> <li>✓ Comprensión de la realidad física y social</li> </ul>

Basado en López, F. (1995). *Necesidades de la infancia y protección Infantil I. Fundamentación teórica, clasificación y criterios educativos de las necesidades infantiles*. Madrid: Ministerio de asuntos Sociales, y

en las Guías de actuación en situaciones de desprotección Infantil en la Comunidad de Cantabria y el Ayuntamiento de Madrid.

### 3.2 FACTORES DE RIESGO VS. FACTORES DE PROTECCIÓN

Mediante el presente apartado, quiero aproximar las estrategias y líneas a seguir, tanto de esta presente investigación y propuesta de intervención formativa, como de cualquier acción preventiva. Todos los programas de prevención, sin ser los centrados en la adolescencia una excepción, tendrán como finalidad el fortalecimiento y la consolidación de los factores de protección. De forma paralela, se trabajará por la disminución y reducción de los factores de riesgo. Por lo tanto, será fundamental proveer a los jóvenes de actitudes, habilidades y conocimientos para enfrentarse a cualquier situación adversa.

El estudio *“Factores de Riesgo y de Protección frente al Consumo de Drogas: Hacia un Modelo Explicativo del Consumo de Drogas en Jóvenes de la CAPV”* realizado por Teresa Laespada, Ioseba Iraurgi y Elisabete Aróstegi (2004: 27) proponen las siguientes definiciones para trabajar los conceptos de factores de riesgo y factores de protección. Apoyándose en palabras de Luengo y otros (1999), un factor de riesgo es “una característica interna y/o externa al individuo cuya presencia aumenta la probabilidad o la predisposición de que se produzca un determinado fenómeno”. Por el contrario, sobre los factores de protección, añade en base al análisis de Pérez-Gómez y Mejía Motta (1998) que son “aquellos atributos individuales, condición situacional, ambiente o contexto que reduce la probabilidad de ocurrencia de un comportamiento desviado” (2004: 27).

Será fundamental para la eficacia de la presente propuesta formativa, trabajar en base a las detectadas “potencialidades” de los y las adolescentes. Sin duda, un buen nivel de autoestima, estimular un adecuado autocontrol emocional, impulsar la cohesión y la comunicación familiar o promover el apego al grupo, entre otras complementarias acciones, favorecerán el positivo desarrollo y crecimiento del colectivo frente a las adversidades.

### 3.3 ACTUAL CONTEXTO NAVARRO EN MATERIA PREVENTIVA

Con la finalidad de realizar una aproximación al contexto navarro en relación al juego patológico, obligadamente debe hablarse de la Asociación ARALAR, la cual se dedica a la prevención y rehabilitación frente al juego patológico. La propia entidad, se define como “Un conjunto de personas afectadas, directa o indirectamente, por el juego patológico, y de profesionales en la materia, con el objetivo de ayudar a otras personas que se puedan encontrar en la misma situación” (Asociación Aralar, 2020).

La mencionada asociación referente en el sector desde 1996, tiene la finalidad de informar, sensibilizar y visibilizar, acompañar y prevenir en materia de juego patológico, mediante una adaptación integral en relación a las diferentes problemáticas sociales, teniendo siempre presente el carácter multidimensional del fenómeno.

Para llevar a cabo su labor, realizan la ejecución de dos programas perfectamente coordinados. Por un lado, el “Programa de prevención” mediante sesiones tanto individuales, como grupales, se desglosa en dos fases. Una primera, destinada hacia personas que acaban de iniciar el programa terapéutico y aquellas que no consiguen mantener una abstinencia superior a seis meses y la segunda, dedicada a personas que han mantenido una abstinencia de los juegos de azar superior a los seis meses, con el fin de prevenir recaídas. De forma paralela, se efectúa también el “Programa de apoyo a familiares” (Asociación Aralar, 2020).

Otra de las entidades que a nivel Foral tiene un peso relevante en la materia, es PROYECTO HOMBRE NAVARRA. Los servicios de la fundación, actualmente son los siguientes:

- CENTRO DE DÍA (Pamplona): Programa de atención ambulatoria “*Aldatu*”
- COMUNIDAD TERAPÉUTICA (Estella): “Programa *Proyecto Hombre*”
- CENTRO DE APOYO ADOLESCENTES Y SUS FAMILIARES (Pamplona): “Programa *Suspertu*”

Actualmente, el programa SUSPERTU es el proyecto a nivel foral que de manera más integral aborda la problemática de las adicciones en la comunidad adolescente.

“Programa de Apoyo a Adolescentes en dificultades y a sus familias, mediante la prevención y la intervención temprana frente a factores y comportamientos de riesgo. Es la respuesta de la Fundación Proyecto Hombre Navarra a la necesidad de acometer una prevención eficaz en el ámbito de la juventud, proponiendo para ello un trabajo intensivo con jóvenes ya implicados en comportamientos de riesgo, con sus familiares y allegados, y con las personas que les atienden en recursos diversos, ayudándoles a fortalecer su papel como agentes de prevención” (Proyecto Hombre Navarra, 2020).

El programa SUSPERTU también lleva a cabo la ejecución de dos programas paralelos. Por un lado, el “Programa de Atención Directa a Adolescentes en dificultades y sus Familiares”, en donde el objetivo es “reducir los comportamientos de riesgo y/o sus factores asociados, así como favorecer el desarrollo de factores de protección que minimicen dicho riesgo”. Y por otro, el “Programa de Prevención Escolar y Comunitaria”, el cual busca “promover y facilitar la intervención de mediadores juveniles (profesionales de la educación social, del tiempo libre, escolar, etc.) en la prevención de los comportamientos de riesgo y el desarrollo de hábitos saludables entre los adolescentes” (Proyecto Hombre Navarra, 2020).

En relación al ámbito comunitario, es necesario dejar constancia del fenómeno que se está dando a modo de respuesta en los últimos meses. A consecuencia de la expansión del mercado del juego de azar y tras la apertura de innumerables sedes físicas en los diferentes barrios de Pamplona, una parte de comunidad ha optado por organizarse y crear redes para hacer frente a la problemática.

Las diferentes plataformas en contra de las casas de apuestas, creadas a raíz de la preocupación y la incertidumbre en pueblos y barrios de la comarca, han optado por unir fuerzas y coordinarse, creando así la coordinadora “plataformas contra las casas de apuesta de la Comarca de Pamplona/Iruñerria”. Plataforma que ya en activo, está realizando diferentes actividades y programas. Destacando, por ejemplo, la marcha convocada el pasado 8 de febrero de 2020 desde la Plaza del Castillo. Manifestación en la cual participaron cuatro columnas desde diferentes barrios, así como un amplio número de personas concienciadas.

A modo de síntesis, considero necesario añadir que, pese a que las dos entidades reseñadas (Proyecto Hombre Navarra y Asociación Aralar) se encuentran siempre disponibles y predispuestas a participar y formar parte en proyectos comunitarios (Talleres, charlas, formaciones etc.) nacidos a consecuencia de las demandas vecinales, la actualidad sobre los programas de intervención preventiva, en relación al juego patológico con adolescentes, refleja que, generalmente, se están siguiendo directrices y estrategias de abordaje, enfocadas al ámbito de los centros educativos y la educación reglada. Considero que la presente propuesta formativa, encajaría de una forma positiva en la comunidad, podría aportar un relevante contenido mediante las sesiones a través de la perspectiva comunitaria, promoviendo otra forma de vínculo voluntario con los y las adolescentes, complementando así la educación formal impartida en los centros.

Considero una gran oportunidad tener la posibilidad de tejer redes y nutrir este tipo de programas formativos a través de los Servicios de Atención Preventiva Comunitaria (SAPC). Estos servicios y centros comunitarios polivalentes e integradores, gestionados bajo la titularidad municipal, son “un espacio de aprendizaje y de ocio para la infancia y la adolescencia a través del fomento de la vida en el barrio” (Ayuntamiento de Pamplona, 2020). En ellos, en relación al colectivo adolescente, se ofrece una amplia “programación de actividades anuales dirigidas a niños, niñas y adolescentes abiertas a la participación de cualquier menor del barrio; del mismo modo, trabajan por la implicación de los colectivos, asociaciones e instituciones en el cuidado, prevención y protección de la infancia” (Ayuntamiento de Pamplona, 2020).

Sin duda, el modelo de intervención social y educativa que utilizan los Servicios de Acción Preventiva Comunitaria (SAPC), potencializa el acercamiento al colectivo adolescente y fomenta espacios alternativos de ocio.

Tal y como destaca Jáuregui en su publicación “El protagonismo infantil comunitario como estrategia socioeducativa de protección a la infancia en barrios”, el modelo de prevención mediante el cual intervienen los Servicios de Acción Comunitaria (SAPC) adquiere estrategias integrales. Otro firme argumento a favor de la implantación del programa formativo a través de la reseñada perspectiva:

“Se desarrolla en todos sus significados (advertir, precaver, preparar, proveer, prever y preocupar), las distintas dimensiones (socioeducativa, sociosanitaria, socioeconómica e informativa) y los contextos (personal, familiar, institucionales y comunitarios) fundamentales en los que participan los niños, niñas y adolescentes. Es un recurso comunitario de protección que afronta tanto la causalidad simple de una violación de derechos, con intervenciones selectivas, como ante problemáticas con causalidades complejas y multifactoriales pone en marcha procesos de investigación – acción – participación en los que se fundamentan, diseñan y ejecutan proyectos comunitarios”(Jáuregui, 2018: 4).

Con relación directa a lo señalado, el actual y vigente documento “I Plan Municipal de Infancia y Adolescencia 2018-2022” realizado por el Ayuntamiento de Pamplona/Iruñeko Udala, plantea la siguiente propuesta en relación al presente objeto de estudio.

“Desarrollo de programas preventivos y transversales que trabaje el tema de consumos de drogas, así como las nuevas adicciones (enganche a redes, juegos online, etc.). Este trabajo se puede desarrollar junto con los centros escolares, APYMAS, SAPC y EIF” (Ayuntamiento de Pamplona/Iruñeko Udala, 2018: 198).

El mencionado material plasma la reseñada propuesta a través del diseño de dos tablas en las que quedan abordados los diferentes objetivos, actuaciones, áreas de responsabilidad y los indicadores de evaluación (Ayuntamiento de Pamplona/Iruñeko Udala, 2018: 231-232). Por ello, considero destacable señalar que desarrollar este programa formativo en los SAPC puede ser una posible y eficaz respuesta a la demanda ya existente e incorporada en el vigente plan Municipal.

En esta dirección, desarrollar el presente proyecto en los espacios comunitarios permite trabajar desde estrategias y perspectivas que abogan por la creación de “espacios seguros”, en donde los principios de participación y protección infanto-juvenil están siempre presentes. Actualmente, y considerando las posibilidades de desarrollo de la propuesta formativa que constituye este trabajo, la red de Servicios de Acción Preventiva Comunitaria (SAPC) en Pamplona/Iruña es el siguiente:

- Casco Viejo: Asociación Aldezar.
- Rochapea: Federación Comunitaria de Grupos de Rochapea-Batean.

- Etxabakoitz: Etxabakoitz Bizirik.
- Txantrea: Federación Comunitaria SiñarZubi.
- San Jorge: Asociación Umetxea-Sanduzelai.
- Milagrosa-Arrosadía-Azpilagaña: Asociación Juvenil Yoar.
- Mendillorri-Ripagaina: Asociación Infanto Juvenil Bideberri.
- Buztintxuri: Asociación Buztintxureando.

#### 3.4 *“A PARTICIPAR SE APRENDE PARTICIPANDO”*

Para que mi propuesta de intervención formativa en relación a los adolescentes y el juego de azar, cumpla su función y cree un vínculo entre los diferentes actores, el apartado de la participación, como se ha puntualizado con anterioridad, resulta fundamental. No podemos olvidar y tendremos siempre presente que los adolescentes son “sujetos” de derechos, y no “objetos” de derechos. Tienen que ser partícipes en el proceso, en donde, a participar se aprende participando.

Las directrices del programa formativo, tendrán siempre presentes tres estrategias socioeducativas que tienen como finalidad el fomento de la participación comunitaria desde un enfoque también preventivo. Estas, deberán ser visibles y eficaces a lo largo de todas las fases del proyecto, buscando siempre una mejora continua y respectivo aprendizaje. Las estrategias socioeducativas son, la motivación (hay que querer participar y tomar la decisión de fomentarlo), la formación (aprender habilidades y relevancia de contenidos) y la organización (creación y construcción de espacios).

Por ello, a modo de síntesis, añadir que será fundamental tener en cuenta e interiorizar que la comunidad adolescente tiene que participar y cómo debe hacerlo. Para que así, verdaderamente se ejerzan las influencias que de ellas se esperan.

Esperanza Osorio Correa (2003) en una conferencia realizada en Bogotá, recalcó siguiendo estas mismas líneas, que la participación siempre será un fin y nunca un medio, constituyéndose así como, un derecho civil y político básico para todo individuo.

“La participación sin embargo, no se da por sí sola, es un proceso que se da de manera gradual, requiere actitudes particulares y aprendizajes, evoluciona con la

edad y la experiencia y se inserta en el complejo mundo de las relaciones de poder en todos los espacios vitales de las personas”

“De ahí que se considere que la formación para la participación es un proceso que se inicia desde la primera infancia...”

A modo de conclusión, respecto a este presente apartado sobre prevención en la adolescencia, me gustaría concluir con este fragmento extraído de “La participación de niños, niñas y adolescentes en América Latina” (2010)

“Un proceso es participativo en la medida que se hace efectivo el derecho a los niños, niñas y adolescentes a ser informados, emitir opinión, ser escuchados e incidir en las decisiones que se toman respecto de temas que son de su particular interés e incumbencia, en el ámbito familiar, judicial, educativo, de la salud, institucional, comunitario y de las políticas públicas, siguiendo siempre los Principios de No Discriminación, de Autonomía Progresiva y de Interés Superior de los niños, niñas y adolescentes.” (IIN, 2010:67).



## **OBJETIVOS**

### **1. Identificar los principales contenidos trabajados y las metodologías utilizadas en materia de prevención del juego de azar en el colectivo adolescente.**

1.1. Realizar una prospección bibliográfica y documental en el espacio de la prevención en materia de juego de azar y el colectivo adolescente.

1.2. Seleccionar las guías y manuales sobre prevención más completos del contexto actual.

1.3. Acceder a programas formativos en materia de prevención desarrollados exitosamente en el contexto español.

### **2. Construir un programa formativo de prevención del juego de azar en adolescentes para su desarrollo en el ámbito comunitario.**

2.1. Seleccionar los contenidos básicos más relevantes en materia de prevención, adolescente y juegos de azar en base a la prospección documental realizada.

2.2. Adaptar los diferentes contenidos y materiales a metodologías didácticas que fomenten la participación, reflexión y debates.

2.3. Diseñar la planificación, estructura y metodología del programa formativo.

## **METODOLOGÍA**

A raíz de la problemática de actualidad sobre el juego patológico y la irrupción exponencial de numerosos locales físicos de apuestas, se ha detectado la necesidad de investigar y saber más sobre el fenómeno.

Uno de los factores que, sin duda, más llama la atención, es el planteamiento, aproximación y abordaje del problema que plantean diferentes colectivos. Presenciar cómo diferentes sectores de población, desde perspectivas comunitarias y tras haber detectado un problema o demanda, trabajan a favor de la construcción de redes y coordinaciones con la finalidad de dar respuesta, proteger a la comunidad y combatir al negocio del juego, es ya una realidad.

Llevar a cabo programas preventivos de protección sobre juego patológico con todo el conjunto de la población, es sin duda una línea de trabajo fundamental a seguir, ya que, el camino que queda por recorrer es extenso. En este presente proyecto, como ya han quedado fijados con anterioridad las líneas y ejes de trabajo, se buscará plasmar la realidad y contexto de los y las adolescentes en relación a la problemática objeto de estudio, a través de la investigación cualitativa. Para de esta forma, diseñar un posible planteamiento de intervención preventiva adaptada a la demanda y a las circunstancias.

