

TECNOADICCIONES Y LUDOPATÍA: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA PARA ADOLESCENTES Y FAMILIAS

MÁSTER EN PSICOPEDAGOGÍA



AUTOR: DANIEL VICENTE MUÑOZ
TUTOR: D. JORDI GARCÍA FARRERO

Mi más sincero agradecimiento a mi tutor D. Jordi García Farrero, por su colaboración y asesoramiento en este proyecto. Gracias por su interminable paciencia y dedicación que han sido el pilar fundamental sobre el que asentar esta obra.

Gracias a mi familia por su apoyo y confianza, que me han ayudado a seguir adelante cuando comenzaban a flaquear las fuerzas.

RESUMEN

El uso de las redes sociales y videojuegos se ha convertido en una rutina cada vez más común entre los jóvenes a nivel mundial. Recientes estudios han demostrado que cada vez hacen uso de esta tecnología jóvenes en edades más tempranas debido a los nuevos enfoques sociales y culturales que vivimos en la actualidad. Y del mismo modo, se ha observado la similitud que existe dentro de los videojuegos con los principios básicos que relacionan el uso abusivo de éstos con el juego patológico (ludopatía). Dentro del juego de azar las cifras van en aumento, registrando un crecimiento exponencial, tanto a nivel económico como a nivel de jugadores. Por otra parte, la primera toma de contacto con el juego de azar es en edades cada vez más tempranas y los adolescentes entre 14 y 18 años que han accedido a este tipo de juegos mantienen un crecimiento ascendente.

Esta investigación nace de la necesidad mostrada por las familias, presentando un acercamiento detallado a esta problemática con el fin de generar conocimiento y establecer unas pautas o consejos que les permitan enfrentarse a una problemática cada vez más en auge con la intención de minimizar las desventajas que presenta la tecnología, así como para evitar la adicción al juego de azar por parte de los menores. De forma paralela, intervenir dentro de las aulas escolares con el fin de regular el uso de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), concienciar a los jóvenes de los riesgos e inconvenientes existentes en el uso de estas tecnologías y exponer a los adolescentes la problemática existente con el juego de azar. Todo ello, englobado desde la labor orientativa de un psicopedagogo; con el fin de conseguir una intervención integral dentro del ámbito social.

Palabras clave: tecnoadicciones, redes sociales, videojuegos, juegos de azar, intervención, uso abusivo, tic, familia

ABSTRACT

The use of social networks and video games has become an increasingly common routine among young people worldwide. Recent studies have proven that young people are making use of this technology at earlier ages due to the new social and cultural standpoints that we live in today.

In the same way, it is noticeable the existing similarity between video games and the basic principles that relate the abusive use of these ones with pathological gambling. Regarding the games of luck, the figures are constantly increasing, registering an exponential growth, both an economic level and number of players.

On the other hand, the first contact with gambling is happening at earlier ages and teenagers between fourteen and eighteen years old who had access to this type of games maintain an upward growth.

This research is born from the need shown by families, presenting a detailed approach to this problem in order to generate knowledge and establish guidelines or advices that allow them to face an emerging problem with the intention of minimizing the disadvantages of the technology, as to avoid addiction to gambling by the underages.

At the same time, it also intends to take part in school classrooms to regulate the use of ICTs (Information and Communication Technologies), raise awareness among the young people of the existing risks and inconvenients about these technologies and introduce teens to the problem with gambling. All together, encompassed from the guiding work of an educational psychologist in order to achieve a comprehensive intervention within the social field.

Keywords: techno-addictions, social networks, videogames, gambling, intervention, abusive use, ICT, family.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	1
2.	JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN	2
3.	OBJETIVOS Y CONTEXTUALIZACIÓN	6
4.	MARCO NORMATIVO	6
4.1.	JUEGOS DE AZAR	7
4.2.	VIDEOJUEGOS.....	7
5.	MARCO TEÓRICO.....	9
5.1.	VIDEOJUEGOS.....	9
5.2.	JUEGOS DE AZAR	10
5.2.1.	JUEGO PATOLÓGICO	11
5.2.2.	FACTORES DE RIESGO.....	11
6.	APORTACIÓN A LA SOCIEDAD Y A LA ÉTICA PROFESIONAL.....	13
7.	MARCO METODOLÓGICO.....	14
7.1.	PARTICIPANTES Y CONTEXTO.....	14
7.2.	INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN.....	15
7.3.	TEMPORALIZACIÓN	16
8.	INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	18
8.1.	RESULTADOS DE ADOLESCENTES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA.....	18
8.2.	RESULTADOS DE ADOLESCENTES EN GRADOS SUPERIORES.....	20
8.3.	RESULTADOS DE FAMILIAS.....	22
9.	PROPUESTA PSICOPEDAGÓGICA.....	23
9.1.	SESIONES	23
9.1.1.	SESIONES PARA ALUMNADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA	24
9.1.2.	SESIONES PARA ALUMNADO EN GRADOS SUPERIORES	26
9.1.3.	SESIONES PARA FAMILIAS	27
9.2.	EVALUACIÓN	28
10.	PROPUESTAS DE FUTURO.....	29
11.	CONCLUSIONES	29
12.	BIBLIOGRAFÍA	35
13.	ANEXOS	39
13.1.	ANEXO 1: CUESTIONARIO PARA ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA.....	39
13.1.	ANEXO 2: CUESTIONARIO PARA ALUMNADO DE GRADOS SUPERIORES.....	41
13.2.	ANEXO 3: CUESTIONARIO PARA FAMILIAS / ADULTOS.....	43
13.3.	ANEXO 4: CUESTIONARIO PARA EVALUACIÓN.....	44

1. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías han irrumpido en nuestra vida de manera vertiginosa y en muchos casos, haciendo su uso casi indispensable en cualquier ámbito: laboral, educativo, social, etcétera... Qué duda cabe que las nuevas tecnologías nos han ayudado a mejorar y simplificar nuestra vida: desde aquellos teléfonos móviles iniciales allá por los años 90, hasta los avances más modernos de nuestros días: coches eléctricos y virtualmente conectados, avances en intervenciones quirúrgicas haciéndolas menos invasivas, crear podcast o canales de emisión on-line desde la comodidad de nuestra casa, etcétera... O incluso, el avance más puntero de nuestra sociedad: la inteligencia artificial. Todo este progreso ha colocado a la tecnología en un escalafón usual. Pero tanta cotidianidad y uso desmedido ha desembocado en una tecnoddependencia hacia ellos.

Si realizamos una pequeña revisión de nuestra vida diaria, las tecnologías están presentes para cualquier acción por sencilla que sea: podemos comprar a través de aplicaciones y recibirlo en nuestra casa al día siguiente (o en algunos cascos urbanos, en cuestión de horas), nuestros hogares están tecnológicamente adaptados, pudiendo encender y apagar luces con una simple frase (Alexa o Google Assistant), son limpiados por robots encargados de esa tarea, etcétera... Incluso abordando nuestras relaciones sociales: desde la comodidad del sofá de nuestro hogar podemos pedir comida a domicilio, ser atendidos por nuestro médico de cabecera, o incluso, buscar pareja simplemente descartando fotos de pretendientes y pretendientas. Tal es el uso y dependencia que hacemos de las tecnologías, que hasta les hemos encomendado tareas de cuidado de nuestros menores: cada vez son más los casos de adultos que ofrecen las pantallas a menores (incluso en edades infantiles y preinfantiles) para que *“no molesten”* o *“estén tranquilos”* o simplemente, *“no lloren”*, sin analizar los posibles riesgos y perjuicios que podemos crear en su desarrollo cognitivo y social en esas edades.

Todos estos avances nos han permitido una mejora sustancial en nuestras generaciones, nos ha permitido solventar diversidad de barreras, pero a su vez nos ha alejado como sociedad: aislamiento social, nulo esfuerzo personal, cultura sedentaria, trastornos mentales, etcétera... Una sociedad que, para cualquier necesidad, existe una solución que pasa por la tecnología. En resumen, una sociedad dormida a la que se le ha eliminado la posibilidad de aburrirse.

Esto mismo ocurre con los videojuegos. Desde el año 1958, cuando se creó el primer videojuego (*“Tennis for two”* que representaba un partido de tenis) hasta nuestros días, la industria de los videojuegos ha dejado de ser una creadora de contenido lúdico, para convertirse en una de las industrias más grandes del mundo y tal y como veremos más adelante, casi necesaria en algunos usuarios. Juegos como Fornite, Call of Duty, League of Legends, Roblox o Free Fire copan los primeros puestos de videojuegos en los que los jóvenes dedican más tiempo, bien jugándolos de manera personal o viendo cómo lo hacen sus *youtubers* o *streamers* favoritos.

Debido a la evolución de internet y las tecnologías, surgieron las redes sociales tales como Facebook, Instagram, TikTok, etcétera... las cuales han creado un cambio radical en el concepto de interacción social, donde cada usuario es parte valiosa de una comunidad, creando contenidos y difundiendo estos contenidos a otros usuarios. Pero esa *“ventana al mundo”* que se nos proporciona a través de la pantalla, las gratificaciones sociales en forma de *“Likes”* o comentarios en nuestras fotos o videos y unido a una necesidad desmedida de mostrar una vida idílica, ha obligado a la población (especialmente jóvenes) a una continua necesidad de permanencia on-line generando contenidos, en algunos casos, de manera ininterrumpida.

Tal y como hemos comentado, el incremento cada vez mayor de videojuegos y la *“conexión compulsiva”* a redes sociales, está creando perjuicios en los jóvenes tales como aislamiento

social, conductas agresivas o violentas si se les retira la tecnología (síndrome de abstinencia), fracaso y abandono escolar, etcétera... En definitiva, síntomas claros de abusos desmedidos que encajan perfectamente en cuadros de adicción o dependencia hacia las tecnologías.

Del mismo modo, durante la creación de esta investigación se ha observado la falta de materiales y recursos. En primer lugar, a nivel de actuación, la gran mayoría de campañas que se realizan a nivel estatal sobre esta problemática se centran en el alumnado de escuelas o institutos, y no se realizan campañas de prevención o formación específica para personas adultas por parte de asociaciones; cuando hemos observado que estas problemáticas, sobre todo las adicciones a videojuegos y ludopatía no entienden de edades ni de géneros. Por otro lado, se encuentra muy pocas referencias con respecto a las adicciones a los videojuegos, mientras que existe mucha información con respecto a la ludopatía. Debemos exponer aquí, que la ludopatía fue reconocida por la Asociación de Psiquiatría Americana en 1980 y como trastorno mental por la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1992, con lo cual, estamos hablando de una enfermedad como bastantes años de bagaje y conocimientos, sin embargo, en torno a las adicciones con videojuegos encontramos el aspecto contrario; nos encontramos con una enfermedad que se encuentra en una situación embrionaria: la OMS la declara como adicción en el pasado 2018 y la incluye dentro de la “*Clasificación Internacional de Enfermedades*” (CIE-11) a principios del año 2022.

Otro gran problema que observamos es la dificultad de difusión. Las asociaciones que trabajan con este tipo de afectados, carecen de los recursos necesarios para llegar a la alta demanda que existe entre la población adulta. A nivel autonómico, concretamente Extremadura, nos encontramos con pequeñas asociaciones muy modestas económicamente, donde su personal y profesionales son personas que realizan su función de manera voluntaria y altruista, realizando estas campañas de prevención en centros educativos gracias a la dotación presupuestaria a través de subvenciones del gobierno autonómico, sin embargo, estas dotaciones no engloban las campañas de prevención a personas adultas, haciendo muy complicado el desplazamiento de profesionales de manera gratuita a todas las localidades que requieren este tipo de campañas.

Nuestro objetivo es analizar y comprender las ventajas y desventajas, así como las nuevas adicciones que nos han traído las tecnologías y su relación estrecha con el juego problemático (ludopatía); ya que esta problemática se trata de una cuestión actual que está sobrepasando los límites familiares o domésticos, llegando incluso a irrumpir en las aulas. Por ello, es de rigurosa urgencia su intervención a nivel social debido a su descontrolada propagación.

2. JUSTIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN

Cuando el ser humano se comprende, se siente aliviado. Esta frase de Marian Rojas Estapé es a la vez el germen de esta investigación. Tres razones han orientado el desarrollo de este proyecto: la necesidad de intervenir en la dependencia presente en los jóvenes a las redes sociales y a los videojuegos, dotar a los adultos de los conocimientos y estrategias necesarias para poder abordar el conflicto y que no trascienda en sintomatología de mayor gravedad y la intervención psicopedagógica en el ámbito sociocomunitario.

La sociedad está cambiando a pasos agigantados y el culpable de esas modificaciones es la tecnología, la cual ha modificado las bases en el ámbito social, político y educativo y, por ende, en los habitantes de este siglo (Álvarez et al, 2019). La sucesión de etiquetas generacionales es interminable: *Millenials* (nacidos a mediados de los 80 y principios de los 90), *Generación X*

(nacidos entre los 60 y 80), *Generación Z* (nacidos desde mediados de los 90 hasta el 2009), etcétera... (Olivares & González, 2016).

Esta nueva generación, “*los zetas*”, también denominados “*Screenagers*” -adolescentes de la pantalla- (Gama, 2003), los cuales, dentro de muy poco serán desterrados por la “*Generación Alfa*”, se distinguen de las generaciones anteriores porque las nuevas tecnologías han condicionado su forma de aprender (Vilanova, 2019). Esta generación tiene hábitos de uso de la tecnología muy distintos a los que tenían sus padres a su edad: chatear, jugar, escuchar música, etcétera..., la emplean para obtener información y como apoyo para realizar sus actividades escolares. (Feixa, 2014).

Diversos autores (Álvarez et al, 2019. Fumero & Espiritusanto, 2011) han desglosado las características que y a su vez se distingue de las generaciones anteriores porque:

- *Prefieren la comunicación mediante imágenes o videos al texto*
- *Son autodidactas en el uso y empleo de las TIC.*
- *Están acostumbrados a la gratificación inmediata y bajo recompensas frecuentes.*
- *Reciben la información rápidamente y una necesidad de estar en continua interacción con los demás.*

La Generación Z ha crecido de la mano de las redes sociales. Según Espiritusanto el 72% de los adolescentes pasa tiempo en las redes sociales, y concretamente un 23% de ellos lo hacen todos días. De hecho, el 55% de los jóvenes considera que las redes sociales cumplen un papel bastante o muy importante en el ocio. (Rodríguez & Ballesteros, 2019).

La tecnología ha copado las actividades de ocio de las nuevas generaciones; actividades como “*chatear y/o navegar por internet*”, “*ver series en streaming o a la carta*”, “*hacer compras online*”, etcetera... están dibujando un tiempo libre individualizado y personalizado, desbancando a actividades como “*hacer deporte*”, “*salir con amigos*”, “*ir a discotecas/ir a bailar*”, o simplemente “*pasar el tiempo sin hacer nada*”, lo que se traduce en un aislamiento social cada mayor (Rodríguez & Ballesteros, 2019). Tal es el grado de adicción a las pantallas, que en torno a un 15% de los adolescentes hacen un uso excesivo de éstas y un 2,5% están patológicamente enganchados (Chóliz & Marcos, 2020). Las cifras asustan por sí solas.

Por otra parte, el auge de los videojuegos en nuestro país es cada vez mayor. Si observamos la cifra de facturación del sector, en el año 2020 la industria de los videojuegos facturó 1.104 millones de euros, un año después, la cifra alcanzó los 1.795 millones de €uros, y el en 2022, la facturación se ha disparado hasta los 2012 millones de euros, lo que supone un récord. La cifra implica un incremento del 12,09% con respecto a 2021, según un estudio de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI).

Así mismo, una práctica que se está extendiendo peligrosamente a través de los videojuegos es las llamadas “*loot boxes*” (“*Cajas botín*” o también llamados “*sobres sorpresa*”), donde, mientras avanzas en el videojuego en cuestión, animan al usuario a comprar estas ventajas por unos pocos de euros en el que, a través del azar, puede que el usuario obtenga el futbolista con las mejores estadísticas del videojuego, el arma o la carta legendaria que estaba deseando o la armadura que le haga vencer a sus adversarios. Obviamente, las estadísticas de recibir el premio que el usuario ansía son casi nulas, haciendo que los jugadores, especialmente los menores de edad, realicen compras compulsivas de estas cajas sorpresa. Un sistema que no se diferencia del juego de azar. (Koch & González, 2022).