“La principal ventaja de la investigación cualitativa reside en su capacidad de obtener respuestas más completas a preguntas que podrían contestarse a un nivel superficial si fueran planteadas en una encuesta normal. La metodología cualitativa ayuda a profundizar en las reflexiones y razones que esgrimen el colectivo adolescente y juvenil, además de permitir conocer las nuevas tendencias de juego que están apareciendo, bien de modo presencial u online” (Estévez, 2014: 80).

Del mismo modo, cabe destacar que la prospección documental cualitativa y correspondiente análisis sobre posibles formas de abordaje, no quedaron limitadas únicamente al ámbito y propuestas comunitarias, sino que, de manera paralela y unificada, se optó por la realización del correspondiente barrido documental sobre diferentes programas y formas de acción en el ámbito educativo que tenían como

principio la prevención del juego patológico en el contexto adolescente. Un barrido de programas educativos sin filtros, independientemente de su procedencia en el diseño y ejecución, atendiendo a lógicas tanto de la educación reglada como de la educación no reglada.

Otra de las motivaciones del presente documento, es indagar y profundizar sobre posibles vías de intervención, en relación a la proyección y modificación que las nuevas formas de juego de azar están sufriendo mediante la variante online. Resultan esenciales propuestas de intervención adaptadas y actuales, con directrices claras de trabajo y con el propósito de adelantar a las posibles consecuencias del problema en cuestión.

Haciendo referencia a lo anteriormente señalado, la metodología seleccionada para efectuar el presente estudio, consiste en la realización de una prospección y revisión documental de corte cualitativo, en relación a los programas de formación para prevenir el juego patológico en adolescentes.

Tal y como plasma Adelina Clausó (1993: 12) en el estudio “Análisis documental: el análisis formal”, haciendo referencia a palabras de la profesora e investigadora brasileña Cunha (1987), define el concepto “Análisis Documental” como el “conjunto de procedimientos efectuados con el fin de expresar el contenido de textos o documentos sobre formas destinadas a facilitar la recuperación de la información”.

Del mismo modo, mediante el siguiente fragmento del estudio “Metodología de la investigación cualitativa”, podríamos añadir que los métodos cualitativos:

“estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de o interpretar los fenómenos de acuerdo a los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales, entrevistas, experiencia personal, etc., que describen la rutina, las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas” (Flores, García & Rodríguez, 1996: 10).

Para llevar a cabo el análisis documental y bibliográfico de una manera adecuada y lo más precisa posible respecto al campo de investigación, se optará por realizar una

exploración sobre contenidos lo más actuales posibles poniendo como filtro los publicados en los últimos 10 años.

Así como se ha podido constatar que el marco teórico hacía referencia a un histórico más amplio, en este caso, la búsqueda de materiales útiles para el diseño de la propuesta formativa se concentra en los más recientes al considerarlos los más cercanos al propósito del trabajo. La búsqueda se ha ejecutado utilizando diferentes buscadores y bases de datos mediante las siguientes palabras clave relacionadas con la temática: “Adolescentes”, “Prevención”, “Programas de prevención”, “Intervención preventiva” “Juego online”, “Manual juegos de azar”, “Propuesta educativa juego patológico”, “Juego patológico” y “Adicciones”.

Tras hacer una primera revisión, se pudo evidenciar que el asunto en cuestión sobre formas de prevención respecto al juego patológico en el contexto juvenil es un “problema emergente”, como consecuencia, el material existente no es muy extenso.

A modo de aproximación contextual, la búsqueda desarrollada ha tenido como bases la indagación de numerosos estudios cualitativos/cuantitativos y la prospección de artículos y noticias de interés. Del mismo modo, se han estimado algunas fuentes “útiles” para la búsqueda indirecta o derivada de otros posibles estudios destacados o de interés, a modo de efecto “bola de nieve”, también, han sido tomados en consideración diferentes autores de relevancia en la materia.

Es preciso mencionar también diferentes actividades prácticas presenciales realizadas para recabar información e indagar en el actual contexto de la problemática del juego de azar. Por ejemplo, asistencias a talleres preventivos sobre juego patológico desarrollados en el ámbito comunitario en diferentes barrios de la Comarca de Pamplona, encuentros con especialistas y asociaciones vinculadas al objeto de estudio o trabajo de campo observatorio en diversas casas de apuestas y salones de juego físicos.

Tras el ya mencionado primer análisis documental y bibliográfico más general, en el que la principal fuente o buscador fue la plataforma de Google, comenzó una etapa más específica. Después de una recopilación amplia en relación al fenómeno, se ha

tratado de establecer un procedimiento de trabajo con la intención de seleccionar el material más relevante y con mayor rigor y calidad científica posible.

Para la presente labor y tras el mencionado primer análisis, las plataformas más utilizadas fueron la fuente Dialnet y la base de datos académica de la Universidad Pública de Navarra, con unas búsquedas relacionadas con: “Juego patológico en adolescentes”, “Apuestas deportivas online”, “Programas prevención juego patológico adolescentes”, “Prevención adicciones adolescentes”...entre otras.

Tomando en consideración el visionado bibliográfico y documental realizado, para el posterior análisis de los resultados han sido seleccionados los 11 documentos más relevantes en relación a los aspectos buscados. La selección realizada está compuesta por diferentes programas formativos diseñados para la prevención del juego de azar en la adolescencia, así como por diversos manuales, estudios y guías de actualidad, relevantes en el contexto actual.

A continuación se realiza una breve descripción de los documentos seleccionados:

1. Programa LUDENS (Chóliz, 2017): Formación preventiva realizada mediante tres sesiones dirigidas hacia la enseñanza secundaria, bachillerato, ciclos formativos y ámbito universitario. Tiene el objetivo de informar, sensibilizar y recomendar pautas de acción para prevenir la adicción al juego.
2. “En el azar, Lucky, No se puede influir” (FEJAR 2014): Adaptación de FEJAR para el contexto español del programa LUCKY, implantado en los centros escolares canadienses e italianos. Como documento complementario al programa formativo dirigido a los y las jóvenes, tiene el objetivo de fomentar la prevención en el ámbito familiar, la adaptación incluye una interesante guía de buenas prácticas sobre el uso de las tecnologías de la información y del juego Online.
3. “Programa de prevención orientado a evitar el Juego Patológico en Adolescentes” (Andújar, 2013): Programa preventivo para adolescentes escolarizados basado en el modelo PRECEDE. Despliega seis sesiones con el

objetivo de que los adolescentes adquirieran actitudes de juego “sano” para su correcto desarrollo conductual.

4. “La prevención del juego patológico en adolescentes. Una propuesta educativa desde la acción tutorial para 2º ESO” (González, 2019): Programa integrado por seis sesiones destinado a los y las adolescentes que se encuentran cursando 2º de la ESO. Propone la acción tutorial como medio diferencial de aplicación.
5. “Jóvenes, juegos de azar y apuestas: Una aproximación cualitativa” (Mejías, 2020): Estudio de corte cualitativo que recoge la visión, discursos y testimonios de jóvenes de entre 18 y 24 años en relación al amplio contexto del juego de azar y sus variantes. Mediante una metodología basada en grupos triangulares, grupos de discusión y entrevistas.
6. “Guía práctica de prevención del juego de azar y virtual en el medio escolar para docentes” (Junta de Andalucía, 2005): Guía diseñada para ser utilizada por el personal docente en los centros educativos. El material está formado por diferentes propuestas y dinámicas participativas.
7. “Programa para la prevención de la ludopatía” (Gobierno del principado de Asturias, 2018): Estrategia de prevención de las conductas adictivas con vigencia temporal de tres años (2018-2020). Está integrada por 5 ejes, 9 líneas estratégicas y 28 medidas.
8. “Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes” (Estévez, 2014): Material integrado por dos estudios cualitativos. Uno primero con la finalidad de analizar la impulsividad, búsqueda de sensaciones y regulación emocional como factores que intervienen en la problemática y los adolescentes. El segundo, es un estudio cualitativo que analiza los discursos de jóvenes y adolescentes de entre 16 y 22 años, mediante grupos de discusión.

9. “Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online” (Sánchez et.al, 2016): Guía para la prevención de conductas adictivas realizada por el servicio de Drogodependencias y la unidad de prevención de conductas adictivas del Ayuntamiento de Valencia.
  
10. “ESTUDES 2018: Informe Navarro”: Programa que, mediante encuestas, busca conocer la situación y las tendencias del consumo de drogas entre los estudiantes de 14-18 años que cursan Enseñanzas Secundarias. El documento analiza la actualidad del caso navarro y presenta los resultados de la muestra obtenida a raíz de la participación de 2.353 estudiantes de 52 centros educativos de la Comunidad Foral de Navarra.
  
11. “III Plan de Prevención: Drogas y adicciones (2018-2023)”: Plan implantado en la actualidad en el contexto navarro. Elaborado de forma participativa por la estructura del Plan perteneciente a la Sección de Promoción de la Salud y Salud en todas las Políticas del Instituto de Salud Pública y Laboral de Navarra.

## RESULTADOS

Como ya había sido mencionado en el apartado que abordaba los objetivos del presente trabajo, el primero de ellos consistía en identificar los principales contenidos trabajados y las metodologías utilizadas en materia de prevención del juego de azar en el colectivo adolescente. Tras la prospección y pertinente análisis de los documentos seleccionados y diferentes metodologías de abordaje en relación al objeto de estudio, se han podido extraer una serie de resultados comunes relevantes en esta dirección.

La identificación de estas ideas compartidas se realiza con el propósito de conformar una evidencia empírica que enlace con el segundo de los objetivos de este trabajo: Construir un programa formativo de prevención del juego de azar en adolescentes para su desarrollo en el ámbito comunitario.

Los resultados se han ordenado en las siguientes categorías a modo profundizar de una forma más específica en cada uno de ellos y muestran los contenidos y ámbitos de actuación que, como era señalado, se tomarán en consideración para el desarrollo de la propuesta formativa preventiva.

### 1.1 ESPACIO Y PÚBLICO DESTINATARIO

En cuanto a los resultados relacionados con el espacio y el público destinatario, uno de los principales extraídos de la prospección es que, en la actualidad, los principales manuales y programas que hacen referencia a diferentes iniciativas sobre prevención con adolescentes, casi en su totalidad están dirigidos hacia el desarrollo en los centros educativos del modelo reglado.

En los fragmentos que se exponen a continuación, quedan reflejados estos procedimientos compartidos:

“...Esta guía está diseñada para ser utilizada en el aula por el personal docente de los centros escolares...” (Junta de Andalucía, 2005: 5).

“Entre las acciones planteadas debemos destacar de manera especial el desarrollo de una estrategia de prevención dirigida a la población joven... para la convivencia en los centros escolares y en los contenidos curriculares” (Gobierno del Principado de Asturias, 2018: 4).



“Para el colectivo objeto de este estudio, la población adolescente y juvenil, el ámbito ideal para realizar la prevención es el ámbito escolar...” (Estévez, 2014: 176)

“...el centro educativo el espacio idóneo para efectuar la propuesta preventiva...” (González, 2019: 7).

“Está dirigido a jóvenes de ambos sexos, escolarizados en Terrassa, de entre 15 y 17 años” (Andújar, 2013: 3).

Estos programas de intervención, buscan poner el foco en edades donde, las prevalencias predeterminadas comienzan a mostrar posibles inicios de problemas asociados, es decir, mantienen líneas y estrategias con el objetivo de cubrir y proteger la franja de los 15-19 años.

Como era adelantado, en nuestro caso, y con el objeto de desplegar una lógica comunitaria, el ámbito de desarrollo de la propuesta formativa no se corresponde con el educativo reglado. Por el contrario, busca otros espacios donde hacer converger las iniciativas sociales con la sensibilización de la población infanto-juvenil como, por ejemplo, a través de los Servicios de Acción Preventiva Comunitaria (SAPC) de los barrios de Pamplona.

## **1.2 CONTENIDOS PRINCIPALES Y BASES TEÓRICAS**

Los programas preventivos consultados son, en su mayoría, de carácter universal y comparten entre sí metodologías como el aporte de información o la transmisión de conocimientos en relación a diversos campos del juego de azar.

Podríamos destacar que una gran parte de los documentos seleccionados parte desde unas bases y temas muy parecidos para la elaboración de los respectivos contenidos teóricos. Dando por hecho que en todos ellos podemos encontrar variaciones y diferente enfoques, casi todos nos hablan de una forma muy similar sobre conceptos como: tasas de prevalencia y consumos, tipologías, perfiles de jugadores, epidemiología, problemáticas asociadas, fenómeno online, impactos o las posibles percepciones en relación al juego de azar entre otros:

“Realizar una exploración bibliográfica sobre los principales contenidos en los que se vertebra el trabajo, esto es: el juego con apuesta económica y los problemas que puede generar, su influencia en el adolescente, el papel de las TIC...”  
(González, 2019: 6).

También se destaca la semejanza en los objetivos, donde en su mayoría prevalecen ideas como: Incrementar el conocimiento relacionado con el juego de azar, analizar el amplio abanico de distorsiones cognitivas y consecuencias que existen, la importancia del contexto, signos y síntomas asociados o el acercamiento hacia diferentes programas o recursos de ayuda disponibles en caso de que sea demandado.

El presente material mantendrá líneas estratégicas tomando gran parte de los destacados contenidos teóricos, dado su carácter central para el abordaje de la problemática objeto de estudio. La metodología procedimental seleccionada, buscará conectar con el colectivo receptor a través de un abordaje teórico dinamizado y sustentado por diferentes materiales audiovisuales, así como mediante la ejecución de distintas dinámicas participativas y reflexivas.

### **1.3 CARÁCTER PREVENTIVO**

En relación al carácter de los programas descritos, prevalece el modelo de prevención universal, dirigidos a la ya mencionada población adolescente matriculada en los centros educativos. Tal y como matiza el “III plan de Prevención: Drogas y adicciones (2018-2023)” vigente en el actual contexto navarro haciendo referencia a la prevención universal:

“La prevención universal se dirige a toda la población (alumnado, barrio, comunidad, familia...) sin tener en cuenta las situaciones de riesgo o vulnerabilidad. Sus contenidos buscan hacer especial hincapié sobre los factores de protección ante los consumos y fomentar las actitudes y hábitos saludables. Esta tarea se realiza preferentemente antes de que se inicien los consumos”  
(Gobierno de Navarra, 2017: 35).

A continuación se exponen algunas evidencias en relación al carácter preventivo de las formaciones extraídas de los materiales seleccionados. Como se comprueba, una

evidencia de este carácter preventivo es que el público destinatario no tiene necesariamente que haber tenido un contacto problemático con el juego:

“A los participantes se les administró una encuesta (ver Anexo), que forma parte de un programa de prevención universal de adicción al juego de ámbito escolar denominado *Ludens...*” (Chóliz, 2017: 35).

“Los criterios de inclusión serán: jóvenes de ambos sexos, edades comprendidas entre 15 y 17 años, escolarizados en centros de enseñanza y de cualquier procedencia social o nacionalidad. No tienen por qué tener antecedentes de relación con el juego o a otro tipo de adicciones como las drogas” (Andújar, 2013: 18).

“Diseño de una Estrategia de Prevención Universal en población joven” (Gobierno del principado de Asturias, 2018: 36).

Considero que la presente propuesta formativa orientada hacia la perspectiva comunitaria, podría encontrar un hueco de relevancia y aportar una prevención complementaria muy enriquecedora enfocada de una forma multidimensional. Al desarrollar la formación en el ámbito comunitario, partimos de la base de que, el carácter preventivo que se va a desarrollar toma directrices y líneas de prevención indicada y selectiva.

No podemos dejar pasar la idea de que los y las adolescentes que, de forma voluntaria, se acercan al presente programa, predispuestos a escuchar, cuentan con una motivación e iniciativa proactiva que les empuja a formar parte en el proyecto, motivaciones que deberemos identificar y analizar para el correcto desarrollo de éste. Mediante la perspectiva comunitaria, podríamos abarcar tanto la dimensión de prevención selectiva, en forma de trabajar con un colectivo predeterminado como de “riesgo”, como la prevención indicada, dirigido a adolescentes que comienzan a presentar alguna de las características del juego problemático o de sus diferentes variantes.

Por ello, se podría tomar en consideración que una prevención de carácter indicado con la comunidad adolescente, la cual se encuentra inmersa en un proceso continuo de construcción de identidad, podría abarcar mediante un plano más específico,

reflexiones y problemáticas asociadas más profundas y contextualizadas acordes a la realidad del grupo. Esto podría lograrse adentrándose en determinados aspectos como: Tipologías y análisis de diferentes juegos de azar, autoanálisis del grupo de iguales, tiempo y dinero destinado, diferenciaciones entre el juego de azar y el de habilidad, identificación de perfiles de jugadores, síntomas y comportamientos identificables o el análisis de las consecuencias entre otros temas.

#### **1.4 MÉTODOS UTILIZADOS**

Como ha quedado señalado, todos los programas siguen principios de información y conocimiento como canal para el cambio de conducta, prevaleciendo en una gran mayoría el método cognitivo-conductual, basado en el estímulo-respuesta, límite-consecuencia. Es decir, buscan la reducción o probabilidad de que se desarrollen problemas en relación al juego de azar, mediante reflexiones, dinamismo, debates y concienciación.

La perspectiva cognitivo-conductual es, sin duda, el método más utilizado actualmente en todo tipo de programas en los cuales participa el colectivo adolescente y la finalidad es un posible cambio de conducta. Sin adentrarnos con profundidad en su amplia metodología, autores y corrientes, se podría destacar que la eficacia que demuestran estos tipos de programas es alta y los resultados observables, en relación al cambio de conductas a corto plazo en el ámbito juvenil. Prueba de esta notoria presencia de la perspectiva cognitivo-conductual podrían ser los fragmentos que se plasman a continuación:

“Son factores que contribuyen a mantener o intensificar el juego y a que se consoliden conductas adictivas. A este grupo pertenecen factores que condicionan la conducta de las personas jugadoras mediante el refuerzo positivo de la conducta (entrega de premios ocasionales para que sigamos jugando, puesto que nadie continuaría jugando si siempre perdiera), el uso de estímulos condicionados (la música de las máquinas tragaperras, el sonido de la ruleta al girar son estímulos que activan el deseo de jugar) o el refuerzo negativo (no jugar provoca en las personas con problemas de adicción al juego un estado de malestar acompañado de síntomas de ansiedad, irritación, un deseo irrefrenable

de jugar y pensamientos recurrentes y obsesivos sobre el juego, que remite cuando vuelven a jugar)” (Sánchez et.al, 2016: 32).

Del mismo modo, Andújar (2013) basa el método utilizado para el desarrollo de su proyecto, en la teoría del aprendizaje social propuesta por el autor de referencia Bardura. Este autor es icono de la teoría cognitivo-conductual desde la época de los 80.

“Este programa se basa en la identificación de los factores que se relacionan con la conducta que queremos modificar en la población, clasificándolos en predisponentes (para la realización de conductas que puedan ser insanas), facilitadores (de conductas insanas) y reforzadores (de conductas sanas). Una vez identificados esos factores se establece un programa de sesiones para tratar y afrontar las conductas de juego inadecuadas” (Andújar, 2013: 14).

Se detecta, por lo tanto, muy poca diversidad en relación al método seleccionado. Considero que desarrollar formaciones preventivas desde perspectivas como el modelo humanista o sistémico, podrían abrir un amplio abanico y dar la oportunidad de trabajar aspectos muy relevantes como, el autoconocimiento personal, las habilidades para gestionar adversidades, resistencia a la presión de grupo o la resolución de diferentes conflictos. Siguiendo los principios de la importancia del contexto, autoconocimiento, aceptación, participación y reciprocidad.

### **1.5 EL ABORDAJE DEL CONTROL**

Como era analizado en el apartado “*Adicciones sin sustancia*”, incluido en el desarrollo del marco teórico, a diferencia de las actuaciones que se llevan a cabo en materia de prevención frente a las adicciones químicas, las cuales siguen un procedimiento o metodología a favor de la abstinencia, los programas preventivos sobre el juego de azar y menores (adicción sin sustancia) mantienen directrices en busca del control. Es decir, tienen la finalidad de aprender a controlar una conducta que se ha descontrolado, pero que se va a seguir realizando en la vida cotidiana. Ya que el “jugar” como tal, es necesario, ésta arraigado socialmente y es esencial para el correcto desarrollo de todo individuo.

En esta dirección, el análisis documental ha detectado la prevalencia metodológica que

aboga a favor de controlar la conducta descontrolada, facilitando herramientas y habilidades que tienen como finalidad la búsqueda de un equilibrio con el “juego responsable” o “juego sano”.

-“Los tres principales objetivos del programa son: información, sensibilización sobre el problema y pautas de acción, principalmente promoción de hábitos de juego responsable” (Chóliz, 2017: 38).

-“...facilitar a los jóvenes una adecuada relación con estas dos formas de ocio (Juego de azar y juego online)...” (Junta de Andalucía, 2005: 5).

- “Adquirir una actitud de juego sano para el correcto desarrollo conductual del joven” (Andújar, 2013: 17).

-“Se incluirán contenidos vinculados al juego responsable...” (Gobierno del principado de Asturias, 2018: 31).

-“La mejor apuesta para hacer del juego una actividad divertida y segura es utilizar estrategias de juego responsable cuando se juega” (Sánchez et.al, 2016: 29).

En sintonía con las líneas de análisis que se mantienen en el apartado del marco teórico *“Juego responsable: Realidad o ficción”*, el concepto del “Juego responsable” en los diferentes materiales seleccionados para la prospección, sigue adquiriendo un significado no compartido de forma unánime por todos los profesionales. Así, llegan a detectarse cuestionamientos y diversidad de opiniones al respecto. En el estudio *“Jóvenes, juegos de azar y apuestas: Una aproximación cualitativa”* destaca el testimonio de una profesional entrevistada haciendo alusión al término:

“Lo que se está promocionando no es juego responsable, la etiquetita esa que tienen todos los operadores de juego responsable no es real, no es un juego responsable, es legal. Es decir, esta casa de apuestas o salón de juego, o esta entidad está regulada a través de la Dirección General de Ordenación de Juego, pero no tienen prácticas responsables, con lo cual... [...] La etiquetita “juego responsable” implica que esta entidad está bajo la supervisión de la Dirección General de Ordenación de Juego. Simplemente eso. Pero que sea juego responsable, el juego responsable lo tendría que hacer el jugador. ¿Pero cómo vas a ejercer tú responsablemente tu libertad para jugar cuando estás

sistemáticamente engañado por el sistema?” (Mejías, 2020: 47).

Esta interesante reflexión tendrá su correspondiente apartado de trabajo en las sesiones formativas. Para ello se piensa en el fomento de diferentes debates que ayuden a identificar opiniones y discursos de los y las adolescentes en relación a la magnitud de si es posible o no un verdadero “juego responsable”.

## **1.6 PARTICIPACIÓN Y TÉCNICAS UTILIZADAS**

Otro de los resultados obtenidos es que la gran mayoría de programas analizados busca/fomenta la participación y dinamismo en las sesiones mediante material complementario como el audiovisual, fotografías, construcciones artísticas o diferentes relatos modelo. A continuación se presentan algunas evidencias de este proceder compartido:

“El objetivo de esta intervención residiría en proporcionar a la persona, herramientas para afrontar diferentes situaciones de riesgo, incluido el juego, mediante dinámicas que promuevan la participación y la reflexión del alumnado” (Estévez, 2014: 176).

“...en el diseño de la propuesta se ha tenido presente la participación del alumnado en el desarrollo de las sesiones...” (González, 2019: 32).

“...ejercicios están diseñados para que el profesor los realice en el aula con los alumnos, de una manera dinámica y participativa” (Junta de Andalucía, 2005: 14).

“Mantener la atención del joven en nuestro programa, fomentando su participación y la asimilación de los conceptos expuestos” (Andújar, 2013: 17).

Puede decirse que es detectable un antagonismo metodológico en algunos proyectos y manuales, ya que, todos destacan la idea de participación como objetivo, pero la realidad muestra que el material y metodología de las sesiones se encuentra predeterminado y cerrado. Es decir, no se permite ni se da la oportunidad al colectivo adolescente receptor (pero también sujeto), de crear y/o diseñar posibles variantes o temáticas de interés. Esto provoca que algunos manuales transmitan una impresión de estructura rígida en relación a la dimensión participativa.

De esta lógica no participan un par de programas en los cuales se toma en cuenta la

visión, perspectiva y diferentes discursos de jóvenes para la construcción del material:

“...se han querido recoger las voces y testimonios de jóvenes entre 18 y 24 años para entender por qué y cómo se acercan al juego con dinero, de qué forma se convierte en una práctica habitual o qué riesgos asocian y qué beneficios encuentran en su práctica” (Mejías, 2020: 4).

“El objetivo de esta investigación reside en descubrir los problemas conexos con los juegos de azar actuales que utiliza la población joven y adolescente, así como profundizar en sus vivencias, opiniones y percepciones referentes al juego con dinero” (Estévez, 2014: 80).

Como se indicaba, los demás programas consultados, al igual que se evidencia en el apartado de “*Prevención*” haciendo referencia al proceso participativo del “III Plan de Prevención: Drogas y adicciones (2018-2023), vigente en el contexto navarro, han sido desarrollados por personal cualificado adulto, sin contar con la participación adolescente para el diseño.

Por ello, como síntesis, es notoria una falta de desarrollo crítico y de autonomía en la decisión de qué hacer en las sesiones. En los materiales seleccionados para la prospección, generalmente todo está ya predeterminado y limitado en el diseño, no dando pie a nuevas aportaciones de las diferentes partes. Uno de los objetivos del presente programa, será reforzar el protagonismo de los y las adolescentes, desarrollando dinámicas participativas que recojan las opiniones, propuestas y motivaciones del grupo para incidir e incluir en las sesiones futuras. También serán creados espacios de reflexión en donde podrán abordarse reflexiones críticas y mejoras procedimentales. Una participación que, sin duda, creará vínculos entre el grupo, enriquecerá contenidos relevantes y permitirá una mejora continua en el desarrollo del programa formativo.

## **1.7 FENÓMENO ONLINE**

Uno de los aspectos que todos los programas y manuales abordan de manera unánime, es el análisis de nuevas formas de juego de azar y la relevancia del fenómeno online. En su mayoría coinciden en un abordaje basado en las prevalencias, datos y consecuencias para buscar la concienciación de la comunidad adolescente,



contextualizando el fenómeno mediante apartados principales y destacados dentro de los materiales. Existen también evidencias de la gran relevancia de este fenómeno como la siguiente:

“Si no quieres que la gente sepa que estás enganchado, puedes acceder por Internet y jugar desde tu casa. Esa es la ventaja de Internet” (Estévez, 2014: 95).

Como se muestra también en el siguiente fragmento, las problemáticas asociadas al juego online pueden llegar a multiplicarse exponencialmente sin un equilibrado control de los mencionados dispositivos tecnológicos:

“Yo jugaba al Blackjack con el Iphone, y llegaba a casa, encendía el ordenador, y seguía con el móvil en la mano, hasta que no empezaba la partida del ordenador no apagaba el móvil” (Estévez, 2014: 132).

En lo referente a este terreno, detecto la necesidad de trabajar la problemática en un contexto más amplio, abordar el fenómeno online reflexionando y conociendo “Internet” y las diferentes tecnologías de una manera más específica. Considero que la prudencia, el conocimiento y desarrollo de habilidades en relación a estos ámbitos, podrá fomentar consecuencias como la posibilidad de convertir este factor de riesgo (Internet) en herramientas que estimulen los factores de protección. Para ello, una posibilidad metodológica podría ser incluir en las sesiones materiales en donde se ofrezcan herramientas y habilidades para prevenir o evitar posibles contratiempos que puedan surgir a consecuencia de un mal uso tanto de Internet, como de los diferentes dispositivos tecnológicos.

Para el diseño de las sesiones formativas, no podemos olvidar el trato cercano que mantiene la comunidad adolescente con las nuevas tecnologías. Un lenguaje y habilidades que indirectamente la juventud domina e interioriza a consecuencia del contexto tecnológico que les ha tocado vivir, el cual condiciona su desarrollado como individuos:

“Tener habilidad con el móvil te da mucho. [...] Si mi padre quisiese con 50 años echar esa apuesta, que yo puedo tardar un minuto, él puede tardar seis. [...] Por ejemplo, yo hay partidos, que en el tiempo entre que dan el once y saca el pitido, que son seis minutos si lo ves en la tele, ahí es cuando tienes que tener la

habilidad de pum, pum, pum, y a lo mejor meter una combinada de cinco cosas. Si no tienes habilidad si es verdad que vas a apostar menos” (Mejías, 2020: 75).

A consecuencia de ser encontradas prevalencias y datos que demuestran una relación directa entre las problemáticas asociadas al juego de azar en la comunidad adolescente y las nuevas formas de apuestas online, el autor referente en la materia Mariano Chóliz realiza la siguiente afirmación:

“El caso es que, desde la legalización del juego online, se ha incrementado la proporción de jóvenes que acceden a centros de tratamiento por tener un problema de adicción al juego y, además, el tipo juego responsable de su adicción es, principalmente, el juego online” (Chóliz, 2017:42).

Por todo lo anteriormente señalado, considero esencial un abordaje metodológico basado en las reflexiones personales, debates, autoconocimiento y análisis de sesgos cognitivos para que los y las adolescentes sean capaces de construir opiniones y adquieran sus propias herramientas/mecanismos que les ayuden a afrontar el fenómeno online.

## **1.8 PUBLICIDAD**

Uno de los resultados contrastados y compartidos por los diferentes materiales analizados es el fenómeno de la difusión publicitaria. La industria del juego de azar, inyecta cantidades de dinero desorbitadas a través de campañas destinadas a los medios divulgativos, siendo un factor de relevancia en relación al número de jugadores patológicos y nuevos consumidores que “quieren probar suerte”. La comunidad adolescente, una vez más, resulta uno de los sectores más vulnerados y menos protegidos.

“La publicidad está dirigida a la gente que quiere ganar dinero fácil, porque te lo venden como si fuera lo más fácil del mundo, como si ganaras fijo. Hay un anuncio en el que sale Nadal y ese es para nosotros, porque hay mucha gente que le sigue en el anuncio y esa gente que está detrás de él, siguiéndole, es gente joven” (Estévez, 2014: 175).

Considero necesaria la construcción de un módulo que intervenga en aspectos como la publicidad engañosa o los falsos mitos, ya que, una gran parte de los materiales

seleccionados los describe y analiza en los respectivos apartados de contextualización, pero no todos lo proponen para el desarrollo de las sesiones formativas. Propongo la opción de abordaje basada en la necesidad de que ellas y ellos bajo sus mecanismos y herramientas detecten la lógica de que les “engañan” y les “utilizan”, eso sin duda crea una conciencia crítica, incita a reflexionar, fomenta el debate y motiva el interés.

“...tanto la publicidad como las estrategias de marketing de las empresas del sector han puesto su foco de atención en los jóvenes como un interesante nicho de mercado, hecho que se puede constatar con el análisis de los anuncios publicitarios y promociones de juego, que están especialmente dirigidas a la población juvenil” (Chóliz, 2017: 37).

Del mismo modo, numerosos materiales coinciden en el carácter engañoso y sesgado que adoptan las campañas publicitarias de la industria, fomentando la normalización y aceptación social en relación al objeto de estudio.

“El tratamiento sesgado que los medios de comunicación y la publicidad hacen de los juegos de azar, destacando mayoritariamente los aspectos positivos del mismo (noticias sobre cuantiosos premios, imágenes de personas felices, etc.)” (Sánchez et.al, 2016: 31).

Al hilo de la problemática en relación al bombardeo publicitario y las medidas actuales de protección hacia la comunidad adolescente, en donde todos los materiales seleccionados demandan la necesidad de regular y mejorar la capacidad protectora, la presente prospección ha encontrado una falta de estudios capaces de analizar y evaluar el impacto de las medidas de control para la protección del colectivo adolescente o el impacto del bombardeo publicitario de los medios. Por eso, creo necesario e importante saber cómo influyen estos factores en el comportamiento juvenil, para así, adaptar mejor el contexto y ser más eficaces en el diseño de diferentes programas preventivos.