Una de las razones del éxito de los videojuegos, según Etxebarria (2008) es debido a la gran afinidad que existe entre los valores, actitudes y comportamientos que promueven los videojuegos y los que son imperantes en nuestra sociedad actual: velocidad, violencia, sexismo, competición, etcétera...

Este auge de los videojuegos ha sido propiciado por los youtubers y streamers que copan los rankings de nuestro país. El rol de "ídolo" de los jóvenes ha ido desbancando a futbolistas o actores de cine por estos individuos. Muy pocos jóvenes ansían la vida de lujo y fama de los futbolistas y jugar en un gran equipo, sin embargo, la gran mayoría sueña con vivir de la creación de contenidos. Las nuevas generaciones reciben una imagen de vida idílica repleta de fama y dinero basado en el único esfuerzo de jugar a videojuegos sin necesidad de salir de casa o a través de la creación de videos de bromas telefónicas, opiniones diversas, etcétera... que les reporta una alta remuneración económica. Esto hace que los jóvenes vean una "falsa felicidad" y quieran emularles obsesionados por "Likes" que reciben a sus contenidos soñando que, en un futuro, ellos llegarán a ser uno de los afortunados. Esta necesidad imperiosa obliga a los jóvenes a la obsesiva creación de contenido para lograr esa ansiada meta; creyendo que están haciendo "algo" productivo, cuando realmente, este tipo de contenidos no les genera nada a nivel intelectual y, sin embargo, diversos perjuicios a nivel emocional cuando comprenden que no alcanzarán sus objetivos deseados.

Este cúmulo de factores demuestra que el 52% de los jóvenes hacen uso de los videojuegos con los amigos, donde un 13% lo usa todos los días (Espiritusanto, 2016). Si tomamos como referencia las consideraciones de la OMS (Organización Mundial de la Salud) sólo en nuestro país, un 16% de los jóvenes afirma que la adicción a los videojuegos se ha convertido en algo problemático y un 3% presenta síntomas de adicción a los videojuegos entre los 12 y 15 años de edad.

La figura del psicopedagogo es muy importante para que la labor sociocomunitaria llegue a ser beneficiosa. En muchas ocasiones, debido al desconocimiento en las funciones del psicopedagogo, se considera al psicopedagogo como un profesional encasillado únicamente a trabajar en una institución educativa ofreciendo ayuda y orientación a los componentes de la comunidad escolar o dentro de un equipo de recursos humanos en una empresa, pero la función del psicopedagogo supera estos límites. En la actualidad, la intervención en el ámbito sociocomunitario requiere de una especial atención y abre una puerta de esperanza y mejora para el tratamiento y prevención de problemáticas.

A nivel personal, han sido varios factores los que me han motivado a crear este proyecto. Por un lado, mi afición a la tecnología; siempre he considerado los grandes avances que la tecnología nos ha proporcionado, pero a la vez, he podido observar una serie de desventajas tales como el uso indiscriminado o descontrolado de esta tecnología puede crear graves problemas a al usuario por la facilidad que presentan. He podido observar cómo, según iban creciendo mis conocimientos a nivel informático o tecnológico, la gran mayoría de mis allegados o amistades se han mantenido estancados y este aspecto de vulnerabilidad o desconocimiento puede ser usado de manera maliciosa por empresas u otros usuarios sin escrúpulos.

Otro de los aspectos que me ha llamado la atención para realizar esta intervención es a nivel profesional. Durante muchos años he sido empresario del mundo de la hostelería, y en mis locales ha habido máquinas de juegos de azar como en la gran mayoría de bares de nuestro país. Esto me ha permitido analizar, desde una posición privilegiada, el daño que generan los juegos de azar en la sociedad, especialmente en la clientela más joven, la cual es más vulnerable y

fácilmente engañable y moldeable hacia conductas problemáticas tan sólo añadiendo un refuerzo positivo o una recompensa como es un premio en una máquina tragaperras.

Por desgracia, he tenido que ser testigo de la caída al abismo de muchos usuarios, de la decadencia de muchos padres de familia o personas que, disfrutando de sueldos y puestos de trabajo con cierta comodidad, han perdido ingentes cantidades de dinero en cuestión de meses. Y del mismo modo, he podido observar cómo es el proceso en jóvenes de entre 18 y 20 años, donde a través del premio anteriormente comentado, estas empresas consiguen modificar la conducta del usuario haciéndole que todo gire en torno al juego, obligándoles a introducir, incluso sin ser ellos conscientes, todo el dinero que sus pobres economías pueden conseguir ahorrar.

Por estos factores, para la realización de la asignatura PRC del máster, sopesando estas ideas y buscando en el contexto cercano alguna asociación que tuviera relación con la tecnología y la ludopatía, pude encontrar la asociación AJER "*Nuestra Señora Virgen del Puerto*" en Plasencia (Cáceres). Las siglas AJER corresponden a "*Asociación de Jugadores En Rehabilitación*". Esta asociación trabaja con afectados por ludopatía y desde el año 2006, realiza terapias a personas afectas por alcoholismo. En los últimos años, desde la asociación han observado un cambio de perfil de usuarios afectados. Hace unos 10 años, el perfil de jugador era el de una persona de género varón, de una edad en torno a los 50 años, con una exposición al juego de azar en torno a 10 ó 15 años, de manera presencial, principalmente de máquinas tragaperras en bares.

El afectado venía acompañado a la terapia acompañado de su esposa. En los últimos años, el paradigma ha cambiado, y en la asociación se reciben jóvenes desde los 14 años afectados por adicción a los videojuegos y en torno a los 18/20 años de edad afectados por el juego de azar. En ambos escenarios, los jóvenes son acompañados, en la mayoría de los casos, por su madre y presentan una exposición al juego, tanto recreativo como de azar, de menos de 1 año, y todo de manera digital. La pasada pandemia de Covid que hemos sufrido, ha obligado a muchos jóvenes a refugiarse en el mundo virtual para sobrellevar sus momentos de ocio durante la época de cuarentena, así como cumplir sus obligaciones académicas, lo que ha hecho que la gran mayoría de jóvenes de nuestro país pasaran largas jornadas horarias en frente de una pantalla.

Desde la asociación se observan 3 grandes necesidades. Por un lado, la necesidad de financiación. Como hemos dicho en el apartado anterior, esta asociación es muy modesta y todos sus profesionales trabajan de manera voluntaria ya que, la pequeña aportación que realizan los afectados que reciben terapia, sirven únicamente para cubrir los gastos mensuales que genera la asociación: telefonía, material de oficina, productos y servicio de limpieza, etcétera... Otra necesidad que se observa es la necesaria igualdad con respecto a otras adicciones. Las tecnoadicciones y ludopatía, al no presentar un deterioro físico evidente como sí realizan otras adicciones como por ejemplo al alcohol o sustancias ilegales, relega a estas problemáticas a un peldaño inferior a pesar de que, a largo plazo, los trastornos psicológicos son muchísimos más complicados de atender y rehabilitar que los efectos físicos en una persona con adicciones.

Por último, otra de las necesidades de la asociación es la falta de difusión. Como hemos dicho anteriormente, la asociación realiza campañas de prevención a petición de las AMPA's o centros educativos que las soliciten. La labor de prevención dentro de las aulas se realiza a través de subvenciones recibidas por parte de la Junta de Extremadura, sin embargo, no existen campañas de prevención para personas adultas cubiertas bajo este tipo de subvenciones, teniendo que cubrir los gastos de desplazamiento y dietas (en caso de ser necesario) del ponente a través de

los fondos económicos de los que dispongan dichos AMPA's. Un alto porcentaje de estas asociaciones de padres y madres de alumnado pueden sufragar estos gastos, pero un gran porcentaje no puede costear estos gastos mínimos por falta de liquidez. Desde la asociación, en su labor sociocomunitaria, realiza estas campañas para adultos incluso sin cubrir estos gastos mínimos, pero obviamente nos encontramos con el hándicap de las distancias entre localidades, pudiendo realizarse estas campañas completamente altruistas en localidades cercanas a la asociación, pero siendo imposible de ir a todas las localidades de la geografía extremeña de manera gratuita.

Como hemos analizado, los avances tecnológicos han irrumpido en nuestras vidas, y las previsiones apuntan a que no es probable que se marchen. Por este motivo, es necesario aprender a convivir con los avances tecnológicos y elaborar planes y campañas de formación, tanto a nivel educativo como a las familias, que permitan prevenir e identificar comportamientos y conductas peligrosas con el fin de evitar problemáticas futuras.

3. OBJETIVOS Y CONTEXTUALIZACIÓN

Esta obra persigue el siguiente objetivo general:

- Elaborar una propuesta psicopedagógica que permita dotar de recursos y estrategias a las familias y a los adolescentes en el conocimiento y prevención de las tecnoadicciones y la ludopatía.

Por otra parte, como objetivos específicos, se plantea:

- Dar a conocer a los asistentes los riesgos que hay detrás de las redes sociales, los videojuegos, el juego de azar, las apuestas deportivas y juego online.
- Sensibilizar al alumnado.
- Desmontar la falsa creencia de la suerte como determinante del ganar en los juegos de azar.
- Conocer las consecuencias y vivencias de personas que han jugado con dinero de manera problemática.
- Exponer los riesgos de jugar de forma oculta desde internet.
- Exponer las campañas de juego y sus estrategias publicitarias que las hacen atractivas.
- Fomentar la autorregulación y expresión de emociones.
- Dar a conocer la labor de la asociación AJER así como información relevante para personas y/o allegados que requieran recibir una terapia para paliar un trastorno de ludopatía o adicción a los videojuegos.

En este proyecto se realizarán tres grupos de intervención, todos ellos en la comunidad autónoma de Extremadura: el alumnado de educación secundaria de un instituto público en Navalmoral de la Mata, alumnado matriculado en grados superiores en un instituto público en la ciudad de Plasencia, y por último, un grupo de padres y madres pertenecientes a un AMPA de un centro educativo de la localidad de Cilleros.

4. MARCO NORMATIVO

Con el fin de facilitar la comprensión de este apartado, lo dividiremos en dos subapartados para analizarlos en profundidad:

4.1. JUEGOS DE AZAR

Dentro de la labor de prevención de estas adicciones, no existe normativa específica que regule esta investigación y/o los diversos protocolos de actuación. A nivel nacional, es en 1977 cuando se crea El Real Decreto Ley 16/1977, de 25 de febrero, por la que se regulan los Aspectos Penales, Administrativos y Fiscales de los Juegos de Suerte, Envite o Azar y Apuestas. Ante los cambios en la tipología del juego de azar y las nuevas tecnologías que permiten el acceso y el uso incipiente que comienzan a realizar los menores de edad, en 2011 se promulga la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Esta ley tiene como objetivo la regulación de la actividad de juego, en sus distintas modalidades, con el fin de garantizar la protección del orden público, luchar contra el fraude, prevenir las conductas adictivas, proteger los derechos de los menores y salvaguardar los derechos de los participantes. Algunos de los aspectos más relevantes de esta ley son:

- La reserva en exclusiva de la actividad del juego de loterías de ámbito estatal a favor de la Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado y de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE).
- Prohibiciones de acceso a juegos de azar a menores de edad e incapacitados legalmente.
- Prohibición de publicidad de apuestas por parte de deportistas, entrenadores, actores, etcétera... así como la inclusión de anuncios u otras modalidades publicitarias de estos juegos en medios de comunicación, otros soportes publicitarios o en los lugares en los que se celebren acontecimientos deportivos: gradas, equipaciones de jugadores, etcétera...
- Prohibir los juegos que inciten a actitudes o comportamientos antisociales o violentos de cualquier tipo, que presenten el juego como indispensable o importante en la vida, que sitúen la familia y las relaciones sociales como algo secundario o que desacrediten a las personas que no juegan o que sugieran el juego como mejora para las habilidades sociales o el reconocimiento social.
- Prohibición a los operadores de conceder préstamos o créditos: los famosos “*bonos de bienvenida*”.
- Creación de un Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (*registro de autoprohibidos*).

En nuestro caso, también podemos citar la Orden PCI/759/2019, de 9 de julio, por la que se crea la Comisión Nacional para combatir la manipulación de competiciones deportivas y el fraude en las apuestas. A nivel autonómico encontramos el Decreto-Ley 1/2019, de 5 de febrero, de medidas urgentes para el fomento del juego responsable en la Comunidad Autónoma de Extremadura. Como hemos mencionado, a nivel de labor de prevención, este decreto no aporta información relevante, sin embargo, sí que recoge la relación directa entre el juego abusivo y la ludopatía, así como la protección hacia los menores: “*La publicidad y promoción respetarán los principios básicos sobre juego responsable y deberán contener la advertencia de que la práctica de los juegos puede producir ludopatía y de que dicha práctica está prohibida a las personas menores de edad*” (Artículo 6).

4.2. VIDEOJUEGOS

Dentro de esta normativa legal, a nivel europeo debemos mencionar el *Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el cual se deroga la Directiva 95/46/CE*. Este documento recoge en su acto

legislativo 38, que los menores requieren de una protección específica de sus datos personales ya que, debido a su vulnerabilidad, son menos conscientes de los riesgos, consecuencias y garantías del uso de dichos datos. Estas directrices se aplican a la elaboración de perfiles de usuario o a la obtención de datos personales de los menores cuando se utilicen servicios creados de manera directa a ellos.

El mismo documento recoge en su acto legislativo 58 el principio de transparencia dirigido a la sociedad en general. La información debe ser fácilmente accesible y fácil de comprender por el usuario y debe usarse un lenguaje claro y conciso, especialmente todo lo dirigido al público infantil. Así pues, esta información debe ser recogida de forma clara para que el interesado pueda saber y comprender por quién y con qué finalidad se están recogiendo estos datos personales.

El acto legislativo 75 expone los riesgos para los derechos y libertades de los usuarios que pueden verse perjudicados durante el tratamiento de estos datos personales, tales como: perjuicios físicos, materiales o inmateriales, fraude, pérdida de confidencialidad, etcétera...

En su artículo 8 aparecen reflejadas las condiciones aplicables al consentimiento de los menores en relación con estas informaciones. El tratamiento y uso de los datos personales del menor se considerará lícito cuando tenga como mínimo 16 años. Si el menor posee menos de 16 años, tal tratamiento únicamente se considerará lícito si el consentimiento se autorizó por parte del titular de la patria potestad o tutela. Los Estados miembros podrán establecer por ley una edad inferior a tales fines, siempre que esta no sea inferior a 13 años. Además, se debe asegurar que el consentimiento dado sea verificado de manera fiable mediante herramientas tecnológicas.

Del mismo modo, en el artículo 40 aparecen recogidos los códigos de conducta de los comportamientos en la red, las asociaciones y organismos, ya que éstos podrán elaborar planes de conducta con lo que respecta a la información proporcionada a los menores, así como su protección y la manera de obtener el consentimiento de la tutela del menor.

A nivel estatal, podemos hacer mención a la Ley Orgánica 3/2018, del 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, a través de la cual se regula los comportamientos, derechos y libertades dentro de Internet. Esta ley está dirigida al conjunto de la sociedad en general, aunque en su artículo 7 hace mención a los menores de edad sobre el tratamiento de los datos personales de éste, permitiéndole su consentimiento cuando sea mayor de catorce años, así mismo, delega la responsabilidad de un uso equilibrado y responsable de los dispositivos digitales a los padres/madres o tutores legales para garantizar el adecuado desarrollo de la personalidad de éstos y como garantes de su dignidad y derechos fundamentales, instando al Ministerio Fiscal la capacidad de intervención en caso de que la difusión de los datos de los menores considere una intromisión ilegítima en sus derechos fundamentales (Artículo 84).

Del mismo modo, con referencia a los centros educativos u organizaciones o personas físicas que realicen actividades con menores, deben garantizar estos mismos derechos fundamentales a la hora de publicar información o documentos en los que aparezcan los jóvenes (Artículo 92).

Así mismo, según las políticas de impulso de derechos digitales, se llevarán a cabo planes de actuación con el fin de realizar acciones de formación y sensibilización para que los menores utilicen de manera adecuada las herramientas tecnológicas, para garantizar el desarrollo de su personalidad y sus respectivos derechos e intereses (Artículo 97).

Por último, en la disposición decimonovena de esta ley, se presenta la creación de un proyecto de ley para asegurar los derechos del menor frente a internet, para garantizar su protección y seguridad para evitar la discriminación y violencia dentro de las nuevas tecnologías

5. MARCO TEÓRICO

5.1. VIDEOJUEGOS

Debemos partir de la base de que el acto de jugar es un acto de aprendizaje (Moreno Catano, 2021). Los avances tecnológicos sufridos en las últimas generaciones han convertido a las redes sociales y los videojuegos en herramientas informáticas de carácter interactivo orientadas ocio, cuyo uso está creciendo de manera exponencial en los últimos años (Buiza et al, 2017).