### **1.9 DURACIÓN Y TIEMPOS DE LOS PROGRAMAS**

Otro de los resultados que ha clarificado la prospección es que, pese a los escasos programas formativos existentes en la actualidad, una gran parte de ellos coincide en la realización del programa llevando a cabo entre 6 y 8 sesiones de intervención, con

un máximo de una hora de duración.

“...el programa de prevención consta de 6 sesiones de 50 minutos de duración cada una...” (González, 2019: 23).

“Constará de seis sesiones de 1h” (Andújar, 2013: 3).

Considero que la problemática del juego y su amplio espectro de contenidos posibles, podrían copar hasta el diseño de una asignatura completa en el sistema educativo del modelo actual. No obstante, pensando una estrategia efectiva, no lo encuentro necesario. La presente propuesta formativa estará compuesta por 4 sesiones de dos horas de duración cada una, ya que, a mi entender, cuanto más concentrado y directo se transmita el mensaje, más motivación e impacto se creará en la comunidad receptora adolescente.

Me gustaría añadir que, a través de llevar a cabo sesiones formativas de hasta dos horas de duración estructuradas, tal y como se propone en el presente material, y realizando un correcto y adaptado diseño, es posible el mantenimiento del interés en el colectivo adolescente receptor. Disponer de sesiones formativas con esta duración permite lograr y fomentar los espacios de debate y reflexión, así como la creación de climas y atmosferas adecuadas para recoger opiniones y diferentes discursos en relación a la problemática objeto de estudio.

En síntesis, la formación directa y concreta, crea contenido interesante fomentando el mantenimiento del interés en los adolescentes. Por ello, destacaría la importancia de concretar en el contenido mediante una priorización y trabajo de aspectos concretos. Deberemos tener presente que, en caso de que haya demandas del colectivo, por ejemplo, profundizar en el tema, no habría problemas en establecer coordinaciones con especialistas y servicios especializados en la materia.

#### **1.10 PERSONAL ENCARGADO**

En relación al personal que desarrolla las sesiones, no se ha encontrado prevalencias ni opiniones unánimes que permitan extraer conclusiones al respecto. Tanto los programas preventivos vigentes como las diferentes propuestas formativas seleccionadas, no hacen prácticamente alusión a la figura del moderador, transfiriendo

una mayor relevancia y peso a los contenidos y metodologías de ejecución. Uno de los estudios sí que plantea la acción tutorial como medio de aplicación a través del profesorado:

“...se trata de un programa de actividades a desarrollar por medio de la acción tutorial, será llevada a cabo por el mencionado Departamento de Orientación” (González, 2019: 21).

Del mismo modo, diversos manuales incluyen material formativo para la cualificación o preparación docente:

“...proporcionar una serie de sencillas actividades que pueden ser puestas en práctica por los docentes si lo consideran conveniente” (Junta de Andalucía, 2005: 5).

Otra de las líneas metodológicas podría ser ceder el desarrollo del programa formativo a personal externo cualificado en la materia, incorporando y fomentando la colaboración con diferentes asociaciones y entidades sociales comunitarias.

“...será desarrollada por un responsable de una Asociación especializada en adicciones con o sin sustancias, como Proyecto Hombre o la Asociación Montañesa de Ayuda al Toxicómano” (González, 2019: 23).

Cabe destacar que a día de hoy, no hay datos, resultados o evaluaciones sobre si es mejor que el profesional docente realice las sesiones o sea el mencionado personal externo cualificado. No obstante, en nuestro caso, y como ha venido subrayándose a lo largo de este trabajo, se considera oportuno que, dado el enfoque comunitario de la propuesta, se cuente con el tejido asociativo de la comunidad (preferentemente el barrio) para su participación en el desarrollo de la formación. Este hecho permitirá el cumplimiento de dos objetivos. Por un lado, la vinculación con el entorno y, por otro, el contacto intergeneracional (dado que, en la mayoría de los casos, es el mundo adulto el que protagoniza este espacio asociativo).

### **1.11 ESTUDIOS EPIDEMIOLÓGICOS**

Otro de los resultados encontrados tras la prospección documental es que se ha detectado un predominio de estudios no epidemiológicos en relación a la materia.

Todos los estudios seleccionados analizan una muestra predeterminada por lo que, al no poder realizar generalizaciones contextuales o epidemiológicas, pierden un punto de credibilidad y soporte en sus respectivos resultados.

Un ejemplo de ello es el caso de las limitaciones que ha detectado el programa formativo LUDENS en su propia autoevaluación:

“...no se trata de un estudio epidemiológico; el muestreo no ha sido aleatorio, sino de conveniencia y, por lo tanto, los índices que se han presentado no debe tomarse como indicadores de prevalencia” (Chóliz, 2017: 42).

El estudio “Jóvenes, juegos de azar y apuestas: Una aproximación cualitativa” también hace alusión a la importancia y necesidad de crear estudios de prevalencias, tipologías, epidemiologías y caracterización integrales.

“Difícilmente podemos poner en marcha estrategias preventivas, si no conocemos cuál es el problema en detalle, conocer esa tipología. Lo cual pasa por un estudio epidemiológico. Y difícilmente podemos poner en marcha un plan preventivo, si no evaluamos antes y después de realizar una estrategia preventiva concreta y detallada” (Mejías, 2020: 84).

Como queda reflejado, un gran número de los materiales seleccionados realizan una compartida petición y demanda de estudios epidemiológicos longitudinales y actuales en relación al objeto de estudio, con la finalidad de que las prevalencias, cifras y datos que se extraen de éstos, adquieran un carácter de “indicadores reales”.

En esta dirección, el hecho de desarrollar en diferentes barrios, contextos y momentos la presente formación preventiva, permitirá el diseño de determinadas actuaciones así como una visión longitudinal de la situación actual y la magnitud del fenómeno en relación al objeto de estudio.

### **1.12 EVALUACIÓN DE PROGRAMAS PREVENTIVOS**

Por último, otra de las limitaciones que ha encontrado el análisis bibliográfico es que no se ha identificado información relevante en relación a los resultados y evaluaciones de los programas formativos sobre prevención con adolescentes que existen actualmente.

Quizás, la solución podría pasar por unificar de alguna manera los diferentes indicadores, parámetros, datos y variables que los diferentes materiales plasman. Como consecuencia, se encuentran dificultades para evaluar objetivamente qué programas pueden llegar a ser más eficaces y eficientes.

En nuestro caso, pese a no ser un análisis exhaustivo desde el punto de vista de los indicadores, como se detalla en la presente propuesta formativa que se desarrolla a continuación, el proyecto cuenta con un apartado específico de evaluación. En él se abordan aspectos relevantes como la capacidad de llegada o la capacidad de impacto que ha tenido el programa en el grupo de adolescentes.

## **DETALLE DEL PROGRAMA FORMATIVO: “EL JUEGO DIVIDE, EL BARRIO NOS UNE”**

La presente propuesta formativa es una actividad preventiva que, siguiendo las estrategias, metodologías y contextualizaciones desarrolladas a lo largo de todo el trabajo, pretende profundizar en el uso que actualmente hacen los y las jóvenes de las diferentes variantes de los juegos de azar, así como en las posibles problemáticas asociadas al fenómeno objeto de estudio.

El programa formativo será llevado a cabo a través de 4 sesiones/módulos ejecutados en diferentes días y tendrán como finalidad desenmascarar los riesgos más comunes de este tipo de juegos, facilitando estrategias que fomenten la reflexión y el debate grupal. Todo ello transmitiendo habilidades y herramientas que ayuden en la toma de decisiones personales y en el desarrollo del sentido crítico, potencializando indirectamente los factores de protección.

En las siguientes líneas se plasman los objetivos tanto generales como específicos que van a tener estas cuatro sesiones de prevención en un marco comunitario.

### **OBJETIVOS**

A continuación se presenta la estructura de objetivos generales y específicos del programa:

1. Profundizar en el desarrollo y manejo de las competencias personales/comunitarias como factor de protección en la prevención de conductas de riesgo asociadas al juego de azar.
  - 1.1. Trabajar estrategias para la reflexión y el autoconocimiento que ayuden en la toma de decisiones personales.
  - 1.2. Suministrar una perspectiva comunitaria de las posibles respuestas en materia de prevención.



2. Crear un espacio de reflexión sobre las conductas de los juegos de azar, para evitar posibles efectos no deseados.

2.1. Proporcionar a los y las adolescentes información básica sobre las características principales de los Juegos de Azar.

2.2. Conocer los riesgos más comunes de este tipo de juegos.

## COMPOSICIÓN

Respecto al reclutamiento o composición, los grupos motores estarán conformados por adolescentes de entre 16 y 20 años, apostando por la búsqueda de participación entre el grupo de iguales, ya sean naturales o en función del interés común. Los grupos buscarán ser lo más heterogéneos posibles, priorizando la presencia equilibrada desde la perspectiva de género. También el programa formativo de carácter comunitario, priorizará sobre perfiles y situaciones concretas de adolescentes en dificultad o situación de riesgo.

## DETALLES DE SESIONES

A continuación se mostrará detalladamente en qué consiste cada una de las cuatro sesiones preparadas para la elaboración de este programa, las cuales están compuestas por una estructura básica común.

Las sesiones tienen como factor común en su desarrollo la ejecución de dos/tres actividades apoyadas sobre una serie de diversos materiales audiovisuales, transmitiendo conocimientos teóricos de relevancia a través de dinámicas interactivas. Cada franja del programa cuenta con una parte de desarrollo teórico-práctica, que a su vez conecta con el grupo de jóvenes mediante un espacio de reflexión y debate conjunto posterior.

## **SESIÓN 1: “GAME OVER”**

A modo de preámbulo para iniciar el programa formativo e ir introduciendo en contexto al colectivo adolescente receptor, se realizará la presentación del programa, dejando claros aspectos como la duración y desarrollo de las sesiones, contenidos relevantes y la propia finalidad del proyecto.

Del mismo modo, desde el primer contacto serán divulgadas las ideas y principios de colaboración y participación colectiva. De este modo, se transmitirá la idea de que todos los contenidos, argumentos, opiniones y experiencias personales, tendrán cabida y legitimidad en todo momento. Éstos serán de gran valor para enriquecer el conocimiento colectivo mediante su carácter reflexivo e interactivo.

Deberá quedar claro que, todo lo que se hable en las sesiones, será totalmente confidencial y nunca saldrá al exterior sin el correspondiente permiso y aceptación de la persona emisora.

Esta primera sesión constará de tres actividades.

### ACTIVIDAD 1: “Conceptos relevantes”

(Duración 1 hora)

Objetivos:

- Establecer y crear primeros vínculos con el grupo de adolescentes.
- Profundizar en la clasificación de los distintos tipos de juego, y de sus características.
- Fomentar la participación.
- Conocer los juegos habituales o más frecuentados por el grupo adolescente.

Desarrollo:

Como primer contacto se animará a los y las adolescentes a que expliquen sus impresiones y experiencias con los diferentes tipos de juego, así como las motivaciones que les han empujado a participar en el presente programa.

Además, se hará una ronda en la que se tratará de que alguien del grupo comparta con sus compañeros y compañeras aspectos como: posibles consecuencias negativas que puede acarrear el uso inadecuado de los juegos de azar, juegos más frecuentados

o cuáles son las principales motivaciones para realizar la acción. Estas aportaciones se utilizarán para, primeramente, conectar con el tema que se quiere desarrollar: seguidamente, reflexionar sobre algunas ideas que se pretendan destacar y finalmente, llegar a una posterior elaboración común de las definiciones de “juego”, “juego de azar” y “juego de habilidad”.

La actividad continuará con una ronda interactiva en la cual cada joven deberá escribir en la pizarra cualquier tipo de juego que se le ocurra. Posteriormente, el ponente buscará la reflexión del grupo a través del análisis de conceptos y definiciones teóricas que evidencien las diferencias entre los juegos de azar y juegos de habilidad.

Se continuará con trabajo en grupos pequeños de 4-5 personas, en ellos se entregará una tabla/cuestionario en la que aparecen diferentes tipos de juegos. Algunos de ellos serán de una tipología fácilmente identificable y, otros, con posibilidad de crear dudas o controversias, a consecuencia de su carácter combinado (Anexo I). Se pedirá que identifiquen cuáles son juegos de azar y cuáles juegos de habilidad.

Para finalizar la actividad, se pondrán en común los resultados, reflexiones y posibles controversias surgidas en los grupos. Se realizará el mismo trabajo esta vez de una forma colectiva y asamblearia para clasificar los tipos de juego que cada uno de los participantes ha escrito en la pizarra. El ponente fomentará el debate en todo momento, irá rescatando las razones por las que unos se consideran juegos de azar y otros juegos de habilidad, y las irá escribiendo en la pizarra, haciendo hincapié en las características que distinguen a unas de otras.

#### Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.
- Fotocopias del ANEXO I.
- Folios y bolígrafos.

#### ACTIVIDAD 2: “Motivaciones y expectativas”

(Duración 20 minutos)

Objetivos:

- Conocer las motivaciones y expectativas del grupo.
- Identificar la magnitud del problema que reconoce el grupo de jóvenes receptor.

Desarrollo:

La segunda actividad de esta primera sesión, buscará recabar información relevante sobre las motivaciones del grupo. De este modo, se dejará en todo momento la puerta abierta a una posible adaptación del material y el diseño de las siguientes sesiones, en base a las demandas e inquietudes de los jóvenes.

Se entregará medio folio a cada joven y en él, deberán contestar a varias preguntas. Las respuestas serán totalmente anónimas. Estas serán las cuestiones:

¿Qué esperas del presente programa formativo?

¿Sobre qué te gustaría profundizar o saber más?

¿Consideras que el juego de azar es un problema real para los y las jóvenes?

Materiales necesarios para la sesión:

- Folios y bolígrafos.

ACTIVIDAD 3: "Videoforum"

(Duración 40 minutos)

Objetivos:

- Fomentar el deseo de querer comunicarse y compartir las vivencias personales con el grupo.
- Acercar al grupo a un primer contacto con diversos factores teóricos de la problemática.
- Promover la reflexión grupal en relación a la descripción de la realidad que plasma el vídeo.
- Desarrollar el sentido crítico de los y las adolescentes.

Desarrollo:

Para terminar la primera sesión del módulo, se procederá a la emisión del video “Ludopatía entre los jóvenes”<sup>1</sup>. Este contenido audiovisual conectará esta primera sesión con la siguiente, donde analizaremos y profundizaremos la problemática del juego patológico de una manera multidimensional.

Tras la visualización del vídeo, se llevará a cabo una dinámica de “Videoforum” donde se reflexionará colectivamente sobre los contenidos y aspectos relevantes del mismo, dando pequeñas pinceladas en relación a los contenidos de los módulos siguientes.

Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.
- Folios y bolígrafos.

---

<sup>1</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=fhl\\_PiHq0eQ](https://www.youtube.com/watch?v=fhl_PiHq0eQ) .

## MATERIAL TEÓRICO DE APOYO

### Conceptos

**Juego:** Ejercicio recreativo sometido a reglas. Actividad que realizamos para divertirnos, entretenernos, aprender, hacer amigos, desarrollar la inteligencia, la memoria y las habilidades.

**Juego de azar:** Juego cuya finalidad es “ganar o perder, acertar o no” y cuyos resultados dependen sólo de la suerte o el azar, no de nuestra habilidad. Ejemplo: quinielas, loterías, máquinas tragaperras, bingo, dados, parchís, etc.

**Juego de habilidad:** Juego en donde el resultado (ganar o perder, acertar o no) depende de nuestra inteligencia o fuerza o entrenamiento.

**Ejemplo:** Ajedrez, juegos deportivos como el fútbol, canicas, rayuela, escondite, las tinieblas, trompo, pillar, comba, elástico, pollito inglés, medio limón, secre-presi, el pañuelo, tirar de la cuerda, etc.

**Azar:** Hecho que depende de la buena o mala suerte, de la casualidad. Sin que podamos hacer nada para que nos favorezca.

Por ejemplo: Tirar dados, lotería, bingo, tragaperras, el reparto de las cartas.

(Junta de Andalucía, 2005: 15-17).

El concepto de “juego” como tal, abarca múltiples formas y significados. Jugar resulta una actividad esencial para el desarrollo de todo individuo, por lo que, su positiva interacción, acarrea infinidad de beneficios en las habilidades cognitivas, físicas, emocionales y sociales. La actividad del jugar, ejercita, estimula y reconforta a lo largo de todas las etapas vitales como un elemento fundamental para el crecimiento humano. En concordancia a la dirección de trabajo que mantiene el presente documento y su colectivo destinatario, resulta esencial destacar el peso de esta “interacción” en ciclos madurativos como la infancia y la adolescencia. Este tipo de “juego” siempre deberá potenciarse.

(García, 2020: 12)

## SESIÓN 2: “LA SUERTE ESTÁ ECHADA”

### ACTIVIDAD 1: “Jugando a perder”

(Duración 1 hora)

Objetivos:

- Trabajar términos asociados al juego de azar, buscando desmitificar creencias erróneas en torno a la problemática objeto de estudio.
- Transmitir contenidos sobre la naturaleza potencialmente adictiva de las diferentes variantes del juego de azar.
- Fomentar el debate y reflexión a través de ejemplos vivenciales.

Desarrollo:

Se trata de la actividad más teórica con la que cuenta el programa preventivo. En ella, mediante la exposición de un PowerPoint previamente adaptado al grupo, se trabajarán contenidos como:

- Las características que comparten las diferentes formas de adicción. Esto tendrá la finalidad de clarificar al colectivo adolescente los límites entre las conductas consideradas como “normales” y las conductas adictivas.
- Los diferentes perfiles de jugador, conectando mediante ejemplos e incidiendo en el perfil de “juego patológico”. De este modo, se conectará con las siguientes partes teóricas.
- Análisis de las características que hacen de las apuestas una acción adictiva.
- Ejemplificación de las etapas en el desarrollo del juego patológico.
- Incidir colectivamente en las dimensiones y problemáticas asociadas al juego patológico.

Los últimos 20 minutos de la sesión, se destinarán a la reflexión y debate de cualquier contenido que el grupo estime relevante. El ponente realizará labores de dinamizador, creando debates, sacando temas de interés, clarificando intervenciones y potencializando la reflexión personal y grupal, utilizando para ello el intercambio de diferentes fragmentos visuales.

Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.
- Folios y bolígrafos.

ACTIVIDAD 2: “Rol Playing”

(Duración 1 hora)

Objetivos:

- Fomentar en las sesiones un clima de confianza y participación, intentando que el grupo de adolescentes reconozca la problemática analizada y lo acepten como un tema de interés.
- Desarrollar la empatía vivenciando y simulando diferentes situaciones.
- Interiorizar el contenido teórico a través de la dinámica interactiva.

Desarrollo:

La segunda parte de la sesión buscará conectar el material teórico de la primera actividad con una dinámica de grupo que permitirá el aprendizaje de una forma creativa e interactiva.

La dinámica seleccionada será un “Rol Playing” y consistirá en una representación grupal de cualquier contenido de interés vinculado a la actividad 1.

En primer lugar, se crearán grupos de trabajo de 4-5 personas. Tras la correspondiente explicación metodológica de la actividad y la resolución de cualquier duda, los grupos comenzarán a trabajar de forma autónoma.

Los grupos dispondrán de 15 minutos para la elección de la situación que les gustaría representar. El ponente desempeñará labores de supervisión y apoyo. Además, recomendará a los jóvenes la realización de una lluvia de ideas entre todos los miembros del grupo, con objetivo de llegar a un consenso.

Una vez fijado el tema, el grupo procederá a la creación de un pequeño guión que favorezca la interpretación del papel de cada integrante. A continuación, cuando todos los grupos estén preparados, se procederá a la interpretación de las situaciones



delante de los grupos restantes. En caso de ser necesario, los grupos que lo deseen podrán realizar la explicación que estimen oportuna.

Al finalizar todas las interpretaciones grupales se procederá al análisis de la dinámica. Los actores y actrices que lo deseen podrán expresar las sensaciones, opiniones y sentimientos vividos. Los demás grupos observadores comentarán y llevarán a cabo una devolución “feedback” siempre de forma constructiva, analizando tanto los acontecimientos positivos como las posibles mejoras de los roles. El ponente fomentará siempre el debate y la reflexión. La dinámica finalizará con una valoración grupal de la actividad.

Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.
- Folios y bolígrafos.

## MATERIAL TEÓRICO DE APOYO

### CARACTERÍSTICAS DE LAS ADICCIONES

(Caballo; Salazar. y Carrobles, 2014: 555)

- Pérdida de control: Una persona que no es capaz de controlar su adicción, no es capaz de decidir cuándo, dónde y cómo.
- Fuerte dependencia psicológica: Es consciente de la problemática y sabe que la conducta es perjudicial para él, pero aun así, no puede parar de hacerlo.
- Pérdida de interés por otras actividades gratificantes.
- Interferencia grave en la vida cotidiana.

### PERFILES DE JUGADORES

- Jugadores problemáticos: Personas que no son adictas pero que su juego es lo suficientemente excesivo para acarrear problemas. Todavía lo puede controlar y el nivel de dependencia es moderado (Salaberría, Báez y Fernández Montalvo, 1998: 17).
- Jugadores sociales: “Son personas que juegan por entretenimiento, placer o sociabilidad, y que hacen un uso esporádico del juego. Las pérdidas máximas las tienen predeterminadas y aceptadas, y pueden dejar de jugar en cualquier momento, ya que, el resultado de las apuestas no influye en su autoestima personal. Consideran otros aspectos de su vida más importantes que el juego y raramente experimentan una gran ganancia” (Salaberría, Báez, & Fernández Montalvo, 1998: 17).
- Jugadores patológicos: Se caracteriza por la pérdida total de control en relación con el juego. La persona en cuestión, crea una relación de dependencia emocional que interfiere o dificulta el desarrollo de su vida cotidiana.

## CARACTERÍSTICAS QUE HACEN DE LAS APUESTAS UNA ACCIÓN ADICTIVA:

(Fernández-Montalvo y Echeburúa, 1997)

- Difusión y aceptación social: Asumimos al entrar en cualquier local que la máquina tragaperras es parte del decorado. También mencionar la retribución económica que recibe el local que lo respalda.
- Asequibilidad de las apuestas: Facilidad y accesibilidad a la hora de apostar. Por ejemplo, las vueltas del café.
- Lapso breve entre la apuesta y el resultado: Hay unos segundos entre la apuesta y el resultado, impuestos por ley. Todas las CCAA tienen el mismo tiempo menos Aragón. La inmediatez del resultado es algo que te “engancha”, genera un nivel de activación y expectativas muy importante.
- Fascinación: Presencia de numerosos estímulos que incrementan en el usuario la sensación de evasión. Estímulos de diferente índole como: Luces, colores, formas y sonidos. Toda persona con problemas de adicción al juego cree que ganar o perder tiene que ver con un juego de habilidad. Las máquinas dan el premio en función de unas series difíciles de descifrar, pero la persona cree que es por accionar los mecanismos adecuados. La única función del mencionado fenómeno, es que el tiempo de espera entre el resultado y la apuesta pase más rápido. Se pierde la ilusión de control.
- Elevada tensión que generan: Chóliz es otro de los autores de referencia que analiza el mencionado factor. Según el:

“Una vez ejecutada la conducta o consumida la sustancia, la tensión se reduce hasta el punto de que este estado placentero, o de reducción del malestar se convierte en un potente reforzador del consumo” (Chóliz, 2006: 3).
- Presión del grupo de iguales: En multitud de ocasiones, las conductas problemáticas relacionadas con el juego de azar, comienzan a consecuencia de la presión social que ejercen amigos o grupos de iguales. Siguiendo las líneas de la presente prospección y diseño de intervención formativa, debemos destacar

el protagonismo que toman los “amigos” y la relevancia de la presión grupal en la adolescencia. Destacar, del mismo modo, cómo paradójicamente se comienza apostando en grupo y en un contexto de relaciones sociales y se finaliza jugando solo.

- Presión de la publicidad: Como posteriormente se analizará en el correspondiente apartado, el continuo estímulo publicitario, normalizado y difundido por los diferentes medios y canales comunicativos, posee relación directa con factores adictivos. Un ejemplo claro es el bombardeo televisivo de las casas de apuestas con atractivos personajes públicos animando a jugar.
- Intervención directa por parte del jugador: El jugador tiene que manipular la máquina para obtener el premio. Se cree decisivo cuando los juegos de azar no entienden de lógicas matemáticas: Mover palancas, elegir opciones, etc.

#### ETAPAS EN EL DESARROLLO DEL JUEGO PATOLÓGICO:

“Guía Clínica: Actuar ante el juego patológico” (2007:21-22) realizada por la Junta de Andalucía, citando a Custer (1984)

- Fase de ganancia: Normalmente, en la fase inicial es donde se comienzan a tener los primeros contactos, los jugadores sienten tener buena racha, las ganancias económicas pueden ser reales, se llegan a sentir pensamientos de control y dominio, llegan a tener la percepción de que se les da bien. Posteriormente, llega un momento en el que esta racha cambia tras una ganancia importante de dinero. Esta ganancia muestra el final de esta fase y el principio de la siguiente. Muestra la pérdida de control. Cuando la persona pierde el control pierde la relación con el contexto social y empiezan a jugar sin acompañantes.
- Fase de pérdida: Se pierde el refuerzo positivo y se comienza a jugar a escondidas. Cambia el “echo las vueltas del café y juego” por el “juego y me tomo el café”. Van jugando de manera más continuada, de manera que comienzan las pérdidas. Es aquí cuando empiezan a jugar para recuperar lo perdido, no para ganar. Llega un momento en el que las pérdidas se comienzan a notar. En el momento que se comienza a jugar en solitario nos marca un

punto de inflexión para el desarrollo de la ludopatía. Aquí empieza la característica fundamental de la ludopatía. La ludopatía se encuentra estrechamente relacionada con un contexto de mentiras. La persona adicta recurre a la mentira como argumento para todo. En esta fase puede ser habitual que la familia se entere del problema de ludopatía de la persona.

- Fase de desesperación: Es aquí cuando empiezan a endeudarse. Un ludópata cuando tiene dinero en el bolsillo jamás va a pagar las deudas, sino que se va a dedicar a gastarlo. Muchas veces para poder afrontar la deuda de un crédito solicita otro, y así sucesivamente con todo. Por lo tanto, llega el momento en el que pueden aparecer robos y problemas judiciales a consecuencia de la forma de hacer frente a estos pagos.

#### DIMENSIONES Y PROBLEMÁTICAS ASOCIADAS AL JUEGO PATOLÓGICO:

(Caballo, Salazar y Carroble, 2014: 532-534)

- Personales: Donde podríamos incluir la comorbilidad con el consumo de alcohol, Depresiones, Ansiedad, Trastornos psicosomáticos, Trastornos de personalidad etc.
- Familiares: Posibles abandono de responsabilidades, mentiras, problemas a causa del dinero, discusiones, Separaciones etc.
- Sociales: Aislamiento social, pérdida de interés por otras actividades cotidianas, rechazos por parte de amigos y conocidos etc.
- Laborales: Extracciones de dinero, ausencias, despidos etc.
- Legales: Robos, Incumplir pagos, usurpaciones de identidad etc.

(García, 2020: 19)

#### BREVE APROXIMACIÓN CUANTITATIVA EN RELACIÓN AL COLECTIVO ADOLESCENTE:

En forma de retornar respecto al impacto en el colectivo adolescente, y a modo de breve contextualización, tal y como se destaca en el *“Estudio del juego de apuestas y predictores psicosociales en adolescentes de la provincia de Huelva”*, las encuestas muestran cifras alarmantes: “Aunque la ley impide a los menores apostar, estudios al respecto señalan que, en Europa, el 14% de los estudiantes de 15-16 años lo han

hecho alguna vez, y el 7% frecuentemente durante los últimos 12 meses” (Lloret y Cabrera, 2018: 8). Añadir al respecto que, según posibles indicios, el contexto español podría situarse un punto por encima en el porcentaje, en relación a la encuesta europea.

En esta dirección, la investigación *“El juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante. Prevalencia y factores asociados”* recalca prevalencias de tres estudios publicados en revistas científicas en base al juego de azar y su impacto en los adolescentes. Dos de ellos en Galicia (Becoña et al., 2001; Miguez y Becoña, 2015) aportando datos sobre juego patológico en adolescentes con una prevalencia de entre el 5,6-4,6%. El otro estudio en Asturias (González Roz et al. 2016) refleja que el 4% de los adolescentes son jugadores en riesgo y que el 1,2% son problemáticos. Por último, muestra datos de un “estudio desarrollado en la Comunidad Valenciana, financiado por la Fundación Codere, que revela que el 18% de los menores apuestan on-line, el 8% lo hace de forma habitual y a edades tan tempranas como los 13 años” (Lloret-Irles, 2016: 8).

En relación al contexto navarro, y según los datos estadísticos extraídos de las encuestas “ESTUDES 2018: Informe Navarra” (2018), documento el cual se destaca en el posterior eje sobre “Prevención”, el apartado “Videojuegos, Juego e Internet”, muestra conclusiones y datos relevantes de actualidad, en relación al fenómeno del juego de azar y la comunidad adolescente navarra.

“El 11,0% de los estudiantes de Navarra ha jugado con dinero online en los últimos 12 meses, esta prevalencia aumenta notablemente cuando analizamos el juego de manera presencial, donde el porcentaje de alumnos que juegan se incrementa por encima del 28%. En comparativa con el dato nacional, tanto en el juego online y sobre todo en el presencial, se registran prevalencias mayores a nivel autonómico” (ESTUDES Informe Navarra, 2018:36).

(García, 2020: 25-26)

### **SESIÓN 3: “¿TE LA VAS A JUGAR?”**

#### **ACTIVIDAD 1: “Mitos y falsas creencias en torno a los juegos de azar”**

(Duración 45 minutos)

Objetivos:

- Plantear una serie de mitos y verdades sobre el juego de azar.
- Conocer las opiniones y puntos de vista del grupo a través del debate.
- Desmontar estos mitos y falsas creencias.
- Lograr que los adolescentes reflexionen en torno a mitos y creencias irracionales.

Desarrollo:

Para dar comienzo a la sesión del tercer día, en forma de introducción, se procederá a una breve revisión de las sesiones pasadas. En este ejercicio se incidirá en aspectos relevantes para, así, favorecer la interiorización.

A continuación, el ponente transmitirá al grupo el planteamiento y metodología de la actividad interactiva, la cual tratará de abordar diferentes mitos y creencias irracionales.

Se crearán grupos de trabajo y a cada uno de ellos, se les hará entrega de la ficha “Mitos y falsas creencias en torno a los juegos de azar” (Anexo II).

En relación al material entregado, los y las adolescentes deberán responder a una serie de cuestiones. Las preguntas serán las siguientes:

- ¿Es verdadero o falso?
- ¿Por qué y para qué utilizan las personas este mito?
- ¿Crees que es un mito antiguo y que ha cambiado en la actualidad?
- ¿Qué le dirían a alguien que cree en este mito?

Una vez todos los grupos conformados hayan finalizado los debates y reflexiones internas, un/a portavoz transmitirá a los demás grupos las principales conclusiones a las que han llegado.

El ponente, una vez más, realizará labores de clarificar, matizar y ampliar las reflexiones expuestas por el colectivo adolescente

Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.
- Fotocopias del ANEXO II
- Folios y bolígrafos.

ACTIVIDAD 2: ¿Estamos conectados?

(Duración 30 minutos)

Objetivos:

- Fomentar una buena práctica en el uso de las nuevas tecnologías desde los diferentes tipos de dispositivos.
- Concienciar a los y las adolescentes sobre Internet y fenómeno del juego Online.