Los videojuegos han copado todas las plataformas posibles. Si hace algunas generaciones, los videojuegos se encontraban delimitados a consolas: Nintendo 64, Master System II, Mega Drive, Game Boy, etcétera... ya que los avances tecnológicos de aquella época no permitían el salto cualitativo a otros escenarios. Hoy en día, los videojuegos se encuentran en consolas, ordenadores, tablets, teléfonos móviles, etcétera... Así mismo, estos avances han implementado el uso o requerimiento de conexión a Internet lo que ha abierto la experiencia lúdica a no sólo competir el usuario contra la máquina, si no contra usuarios que se encuentran en cualquier punto geográfico del mundo, permitiéndoles participar conjuntamente en una misma experiencia: *los videojuegos son los juguetes de la era tecnológica y el entretenimiento del futuro* (Ferrer, 2001).

El mundo de los videojuegos es un ámbito muy extenso que ha ido evolucionando con el paso de los años y los avances anteriormente descritos. Mientras que al principio abundaban los juegos de plataformas y sin poder variar la dificultad de la experiencia, ya que los aparatos no permitían otro género ni modificar las características, a día de hoy existen de distintas tipologías, distintos niveles de juego o complejidad, etcétera... De hecho, cada vez es más frecuente encontrar en el mercado videojuegos que no tienen un perfil de edad fijado, y podemos encontrar en ellos a usuarios de distintos rangos de edad: desde niños/as, hasta adultos pasando por adolescentes. La familiarización ha convertido a estos jóvenes en edades cada vez más tempranas como *nativos digitales*, los cuales utilizan dispositivos digitales y las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) casi como un idioma materno mediante el cual, se comunican, expresan y comprenden el mundo que les rodea. (Ferrer, 2001).

Así pues, en la actualidad existen diversos videojuegos que gozan con mucha popularidad entre los usuarios de cualquier rango de edad, como pueden ser: Fortnite, Call of Duty, Minecraft, League of Legends, Fifa, Grand Theft Auto, Valorant, etcétera... Por lo general, todos estos títulos están presentes en cualquier plataforma digital: PlayStation, Nintendo, Xbox, Android, Iphone/Ipad, etcétera... permitiendo y obligando a los jóvenes (y no tan jóvenes) a estar conectados en cualquier momento y lugar.

Del mismo modo, los culpables de esta popularidad de los videojuegos han sido los streamers o youtubers que retransmiten sus jornadas de ocio a través de plataformas de streaming tipo Twitch o algunas más modernas, tipo Kick. Estos creadores de contenido, que han convertido el ocio en una fuente de ingresos, se muestran jugando a videojuegos para ser vistos por una multitud de usuarios (Hamilton et al.,2014). Con esto, se quiere decir que, la importancia de los videojuegos se ha generalizado a unos niveles que ya no sólo se basa en jugar físicamente, sino también, pasar horas consumiendo contenido sobre éstos (Redondo Piñas, 2018).

Esta familiarización y un uso descontrolado de estas tecnologías puede presentar una serie de desventajas o peligros si se establecen malos hábitos (Abellán & Méndez, 2021), aunque, del mismo modo, si estas herramientas se utilizan de manera adecuada se pueden convertir en método de enseñanza-aprendizaje (Etxebarría, 2008).

Es por este motivo por lo que debemos analizar las ventajas e inconvenientes presentes en esta situación actual para, por una parte, potenciar las posibilidades que nos ofrecen y por otra, disminuir los perjuicios que nos pueden aportar.

5.2. JUEGOS DE AZAR

Si analizamos el “Anuario del juego en España” editado por CeJuego (Consejo Empresarial del Juego) y excluimos el “juego de ilusión” o “juego público” como son los distintos tipos de loterías, quiniela, Euromillones, sorteos de la ONCE, etcétera... observaremos que las cifras con respecto a años anteriores se encuentran en aumento. Mientras que en el año 2020 el gasto fue de 6856 millones de €uros (habiéndose descontado premios) sólo en juego de azar privado, tanto presencial (bares, salones de juego, casinos, etcétera...) como digital (casa de apuestas, juegos de slots, póker, etcétera...), en 2021 las cifras se han disparado hasta los 9.134 millones de €uros. A pesar de este crecimiento, se observa un descenso del 24,2% con respecto a los años anteriores a la pandemia de Covid y la crisis económica actual.

De hecho, los datos mostrados en la Memoria Anual de la Dirección General de Ordenación del Juego en el año 2022 editada por el Ministerio de Hacienda reflejan que las ruletas en vivo, el póquer y las máquinas de azar, han mostrado un crecimiento positivo con respecto a las cifras de 2019. Concretamente, han aumentado un 42.7%, un 27,8% y un 9,9% respectivamente, mientras que, por el contrario, han descendido las apuestas deportivas en directo (-14.4%), las apuestas deportivas convencionales (-16.1%) y la ruleta convencional (-18.1%). Según datos de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) el número de jugadores activos en 2020 fue de 1.481.727, un 8,36% más que el año anterior.

Estos datos nos demuestran que esta práctica tan extendida se invierte una gran cantidad de dinero, y que el juego se está socializando e integrándose en la vida diaria, saliendo de ambientes más elitistas. Como afirman Chóliz y Llamas (2017, p.35) *“el juego de azar es una actividad de enorme relevancia económica en nuestro país”*.

Según la encuesta ESTUDES, en 2022 un 58,1% de la población de 15 a 64 años ha jugado con dinero. Si nos centramos en los jóvenes en edad académica, nos encontramos que, en 2021, el 20,1% de los estudiantes de 14 a 18 años han jugado con dinero online o presencial. Cabe destacar que esta tendencia, hasta llegar al 2019, año de las restricciones en pandemia, mantenía un crecimiento ascendente, por ello, es muy fácil suponer que estas cifras volverán a escalar en los próximos estudios.

Sin embargo, la edad de inicio es similar en el juego on-line y en el juego presencial, siendo de 15 años y 14,6 años, respectivamente.

	2019	2021
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero online	14,7	15,0
Edad en la que por primera vez ha jugado dinero presencial	14,6	14,6

FUENTE: OEDA. Encuesta sobre Uso de Drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES)

Autores como Lloret Irles y compañeros (2018) manifiestan que el inicio precoz durante la adolescencia, juega un papel esencial en el desarrollo y mantenimiento de las conductas de juego y el aumento de la probabilidad de desarrollar una patología de juego. Zapata, Torres y Montoya (2011) comparten la misma conclusión, el inicio precoz en el juego predispone al joven a desarrollar otro problema asociado en la edad adulta.

5.2.1. JUEGO PATOLÓGICO

Las estadísticas muestran distintos porcentajes de jóvenes que se adaptan a los criterios diagnósticos de juego patológico. Mientras que el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones consideran que 1,6% de personas entre 15 y 64 años poseen características de juego problemático, y un 0,6% presenta un posible trastorno de juego (Informe sobre adicciones comportamentales 2021). Por otro lado, un informe realizado por los operadores desciende este número hasta 0,3%. Sin embargo, Cámara Caselles y compañeros (2018) estiman que ese porcentaje es de entre el 2.5% al 5.6%. Algunos autores consideran que es un problema de salud pública siendo de vital importancia invertir en protección y prevención (Messerlian, Derevensky & Gupta, 2005). Ante estas cifras, la Dirección General de Ordenación del Juego (2020) apuntan a la necesidad de trabajar para minimizar las cifras y fomentar el juego responsable, transparente y ético.

Los problemas con el juego están estrechamente relacionados con otros trastornos psicológicos tales como abuso o dependencia de sustancias, trastornos en el estado de ánimo, de ansiedad, control de impulsos o trastornos de personalidad (Jiménez Murcia et al, 2009). Por ello, es necesario promover un concepto de “*juego responsable*” (García Ruiz et al, 2015).

5.2.2. FACTORES DE RIESGO

Con lo expuesto anteriormente, hemos puesto de manifiesto la fina línea que separa el juego lúdico y el patológico. La edad de inicio, el entorno familiar, la influencia de la publicidad, el consumo de otras sustancias y la actitud del grupo contribuyen en la normalización y desarrollo de problemas con el juego (García Ruiz et al, 2015)

Algunos de los factores de riesgos más importantes relacionados con el juego durante la adolescencia son:

- **Acceso y disponibilidad, variables socioeconómicas y afectivas.**

Los avances tecnológicos han facilitado el acceso de la población a este tipo de contenidos, creando un sistema lúdico sin restricciones horarias o geográficas. Con estos avances, el juego online ha dado grandes facilidades a la hora de poder acceder y disponer de operadores de juego desde casa (Chóliz & Saiz, 2016).

Esta facilidad nos demuestra dos rasgos importantes, por un lado, los operadores de juego, creando aplicaciones o sistemas de juego cada vez más gamificados, con colores llamativos, con reproducciones en bucle de secuencias animadas muy atrayentes para el público adolescente y, por otro lado, la facilidad de acceso, sin ser necesario salir de la comodidad del hogar o ir a un salón de apuestas o local de hostelería donde no permitan el juego a menores y donde el usuario se encuentra más expuesto a ser visto. Carbonell Vayá y Montiel-Juan (2013) revelan el potencial adictivo de esta nueva modalidad de juego y la incidencia elevada de menores que han apostado de forma on-line. Welte y compañeros (2006), consideran que, el tener cerca de casa un lugar de apuestas y juego, es un factor de riesgo que facilita el acceso de los usuarios al juego y por consiguiente, predisposición al juego patológico.

Por otro lado, en relación con lo anterior, los salones de apuestas han aumentado exponencialmente en barrios potencialmente obreros o humildes de las grandes ciudades. Los jóvenes de clase obrera, en paro y sin un futuro claro en mente, buscan su salida en el dinero inmediato que dan las casas de apuestas. No es extraño encontrarse a decenas de jóvenes en las puertas de estos locales, hablando de las apuestas que van a realizar y de las posibles ganancias. Gastando su bajo sueldo o el dinero de sus padres en juegos de azar.

Así mismo, La relación familiar, la actitud y la forma de modelar se considera tanto un posible factor de riesgo como de protección de las conductas de juego (Dickson, Derevensky & Gupta, 2008; Forrest & McHale, 2012).

- **Premios**

Realizar una acción y recibir una recompensa o un refuerzo positivo son las características principales del condicionamiento clásico. Las máquinas comúnmente conocidas como tragaperras y el juego online se han convertido en los juegos más adictivos como hemos visto anteriormente, ya que en ellas el premio aparece de forma inmediata. Conseguir la recompensa en 2 segundos hace más probable que se vuelva a jugar que si esta se demora hasta 10 segundos (Chóliz, 2010).

- **Factores psicológicos**

Dentro de las características personales, la impulsividad junto con la búsqueda de sensaciones nuevas, son factores de riesgos en conductas adictivas del juego (Lloret Irlles et al, 2018).

De hecho, podemos observar un cambio de paradigma en las consideraciones. Mientas que el DSM-III-R y el posterior DSM-IV-TR consideraban el juego patológico como un trastorno de control de impulsos sin diferenciarlo de una adicción con sustancias; en el actual DSM-V-TR pierde esta referencia y aparece recogido como una adicción sin sustancias.

Tal y como hemos dicho anteriormente, las perspectivas de futuro, el tiempo que transcurre en el refuerzo positivo y la impulsividad son factores que manifiestan los jóvenes con problemas de juego (Cosenza & Nigro, 2015).

- **Promoción y publicidad**

Uno de los escenarios sobre los que más se ha avanzado ha sido sobre la promoción y publicidad con el fin de restringir el crecimiento descontrolado de este tipo de negocios. No es necesario recordar aquí cuando las casas de apuestas copaban los eventos deportivos durante el descanso de la competición, o incluso durante el desarrollo de la competición a través de cuñas rápidas en la radio, o la publicidad que lo impregnaba todo: desde las equipaciones de los futbolistas, hasta las gradas, pasando por las propias aficiones.

Del mismo modo, con la actual ley se ha impedido los “*bonos de bienvenida*” a los nuevos jugadores, de esta forma, crean una disociación entre las acciones y las consecuencias ya que los jugadores no están perdiendo dinero real (García-Ruiz et al, 2015). Dinero irreal asociado a unas condiciones casi imposibles de darse en la competición y en la vida real, pero que, sin embargo, va condicionando el abuso del juego de azar.

Así mismo se prohibió la publicidad de estos negocios relegándolos a altas horas de la madrugada y eliminando de ellos la imagen de futbolistas o deportistas de éxito, tales como Rafael Nadal, Cristiano Ronaldo, etcétera... a través de los cuales se intentaba mandar una falsa precepción de éxito y cercanía a los usuarios, especialmente al público más joven y vulnerable:

“el mensaje recibido es que ganar es fácil, las posibilidades de ganar son altas y que apostar es una manera fácil de hacerse rico [...] y les incita a apostar” (Derevensky et al, 2010).

6. APORTACIÓN A LA SOCIEDAD Y A LA ÉTICA PROFESIONAL

A lo largo de estos apartados hemos expuesto la problemática actual que existe en la sociedad y en muchos hogares españoles. Por un lado, nos encontramos con nuevas adicciones, especialmente los videojuegos, sobre los cuales nos encontramos en una situación embrionaria como hemos comentado anteriormente; y por otro lado, nos encontramos con la ludopatía, que es una enfermedad con cierta antigüedad, pero que el escenario digital sobre el que se despliegan ambas, generan el caldo de cultivo perfecto para que la problemática sea incontrolable. Obviamente, estos aspectos no son desconocidos para los operadores de juego, los cuales, diseñan sus herramientas con tendencias claras hacia las nuevas generaciones, con máquinas o juegos cada vez más digitales, atractivos y sencillos. Sin respetar ningún tipo de criterio moral e instalando estos salones casi puerta con puerta con los centros educativos.

Es lógico pensar que aún nos queda un largo camino por recorrer, sobre todo a nivel de conocimiento de adicciones a videojuegos, pero esta intervención psicopedagógica puede servir de ayuda o apoyo para muchas personas que pueden estar sufriendo esta problemática o, en el mejor de los casos, generar unos conocimientos de prevención para evitar males mayores.

En cuanto a la ludopatía, a pesar de ser una enfermedad con cierto bagaje como ya hemos comentado, me atrevería a decir que las terapias de prevención no están realizando su cometido o, debemos realizarlos en edades más tempranas aún, si tenemos en cuenta que la edad de inicio a juegos de azar presencial u online desciende hasta los 15 años y no sería descabellado, ver cifras inferiores en futuras estadísticas.

Caselles Cámara, Cabrera Perona y Lloret Irlas (2018) proponen realizar estas actividades antes de los 15 años. Incluso, otros autores son partidarios de que el inicio de la prevención se desarrolle desde la etapa de infantil con el entrenamiento en la toma de decisiones, trabajar la asertividad y la empatía, saber gestionar la presión de grupo, promover actividades que favorezcan la mejora de la autoestima y el autocontrol, así como la tolerancia a la frustración (Sarabia Gonzalvo et al, 2014).

Del mismo modo, hemos puesto de manifiesto que las conductas adictivas tienen relación con el control de las emociones, por ello, el entrenamiento en habilidades de regulación emocional podría ser útil para abordar estas conductas en jóvenes y adolescentes (Estévez Gutiérrez et al, 2014).

Dentro del ámbito psicopedagógico, el juego es una herramienta obvia cuando nos referimos especialmente a los niños y niñas. El juego es la vía de comunicación más directa con los menores, y por qué no, con los adultos. El juego, además de mejorar las relaciones sociales y las posibilidades de expresión, posee objetivos específicos relacionados con el aprendizaje y/o las dificultades del aprendizaje a través de los cuales el usuario puede ir incorporando nuevas estructuras a permitan avanzar progresivamente en esta área. Por tanto, podríamos decir que el abanico de aprendizajes a través del juego es casi ilimitado. El problema surge cuando estos instintos primarios y emocionales que subyacen de los juegos desde la niñez se mezclan con intereses económicos, con lo cual, todos estos efectos positivos sobre la conducta del usuario inciden en el deterioro de actividades de tipo social, ocupacionales y de ocio; derivando en dificultades a nivel emocional, académico o laboral y aumentando el sentimiento de soledad, ya que, las adicciones al juego implican un sacrificio de las relaciones de la vida real.