Desarrollo:

Esta segunda actividad posee un carácter más teórico, será ejecutada a través de una exposición Power Point. En ella, serán analizadas las nuevas formas de juego de azar y el auge/relevancia del fenómeno online, a través de prevalencias, datos y consecuencias para buscar la concienciación de la comunidad adolescente.

La actividad buscará abordar el fenómeno online reflexionando y conociendo "Internet", así como, ofrecer herramientas y habilidades para prevenir o evitar posibles contratiempos que puedan surgir a consecuencia de un mal uso tanto de Internet como de los diferentes dispositivos tecnológicos (Tablet, Ordenador, móvil, etc.).

Esta exposición teórica contará con los correspondientes espacios para la reflexión personal, posibles debates y autoconocimiento. De esta manera, los y las adolescentes serán capaces de construir opiniones y adquirirán sus propias herramientas/mecanismos, los cuales les serán de gran ayuda para afrontar el fenómeno online.



### Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.

### ACTIVIDAD 3: “Bombardeo publicitario y juego responsable”

(Duración 45 minutos)

#### Objetivos:

- Analizar la publicidad de la industria del juego de azar de una manera crítica.
- Destapar y visibilizar el negocio de la industria del azar.
- Conocer las opiniones y discursos del grupo de adolescentes en relación a si es posible o no un “juego responsable”.
- Crear una atmósfera adecuada para el debate y reflexión.

#### Desarrollo:

Para el desarrollo de la presente actividad, donde se buscará analizar una parte de la publicidad del sector, así como el fenómeno del “juego responsable”, previamente a la ejecución del programa, serán seleccionados diferentes anuncios y spots publicitarios sobre la publicidad actual en los medios de comunicación.

Los dos materiales con los cuales se va a trabajar en la sesión serán los siguientes:

1. El spot publicitario utilizado para una conocida casa de apuestas protagonizado por Carlos Sobera:

"El anuncio muestra situaciones de juego repetitivas, con sensación de descontrol y, sobre todo, refleja una actitud compulsiva, que lleva al protagonista a sentir emociones fuertes. A juicio de la Sección Sexta del Jurado de Autocontrol-, ello se desprende de la repetición (siempre 3 veces) de varias situaciones a la vez al tiempo que, tanto en pantalla como en locución, se incluyen verbos imperativos que trasladan un mensaje de repetición continua del juego y de la apuesta (“entra, entra, entra”, “apuesta, apuesta, apuesta”, “juega, juega, juega”)", concluye el organismo que vela por el contenido de los mensajes publicitarios (El Español, 2019).

## 2. Cartel publicitario de otra popular casa de apuestas:



(Pascual y Grasso, 2018)

El ponente realizará una breve introducción a la dinámica y tras incidir en los objetivos, se procederá a la creación de grupos de 4-5 personas.

Los grupos dispondrán del tiempo oportuno para la visualización detallada de los materiales. Una vez todos los grupos estén preparados, se les hará entrega de la correspondiente ficha para el análisis de los materiales. La ficha estará formada con las siguientes cuestiones:

- Descripción del anuncio publicitario.
- ¿Qué os transmite el anuncio?
- ¿Qué pretende vender?
- Valoración crítica.

Cada grupo analizará y reflexionará sobre los materiales publicitarios con ayuda de las cuestiones. Tras destacar las principales conclusiones del análisis, un/a portavoz compartirá con los demás compañeros y compañeras los resultados obtenidos.

La actividad finalizará con una reflexión/debate guiada por el ponente, donde se incidirá en contenidos como: el poder de la publicidad para incentivar el juego, bonos regalo o el concepto de “juego responsable” realidad o mito. El ponente dispondrá de material teórico sobre el cual apoyarse y encauzar el debate.

### Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.
- Folios y bolígrafos.

## MATERIAL TEÓRICO DE APOYO

### MITOS Y FALSAS CREENCIAS EN TORNO A LOS JUEGOS DE AZAR

Los mitos e ideas erróneas acerca del funcionamiento del juego facilitan que muchas personas se inicien en el mismo o que reiteren su práctica, pensando que con ello tendrán más posibilidades de ganar.

Por este motivo se describen a continuación algunos de los principales mitos, creencias y supersticiones que rodean a los juegos de azar, que son compartidas por casi todos los jugadores con problemas con el juego, así como los datos objetivos que confirman su falsedad o inexactitud.

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

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

MITO: “Algunas personas tienen más suerte que otras”

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

MITO: “Si algo no ha sucedido hace tiempo es que va a ocurrir pronto”

Realidad: Pensar que porque un número o una carta haga tiempo que no sale significa que saldrá de un momento a otro carece de fundamento. Cada partida o lance en el juego es independiente del anterior y la probabilidad de que salga un número en cada jugada es la misma que la de cualquier otro, independientemente de cuantas veces se juegue.

MITO: “Si una máquina de juego lleva tiempo sin pagar un premio es que un premio grande está próximo a salir”

Realidad: Los premios que otorgan las máquinas son completamente aleatorios y no dependen del dinero introducido (podemos ganar la próxima jugada o perder las diez próximas). Las máquinas tragaperras usan sofisticados sistemas informáticos para generar premios, siendo irrelevante el botón que pulse la persona que juega.

MITO: “Dispongo de un método de juego que me ayuda a ganar”

Realidad: El resultado de la mayoría de los juegos depende exclusivamente del azar. No se puede influir en él, independientemente de lo que hagamos (por ejemplo, jugar siempre los mismos números no hace que tengamos más posibilidades de ganar).

MITO: “Tengo la sensación de que hoy es mi día de suerte”

Realidad: Nuestras intuiciones o deseos no tienen absolutamente ninguna influencia sobre el resultado de un juego de azar. Los jugadores con problemas a menudo creen que cuando están ganando es porque tienen una «buena racha» y van a seguir jugando para tratar de ganar más dinero. Lo cierto es que cada jugada es independiente de cualquier otra y que no existen rachas. Lo que sucede normalmente es que el jugador comienza a perder sus ganancias y luego sigue jugando para tratar de recuperarse de sus pérdidas.

MITO: “Apostando con un patrón determinado hay más posibilidades de ganar”

Realidad: El resultado de cada juego es completamente aleatorio.

MITO: “Si seguimos jugando nuestra suerte cambiará y podremos recuperar el dinero perdido”

Realidad: Los jugadores con problemas a menudo continúan jugando tratando de recuperar el dinero que han perdido. Pero dado que la casa o el operador de juego siempre tienen ventaja y que cada acontecimiento de juego es independiente de todos los demás (nuestras probabilidades de ganar no son mayores en la décima apuesta de lo que lo eran en la primera apuesta), esta conducta provoca generalmente que se incrementen las pérdidas. Esto significa que cuanto más jugamos o más apuestas realizamos mayor es la posibilidad de que perdamos dinero.

(Sánchez et.al, 2016: 29-30)

### JUEGO RESPONSABLE

El Juego Responsable es la elección sensata y racional de las diferentes variantes u opciones que posee el juego. Tiene en cuenta la situación y circunstancias personales que pueda tener la persona usuaria, juego únicamente por entretenimiento y distracción, manteniendo el objetivo de que el juego no se convierta en un problema.

El juego, visto desde esta perspectiva, nunca interferirá en el desarrollo personal, social o familiar de la persona usuaria (Juego Responsable: Jugar bien, 2015).

Esta misma plataforma online, la cual se encuentra financiada y respaldada por la Secretaría General de Consumo y Juego, dentro del Ministerio de Consumo del Gobierno de España, realiza una aproximación al perfil de jugador responsable. Para ello, desglosa tres características esenciales (Juego Responsable: Jugar bien, 2015):

- “El jugador responsable juega para divertirse y entretenerse, no para ganar dinero. Sabe que puede tener suerte y ganar, pero que también puede perder”.
- “Jugar responsablemente significa tomar decisiones basadas en hechos, manteniendo el control sobre el tiempo y el dinero que quiere gastar”.
- “Jugando responsablemente, hace que la actividad del juego sea una experiencia agradable, divertida, sin riesgo de daño a sí mismo, familia y/o amigos”.

Pero, ¿qué pasa cuando una persona no es capaz de jugar sólo para entretenerse o divertirse?, ¿qué metodología se propone a modo de actuación, cuando una persona no es capaz de mantener un control sobre el tiempo y dinero destinado?, y ¿cuándo la actividad del juego no es una experiencia agradable, divertida o sin riesgos?

El mencionado “juego responsable” que tanta repercusión y visibilidad está teniendo en toda la publicidad del sector, es utilizado por el Gobierno como una de las únicas medidas preventivas para luchar contra los problemas y adicciones que pueda acarrear el juego. Al hablar de “juego responsable” y autocontrol únicamente, quedan excluidos todos los posibles responsables y factores de riesgo que puede haber detrás de una adicción/negocio, haciendo que recaiga sobre el individuo todo el peso de la responsabilidad.

Otro de los objetivos que los expertos ven detrás de dicho eslogan, es el animar y promocionar el juego, minimizando el daño que pueda crear entre los diferentes consumidores. La industria es capaz de vender de una forma moral un entorno de juego no adictivo, el cual protege a los menores y a las personas en riesgo, así como,

también es capaz de identificar a los jugadores problemáticos para así, tratarlos de la mejor manera.

(García, 2020: 22-23)

## **SESIÓN 4: “CONÓCETE, CONÓCELO”**

### ACTIVIDAD 1: “¿Sabías que...?”

(Duración 45 minutos)

Objetivos:

- Aprender a identificar y prevenir conductas de riesgo.
- Diferenciar entre consecuencias a largo y corto plazo.
- Diferenciar consecuencias positivas y negativas.
- Reflexionar sobre el vínculo de la creación de hábitos mediante las consecuencias.
- Conocer alguna herramienta de protección y habilidades sociales.

Desarrollo:

La primera actividad de la última sesión del programa formativo, buscará ampliar en los y las adolescentes conocimientos relevantes en relación al fenómeno objeto de estudio. Una actividad de carácter teórico que, mediante ejercicios prácticos, buscará fomentar la participación y el dinamismo.

El material audiovisual Power Point previamente diseñado y adaptado a las características del grupo de adolescentes, abordará contenidos destacados como: factores de riesgo/factores de protección, análisis de las posibles consecuencias y la importancia del manejo de habilidades y herramientas de protección (autoconocimiento personal y contextual, habilidades para la gestión de adversidades, resistencia a la presión de grupo o la resolución de conflictos).

El contenido sobre “factores de riesgo/factores de protección”, buscará explicar cuáles son los factores de riesgo que acompañan al juego patológico, adaptando los factores de riesgo analizados al grupo de jóvenes. De este modo, se clarificará y aportará conocimiento sobre cuáles son los factores de protección que podemos adoptar para prevenir conductas de juego patológico.

Tras la exposición del ponente de los factores de riesgo y protección, se utilizará un fragmento del vídeo "*Apuestas deportivas, ¿un juego peligroso?*"<sup>2</sup> realizado por el programa televisivo "360 Grados" con el objetivo de indagar sobre el peligro de la ludopatía en edades tempranas. Así mismo, se reflexionará sobre el impacto que el sector tiene entre los jóvenes en Euskadi. De este modo, se reflexionará y debatirá de manera colectiva sobre el contenido teórico.

El mencionado fragmento muestra el experimento realizado por el programa. En él, se ejemplifica el grado de accesibilidad que tienen los y las adolescentes para realizar apuestas con dinero. Tras la visualización, el grupo deberá reflexionar sobre cuáles son los factores de riesgo y protección que han identificado.

En relación a las consecuencias, el material de la exposición buscará el análisis e identificación de las posibles consecuencias a corto y largo plazo. De esta manera, se transmitirá la idea de que, en ocasiones, una decisión basada en la satisfacción inmediata y eludiendo el esfuerzo, no consigue lo mismo que si se toma una decisión valorando tanto las consecuencias a corto plazo como a la larga, obteniendo en la segunda opción una meta final mucho más satisfactoria. Es decir, mediante este ejercicio se quiere conseguir que los jóvenes vean que las decisiones tomadas buscando unas consecuencias a largo plazo, hacen que cuando se llegan a tener esas consecuencias los beneficios son muy amplios. En cambio, si se toman decisiones buscando consecuencias positivas a corto plazo, se consiguen unas consecuencias menos duraderas en el tiempo y menos satisfactorias.

La parte final de la actividad, realizará una introducción sobre diferentes herramientas y habilidades sociales. Se aportará información y posibles recursos a los y las adolescentes. La segunda actividad de la sesión conectará con ésta parte.

#### Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.
- Folios y bolígrafos.

---

<sup>2</sup> <https://www.eitb.eus/es/television/programas/360-grados/videos/detalle/6174673/video-ludopatia-menores-como-se-inician-jovenes-juego-2019/>



## ACTIVIDAD 2: “El barrio nos une”

(Duración 35 minutos)

Objetivos:

- Establecer y crear vínculos entre el grupo de adolescentes y el tejido comunitario vecinal.
- Promover la reflexión grupal en relación al contenido del vídeo.
- Desarrollar el sentido crítico de los y las adolescentes en relación a la situación contextual del barrio.

Desarrollo:

Tal y como ha quedado plasmado en el apartado previo del marco teórico, las plataformas vecinales en contra de las casas de apuestas, creadas a raíz de la preocupación y la incertidumbre en los diferentes barrios de la Comarca de Pamplona/Iruñerria, son ya una realidad.

Por ello, una de las actividades más significativas del presente programa formativo, buscará ampliar y abordar la visión comunitaria en relación al fenómeno contextual del juego de azar de cada zona, a través de la participación en la actividad de una persona implicada/asociada a la “plataforma vecinal” del barrio destinatario en cuestión, fomentando el vínculo vecinal y la creación de redes interpersonales comunitarias.

La persona invitada, tratará de transmitir la percepción que como plataforma han identificado, introduciendo en contexto y estimulando la conciencia crítica entre el grupo de adolescentes. Para ello, se procederá al visionado de un fragmento del video “Las casas de apuestas, la heroína del siglo XXI”, emitido en el programa televisivo “En la Frontera”, el cual aborda el problema que supone la ludopatía para las generaciones más jóvenes<sup>3</sup>.

En forma de análisis y reflexión colectiva, la persona participante incidirá y abordará contenidos como: El porqué de la nueva apertura de un salón de apuestas en el barrio, la semejanza que podemos encontrar entre la problemática con la heroína de

---

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=B9Gv6dDeJlk>

los años 80 y el actual fenómeno del juego de azar, el porqué de la proliferación de estos negocios en los barrios más vulnerables o un abordaje multidimensional en relación a cómo afecta el fenómeno objeto de estudio sobre el colectivo más joven del barrio.

Se mantendrán estrategias y directrices en favor de una actuación/respuesta conjunta, alejada de toda acción que fomente el individualismo, creando una comunidad organizada que trate de entender el compromiso colectivo.

La dinámica terminará con una reflexión y valoración grupal. Los y las adolescentes dispondrán de un pequeño espacio de tiempo para preguntar cualquier cuestión de interés o relevancia a la persona invitada.

#### Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.

#### ACTIVIDAD 3: “Esto soy yo”

(Duración 20 minutos)

Objetivos:

- Ampliar el autoconocimiento personal.
- Posibilitar el autodescubrimiento de cualidades hasta ahora ignoradas.
- Fortalecer el factor de protección del autoconocimiento.

Desarrollo:

Tal y como se ha mencionado con anterioridad, la segunda actividad conectará con el contenido previo de las habilidades sociales. De esta manera, se profundizará y se situará en una posición de relevancia el concepto de autoconocimiento personal.

Tras una breve introducción y contextualización de la actividad, el ponente entregará folios a los y las jóvenes. Sobre ellos, se les pedirá que se dibujen evitando cualquier figura o forma humana. Podrán plasmar contenidos tanto relacionados con el juego de azar como de cualquier cosa que estimen oportuno para definir el “Yo” de cada uno/a.

El grupo dispondrá del tiempo necesario para reflexionar personalmente sobre la definición de sus cualidades, personalidad, miedos, motivaciones y todo lo que sientan oportuno, todo ello a través de un enriquecedor ejercicio de metáforas.