Así pues, a lo largo de todo el desarrollo de este proyecto ha prevalecido el respeto al anonimato de los participantes, especialmente de los menores de edad, buscando en todo momento no coartar su libertad, ofrecer una ayuda desinteresada y primando el bienestar personal de todos y todas. En todo momento, los documentos mostrados a los participantes han sido validados por las diferentes directivas de los centros educativos participantes y se han realizado cuantos cambios han sido propuestos por éstas.

7. MARCO METODOLÓGICO

Este proyecto sigue una metodología en forma de investigación pre-experimental. Este modelo de investigación sirve para aproximarse al fenómeno que se estudia, administrando un tratamiento o estímulo a un grupo para generar hipótesis y después medir una o más variables para observar sus efectos (Campbell, 1969). Es recomendable cuando no se cuentan con los recursos adecuados para elaborar un experimento con mayor control o para realizar un primer acercamiento al problema de investigación. Aunque, del mismo modo, poseen una serie de desventajas, como por ejemplo que los resultados no son adecuados para fines científicos, no permite el establecimiento de relaciones causales entre las variables o pueden presentar varias amenazas a la validez interna de la investigación (Chávez Valdez et al, 2020). A su vez, siguiendo esta perspectiva investigadora, este proyecto se ha estructurado siguiendo un marcado carácter en prevención, con el fin de ayudar, despejar dudas y/o dotar de conocimientos a los participantes.

7.1. PARTICIPANTES Y CONTEXTO

Para llevar a cabo esta intervención psicopedagógica se ha contado con la participación y colaboración de la asociación AJER (Asociación de Jugadores en Rehabilitación) “*Nuestra Señora Virgen del Puerto*” de Plasencia (Cáceres), ya que, gracias a esta organización sin ánimo de lucro, se ha facilitado el contacto con los responsables de las AMPA y centros educativos en los que se ha propuesto este diseño.

Se ha trabajado sobre tres grupos de participantes bien diferenciados, por un lado, un grupo de personas adultas interesadas en el proyecto, principalmente madres y padres que forman parte del AMPA de un centro educativo de educación secundaria en Cilleros (Cáceres), por otro lado, dos grupos de estudiantes: un grupo heterogéneo de alumnado matriculado en 4º de ESO (Educación Secundaria Obligatoria) en un instituto público de la ciudad de Navalmoral de la Mata (Cáceres) y un grupo de alumnado matriculado en 2 grados superiores de un instituto público de la ciudad de Plasencia (Cáceres).

En lo que respecta al alumnado de secundaria, participarán 141 alumnos y alumnas con edades comprendidas entre los 14 y 16 años más un grupo formado por 13 alumnos y alumnas correspondientes a Diversificación/PMAR (Programa de Mejora del aprendizaje y Rendimiento) con similar rango de edad. En total, se trabajará sobre 154 alumnos y alumnas. El centro se encuentra situado en una zona céntrica de la ciudad, rodeado de edificaciones de reciente construcción y emplazado en una zona con proyección de crecimiento, ya que se ha construido un hospital en las cercanías, así como la apertura de varios centros comerciales de tamaño medio. Del mismo modo, en los alrededores se encuentra un amplio abanico de negocios del sector servicios, así como diversos salones de apuestas cercanos al centro educativo. El perfil de residentes es de familias jóvenes con un contexto socioeconómico medio-alto.

En referencia al alumnado de los ciclos superiores, participarán un total de 46 alumnos y alumnas con edades comprendidas entre los 18 y los 43 años matriculados en el grado medio

de “Sistemas microinformáticos y redes” y en el grado superior de “Desarrollo de aplicaciones web, desarrollo de aplicaciones multiplataformas y administración de sistemas informáticos y redes”. El perfil de participantes es muy variado y provienen de distintas localidades de la comarca y de la ciudad de Plasencia.

En cuanto a los padres, participarán un total de 10 padres y madres pertenecientes al AMPA, con un nivel socioeconómico medio-alto y un gran porcentaje de ellos y ellas con formación universitaria.

7.2. INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INFORMACIÓN

Tal y como hemos comentado anteriormente y que veremos en profundidad en el siguiente apartado, este proyecto se ha enmarcado bajo el diseño de campaña de prevención, de esta manera se ha facilitado la exposición en el centro educativo y en el AMPA participante. Para emplazar correctamente la intervención ha sido necesario recoger información sobre la situación real de los participantes en lo referentes a conductas con las TIC. Para ello, se han creado tres cuestionarios a rellenar por los participantes.

El cuestionario destinado a los adolescentes está compuesto por un total de 20 preguntas, en las que tan solo se recogen las características sociodemográficas de edad y género. Seguidamente, se recoge una batería de preguntas, formadas por 11 cuestiones muy básicas diseñadas de manera dicotómica (Sí/No) para facilitar la comprensión por parte del alumnado; centradas en las redes sociales, horas de uso de las tecnologías y los videojuegos, así como algunas preguntas enfocadas a factores psicológicos como hemos comentado en el marco teórico. Finalmente, las 8 preguntas restantes se han diseñado en forma de respuesta múltiple (multiopción) las cuales se han centrado en el tipo de redes sociales que utilizan y los juegos de azar (en el caso que lo usen y accedan a ello de manera inicial), así como la frecuencia de uso que realizan en estos dos espacios. (Véase Anexo 1).

Con referencia al cuestionario enfocado al alumnado matriculado en cursos superiores, está formado por un total de 12 preguntas. A diferencia del cuestionario anterior más enfocado al entorno de las redes sociales y los videojuegos, este sondeo está más enfocado a la frecuencia y al uso que tienen los adolescentes con los juegos de azar. Sin embargo, comparte una gran mayoría de ellas con el cuestionario del alumnado de educación secundaria, por ejemplo, las características sociodemográficas de edad y género, redes sociales que usa, propiedad del teléfono móvil, etcétera... Para después adentrarse en los hábitos personales del usuario frente a este tipo de juegos: forma de pago de las apuestas, frecuencia de consumo de juego de azar, características sociales, entrada a salas de juego, etcétera... Todas las preguntas son de tipo multiopción excepto la pregunta final, la cual es una batería de afirmaciones con respuesta dicotómica (Sí/No) acerca de características emocionales del usuario frente a las redes sociales y al juego de azar. (Véase Anexo 2).

Para el cuestionario de las personas adultas, se ha diseñado con un total de 13 preguntas, de las cuales, las 4 primeras están dirigidas a las características sociodemográficas de los participantes tales como género, edad, hijos/as o edad de éstos. El resto de preguntas de tipo multiopción, se han enfocado para conocer el estilo educativo que presentan los padres y/o madres, así como las características de acceso a la tecnología que ofrecen a los menores y la respuesta emocional de éstos. (Véase Anexo 3).

7.3. TEMPORALIZACIÓN

A continuación, se presenta una tabla con las principales fases seguidas para la elaboración de este proyecto.

Puesto que esta investigación se basa en la participación de dos grupos de usuarios con distintos ritmos y horarios, y más concretamente, ya que el grupo de adolescentes se encuentran en periodo de realización de exámenes finales cuando se plantea esta investigación, ha sido necesario adaptarse a las necesidades horarias del centro educativo, realizándose algunas de las intervenciones (Fase 4) mientras que se realizaban los contactos con los centros educativos y las distintas AMPA's interesadas (Fase 3).

Así mismo, algunas de las sesiones, por los motivos anteriormente descritos, han tenido que ser eliminadas o integradas en otras sesiones modificando su duración con el fin de adaptarse a las consideraciones del centro educativo, así como a los requerimientos previstos por los responsables del AMPA.

FASES	CONTENIDOS	TEMPORALIZACIÓN
Fase 1: Planteamiento	En esta primera fase se establece el tema sobre el que versará esta investigación. Se analiza la situación actual, se recogen opiniones de profesionales de la educación, directores de centros educativos y/o responsables de departamentos de orientación, asociaciones, profesionales del área de salud mental, familias, etcétera... Lo cual, permite analizar y concretar a grandes rasgos la problemática y definir unos objetivos iniciales.	Desde el 22 de marzo al 3 de abril de 2023
Fase 2: Elaboración de marco teórico y marco normativo	Esta fase aglutina la recogida de información y la consulta de obras en forma de contenidos en revistas especializadas, artículos de investigación, boletines oficiales, etcétera... con el fin de establecer el marco normativo y teórico de este proyecto.	Desde el 4 de abril hasta el 16 de abril de 2023
Fase 3: Establecimiento	Esta fase recoge la creación de la estructura de la metodología de la investigación. Para ello, es necesario definir las características de los participantes y la creación de los contenidos de las diferentes sesiones adaptados a los distintos objetivos programados y a los participantes. Así mismo, en esta fase se producen las diferentes reuniones con directores de varios centros educativos de la provincia con el fin de recibir la autorización necesaria, así como los diferentes contactos con los responsables de las AMPA.	Desde el 17 de abril hasta el 27 de abril de 2023
Fase 4: Implementación	En esta fase se realiza la presentación y recogida de cuestionarios iniciales de los participantes, las intervenciones proyectadas, así como las modificaciones o mejoras necesarias propuestos por los criterios del AMPA o del centro educativo en función de temporalidad, contenidos, etcétera... Así pues, se recogen las valoraciones propuestas por los participantes en el cuestionario final evaluativo.	Desde el 28 de abril al 21 de mayo de 2023
Fase 5: Interpretación de datos	Aquí se tabulan todos los datos recogidos en los diferentes cuestionarios y se analizan los resultados, así como las consideraciones recibidas, opiniones, criterios personales, etcétera...	Desde el 22 de mayo al 28 de mayo de 2023
Fase 6: Redacción de Trabajo Final de Máster (TFM)	Esta fase final se dedica a la organización y corrección de los datos y la información recogida a lo largo de todas las fases anteriores y su posterior presentación oficial.	Desde el 29 de mayo al 7 de junio de 2023

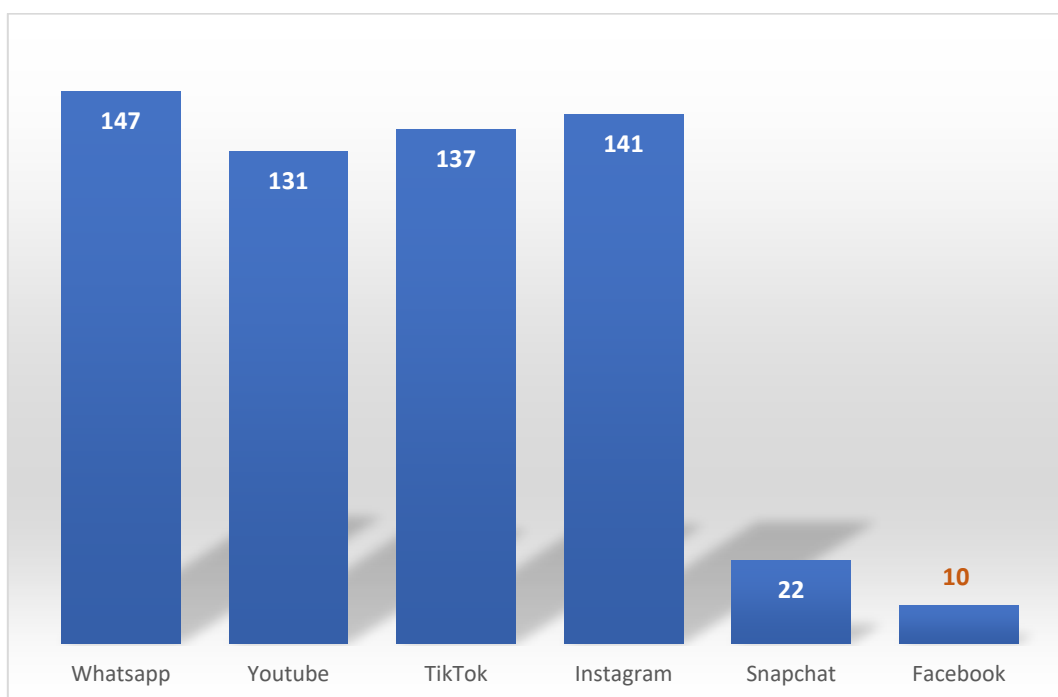
8. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Todos los resultados obtenidos de los cuestionarios iniciales realizados por los participantes han sido tabulados a través de la aplicación Microsoft Excel, ya que, en la actualidad, es el software de gestión de datos con mayor facilidad de manejo y a su vez el software más potente existente en el mercado actual.

8.1. RESULTADOS DE ADOLESCENTES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

Con referencia a la participación de alumnado, tenemos una participación casi igualitaria, obteniendo 69 participantes del género masculino (45%), 84 participantes del género femenino (55%) y un/a participante que ha preferido no definir su género. Del total de participantes, 153 participantes (99%) tienen teléfono móvil propio y tan sólo 1 de los adolescentes usa el teléfono de su padre/madre.

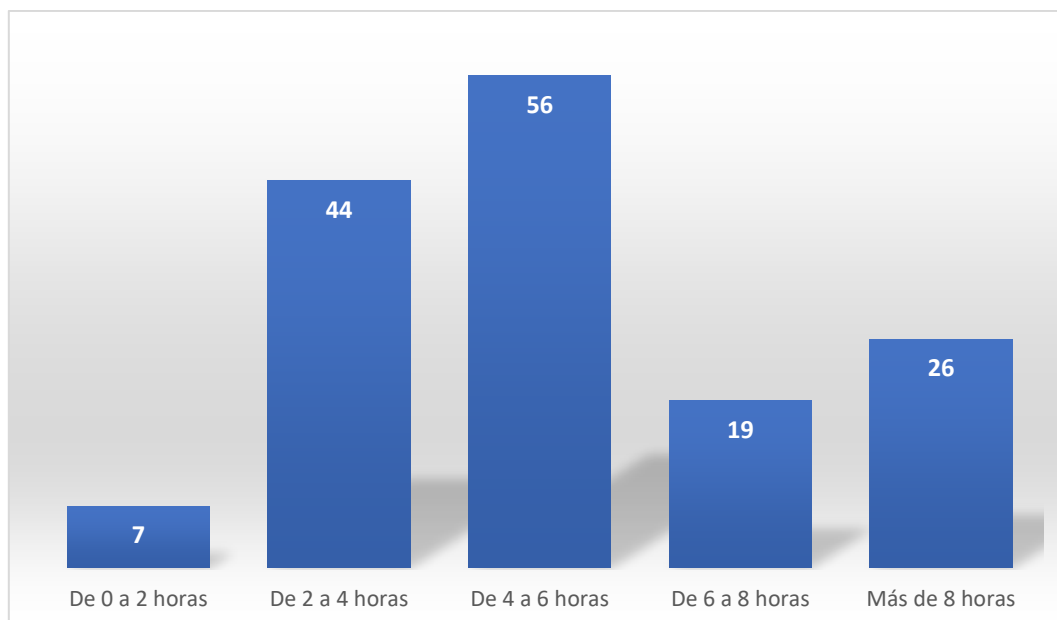
En cuanto a las redes sociales que usan, se observa un dominio aplastante de aplicaciones tipo Whatsapp, usada principalmente para la comunicación entre iguales, puesto que ésta no tiene más funciones, seguidas muy de cerca por Youtube, TikTok e Instagram, aplicaciones enfocadas al consumo de contenido digital. Observamos cómo los adolescentes abandonan la red social Facebook, principalmente por la presencia de adultos y/o familiares que implica que puedan ver los contenidos que intercambian y por tendencias de uso entre los más jóvenes, ya que en muchos casos, Instagram es la red social que se usa en el círculo de amistades y la gran mayoría de *streamers/youtubers* o *celebrities* a los/las que siguen, usan esta red social para intercambio de contenidos así como la venta de artículos publicitarios o merchandising personal. Debemos enfatizar en este punto que todas las redes sociales aquí recogidas tienen una edad de uso mínima recomendada fijada en 14 años, excepto Whatsapp que la tiene fijada en 16 años.



Gráfica 1: ¿Qué redes sociales usas?

Si analizamos la gráfica de consumo, observamos un alto porcentaje de uso de la tecnología descontrolado por parte de los adolescentes: tan sólo un 5% de los encuestados realiza un consumo adecuado, con un máximo de 2 horas al día de consumo de tecnología (Tremblay et al., 2016). El porcentaje crece entre los adolescentes que usan la tecnología entre 2 y 4 horas, llegando a ser un 29% de los participantes, y las cifras se disparan cuando el 36% de los

adolescentes realiza un consumo abusivo de 4 a 6 horas a lo largo del día. Si nos adentramos en el escenario de un consumo problemático de tecnología que puede ser el desencadenante de una posible adicción, nos encontramos que un 12% de los participantes consume entre 6 y 8 horas de tecnología al día y un 17% de los participantes se encuentra expuesto más de 8 horas al día con algún dispositivo tecnológico. Las cifras son alarmantes.



Gráfica 2: ¿Cuántas horas al día dedicas al uso de cualquier dispositivo tecnológico para ocio?

En cuanto a las actitudes comportamentales y emocionales de los participantes se recogen la tabulación de las respuestas en la siguiente tabla:

Tabla 1.
Resultados

ITEMS	SÍ	NO
Me han llamado la atención por las horas que dedico a estar conectado con algún dispositivo tecnológico	106 (69%)	48 (31%)
Me he sentido nervioso/a, angustiado/a o irritable si no he podido conectarme a Internet	53 (34%)	100 (65%)
Alguna vez he jugado más tiempo del que había planificado en algún dispositivo tecnológico	120 (78%)	34 (22%)
He dejado de hacer alguna actividad por estar conectado/a en algún dispositivo tecnológico	77 (50%)	76 (49%)
En alguna ocasión me he sentido acosado/a a través de alguna red social o plataforma de mensajería	20 (13%)	134 (87%)
Participo en juegos online que hay que usar violencia	67 (44%)	87 (56%)
Me molesta que me riñan por jugar demasiado en algún dispositivo tecnológico	48 (31%)	106 (69%)
He intentado jugar menos, cuando uso dispositivos electrónicos, pero no lo he conseguido	46 (30%)	108 (70%)
He gastado dinero en comprar mejoras, accesorios, objetos, pases, skins, etcétera...	61 (40%)	92 (60%)
¿Alguna vez has jugado a algún juego de apuestas, salón de juegos, "rascas" o loterías?	22 (14%)	132 (86%)

¿Has apostado en quinielas de fútbol?	14 (9%)	138 (90%)
---------------------------------------	------------	--------------

Podemos observar el factor adictivo de la tecnología cuando el 78% de los participantes reconoce que ha jugado más tiempo del planificado y que le han llamado la atención por el uso continuado a un 70%. Un 34% de los participantes muestra síntomas iniciales de adicción cuando han sufridos procesos de abstinencia al no poder acceder a la tecnología y han intentado jugar menos pero no lo han conseguido, así mismo, demuestran haber dejado sin hacer otras actividades por estar conectados a la tecnología (50%).

En cuanto a la temática de los videojuegos observamos que los videojuegos con uso de violencia van aumentando su presencia en el mercado y que un 40% de los adolescentes ya comienzan a invertir dinero a través de microtransacciones dentro de los videojuegos sin contar el desembolso inicial para adquirir dicho videojuego en la plataforma digital y/o en formato físico.

Del mismo modo, se observa una tendencia alcista de la presencia de acoso a través de las redes sociales en edades primerizas en el uso de redes sociales, donde un 13% de los participantes reconoce haber sufrido algún tipo de acoso de manera virtual.

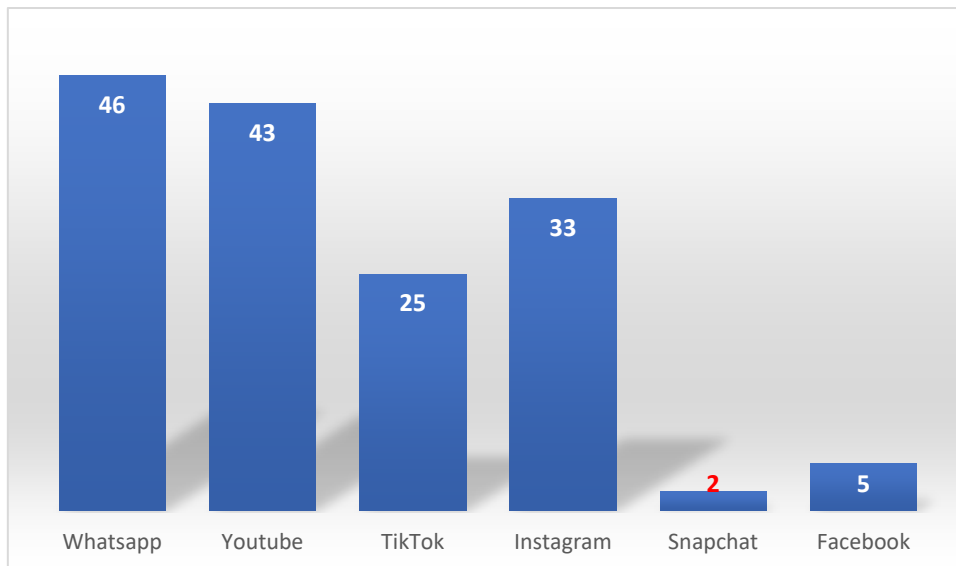
Así mismo, podemos observar cómo los juegos de azar ya comienzan a usarse en edades muy tempranas, donde un 14% de los encuestados ya ha tenido contactos con este tipo de juego y juegan tanto presencial (8%) como de manera online (6%) y casi siempre con amigos/as bajo la falsa esperanza de ganar dinero.

Si estas cifras de por sí no fueran problemáticas, observamos cómo un 83% de los adolescentes nunca ha entrado en un salón de juegos o apuestas, sin embargo, tenemos un 9% de participantes que ha entrado en una de estas salas y no se le ha pedido identificación, a pesar de ser menores con edades comprendidas entre 14 y 16 años. Tan sólo un 3% de los usuarios que lo han intentado, se les ha denegado la entrada y se les ha pedido identificación.

8.2. RESULTADOS DE ADOLESCENTES EN GRADOS SUPERIORES

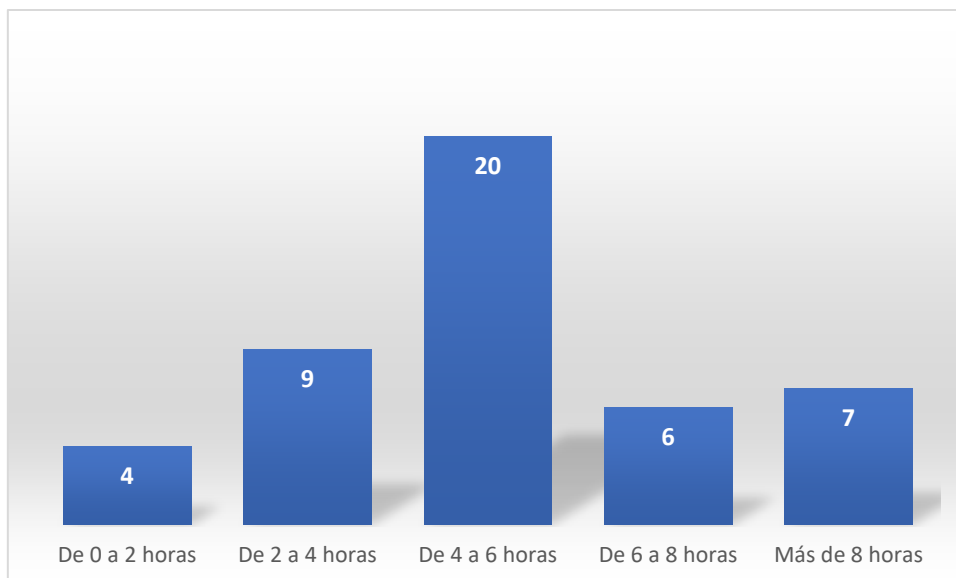
En el caso de este grupo, tenemos una participación de mayoría masculina, siendo el 91% (42 participantes) de este género y tan sólo un 9% (4 participantes) de género femenino.

Obviamente, todos los participantes poseen teléfono móvil propio y en referencia a las redes sociales que usan, se observa un uso generalizado de la aplicación de mensajería instantánea Whatsapp y del portal de contenidos Youtube. Llama la atención, a diferencia del grupo analizado anteriormente, que las aplicaciones TikTok e Instagram, con mayor potencial entre los adolescentes, en este rango de edad, no tienen tanta aceptación.



Gráfica 3: ¿Qué redes sociales usas?

Con referencia al consumo de tecnología, se puede observar un consumo abusivo de tecnología, aunque debemos tener en cuenta la edad de los participantes, todos dentro de la mayoría de edad, los cuales en su día a día, realizan un uso continuo de la tecnología. El porcentaje de usuarios con un uso problemático de la tecnología no difiere mucho del grupo anterior, ya que encontramos un 13% de los usuarios que usa la tecnología entre 6 y 8 horas y un 15% lo hace de manera compulsiva durante más de 8 horas.



Gráfica 4: ¿Cuántas horas al día dedicas al uso de cualquier dispositivo tecnológico para ocio?

Adentrándonos en el juego de azar, tenemos un 26% (12 participantes) que usa el juego de azar con la premisa de ganar dinero y como forma de entretenimiento. Los cuales, prácticamente el 100% visita salones de juego de manera regular al mes, acompañado de amigos/as y juega también a “*rascas de la ONCE*”, loterías o quinielas futbolísticas. En la forma de pago de las apuestas, no se observa usos de la tecnología, como puede ser pago a través de Bizum o tarjeta bancaria, si no que se realiza el pago en metálico.

Tabla 2.
Resultados

ITEMS	SÍ	NO
Me he sentido nervioso/a, angustiado/a o irritable si no he podido conectarme a Internet	21 (46%)	25 (54%)
He tenido la necesidad de apostar a algún juego de azar	0 (0%)	46 (100%)
He dejado de hacer alguna actividad por estar conectado/a o jugando en alguna red social	17 (37%)	29 (63%)
Me he sentido culpable por jugar a algún juego de azar y perder dinero	3 (7%)	43 (93%)
En alguna ocasión me he sentido acosado/a, a través de alguna red social o plataforma de mensajería	8 (17%)	38 (83%)
He cogido o pedido dinero prestado alguna vez para apostar o para pagar alguna deuda	0 (0%)	46 (100%)
He intentado reducir el tiempo que dedico a conectarme a Internet, pero no lo he conseguido	8 (17%)	38 (83%)
He gastado dinero en comprar mejoras, accesorios, objetos, pases, skins, etcétera...	26 (57%)	20 (43%)
Los post y publicidad hacen que juegue más a menudo	3 (7%)	43 (93%)

Analizando los resultados de la tabla anterior, podemos demostrar cómo el potencial adictivo de la tecnología sigue afectando en cualquier rango de edad, ya que tenemos un 46% de usuarios que sufrido episodios de abstinencia y de aislamiento social, así como un porcentaje relativamente alto que han intentado estar menos tiempo conectados y no han sido capaces de evitarlo. Podemos observar también que el porcentaje de usuarios que realiza microtransacciones dentro de los videojuegos aumenta con respecto a edades inferiores, sin embargo, no se aprecian tendencias emocionales hacia el juego de azar, cuando ningún participante ha sentido la necesidad de apostar y tan sólo el 7% ha tenido sentimientos de culpabilidad tras apostar y perder dinero. Las medidas impuestas por la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego, las cuales prohíben la publicidad del juego de azar a través de personajes famosos o en competiciones deportivas; podríamos afirmar que están realizando el efecto esperado, cuando tan sólo el 7% de los encuestados se sienten atraídos por la publicidad de este tipo de negocio. Desgraciadamente, la lacra del acoso y ciberacoso sigue muy presente en nuestra sociedad y va en aumento con respecto a edades inferiores, cuando el 17% de los participantes se ha sentido acosado/a a través de las redes sociales.

8.3. RESULTADOS DE FAMILIAS

En cuanto a la participación de los padres y madres, obtenemos una presencia de 4 padres y 6 madres con edades, en su gran mayoría, entre 45 y 55 años y con alumnado en educación secundaria (40%) seguido de alumnado en educación primaria (20%) donde el 80% de los adolescentes tienen teléfono propio con conexión a Internet y todos/as disponen de tabletas digitales, videoconsolas, ordenadores tanto de sobremesa como portátiles, etcétera... Donde el uso principal de estas tecnologías es en el dormitorio del adolescente (60%).

En cuanto al uso por parte de los menores y control sobre éstos, todos los encuestados afirman que son conocedores que sus hijos/as poseen redes sociales y les permiten un uso inferior a 4 horas diarias de tecnología encontrándose un porcentaje igualitario sobre el uso de videojuegos

en on-line, donde la mitad de los encuestados lo permiten y la otra mitad no. Sin embargo, encontramos que un 70% de los participantes no ha permitido que las tecnologías fuera la única actividad de los adolescentes sin ser necesario llamarles la atención donde tan sólo un 20% de los jóvenes han presentado episodios impulsivos cuando se les ha castigado sin acceso a la tecnología.

9. PROPUESTA PSICOPEDAGÓGICA

Para poder llevar a cabo esta propuesta de intervención se han planteado una serie de recursos que serán necesarios para el desarrollo de las diferentes actividades planteadas en las sesiones. Estos recursos son las condiciones espacio-temporales y los recursos materiales.

El espacio en el que se desarrollarán las sesiones, tanto para alumnado como para las personas adultas, serán las aulas proporcionadas por ambos centros educativos.

En cuanto a los recursos materiales, será necesario que estas aulas dispongan de proyector para el visionado de diapositivas y material audiovisual, un ordenador con capacidad para la reproducción de audio, sillas y mesas para los asistentes, así como bolígrafos y folios.

Por todo lo anterior, se propone el diseño de una intervención psicopedagógica ad hoc basada en la literatura científica presentada, con referentes y contenidos actualizados y adecuados a los distintos participantes e incidiendo en aspectos legislativos especialmente dentro del campo del juego de azar.

Estos contenidos se estructuran en diversas presentaciones usando la herramienta digital Microsoft Power Point donde los participantes, de una manera muy directa y visual, puedan comprender los conceptos de una forma sencilla, unido a videos encontrados en la Red relacionados con esta temática.

Dicho lo anterior, se propone una metodología variada, que abarque diversos modos de trabajo para una mayor riqueza en el proceso de aprendizaje. Combinándose explicaciones de tipo "*magistral*" con aprendizaje cooperativo por parte del alumnado. En el caso de las exposiciones a las familias, se aboga por debates de opinión libre con el fin de lograr un aprendizaje común.

En referencia a la temporalización, se llevarán a cabo 4 sesiones con los adolescentes matriculados en educación secundaria. Con una duración de 45 minutos aproximadamente, ya que las intervenciones se realizan con obligatoriedad por parte de la junta directiva del centro en las clases tras el recreo, las cuales tienen una menor duración. Al alumnado matriculado en los ciclos superiores anteriormente descritos, se propone una única sesión de 2 horas de duración. En cuanto a los adultos, se proponen sólo 2 sesiones con una duración aproximada de 2 horas en horario de tarde para mayor disponibilidad de los usuarios

9.1. SESIONES

El objetivo de este proyecto es mostrar a los participantes los riesgos que entraña la adicción a las redes sociales y al juego de azar, con el fin de ayudarles en la adquisición de herramientas y pautas para minimizar estos riesgos. Así mismo, se busca ofrecer un aprendizaje integral tanto de los menores como de los adultos en todo lo relacionado con la temática. A modo de campaña de prevención se llevará a cabo una revisión conceptual de las TIC y sus avances en la forma de relacionarnos o comunicarnos. Seguidamente, se mostrarán las conductas y los riesgos asociados al uso abusivo de las redes sociales y/o videojuegos, así como los factores de riesgo/protección que influyen en una posible adicción. Del mismo modo, se revisarán las

recomendaciones internacionales del uso de pantalla en los menores de edad, con el fin de adentrarnos en las redes sociales: edad mínima recomendada, riesgos y delitos asociados, etcétera... Para finalmente adentrarnos en el mundo de los videojuegos: adicciones, códigos PEGI, compras dentro de videojuegos y soporte a creadores de contenido, etcétera...

En referencia a los adultos, la intervención partirá con la fundamentación teórica de las adicciones a sustancias o comportamentales: hormonas, zonas cerebrales, etcétera... Y continuará siguiendo cauces similares a la exposición del alumnado, con la diferencia que se incidirá en los aspectos desconocidos por los participantes con el fin de generar conocimiento en éstos.

En las intervenciones realizadas en el alumnado de educación secundaria y a las familias, se hará especial énfasis en los delitos telemáticos: estafas digitales, suplantación de identidad, etcétera... Se abordará especialmente la lacra social del acoso realizado a través de las redes sociales (ciberacoso) y del delito de grooming; con el fin de minimizar las cifras y concienciar a la población diana.