Del mismo modo y siguiendo con el desarrollo de la dinámica del autoconocimiento, el folio previamente entregado, tendrá en la parte trasera una serie de cuestiones:

- Si fuese un animal sería...
- Si fuese un instrumento musical sería...
- Si fuese un país sería...
- Si fuese un juego sería...
- Si fuese un color sería...
- Si fuese una flor sería...
- Si fuese un mes del año sería...

De forma previa a la pertinente evaluación, se realizará una ronda voluntaria en la que se les dará la oportunidad de compartir con el grupo la presentación del retrato y la reflexión de las cuestiones.

La dinámica terminará con una reflexión y valoración grupal, incidiendo en aspectos relevantes como: sentimientos encontrados, grado de dificultad para la ejecución o el grado de satisfacción en relación a los resultados.

#### Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.
- Folios y bolígrafos.

#### ACTIVIDAD 4: “Evaluación del programa”

(Duración 20 minutos)

Objetivos:

- Conocer el grado de satisfacción del grupo en relación al programa.
- Identificar aspectos fuertes y aspectos a mejorar para la mejora continua.
- Crear una atmósfera adecuada de evaluación, debate y reflexión.

- Fomentar la creatividad y relación grupal.

Desarrollo:

Como dinámica final y modo de cierre del programa formativo, se procederá a la evaluación de las sesiones efectuadas de una forma colectiva.

La dinámica será ejecutada en grupos pequeños de trabajo de unas 4-5 personas y la metodología consistirá en que cada grupo deberá construir un breve fragmento a modo de valoración del programa.

Para la construcción del mencionado fragmento, se les facilitará a los participantes 9 palabras, las cuales deberán incluir en las respectivas elaboraciones. Las palabras a intercalar serán las siguientes: juego de azar, cuerda, ganar, adicción, elefante, cuarenta y tres, sin, publicidad y piedras.

Podría considerarse normal que los diferentes grupos se encuentren un poco desorientados al principio. Conforme avanza el tiempo, se irán organizando los elementos a resaltar y se irán estableciendo debates sobre el programa. El ponente realizará labores de apoyo y clarificación fomentando la autonomía de los y las adolescentes.

Una vez todos los grupos hayan terminado, se procederá a la puesta en común de los fragmentos valorativos, incentivando un agradable cierre del programa mediante las aportaciones cada fragmento.

Para finalizar con esta cuarta actividad, la cual cierra el programa formativo, se fomentará una última reflexión sobre la valoración personal del programa. Para ello, el ponente hará entrega de un breve cuestionario a modo de evaluación (Anexo III). También, se realizará una ronda dinámica-participativa en la que cada adolescente deberá compartir con el grupo lo mejor y lo peor de las sesiones presenciadas.

#### Materiales necesarios para la sesión:

- Proyector y pizarra.
- Fotocopias del ANEXO III.
- Folios y bolígrafos.

## MATERIAL TEÓRICO DE APOYO

### FACTORES DE RIESGO VS FACTORES DE PROTECCIÓN

Se considera fundamental proveer a los jóvenes de actitudes, habilidades y conocimientos para enfrentarse a cualquier situación adversa.

El estudio *“Factores de Riesgo y de Protección frente al Consumo de Drogas: Hacia un Modelo Explicativo del Consumo de Drogas en Jóvenes de la CAPV”* realizado por Teresa Laespada, Ioseba Iraurgi y Elisabete Aróstegi (2004: 27) proponen las siguientes definiciones para trabajar los conceptos de factores de riesgo y factores de protección. Apoyándose en palabras de Luengo y otros (1999), un factor de riesgo es “una característica interna y/o externa al individuo cuya presencia aumenta la probabilidad o la predisposición de que se produzca un determinado fenómeno”. Por el contrario, sobre los factores de protección, añade en base al análisis de Pérez-Gómez y Mejía Motta (1998) que son “aquellos atributos individuales, condición situacional, ambiente o contexto que reduce la probabilidad de ocurrencia de un comportamiento desviado” (2004: 27).

Un factor de riesgo innegable es el propio contexto en el cual ha crecido el colectivo de jugadores más jóvenes. Nos encontramos en una sociedad en la cual culturalmente nos animan e incitan con atrayentes *slogans* y diferentes formas de persuasión, en las cuales se fomenta la idea de que existen ganancias económicas fáciles y rápidas. Una cultura de velocidad abismal que basa sus principios en un consumo excesivo y que, también, vincula la riqueza con una “aspiración soñada” o con el valor supremo de felicidad.

Entre las variables sociales que influyen en una posible adicción al juego, la investigación *“Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable”* basándose en el desglose publicado por Blanco, Romero y Fernández (2009) destaca las siguientes (Carpio, 2009: 34):

- Presión del grupo de iguales.
- Presión de la publicidad.
- Alta permisividad social con el juego de azar.
- Fácil acceso al juego.

- Apuestas asequibles.
- Escaso tiempo entre apuesta y resultado.
- Dispositivos que facilitan la ilusión de control (mover palancas, elegir opciones, etc.).

También podemos añadir que el hecho de que un adolescente, mediante el amplio abanico de formas de juego (por ejemplo, la extensa oferta online), pueda jugar solo desde cualquier localización, es un factor de riesgo, ya que deja en sus propias manos, tanto la cantidad de tiempo que va a destinar a jugar, como el dinero que quiere invertir.

Debemos tener siempre presente en el contexto de la presente propuesta de intervención formativa, que una persona con problemas de adicción, no nace adicta. Sino que, a consecuencia o influencia de diferentes factores (la cultura, la sociedad, el trabajo, la familia, el círculo de amigos o características de la propia persona), se hace adicta. Por lo que la prevención debe cobrar gran relevancia.

Por lo tanto, podríamos decir que algunos aspectos son clave para la detección y tratamiento de conductas problemáticas. Entre ellas, debe prestarse especial atención las personalidades vulnerables, perfiles con frágil cohesión familiar, hábitos de recompensas inmediatas, fácil accesibilidad a juegos o perfiles con referentes cercanos que juegan, presión del grupo de iguales o circunstancias excepcionales (fracaso escolar, frustraciones afectivas, competitividad, inactividad, aislamiento social, falta de objetivos, etc.).

(García, 2020: 36-37)

Nº SESIÓN	1	TÍTULO DE LA SESIÓN	"GAME OVER"	DURACIÓN	2h
ACTIVIDADES					
	Nº ACTIVIDAD	1. <i>"Conceptos relevantes"</i>			
	OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer y crear primeros vínculos con el grupo de adolescentes.</li> <li>• Profundizar en la clasificación de los distintos tipos de juego, y de sus características.</li> <li>• Fomentar la participación.</li> <li>• Conocer los juegos habituales o más frecuentados por el grupo adolescente.</li> </ul>			
	DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ronda voluntaria de impresiones, experiencias y motivaciones.</li> <li>• Construcción colectiva de términos relevantes.</li> <li>• Ronda interactiva en la cual cada joven deberá escribir en la pizarra cualquier tipo de juego que se le ocurra.</li> <li>• Creación de grupos de 4-5 personas y responder a las cuestiones de la ficha.</li> <li>• Puesta en común de los resultados, reflexión y debate.</li> <li>• Resolución grupal y asamblea para clasificar los tipos de juego escritos en la pizarra.</li> </ul>			
	Nº ACTIVIDAD	2. <i>"Motivaciones y expectativas"</i>			
	OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las motivaciones y expectativas del grupo.</li> <li>• Identificar la magnitud del problema que reconoce el grupo.</li> </ul>			
	DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Resolución de preguntas de forma anónima</li> </ul>			
	Nº ACTIVIDAD	3. <i>"VIDEOFORUM"</i>			
	OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar el deseo de querer comunicarse y compartir las vivencias personales con el grupo.</li> <li>• Acercar al grupo a un primer contacto con diversos factores teóricos de la problemática.</li> <li>• Promover la reflexión grupal en relación a la descripción de la realidad que plasma el vídeo.</li> <li>• Desarrollar el sentido crítico de los y las adolescentes.</li> </ul>			
	DESCRIPCIÓN	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Emisión del material audiovisual "Ludopatía entre los jóvenes"</li> <li>• Dinámica: "Videoforum"</li> </ul>			

Nº SESIÓN	2	TÍTULO DE LA SESIÓN	"LA SUERTE ESTÁ ECHADA"	DURACIÓN	2h
<b>ACTIVIDADES</b>					
	<b>Nº ACTIVIDAD</b>	1. <i>"Jugando a perder"</i>			
	<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajar términos asociados al juego de azar</li> <li>• Transmitir contenidos sobre la naturaleza potencialmente adictiva de las diferentes variantes del juego de azar.</li> <li>• Fomentar el debate y reflexión.</li> </ul>			
	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Exposición del PowerPoint:</li> <li>• Características que comparten las diferentes formas de adicción.</li> <li>• Diferentes perfiles de jugador.</li> <li>• Características de las apuestas como acción adictiva.</li> <li>• Etapas en el desarrollo del juego patológico.</li> <li>• Dimensiones y problemáticas asociadas al juego patológico.</li> <li>• Reflexión y debate.</li> </ul>			
	<b>Nº ACTIVIDAD</b>	2. <i>"Rol Playing"</i>			
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar en las sesiones un clima de confianza y participación.</li> <li>• Desarrollar la empatía.</li> <li>• Interiorizar el contenido teórico.</li> </ul>				
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinámica "Rol Playing".</li> <li>• Creación de grupos de trabajo.</li> <li>• Elección de la situación que les gustaría representar y creación de un pequeño guion.</li> <li>• Interpretación de las situaciones.</li> <li>• Análisis de la dinámica.</li> <li>• Valoración grupal de la actividad.</li> </ul>				



Nº SESIÓN	3	TÍTULO DE LA SESIÓN	“¿TE LA VAS A JUGAR?”	DURACIÓN	2h
ACTIVIDADES					
	<b>Nº ACTIVIDAD</b>	1. <i>“Mitos y falsas creencias en torno a los juegos de azar”</i>			
	<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear mitos y verdades sobre el juego de azar.</li> <li>• Conocer las opiniones y puntos de vista del grupo.</li> <li>• Desmontar mitos y falsas creencias.</li> <li>• Lograr que los adolescentes reflexionen en torno a mitos y creencias irracionales.</li> </ul>			
	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisión de las sesiones pasadas.</li> <li>• Explicación del planteamiento y metodología de la actividad.</li> <li>• Ficha “Mitos y falsas creencias en torno a los juegos de azar”</li> <li>• Transmisión de las principales conclusiones.</li> </ul>			
	<b>Nº ACTIVIDAD</b>	2. <i>“¿Estamos conectados?”</i>			
	<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar una buena práctica en el uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>• Concienciar sobre Internet y fenómeno de juego Online.</li> </ul>			
	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de las nuevas formas de juego de azar y el auge/relevancia del fenómeno online.</li> <li>• Ofrecer herramientas y habilidades para prevenir posibles contratiempos.</li> <li>• Reflexión personal, posibles debates, autoconocimiento.</li> </ul>			
	<b>Nº ACTIVIDAD</b>	3. <i>“Bombardeo publicitario y juego responsable”</i>			
	<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar la publicidad de la industria del juego de azar de una manera crítica.</li> <li>• Destapar y visibilizar el negocio de la industria del azar.</li> <li>• Conocer las opiniones y discursos del grupo de adolescentes en relación a si es posible o no un “juego responsable”.</li> <li>• Crear una atmosfera adecuada para el debate y reflexión.</li> </ul>			
	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis de una parte de la publicidad del sector.</li> <li>• Introducción a la dinámica. Creación de grupos de 4-5 personas.</li> <li>• Visualización detallada de los materiales y deberán responder a las cuestiones de la ficha.</li> <li>• Análisis y reflexión grupal.</li> <li>• Reflexión/debate guiada por el ponente.</li> </ul>			

Nº SESIÓN	4	TÍTULO DE LA SESIÓN	"CONÓCETE CONÓCELO"	DURACIÓN	2h
ACTIVIDADES					
	<b>Nº ACTIVIDAD</b>	1. "¿Sabías que...?"			
	<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender a identificar y prevenir conductas de riesgo.</li> <li>• Diferenciar entre consecuencias a largo y corto plazo.</li> <li>• Diferenciar consecuencias positivas y negativas.</li> <li>• Reflexionar sobre el vínculo de la creación de hábitos con las consecuencias,</li> <li>• Conocer alguna herramienta de protección y habilidades sociales.</li> </ul>			
	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar conocimientos relevantes en relación al fenómeno objeto de estudio.</li> <li>• Contenidos: factores de riesgo/ factores de protección, análisis de las posibles consecuencias y la importancia del manejo de habilidades y herramientas de protección.</li> <li>• Vídeo "Apuestas deportivas, ¿un juego peligroso?"</li> <li>• Reflexión grupal sobre los factores de riesgo y protección identificados.</li> </ul>			
	<b>Nº ACTIVIDAD</b>	2. "El barrio nos une"			
	<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Establecer y crear vínculos entre el grupo de adolescentes y el tejido comunitario vecinal.</li> <li>• Promover la reflexión grupal en relación al contenido del vídeo.</li> <li>• Desarrollar el sentido crítico de los y las adolescentes en relación a la situación contextual del barrio.</li> </ul>			
	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar y abordar la visión comunitaria en relación al fenómeno contextual del juego de azar en el barrio.</li> <li>• Vídeo "Las casas de apuestas, la heroína del siglo XXI"</li> <li>• Análisis y reflexión colectiva.</li> <li>• Reflexión y valoración grupal.</li> <li>• Cuestiones de interés o relevancia para a la persona invitada.</li> </ul>			
	<b>Nº ACTIVIDAD</b>	3. "Esto soy yo"			
	<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar el autoconocimiento personal.</li> <li>• Posibilitar el autodescubrimiento de cualidades.</li> <li>• Fortalecer el factor de protección del autoconocimiento.</li> </ul>			
	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto: autoconocimiento personal.</li> <li>• Definición del "yo"</li> <li>• Resolución de las cuestiones sobre autoconocimiento del folio.</li> <li>• Presentación del retrato y la reflexión de las cuestiones.</li> <li>• Reflexión y valoración grupal.</li> </ul>			

Nº ACTIVIDAD	
<b>Nº ACTIVIDAD</b>	4. <i>“Evaluación del programa”</i>
<b>OBJETIVOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer el grado de satisfacción del grupo.</li> <li>• Identificar aspectos fuertes y aspectos a mejorar.</li> <li>• Crear una atmósfera adecuada de evaluación, debate y reflexión.</li> <li>• Fomentar la creatividad y relación grupal.</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de grupos de unas 4-5 personas.</li> <li>• Elaboración de fragmentos valorativos del programa y puesta en común.</li> <li>• Última reflexión/valoración personal del programa, aportando lo mejor y lo peor de las sesiones.</li> <li>• Realización del cuestionario de evaluación personal.</li> </ul>

## **CONCLUSIONES Y LÍNEAS ABIERTAS**

Una vez elaborado el presente Trabajo de Fin de Grado y detallada la propuesta formativa, como se ha podido observar a lo largo de todo el material, se considera la educación el medio más idóneo para plantear un abordaje preventivo multidimensional.

Del mismo modo, el presente trabajo profundiza e incide en la importancia que tiene para una eficaz intervención, tanto el contar con la participación activa de los y las adolescentes como disponer del complejo análisis que podemos extraer de sus respectivos y heterogéneos discursos.

Desde los centros y asociaciones especializadas que se dedican a trabajar los riesgos y consecuencias del juego de azar, advierten de la notoria disminución de edad entre los perfiles de jugadores que acuden a buscar ayuda. De igual modo, alertan de las alarmantes consecuencias a las que están expuestos uno de los colectivos más vulnerados en relación a la peligrosa normalización del actual modelo de ocio juvenil.

Por ello, tal y como ha quedado plasmado en apartados anteriores, considero fundamental como medio para el fortalecimiento de los factores de protección, proveer a los y las adolescentes de actitudes, habilidades y conocimientos para enfrentarse a cualquier posible situación de adversidad generada a consecuencia del juego de azar.