Todas las sesiones, tanto en los jóvenes como los no tan jóvenes, buscarán el espacio de debate, compartiendo dudas, vivencias, opiniones, etcétera... No se busca exponer datos y estrategias sin control alguno, sino que deseamos lograr el aprendizaje colaborativo y reflexión personal; así de esta manera incrementar los beneficios de los aprendizajes y del desarrollo de actitudes personales. (Hernández Martín, 2012). De la misma manera, las sesiones se apoyarán en el análisis de ejemplos cercanos y/o actividades.

9.1.1. SESIONES PARA ALUMNADO EN EDUCACIÓN SECUNDARIA

La primera sesión dentro del aula, servirá como presentación de la propuesta de intervención desde una manera general, así como las funciones y la labor de la asociación AJER dentro del tratamiento y rehabilitación de personas con trastornos por juegos problemático (ludopatía) y alcoholismo. Del mismo modo, expondremos qué metodología va a ser usada, qué se pretende con ella y cómo será el desarrollo del proyecto; permitiendo de esta forma que el alumnado sea partícipe desde el primer momento y conozca los objetivos educativos de esta propuesta.

La segunda sesión será enfocada hacia las conductas ante las tecnologías. Marcando las diferencias entre uso, abuso y adicción, así como mostrar las diferentes adicciones que existen: adicciones con sustancia tales como alcohol, tabaco o sustancias ilegales y adicciones sin sustancia o comportamentales tales como oniomanía (compras compulsivas), vigorexia (obsesión por el estado físico), etcétera... Tras esto, se analizará las conductas que son síntomas de adicciones de cualquier tipo, por ejemplo, tolerancia, síndrome de abstinencia, ocultación o negación del problema, caída en el rendimiento laboral o en el nivel académico, etcétera... Aprovechando la presencia de personal por parte de la asociación AJER se tratará la labor de la asociación con respecto a una persona con adicción: periodo de rehabilitación, recaídas, papel de la familia, terapias grupales, etcétera... Para seguir avanzando, se analizarán los factores genéticos y los factores de protección o de riesgo que pueden aspectos a tener en cuenta para caer en una adicción en especial a la tecnología, haciendo un repaso a las recomendaciones internacionales del uso de pantalla, las cuales recomiendan que ha de ser una exposición máxima a la tecnología de 2 horas al día en menores con edades comprendidas entre los 5 y los 17 años (Tremblay et al., 2016). Se abrirá un debate entre los jóvenes para que opinen sobre quién lleva las directrices en esta relación tan cercana que tenemos actualmente con la tecnología, para conocer si nos dirige o nos condiciona nuestro comportamiento las tecnologías o si, por el contrario, es el usuario quien marca las directrices sobre la tecnología.

La tercera sesión estará enfocada a las redes sociales, analizando los distintos tipos de redes sociales que existen, así como un repaso de las primeras redes sociales existentes en nuestro país, tales como el extinto chat de Terra, la aplicación Windows Messenger así como los avances dentro de las TIC desde sus inicios hasta nuestros días, para continuar tratando la edad recomendada en el uso de estas aplicaciones así como el papel que desempeñan en nuestra vida cotidiana. Se analizarán las conductas que se siguen ante estas redes, así como las conductas de riesgo o síntomas de alarma que pueden marcar el inicio de una adicción a las redes sociales, como por ejemplo quedarse dormido con el móvil, revisarlo constantemente, priorizar las redes sociales a otra actividad, etcétera... Para finalmente analizar los riesgos que existen con el uso de las redes sociales, como, por ejemplo, la pérdida de intimidad, conductas adictivas o vamping (mal hábito de usar la tecnología por la noche, a la hora de irse a dormir e incluso de madrugada, especialmente jóvenes, que roban horas al sueño para contestar a amigos y conocidos o consumir contenidos por redes sociales, descargar vídeos, ver a sus streamers favoritos o disfrutar de alguna serie).

Por último, se tratarán los distintos delitos telemáticos surgidos a raíz del auge de las redes sociales, como por ejemplo la suplantación de identidad, phishing (suplantación de la identidad de compañías u organismos públicos para solicitar información personal y bancaria al usuario) o sexting (intercambio de archivos personales con contenido erótico), etcétera... Se realizará especial hincapié, por la gravedad y las cifras tan alarmantes que existen en nuestro país, al ciberacoso así como al grooming (engaño en el que un adulto se pone en contacto a través de una red social con un menor de edad, normalmente una chica, haciéndose pasar normalmente por un adolescente con el objetivo de abusar sexualmente de él o ella), con el fin de que los jóvenes creen empatía por la persona vulnerable que sufre acoso virtual y para evitar que caigan en las redes de adultos maliciosos con dudosas intenciones.

La cuarta y última sesión estará enfocada a los videojuegos y la ludopatía, en la cual se analizará los primeros videojuegos presentes en los ordenadores, tales como el buscaminas o el solitario o los juegos de la telefonía móvil de aquellos años, como por ejemplo el juego de la serpiente dentro de los primeros Nokia que se lanzaron al mercado, para observar la evolución de éstos durante los últimos 20 años.

Se marcará especial mención al marketing que existe en los actuales lanzamientos de videojuegos, así como el factor de dependencia con el que se diseñan los títulos y las ventajas y desventajas de la incorporación de internet en las publicaciones de entretenimiento. Se marcará especial énfasis al conocimiento del código PEGI¹ y los juegos recomendados a cada edad.

Del mismo modo, se tratarán las consideraciones de la OMS (Organización Mundial de la Salud) con respecto a la adicción a los videojuegos, así como su actual incorporación como trastorno mental en las publicaciones de este organismo, analizando el efecto que realizan y las conductas responsables que deben tener los jóvenes frente al consumo de contenido realizado por parte de streamers o youtubers favoritos. Como material auxiliar, se mostrará una entrevista realizada a la madre de un joven con adicción a los videojuegos que ha sido tratado con éxito en la asociación AJER, en la que cuenta su experiencia vivida, opiniones y los rasgos comportamentales presentados por su hijo dentro del ámbito familiar antes de recibir terapia.

¹ Pan European Game Information (en español: *información europea sobre videojuegos*) o PEGI es un sistema de clasificación europeo del contenido de los videojuegos y otro tipo de software de entretenimiento.

Como nexo de unión entre los videojuegos y la ludopatía, se estudiará las nuevas prácticas que realizan los videojuegos en la compra de contenidos dentro de sus aplicaciones, convirtiéndose en muchos casos en juegos de azar, en los que los jóvenes deben comprar “*sobres sorpresa*” o “*cofres botín / loot boxes*” para lograr aleatoriamente mejoras de personajes, armas más potentes, etcétera... las cuales, tienen un porcentaje de premio ínfimo que implica que el usuario esté constantemente realizando microtransacciones dentro del videojuego, influenciado, por un lado, por la necesidad imperiosa de vencer a sus contrincantes con mejores armas que por lo general no pueden conseguirse fácilmente dentro del videojuego, y por otra, por lo que ven a sus youtubers o streamers favoritos, los cuales, siempre tienen una “*gran suerte*” y reciben los mejores personajes o el arma que están buscando cuando compran estas mejoras. De esta manera, los jugadores, especialmente los menores de edad, reproducen la misma práctica buscando esta recompensa y sin ser conscientes, están creando una adicción similar a la que sufren los afectados por juegos de azar como puede ser la ruleta, las máquinas tragaperras, etcétera... Sin contar el considerable gasto en la economía familiar a través de estas microtransacciones cargadas en las tarjetas de crédito o débito.

9.1.2. SESIONES PARA ALUMNADO EN GRADOS SUPERIORES

En este caso, al tratarse de alumnado con mayoría de edad, no se analizarán las redes sociales ni la dependencia que genera la tecnología, en especial los videojuegos; así pues, todos los contenidos irán destinados al juego de azar y la ludopatía.

La sesión comenzará marcando las diferencias entre el juego, entendido como acción lúdica dentro de la sociedad en especial en edades tempranas, con respecto al juego de azar, analizando las características.

Seguidamente se analizarán las conductas frente al juego de azar, siguiendo una metodología similar a la sesión 2 propuesta a los adolescentes anteriormente comentada, para posteriormente analizar la etimología de la ludopatía, las consideraciones realizadas por la OMS (Organización Mundial de la Salud) y la incorporación de ésta al manual de diagnóstico DSM para finalmente observar el alcance social.

Para continuar, se detallarán las probabilidades reales de ganar en la lotería, para ser exactos: en la Lotería Nacional, la probabilidad es de 1 entre 14 millones. Si consideramos acertar el reintegro, la probabilidad es de 1 entre 140 millones. Si nos centramos en el Euromillones, la probabilidad es de 1 entre 116 millones aproximadamente.

Tras esto, se analizarán las fases que sufre una persona que se encuentra iniciando un proceso de adicción al azar, así como el cambio de perfil de jugador/a afectado/a debido a la proliferación del juego de azar a través de internet en forma de casinos on-line. Del mismo modo, se analizarán las recaudaciones anuales del juego de azar y su impacto social, así como el crecimiento exponencial de los salones de apuestas a nivel autonómico que ha desembocado en el crecimiento desorbitado de personas que se acogen al Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (comúnmente conocido “*registro de autoprohibidos*” por el cual la persona inscrita se le prohíbe el acceso a cualquier organización o local comercial, tanto digital como presencial, que se dedique al juego de azar: salones de apuestas, casinos, etcétera... así como el cobro de cualquier premio recibido en dichos juegos de azar: loterías, rascas de la ONCE, etcétera...).

La segunda sesión irá más enfocada hacia las apuestas deportivas y el juego de azar presencial, se ofrecerá a los asistentes la realidad acerca de las apuestas deportivas y se profundizará en la

revolución de este tipo de apuestas entre los jóvenes a través de los “*tipster*”, los cuales son usuarios anónimos que se publicitan, aprovechando el anonimato de Internet, como “*pronosticadores*” de resultados de eventos deportivos, concedores de información privilegiada o de estadísticas que permiten predecir el resultado de un evento deportivo y que alardean de disponer de un surtido número de ojeadores o personal en las gradas de los eventos, lo que permite obtener, en tiempo real, cualquier suceso que ocurra dentro del campo de juego y/o pueda determinar un resultado que obligue a realizar cambios en las apuestas deportivas de sus potenciales clientes. Los gastos mensuales para acceder a estos servicios son relativamente altos; entre 10 y 50 €uros mensuales, llegando en algunos casos a un coste mensual de 100 €uros, que permite el acceso a pronósticos “*premium*”; lo cuales suelen ser abonados a través de manera opaca (Bizum, PayPal, etcétera...) sin declarar ante Hacienda los posibles beneficios. La realidad de estos usuarios es que no disponen de esa plantilla de trabajadores, no disponen de dichos “*datos privilegiados*” y, en la mayoría de los casos, se encuentran en nómina de las casas de apuestas y con relaciones con mafias deportivas y/o blanqueo de capitales (Bastida, 2023; Bohórquez, 2023).

Finalmente, a través de una serie de actividades sencillas para conocer la probabilidad, se analizará la baja estadística (casi nula) de ganancia en las “*máquinas tragaperras*” que se pueden encontrar en bares y/o salones de juego, así como los softwares específicos de slots que se encuentran en los portales online. Del mismo modo, observaremos las técnicas y medios que usan las máquinas presenciales y los locales de este tipo de ocio para mantenernos inmersos en el juego de azar, así como los efectos que se generan en el usuario a nivel cerebral que inciden en el uso problemático de este tipo consumo. Gracias a la colaboración de la asociación AJER se dará a conocer las experiencias de un jugador rehabilitado y de éste que escribe, empresario de la hostelería con 10 años de experiencia en el sector de las máquinas tragaperras, abriremos un interesante debate en el que podremos conocer las opiniones y realidades que implica el juego de azar para el usuario, tanto afectado como ocasional, así como los secretos que he podido recopilar en mis años de experiencia, con el fin de generar conocimientos, así como aprendizajes para que sea el propio alumnado quien pueda formar sus propias conclusiones acerca de esta problemática.

9.1.3. SESIONES PARA FAMILIAS

Como hemos comentado anteriormente, se plantean dos sesiones de 2 horas de duración para los asistentes mayores de edad.

Para la primera sesión se han englobado los contenidos de las sesiones 2 y 3 que se les imparte a los adolescentes matriculados en educación secundaria obligatoria (conductas antes las tecnologías y redes sociales), pero enfocadas a los asistentes usando un lenguaje más técnico y profundizando en las hormonas que nos afectan y son las principales responsables de cualquier tipo de adicción, en especial a las pantallas. Las hormonas en cuestión son el cortisol (la hormona del estrés) y la dopamina (la hormona del placer o de las adicciones), las cuales, unidas al abuso reiterado de las pantallas, especialmente en menores, puede crear trastornos a nivel cognitivo y cerebral sobre la corteza prefrontal, ya que el uso reiterado de la tecnología, ralentiza la maduración de esta parte del cerebro, creando en los afectados más jóvenes alteraciones del tipo déficit de atención (TDAH) e impulsividad.

Así mismo, analizaremos a modo de debate las características y las ventajas y desventajas que presentan las tecnologías en los más jóvenes e intentaremos establecer un patrón educativo adecuado para trabajar sobre ellas.

Dentro de esta sesión, se analizarán una serie de pautas más adecuadas para controlar el uso de la tecnología en los adolescentes como, por ejemplo: tarifas de gigas recomendadas en los móviles, lugares comunes del uso de Internet, perfiles de administración y de juegos dentro de videoconsolas y ordenadores, etcétera...

Así mismo, se realizará un pequeño bloque de contenidos de manera práctica en la que los asistentes conocerán aplicaciones de control parental presentes en el mercado: Google Family Link, Qustodio, Eset Parental Control, Eset Internet Security, etcétera... Conocerán su instalación y configuración de alguna de ellas en el teléfono móvil. Igualmente, se mostrarán técnicas a los participantes para revelar aplicaciones ocultas en los menús de los teléfonos móviles, así como se les informará de las nuevas aplicaciones que usan los jóvenes para ocultar fotografías o videos íntimos ante las revisiones por parte de sus tutores. Actualmente, se han puesto de moda aplicaciones que, una vez instaladas en el teléfono móvil, realizan una pequeña partición en la memoria de éste, y dentro de este apartado se pueden ocultar fotografías o videos privados ajenos a posibles revisiones. Este tipo de aplicaciones simulan el icono de "Calculadora" del móvil, pero una vez pulsadas no realizan dichas funciones. Ante una revisión de contenido por parte de un adulto, que por lo general no tiene tanto dominio del mundo digital, si éste no conoce este tipo de aplicaciones, realizará la búsqueda de archivos inadecuados, es probable que no encuentre nada inapropiado en la "Galería" donde se guardan este tipo de archivos, y no se percatará que en el móvil de su hijo/a hay instaladas dos "Calculadoras".

En el caso de la segunda sesión, se enfocará hacia los videojuegos y la ludopatía haciendo especial hincapié en las microtransacciones que hemos comentado anteriormente y que, en algunos casos, los padres y madres desconocen este tipo de compras y sus posibles riesgos tanto económicos como psicológicos y conductuales en sus hijos e hijas.

9.2. EVALUACIÓN

Tal y como hemos comentado, al comienzo y finalización de este proyecto se han realizado dos cuestionarios a los participantes. Como señala Meneses (en Fàbregues, Meneses, Rodríguez y Paré, 2016), el cuestionario es un instrumento estandarizado que utilizamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas, fundamentalmente, las que se llevan a cabo con metodologías de encuestas. Se podría decir que es la herramienta que permite al científico social plantear un conjunto de preguntas para recoger información estructurada sobre una muestra de personas, empleando el tratamiento cuantitativo y agregado de las respuestas para describir a la población a la que pertenecen y/o contrastar estadísticamente algunas relaciones entre medidas de su interés. Para la investigación realizada con el alumnado de los distintos centros educativos se ha escogido un diseño de investigación cuantitativo a través de preguntas en su mayoría de opción múltiple, algunas de ellas con una única respuesta, y un pequeño grupo de preguntas con preguntas dicotómicas (Sí/No). De esta manera quedan registradas todas las variables que deseamos medir al comienzo de la intervención (adicción, tipos de aplicaciones, tiempo de uso de tecnologías, variables emocionales, etcétera...) para, posteriormente relacionarlas entre sí. Respecto a las limitaciones de esta metodología, que habremos de tenerlas en cuenta, nos podemos encontrar con las que señalan García y compañeros (2006) que hacen referencia a que las respuestas no necesariamente reflejan la realidad sino la percepción que de ella tiene el encuestado.