Con relación directa a lo reseñado en el párrafo anterior, quiero añadir que a pesar de una correcta ejecución de la presente propuesta preventiva en un marco comunitario, sin la limitación de aspectos relevantes como la publicidad o el pasivo papel de los Gobiernos en materia de medidas legales preventivas o protectoras, el impacto del proyecto en el colectivo receptor puede ser escaso.

El bombardeo publicitario al cual estamos expuestos toda la ciudadanía golpea de manera más violenta si cabe sobre nuestros jóvenes, favoreciendo la posible creación de falsas creencias o el uso problemático del juego de azar. Como consecuencia, estimo necesario legislar los anuncios y spot publicitarios, abogando por que estos

sean historias reales y consecuentes, mostrando un reflejo verdadero y adaptado sobre la realidad del juego de azar en cada contexto.

En lo que respecta al reforzamiento de las medidas legales que controlan la incidencia del juego de azar entre los jóvenes, añadir que estas podrían adquirir un grado de control sobre los espacios de juego, tanto físicos como virtuales superiores. Ejemplo de ello podría ser implantar en las máquinas de juego de azar un mecanismo similar al que poseen las máquinas expendedoras de tabaco, en las que para demandar el producto se necesita la verificación de edad mínima por parte de la persona responsable del establecimiento.

A continuación se exponen algunas líneas abiertas de investigación que han ido aflorando durante la elaboración del presente material, derivadas tanto del análisis documental como del diseño de la propuesta formativa.

- Destacar que, pese a que la presente propuesta de intervención se enfoca hacia el ámbito comunitario, esta podría ser adaptada o extrapolable también al contexto educativo.
- Pese a que el material es un trabajo exhaustivo de los datos extraídos en base a la prospección documental realizada, para que la propuesta se adapte y adquiera un aumento en el grado de eficacia, es preciso desarrollar un diagnóstico longitudinal adaptado a cada barrio, momento y situación.
- Recordar la importancia de contar con adaptadas herramientas pedagógicas e instrumentos metodológicos, ejes y procedimientos centrales mediante los cuales desarrollar la prevención predeterminada.
- Fomentar y construir sentido social a través de la organización, colocando siempre como aspecto central la búsqueda de la implicación de los y las adolescentes.



## BIBLIOGRAFÍA

- Al menos el 70 por ciento de los pacientes adictos padece otro trastorno mental [Blog].  
((23/19/2013): Blog Redacción Médica. Recuperado de  
<https://www.redaccionmedica.com/noticia/al-menos-el-70-por-ciento-de-los-pacientes-adictos-padece-otro-trastorno-mental-2807>
- Andújar López, I. (2013): Programa de Prevención Orientado a Evitar el Juego Patológico en Adolescentes. Universidad internacional de Cataluña
- ASOCIACIÓN ARALAR: Extraído de <https://www.asociacionaralar.org/>
- Ayuntamiento de Pamplona/Iruñeko Udala. (2018): I Plan Municipal de Infancia y Adolescencia 2018-2022.
- (2020): Extraído de <http://www.pamplona.es/accion-comunitaria>
- Becoña, E. (1999): Evaluación y tratamiento del juego patológico. Ponencia en VI Encuentro Nacional sobre Drogodependencias y su enfoque comunitario. Cádiz: Diputación de Cádiz.
- Becoña, E., y Míguez M. C. (2001): Juego problema y juego de riesgo en adolescentes: su relación con el consumo de tabaco y alcohol. *Adicciones*, 13, 279-288.
- Caballo, V.E., Salazar, I.C. y Carrobles, J.A. (2014): Manual de psicopatología y trastornos psicológicos. Madrid: Pirámide.
- Carbonell, E. e I. Montiel, eds. (2013): El juego de azar online en los nativos digitales, Valencia: Tirant Humanidades.
- Carpio, C. (2009): "Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable", *Docencia e Investigación: Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, 34 (19) pp. 25-58.
- Chóliz, M. (2006): Adicción al juego de azar <http://www.uv.es/choliz>
- (2017): Ludens: programa de prevención de la adicción al juego de azar. Valencia: Psylicom Ediciones.
- Cía, A. H. (2014): Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las

- clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría*, 76, 210 – 217
- Clauso, A. (1993). Análisis documental: el análisis formal. *Revista general de información y documentación*, 3 (1), 11-19. Recuperado de: <http://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/viewFile/RGID9393120011A/11739>
- ConSalud.es. (2019): El retrato del ludópata en España rejuvenece: hombre y menor de 30 años. Estraído de: [https://www.consalud.es/pacientes/retrato-ludopata-espana-ludopatia\\_70174\\_102.html](https://www.consalud.es/pacientes/retrato-ludopata-espana-ludopatia_70174_102.html)
- DÍA MUNDIAL SIN JUEGOS DE AZAR. ENTREVISTA A JAVIER FERNÁNDEZ-MONTALVO [Blog]. (29/19/2007): Blog INCOPONLINE . Recuperado de [http://www.infocop.es/view\\_article.asp?id=1587](http://www.infocop.es/view_article.asp?id=1587).
- Echeburúa, O. E. (1992): «Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico», *Psicothema*, 4, 7-20.
- (2016): Abuso de internet: ¿antesala para la adicción al juego de azar online?. Retrieved from <http://ebookcentral.proquest.com> Created from bibliotecacijsp on 2018-03-28 10:40:13.
- El Español. (2019): "Juega, juega, juega": Multan al anuncio de Carlos Sobera que llama a apostar compulsivamente. Estraído de: [www.elespanol.com/invertia/empresas/20190405/juega-juega-anuncio-carlos-sobera-apostar-compulsivamente/388711863\\_0.html](http://www.elespanol.com/invertia/empresas/20190405/juega-juega-anuncio-carlos-sobera-apostar-compulsivamente/388711863_0.html).
- El peligro de las adicciones sin sustancia | Graffiti | EITB. (n.d.).(12/02/2019), from <https://www.eitb.eus/es/radio/radio-euskadi/programas/graffiti/detalle/6196148/el-peligro-adicciones-sustancia/>
- Estévez, A.; Herrero, D. y Sarabia, I. (2014). Factores facilitadores de conductas adictivas de juego patológico en jóvenes y adolescentes. ONCE
- ESTUDES. (2018): Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES) 2018. Informe Navarra
- Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (FEJAR) (2014): "En el azar, Lucky, ¡no se puede influir!". Programa de prevención de conductas adictivas para familias y menores, educación para la salud. Madrid.



- Fernández-Montalvo, J. y Echeburúa, E. (1997): Manual práctico del juego patológico. Ayuda para el paciente y guía para el terapeuta. Madrid. Pirámide.
- Fernández, J., Landa, N., & López, J. J. (2005): Prevalencia del juego patológico en el alcoholismo: Un estudio exploratorio. *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 10(2), 125–134.
- Flores, J., García, E., & Rodríguez, G. (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: Editorial Aljibe.
- García Ruiz, P., Buil, P., & Solé Moratilla, M. J. (2016): Consumos de riesgo: Menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable.” *Política y Sociedad*, 53(2), 551–575. [https://doi.org/10.5209/rev\\_POSO.2016.v53.n2.47921](https://doi.org/10.5209/rev_POSO.2016.v53.n2.47921).
- Garzón, J. (2006): Programa Terapéutico. Centro Comarcal de Drogodependencias de Berja.
- Gobierno del principado de Asturias. (2018): Programa para la prevención de la ludopatía
- Gobierno de Navarra. (2017): III plan de Prevención: Drogas y adicciones (2018-2023). Instituto de Salud Pública y Laboral de Navarra.
- González, A. (1989): Juego Patológico: Una Nueva Adicción, Madrid, Tibidabo.
- González Menéndez, A., Fernández Hermida, J. R., & Secades Villa, R. (2004): Guía para la detección e intervención temprana con menores en riesgo.
- González, R. (2019): La prevención del juego patológico en adolescentes. Una propuesta educativa desde la acción tutorial para 2º E.S.O. Universidad de Cantabria.
- IIN, (2010) La participación de niños, niñas y adolescentes en América Latina. <http://www.iin.oea.org/IIN2011/documentos/librilloESPAnOL.pdf>
- Jáuregui, A. (2018): El protagonismo infantil comunitario como estrategia socioeducativa de protección a la infancia en barrios. Asociación Umetxea Sanduzelai, Servicio de Acción Preventiva Comunitaria del barrio de San Jorge. Universidad Pública de Navarra, Departamento de Trabajo Social.

Juego Responsable: Jugar bien (2015): (n.d.). Extraído de:  
<https://www.jugarbien.es/contenido/juego-responsable>.

Junta de Andalucía. (2005): Guía práctica de prevención del juego de azar y virtual en el medio escolar para docentes.

-(2006): Manual de prevención comunitaria de las drogodependencias y adicciones en Andalucía.

Junta de Andalucía. Consejería para la Igualdad y Bienestar Social (2007): Guía Clínica: Actuar ante el juego patológico.

Lacort, J. (21/02/2020): "Las apuestas son la heroína del siglo XXI": así es como las apuestas online han conquistado España" /Xataka. Extraído de:  
<https://www.xataka.com/especiales/apuestas-heroina-siglo-xii-asi-como-apuestas-online-han-conquistado-espana>.

Laespada, T., Iraurgi, I y Aróstegi, E (2004): Factores de Riesgo y Protección frente al Consumo de Drogas en la CAPV. Instituto Deusto de Drogodependencias (Universidad de Deusto).

La Gaceta. (2019): El engaño de los bonos de bienvenida en las casas de apuestas. Extraído de: <https://www.lagacetadesalamanca.es/hemeroteca/engano-bonos-bienvenida-casas-apuestas-AQGS260514>

Lloret, D y Cabrera, V. (2018): Estudio del juego de apuestas y predictores psicosociales en adolescentes de la provincia de Huelva. Universidad Miguel Hernández. Diputación Provincial de Huelva. Servicio de Prevención.

Loret, D. (2015): "Diseño y validación de una escala de detección precoz del riesgo de consumo abusivo de drogas entre adolescentes". Tesis doctoral. Facultad de medicina. Departamento de psicología de la salud. Universidad Miguel Hernández.

-(2016): Juego de apuestas en adolescentes de la provincia de Alicante.

López, F.(1995): Necesidades de la infancia y protección Infantil I. Fundamentación teórica, clasificación y criterios educativos de las necesidades infantiles. Madrid: Ministerio de asuntos Sociales, y en las Guías de actuación en situaciones de

desprotección Infantil en la Comunidad de Cantabria y el Ayuntamiento de Madrid.

Mallén, A y Montañés, M (2017): “Los jóvenes y su relación con los juegos de azar y apuestas online. Propuesta y puesta en marcha de la campaña “hazte un fuera de juego” en la ciudad de burgos”. Universidad de Valladolid. Segovia.

Martínez-Fernández. V, Lloret-Irles. D, & Segura-Heras. J (2018): Universidad Miguel Hernández, España. Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes Vol. 5. Nº. 3 - Septiembre 2018 - pp 9-15 doi: 10.21134/rpcna.2018.05.3.1

Maqueda, F., & Ruiz-Olivares, R. (2017): Relación entre juego patológico y consumo de sustancias en una muestra de estudiantes universitarios. Health and Addictions / Salud y Drogas, 17(2), 17–24. <https://doi.org/10.21134/haaj.v17i2.277>

EL PAÍS. (31/03/2020): El Gobierno limita de urgencia la publicidad del juego ‘online’ a la madrugada por el coronavirus | España | from <https://elpais.com/espana/2020-03-31/el-gobierno-limita-de-urgencia-la-publicidad-del-juego-online-a-la-madrugada-por-el-coronavirus.html>

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.3601078

Míguez, M.C. & Becoña, E. (2015): ¿El consumo de cigarrillos y alcohol se relaciona con el consumo de cannabis y el juego problema en adolescentes españoles? Adicciones, 27(1), 8 – 16.

Muñoz-Molina, Y. (2008): Meta-análisis sobre juego patológico 1997-2007. Revista de Salud Pública, 10 (1), 150-159.

Osorio, E. (2003): “La participación infantil desde la recreación”. III Simposio Nacional de Vivencias y Gestión en Recreación Vicepresidencia de la República / Coldeportes / FUNLIBRE. Julio 31 a Agosto 2 de 2003. Bogotá, Colombia

Pascual y Grasso. (2018): Las casas de apuestas 'regalan' más de 100 millones al año para cebar a nuevos clientes. Extraído de: <https://www.elconfidencial.com/empresas/2018-10-17/casas-apuestas->

deportivas-espana-juego\_1631248/.

PROYECTO HOMBRE NAVARRA/ SUSPERTU. (2020): Estriado de  
<https://www.proyectohombrenavarra.org/es/programa-de-atencion-directa>

Salaberría Irizar, K., Báez, K., & Fernández Montalvo, J. (1998): El juego patológico: un problema social. Zerbitzuan: Gizarte Zerbitzuetarako Aldizkaria = Revista de Servicios Sociales, (33), 4.

Sánchez, L., et al., (2016): Guía para la prevención de la adicción al juego y las apuestas online. Valencia, Ayuntamiento de Valencia, 56 p

Santamaría, F. (13/08/2013): La gamificación: las mecánicas del juego en los procesos de aprendizaje [Blog]. Blog de Fernando Santamaría. Disponible en <https://goo.gl/aBC4pR>

Solé. M et al. (2016): “Con los jóvenes no se juega: Análisis de la publicidad del juego en línea y propuestas de buenas prácticas para minimizar sus efectos en colectivos vulnerables”. Barcelona. Consejo del Audiovisual de Cataluña.

## ANEXO I

<b>TIPOS DE JUEGO</b>	<b>JUEGO DE HABILIDAD</b>	<b>JUEGO DE AZAR</b>	<b>¿DUDAS DENTRO DEL GRUPO?</b>
Bingo			
Juego de la Oca			
Cara o cruz			
Dominó			
Juegos malabares			
Carrera de sacos			
Dados			
Fortnite			
Lotería			
Rugby			
Ajedrez			
Quiniela			
Parchís			
Loterías			
Cubo de Rubik			
Máquina tragaperras			
Ruleta			
Escalada			
Call Off Duty.			

## ANEXO II

### MITOS Y FALSAS CREENCIAS EN TORNO A LOS JUEGOS DE AZAR

Los mitos e ideas erróneas acerca del funcionamiento del juego facilitan que muchas personas se inicien en el mismo o que reiteren su práctica, pensando que con ello tendrán más posibilidades de ganar.

Por este motivo se describen a continuación algunos de los principales mitos, creencias y supersticiones que rodean a los juegos de azar, que son compartidas por casi todos los jugadores con problemas con el juego.

- “El juego es una forma fácil de hacer dinero”
- “Algunas personas tienen más suerte que otras”
- “Si algo no ha sucedido hace tiempo es que va a ocurrir pronto”
- “Si una máquina de juego lleva tiempo sin pagar un premio es que un premio grande está próximo a salir”
- “Dispongo de un método de juego que me ayuda a ganar”
- “Tengo la sensación de que hoy es mi día de suerte”
- “Apostando con un patrón determinado hay más posibilidades de ganar”
- “Si seguimos jugando nuestra suerte cambiará y podremos recuperar el dinero perdido”

(Sánchez et.al, 2016: 29-30)

## ANEXO III

### CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN

FECHA:

¿Cuál es tu valoración de los contenidos abordados en el programa “EL JUEGO DIVIDE, EL BARRIO NOS UNE”? (Marca con una X la opción que más se asemeje a tu experiencia durante la formación)

	MUCHO	BASTANTE	ALGO	POCO	NADA
GRADO DE INTERÉS	1	2	3	4	5
GRADO DE UTILIDAD	1	2	3	4	5

Valoración los siguientes aspectos:

	MUCHO	BASTANTE	ALGO	POCO	NADA
¿Cómo valoras la participación del grupo?	1	2	3	4	5
¿El Programa te ha aportado nuevos conocimientos?	1	2	3	4	5
¿Cómo valoras la actuación del “Ponente”?	1	2	3	4	5
¿Cómo valoras los materiales audiovisuales?	1	2	3	4	5
¿Te ha sido fácil trabajar en grupo?	1	2	3	4	5
¿Te ha servido como reflexión personal?	1	2	3	4	5

¿Hay algo que desees añadir?