Como elemento de evaluación, se ha propuesto a los participantes rellenar un pequeño cuestionario similar para los 3 grupos, formado por 5 preguntas cortas de tipo abiertas con un lenguaje claro que pueda ser entendido sin dificultad por cualquiera de los participantes; con el

fin de conocer sus opiniones y/o posibilidades de mejora de las sesiones, así como el logro de los objetivos previstos (Véase Anexo 4). Este tipo de preguntas aportan mucha información, pero su codificación posterior puede suponer grandes dificultades (García et al. 2006).

En el desarrollo de las preguntas y posterior presentación a los usuarios, han prevalecido los principios éticos de beneficencia, autonomía y justicia. Así mismo, los participantes han sido informados de la naturaleza del proyecto, aspectos relacionados con la confidencialidad, instrucciones y ayuda para su cumplimentación, así como agradecimientos por su esfuerzo y colaboración.

10. PROPUESTAS DE FUTURO

Para futuras intervenciones, podríamos definir dos amplios campos sobre los que se debería avanzar. Por un lado, como hemos podido analizar en este proyecto, los menores tienen acceso cada vez más prematuramente a la tecnología, llegando incluso a tener contactos con ésta incluso en edades infantiles. Es por tanto necesario fomentar la educación en red desde las primeras edades, haciendo un uso consecuente y racional. Además, es fundamental, la implicación de los agentes educativos y de las familias. Debemos ser conscientes de que los menores observan a los adultos, reiteran sus conductas y reproducen sus acciones. La educación es un proceso constante y en la educación digital, padres y profesores tienen un papel primordial. Conjuntamente, se propone que este tipo de intervenciones se realicen en más localidades y ciudades, incluso a nivel nacional, aportando de esta manera una batería de herramientas y pautas permanente y eficaz.

Otro escenario muy importante es el tratamiento de la población afectada por adicción a los juegos de azar. Varios autores y sus respectivos estudios han hablado de la relación existente entre ludopatía y alcohol (Echeburúa, 2010; González, 2010), lo que se conoce como patología dual. Según el estudio EDADES 2022, elaborado por la Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas en colaboración con las comunidades y ciudades autónomas; se desprende que, entre las sustancias más consumidas en los últimos 12 meses en nuestro país, se encuentran el alcohol (76,4%), el tabaco (39,0%), los hipnosedantes (13,1%), el cannabis (10,6%) y la cocaína (2,4%). Si nos centramos en las edades sobre las que versa esta intervención, el consumo es mayor en el grupo de 15 a 34 años. Si nos adentramos en el consumo de cocaína, según el Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías (EMCDDA – European Monitoring Centre for Drug and Drug Addiction), España es el país con más prevalencia de cocaína. En base a sus datos, un 11,2% de la población de nuestro país, entre 15 y 64 años, es consumidora. Es especialmente preocupante el aumento de hipnosedantes en los menores, fármacos prescritos bajo supervisión médica, que tienen un efecto calmante, relajante, generan adormecimiento y reducción de la ansiedad (Fonseca et al, 2016).

Fundamentándonos en estas cifras, podemos afirmar que el consumo de sustancias tanto legales como ilegales ha cambiado, especialmente entre los más jóvenes; este hecho, unido a normalización del juego de azar en estos perfiles, hace que sea necesario una revisión de las pautas a seguir en el tratamiento y rehabilitación de adicciones por juego patológico, así como el tratamiento de trastornos psicológicos y/o emocionales en los adolescentes.

11. CONCLUSIONES

Una vez terminado el proceso de intervención podemos analizar los resultados obtenidos más relevantes. Basándonos en el cuestionario evaluativo que se les solicitó rellenar a los participantes, observamos como el proceso ha sido muy satisfactorio para los adolescentes.

Llama poderosamente la atención que la gran mayoría de los participantes afirman que una gran parte de los contenidos son conocidos gracias a otras campañas de prevención o asignaturas, lo cual es positivo, ya que se incide en esta problemática desde diferentes perspectivas. Durante la realización de las diferentes reuniones con los directores de los centros educativos, he podido confirmar como la Guardia Civil realiza campañas de prevención en los centros educativos, especialmente abordando el tema del ciberacoso y las estafas digitales. Por otra parte, Cruz Roja Española se encuentra realizando campañas de adicciones, especialmente a sustancias, tanto legales e ilegales, y tratan el tema de la adicción a las tecnologías. Del mismo modo, desde el área de salud mental infanto-juvenil dependiente de la Gerencia de salud de Plasencia (Cáceres) realizan charlas para prevenir problemáticas mentales en los adolescentes, especialmente autolesiones y trastornos de la conducta alimentaria. Este tipo de campañas son muy interesantes y enriquecedoras, pero no llegan a todos los centros educativos de la comunidad autónoma.

Volviendo a la evaluación del alumnado de educación secundaria, se observa cómo la gran mayoría de los adolescentes no conocían la existencia de una edad mínima tanto para tener redes sociales como para abrirse un perfil en éstas. Este detalle, nos permite afirmar que los adolescentes poseen unos conocimientos a nivel informático y tecnológicos muy por encima de generaciones anteriores a su edad y más por encima aún de los conocimientos de sus padres y madres, pero que, por desgracia, desconocen el uso adecuado de esta tecnología. Hacen uso de ella a lo largo de todo su día a día, bien por tendencias, por motivos educativos o de ocio, comunicación y participación entre el grupo de iguales, pero realmente no son conocedores de los criterios básicos de la tecnología ni de los riesgos que entraña. Son poseedores de todo el potencial de las tecnologías, pero no saben controlarlo.

En cuanto a la evaluación de los participantes matriculados en los grados superiores, observamos como la intervención no ha obtenido los aprendizajes o conclusiones esperadas. La gran mayoría de los participantes se sorprenden por las cifras que mueve el juego de azar y el número anual de ciudadanos que solicitan la incorporación a terapias de rehabilitación del juego, pero, sin embargo, no se sorprenden de que, las casas de apuestas es un negocio controlado por mafias con posibilidad de amaños de eventos deportivos, resultados, etcétera... o de la baja probabilidad existente en los juegos de azar.

De sus respuestas podemos considerar que el juego de azar está normalizado e integrado entre los adolescentes. La presencia de "*minibares*" o cafeterías dentro de estos salones de juego, aparte de los posibles beneficios que se puedan obtener de las máquinas existentes en el local, frecuentados por grupos de adolescentes que los convierte lugares de reunión común; unido al bajo precio de las consumiciones y, en algunos casos, invitaciones por parte de estos locales a los usuarios; hace que la percepción de estos negocios sea algo habitual e incluso inofensivo.

En cuanto a la evaluación de los padres y madres, el éxito ha sido muy positivo tanto para los participantes como para éste que escribe. Analizando sus respuestas, observamos que las familias no están preocupadas con el abuso de la tecnología y una posible dependencia abocada a la ludopatía, consideran este aspecto muy alejado y de poca importancia; sin embargo, encontramos una tendencia de preocupación hacia el control de las aplicaciones presentes en los móviles de sus hijos e hijas, así como sus funciones. Es decir, a la mayoría de participantes les resulta de especial gravedad el uso de la tecnología, por lo que se encuentran preocupados por los riesgos que lleva aparejados estos avances y por la información a la que puedan acceder y/o compartir. A lo largo de las sesiones, los padres y madres han solicitado la profundización en aplicaciones de control parental en teléfonos móviles: Google Family Link, Qustodio, Eset

Parental Control, etcétera... así como técnicas para localizar aplicaciones ocultas en el menú de los teléfonos móviles.

Obviamente, al tratarse de una participación tan baja de familias, no podemos generalizar de manera sistemática, pero sí que podemos hacernos una ligera idea hacia donde van enfocadas las preocupaciones de los padres y madres ante el auge de las tecnologías.

En ambos casos, los participantes han expresado su interés y motivación solicitando más campañas de este tipo y la duración de esta intervención, ya que les hubiera gustado mayor duración del proyecto.

Como hemos podido observar, la tecnología ha avanzado a pasos agigantados, casi siempre enfocada a las nuevas generaciones, las cuales, han tenido (y tienen) mayores facilidades para incorporarse a esta corriente tecnológica y que, por desgracia, ha ido poniendo mayores dificultades a las personas adultas a las cuales cada vez más se les complica actualizarse a estas nuevas directrices. Por tanto, debemos abogar nuevamente por la necesidad de este tipo de formación hacia los adultos para poder igualarse y adaptarse, aunque sea medianamente, a estas nuevas tecnologías digitales y a su vez, formar responsablemente a los adolescentes sobre la materia para evitar problemas futuros; no sólo con la ludopatía o el juego problemático, que es un factor de gravedad y de importancia, si no de otra serie de riesgos que trae aparejadas la tecnología como puede ser ciberacoso, depredadores sexuales, pérdida de intimidad, acceso a contenidos inapropiados, etcétera...

En cuanto al objetivo principal de este proyecto: *“Elaborar una propuesta psicopedagógica que permita dotar de recursos y estrategias a las familias y a los adolescentes en el conocimiento y prevención de las tecnoadicciones y la ludopatía”* podemos afirmar que se ha logrado, incluso se ha superado, ya que se han tenido que incorporar contenidos para profundizar en ellos ante las necesidades propuestas por las familias principalmente.

Con respecto al marco teórico, podemos confirmar que se cumple toda la información analizada, es más, podemos afirmar que la edad de acceso al juego de azar es cada vez más joven. Mientras que según hemos recogido, la edad de iniciación es de 15 años aproximadamente, la edad está en descenso y ya podemos encontrar casos con acceso al juego de azar desde los 14 años recién cumplidos.

Del mismo modo, podríamos afirmar que el porcentaje de adolescentes con adicción a la tecnología es mayor que las aportaciones que realizan diversos autores, los cuales consideran que un 15% de los adolescentes hacen un uso excesivo de éstas y un 2,5% están patológicamente enganchados (Chóliz & Marcos, 2020), mientras que en esta intervención hemos podido encontrar porcentajes de abuso situados entre el 29% y el 36% de los usuarios; así mismo nos encontramos con que un 12% y 17% presentan patologías de adicción, cifras bastante más alejadas que el 2,5% anteriormente comentado, teniendo en cuenta que los adolescentes que han participado en esta intervención viven en un entorno sociocultural y económico de nivel medio/alto y no viven en entornos empobrecidos o desfavorecidos y/o con métodos educativos que fomenten esta adicción a la tecnología. Esta comparativa nos permite confirmar otra afirmación, y es que, las cifras analizadas en el marco teórico datan del año 2020, mientras que las cifras recogidas en este presente año nos demuestran que los porcentajes se han casi triplicado, lo que indica que las adicciones a la tecnología van exponencialmente en aumento.

En cuanto a las limitaciones encontradas, la principal de ellas ha sido la temporalización tanto para adolescentes como para padres y madres. En el caso de los adolescentes, proponer en los

centros educativos una campaña de prevención y sensibilización en pleno mes de mayo y durante varias intervenciones, con los exámenes finales muy cercanos, la falta de tiempo para que los docentes puedan cumplir el currículo y el alumnado con una gran carga lectiva, ha sido muy complicado. Se ha contactado con varios centros educativos limítrofes y todos han estado muy interesados en participar, pero al comienzo del próximo curso, lo cual, por una parte, llena de ilusión y motivación para continuar, pero, por otra parte, era una opción impensable para la realización dentro de los plazos previstos para esta intervención. Por suerte, dos centros educativos de educación secundaria se interesaron por el proyecto y permitieron llevarlo a cabo, pero con una serie de modificaciones, principalmente de carácter temporal, con el fin de no interceder en los plazos educativos.

En el caso de las familias encontramos limitaciones casi similares. Por norma general, en base a opiniones recogidas de las reuniones con los directores, son muy pocos los padres que acceden o muestran interés por la escuela de padres y/o actividades organizadas por el AMPA. De hecho, a través de la asociación AJER se realizan campañas de prevención a las familias y han confirmado estas opiniones generalizadas. Del mismo modo, nos encontramos en la zona norte de Extremadura, muy próxima al Valle del Jerte, donde la campaña de recogida de cerezas ofrece trabajo temporal a un gran número de familias de Plasencia, de la comarca de la *“La Vera”* incluso personas residentes en Cáceres capital que se desplazan a diario hasta esta zona para trabajar en esta campaña, tanto en la recogida en el campo como en el posterior tratamiento y envasado de la fruta, así como su comercialización; con lo cual, proponer este proyecto en pleno comienzo de recogida de fruta, con los factores externos de crisis económica actual y la producción tan alta que se espera esta temporada, hace que muchas familias estén deseando que llegue esta fecha para conseguir una inyección económica; por tanto, conseguir la participación de 10 usuarios, a pesar de ser un número muy bajo, podemos considerarlo como un gran éxito de asistencia y participación.

A modo de sugerencia, tal y como hemos podido observar a lo largo de todo el proyecto, es de vital necesidad más campañas o intervenciones de este tipo, principalmente para familias. El tema de las tecnologías y sus adicciones no es un aspecto que todos los docentes o profesionales de la educación conozcan, por muchos conocimientos en informática básica que posean, por ello, la difusión de este tipo de contenidos realizados por gente especializada con estas tecnologías, hace que sean tan ínfimo.

A modo de mejora, sería interesante incorporar estos aprendizajes a profesionales de la sanidad, especialmente a los relacionados con el ámbito de la salud mental. Cada vez más, los adolescentes pueden acceder a contenidos inadecuados relacionados con trastornos del comportamiento o la alimentación; y para ello, como muestra un botón, tan sólo es necesaria una simple búsqueda en Google para encontrar foros o páginas en los que se puede acceder a contenidos para ocultar los efectos de la bulimia o la anorexia, autolesiones, retos virales cada vez más peligrosos, información sobre cómo ocultar la depresión, etcétera... Esta ingente cantidad de información inadecuada, genera en los menores la falsa sensación de normalización (*“si hay más como yo, no debe ser tan raro...”*) y ocultación hacia sus padres/madres, tutores legales, doctores, etcétera... Por ello, sería interesante que estos profesionales tuvieran las herramientas o los conocimientos necesarios para realizar su labor conociendo estrategias referidas al uso que hacen los adolescentes con las tecnologías.

Del mismo modo, como propuesta de mejora, sería de gran valor la realización de un cuestionario evaluativo pasado cierto periodo de tiempo para poder observar si los cambios propuestos a los adolescentes en relación al uso de las tecnologías y el juego de azar; y a las

familias, con respecto a las pautas a seguir para que los adolescentes hagan un uso responsable de la tecnología; han permitido o favorecido un cambio de tendencia en la población participante.

La perspectiva de futuro de esta problemática, desgraciadamente, no es muy halagüeña. Los adolescentes, como hemos podido observar, requieren una mayor dedicación de tiempo que por desgracia, los tutores no disponen. Por otra parte, la tecnología se ha convertido en un escenario donde es posible acceder a cualquier contenido sin ningún tipo de control, lo cual, ha permitido el caldo de cultivo perfecto para realizar cualquier actividad prohibida a los menores y, por ende, el escenario perfecto para cometer cualquier tipo de delito telemático y donde los depredadores sexuales y personas con malas intenciones puedan ejercer sus fechorías.

Igualmente, el negocio de los videojuegos se ha convertido en una empresa donde año tras año es más rentable que el anterior. Cada vez se genera más dinero y las grandes compañías invierten en la mejora de estas aplicaciones y en campañas de marketing muy potentes; así como dentro del juego, a través de refuerzos positivos a la conducta que facilitan la adicción y la dependencia de éstos. Estos refuerzos positivos, unidos a las microtransacciones, pueden convertirse en un coctel peligroso.

Tal y como hemos analizado, los adolescentes acceden al juego de azar en edades más tempranas y, de hecho, las compañías del juego lo saben y diseñan las aplicaciones y las máquinas presenciales y/o virtuales más gamificadas y sencillas de manejar, con videos en bucle animados similares a fragmentos de películas de animación, con luces y sonidos muy atrayentes, etcétera... Es más, en las tiendas de aplicaciones (Google Play Store/iTunes) es fácil encontrar aplicaciones para móviles disponibles para instalar sin verificar la edad del usuario, con juegos que recrean a las clásicas “*máquinas tragaperras*” que podemos encontrar en cualquier bar o cafetería de nuestra localidad, donde la única diferencia entre ambas es que, en la presencial se juega con dinero físico y en la aplicación del móvil del juego se realiza con puntos sin coste ni gasto alguno, pero la adicción poco a poco se va generando en la mentalidad del usuario, en muchos casos, menor de edad.

Por otra parte, el crecimiento descontrolado de los salones de juegos ha permitido la proliferación de este tipo de negocio y la normalización del juego de azar en la calle. Bien es cierto que se le ha puesto coto a este aumento desorbitado prohibiendo y limitando su publicidad a altas horas de la madrugada, eliminando bonos de dinero ficticio a los nuevos usuarios o a través del mantenimiento de una distancia mínima con respecto a los centros educativos, pero aun así, los salones que fueron anteriores a esta nueva legislación, se encuentran dentro de esta cercanía y los cuales, mientras cumplan con sus obligaciones tributarias y laborales, son negocios completamente legales.

No podemos culpar tan sólo a la cercanía de estos salones con los centros educativos, si no que debemos poner el foco ante esos locales o los dueños de éstos, que, como hemos podido observar en los resultados, permiten el acceso presencial a estos lugares sin pedir identificación a los menores incluso viéndolos físicamente y en persona. Del mismo modo, encontramos una contradicción cuando se impide la entrada a menores de edad en los salones de juego, pero estos jóvenes pueden acceder a la compra de los actuales “*rascas*” de la ONCE en cualquier calle.

Por suerte, no todo van a ser noticias poco esperanzadoras. Ante el interés de los centros educativos para realizar este tipo de sesiones y los centros que se incorporen en los meses venideros, desde la asociación AJER “*Nuestra Señora Virgen del Puerto*” de Plasencia (Cáceres) se encuentran en trámites para solicitar una subvención a la Junta de Extremadura para

continuar con este proyecto. Aunque el desarrollo de las sesiones se realiza de manera gratuita y altruista, se solicita dicha ayuda económica para que sea este organismo de gobierno autonómico quien sufrague los gastos de desplazamiento a los distintos centros educativos.

Es necesario un cambio de paradigma para evitar las consecuencias que nos depararán las adicciones a la tecnología y al juego de azar en nuestras generaciones futuras. Y por desgracia, en este escenario, la probabilidad no existe y no, no podemos dejarlo al azar...

“La tecnología por sí sola no basta. También tenemos que poner el corazón”.

Jane Goodall

12. BIBLIOGRAFÍA

- Abellán Roselló, L. & Méndez Ballesteros, E. (2021). Influencia de las Nuevas Tecnologías entre el alumnado de 10 a 12 años. *International Journal of New Education*, (7).
- Álvarez, E., Heredia, H. & Romero, M. (2019). La Generación Z y las redes sociales. Una visión desde los adolescentes en España. *Revista Espacios*, 40.
- American Psychiatric Association (2001). DSM-IV-TR. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales -IV- Texto revisado. Barcelona: Masson.
- American Psychiatric Association (2013). DSM-V-TR. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales -V- Texto revisado. Barcelona: Masson.
- Asociación Española de Videojuegos 'AEVI' (2023). La industria del videojuego en España en 2022. Anuario 2022. Madrid.
- Bastida, J. (29 de marzo de 2023). La policía cree que Gayá forma parte de una red que amaña partidos de fútbol. *Última hora*. [Enlace](#).
- Bohórquez, L. (28 de marzo de 2023). Detenido en Mallorca Juan Gayá, el gurú español de las apuestas deportivas, por supuesto blanqueo de capitales. *El País*. [Enlace](#).
- Buiza Aguado, C., García Calero, A., Alonso Cánovas, A., Ortiz Soto, P., Guerrero Díaz, M., González Molinier, M. & Hernández Medrano, I. (2017). Los videojuegos: una afición con implicaciones neuropsiquiátricas. *Psicología educativa*, 23 (2), 129-136.
- Campbell, D. T. (1969). Reforms as experiments. *American Psychologist*, 24, 409-429.
- Caselles Cámara, P., Cabrera Perona, V. & Lloret Irlles, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18 (2), 165-173.
- Chávez Valdez, S. M., Esparza del Villar, Ó. A. & Riosvelasco Moreno, L. (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y a la educación. *Enseñanza e investigación en psicología*, 2(2), 167-178.
- Chóliz, M. (2010). Análisis experimental del juego en jugadores patológicos: Efecto de la inmediatez de la recompensa en máquinas tragamonedas. *Diario de estudios de juego*, 26 (2), 249-256.
- Chóliz, M. & Llamas, J. (2017). ¡Hagan juego, menores! Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencia*, 42 (1), 34-47.
- Chóliz, M. & Marcos, M. (2020). Detección temprana y prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes. *Fundación MAPFRE y Universitat de Valencia*.
- Chóliz, M. & Saiz Ruiz, J., (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. *Adicciones: Revista de Sociodrogalcohol*, 28 (3), 174-181.
- Cosenza, M. & Nigro, G. (2015). Wagering the future: Cognitive distortions, impulsivity, delay discounting, and time perspective in adolescent gambling. *Journal of Adolescence*, 45, 56-66.

- Decreto-Ley 1/2019, de 5 de febrero, de medidas urgentes para el fomento del juego responsable en la Comunidad Autónoma de Extremadura. *Boletín Oficial del Estado*, 136, de 7 de junio de 2019
- Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero, por el que se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de los juegos de suerte, envite o azar y apuestas. *Boletín Oficial del Estado*, 56, de 7 de marzo de 1977.
- Derevensky, J., Sklar, A., Gupta, R. & Messerlian, C. (2010). An empirical study examining the impact of gambling advertisements on adolescent gambling attitudes and behaviors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8 (1), 21–34.
- Diario Oficial de la Unión Europea (2016). Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo relativo a la protección de las personas físicas respecto al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el cual se deroga la Directiva 95/46/CE, del 27 de abril de 2016.
- Dickson, L., Derevensky, J.L. & Gupta, R. (2008). Youth gambling problems: Examining risk and protective factors. *International Gambling Studies*, 8 (1), 25-47.
- Echeburúa, E. (2010). El juego patológico en el marco de las adicciones sin drogas. En Echeburúa, E., Becoña, E., Labrador, F.J. & Gaudium, F. (Coords.), *El juego patológico, Avances en la clínica y en el tratamiento* (pp. 31-40). Madrid, España: Pirámide
- Espiritusanto, O. (2016). Los auténticos nativos digitales: ¿estamos preparados para la Generación Z?. *Revista de estudios de juventud*. 114
- Estévez Gutiérrez, A., Herrero Fernández, D., Sarabia Gonzalvo, I. & Jáuregui Bilbao, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26 (4), 282.
- Etxeberria, F. (2001). Videojuegos y educación. *Teoría de la educación: educación y cultura en la sociedad de la información*, 2.
- Fàbregues, S., Meneses, J., Rodríguez, D. & Paré, M.H. (2016). Técnicas de investigación social y educativa. Barcelona. UOC.
- Feixa, C. (2014). De la Generación @ a la #Generación. La juventud en la era digital. *España: NED*. 13-23
- Ferrer, S. (2001). Los videojuegos. *Aula de Innovación Educativa*.
- Fonseca, S., Bejarano, J., Chacón, W., Méndez, J. & Salas, C. (2016). IV Encuesta nacional sobre consumo de drogas en población de Educación Secundaria. *Instituto sobre Alcoholismo y Farmacodependencia*, 97
- Forrest, D. & McHale, I. G. (2012). Gambling and problem gambling among Young adolescents in Great Britain. *Journal of Gambling Studies*, 28 , 607-622.
- Fumero, A. & Espiritusanto, O. (2011). Jóvenes e infotecnologías: Entre nativ@ y digitales. *INJUVE (Instituto de la Juventud)*.

- Gama, R. L. (2003). Jogos eletrônicos e violência: Desvendando o imaginário dos screenagers, *Revista da FAEEBA*, 18(11), 437-446.
- García, F., Alfaro, A., Hernández, A. & Molina, M. (2006). Diseño de Cuestionarios para la recogida de información: metodología y limitaciones. *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 1, (5), 232-236.
- García Ruiz, P., Buil, P. & Solé-Moratilla, M. J. (2015). Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del juego responsable. *Política y Sociedad*, 53 (2), 551-575.
- González, Á. (2010). Juego patológico: concepto, comorbilidad y tipología. En Echeburúa, E., Becoña, E., Labrador, F.J. & Gaudium, F. (Coords.), *El juego patológico, Avances en la clínica y en el tratamiento* (pp. 79-88). Madrid, España: Pirámide.
- Hamilton, W. A., Garretson, O., y Kerne, A. (2014). Streaming on twitch: fostering participatory communities of play within live mixed media. In Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems (1315-1324).
- Hernández Martín, A. (2012). Metodologías de aprendizaje colaborativo a través de las tecnologías. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Jiménez Murcia, S., Granero-Pérez, R., Fernández-Aranda, F., Álvarez Moya, E., Aymamí, M. N., Gómez Peña, M., Bueno, B., Santamaría, J. J., Moragas, L., Penelo, E., Jaurrieta, N., Alonso, M. P., Segalás, C., Real, J., Labad, J., Bove, F., Vallejo, J. & Menchón, J. M. (2009). Comorbilidad del juego patológico: variables clínicas, personalidad y respuesta al tratamiento. *Revista de Psiquiatría y Salud Mental*, 2 (4), 178-189.
- Koch, T. & González, R. (21 de agosto de 2022). Cajas botín: las tragaperras dentro de los videojuegos. *El País*. [Enlace](#).
- Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. *Boletín Oficial del Estado*, 127, de 28 de mayo de 2011.
- Lloret Irlés, D., Cabrera Perona, V, Castaños Monreal, A., Segura Heras, J. V., Antón Esclapez, M. A. & Caselles Cámara, P. (2018). Estudio longitudinal del juego de apuestas entre adolescentes y sus factores de riesgo. Alicante 2016-2017.
- Messerlian, C., Derevensky, J. L. & Gupta, R. (2005). Youth gambling problems: a public health perspective. *Health Promotion International*, 20 (1), 69-79,
- Moreno Cantano, A. C. (II.) & Gómez-García, S. (II.). (2021). *Videojuegos del presente: la realidad en formato lúdico*. Ediciones Trea.
- Olivares, S.A. & González, J.A. (2016). La generación Z y los retos del docente. En I. Velasco y M. Páez (eds.). Los retos de la docencia ante las nuevas características de los estudiantes universitarios (116-133). México: Proceedings.
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2022). Informe 2022: Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. Madrid. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2022). Estadísticas 2022: Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España. Madrid. Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

- Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías (2022), Informe Europeo sobre Drogas 2022: Tendencias y novedades. Luxemburgo. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Orden PCI/759/2019, de 9 de julio, por la que se crea y regula la Comisión Nacional para combatir la manipulación de las competiciones deportivas y el fraude en las apuestas. Boletín Oficial del Estado, 168, de 15 de julio de 2019.
- Organización Mundial de la Salud (OMS) (2022). *Clasificación Estadística Internacional de Enfermedades y Problemas de Salud Relacionados (CIE-11)*
- Redondo Piñas, C. (2018). Comportamiento de los consumidores de plataformas de vídeo en streaming. [Trabajo de fin de grado]. Universidad Complutense de Madrid.
- Rodríguez, E. & Ballesteros, J. C. (2019). Jóvenes, ocio y TIC. Una mirada a la estructura vital de la juventud desde los referentes del tiempo libre y las tecnologías. *Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, FAD*.
- Sarabia Gonzalvo, I, Estévez Gutiérrez, A. & Herrero Fernández, D. (2014). Perfiles de jugadores patológicos en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencia*, 19 (2), 46-58.
- Tremblay, M. S., Carson, V., Chaput, J.-P., Connor Gorber, S., Dinh, T., Duggan, M., Faulkner, G., Gray, C. E., Gruber, R., Janson, K., Janssen, I., Katzmarzyk, P. T., Kho, M. E., Latimer-Cheung, A. E., LeBlanc, C., Okely, A. D., Olds, T., Pate, R. R., Phillips, A. & Zehr, L. (2016). Canadian 24-hour movement guidelines for children and youth: An integration of physical activity, sedentary behaviour, and sleep. *Applied Physiology, Nutrition, and Metabolism*, 41(6 (Suppl. 3)), S311–S327.
- Vilanova, N. (2019). Generación Z. Los jóvenes que han dejado viejos a los ‘millennials’. *Economistas*, 161, 43-51
- Welte, J. W., Wieczorek, W.F., Barnes, G.M. & Tidwell, M.O. (2006). Multiple risk factors for frequent and problem gambling: individual, social, and ecological. *Journal of Applied Social Psychology*, 36 (6), 1548-1568.
- Zapata, M. A., Torres de G., Y. & Montoya, L. P. (2011). Riesgo de Juego Patológico. Factores y trastornos mentales asociados en jóvenes de Medellín-Colombia. *Adicciones*, 23 (1), 17.

13. ANEXOS

13.1. ANEXO 1: CUESTIONARIO PARA ALUMNADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

Centro: _____ Localidad: _____

Curso: _____ Edad: _____

1. Género (Marca con una X)

Masculino	Femenino	Otro	Prefiero no decirlo

2. ¿Qué móvil usas? (Marca con una X)

Propio	Padre/Madre	No uso	Otro/a (Especifica quién)

3. ¿Qué redes sociales usas? (Marca con una X)

Whatsapp	Youtube	TikTok	Instagram	Snapchat	Facebook	Otra (Especifica)	No uso

4. ¿Cuántas horas al día dedicas al uso de cualquier dispositivo tecnológico para ocio? (Marca con una X)

De 0 a 2 horas	De 2 a 4 horas	De 4 a 6 horas	De 6 a 8 horas	Más de 8 horas

5. Marca con una X si te ha pasado lo que dice cada afirmación:

AFIRMACIÓN	SÍ	NO
Me han llamado la atención por las horas que dedico a estar conectado con algún dispositivo tecnológico		
Me he sentido nervioso/a, angustiado/a o irritable si no he podido conectarme a internet		
Alguna vez he jugado más tiempo del que había planificado en algún dispositivo tecnológico		
He dejado de hacer alguna actividad por estar conectado/a en algún dispositivo tecnológico		
En alguna ocasión me he sentido acosado/a a través de alguna red social o plataforma de mensajería		
Participo en juegos online que hay que usar violencia		
Me molesta que me riñan por jugar demasiado en algún dispositivo tecnológico		
He intentado jugar menos, cuando uso dispositivos electrónicos, pero no lo he conseguido		
He gastado dinero en comprar mejoras, accesorios, objetos, pases, skins, etcétera...		

6. ¿Alguna vez has jugado a algún juego de apuestas, salón de juegos, rascas o loterías?

SÍ (detalla cuál)	NO

7. ¿A través de qué medios realizas tus apuestas?

Presencialmente	Online	No realizo

8. ¿Has apostado en quinielas de fútbol?

SÍ	NO

9. ¿Cómo sueles jugar o apostar?

No juego o apuesto	Solo/a	Con amigos/as	Con familiares	Otras personas (especificar)

10. ¿Por qué apuestas?

No apuesto	Por entretenimiento	Por ganar dinero	Para estar con amigos/as	No lo tengo claro	Otro motivo (Especifica)

11. ¿Has entrado en salas de juego?

Sí y me han pedido que me identifique	Sí y no me han pedido que me identifique	Nunca he entrado

12. ¿Con qué frecuencia juegas a cada uno de los juegos?

	Nunca	De 1 a 2 días a la semana	De 3 a 5 días a la semana	Días esporádicos al mes	Todos los días
Salas de juego					
Quinielas					
Rascas					
Loterías					

13.1. ANEXO 2: CUESTIONARIO PARA ALUMNADO DE GRADOS SUPERIORES

Centro: _____ Localidad: _____

Curso: _____ Edad: _____

1. Género (Marca con una X)

Masculino	Femenino	Otro	Prefiero no decirlo

2. ¿Qué móvil usas? (Marca con una X)

Propio	Padre/Madre	No uso	Otro/a (Especifica quién)

3. ¿Qué redes sociales usas? (Marca con una X)

Whatsapp	Youtube	TikTok	Instagram	Snapchat	Facebook	Otra (Especifica)	No uso

**4. ¿Cuántas horas al día dedicas al uso de cualquier dispositivo tecnológico para ocio?
(Marca con una X)**

De 0 a 2 horas	De 2 a 4 horas	De 4 a 6 horas	De 6 a 8 horas	Más de 8 horas

5. ¿Alguna vez has apostado en rascas, lotería o quinielas de fútbol?

SÍ (detalla cuál)	NO

6. ¿Por qué apuestas?

No apostado	Por entretenimiento	Por ganar dinero	Para estar con amigos/as	No lo tengo claro	Otro motivo (Especifica)

7. ¿Cómo sueles jugar o apostar?

No juego o apostado	Solo/a	Con amigos/as	Con familiares	Otras personas (especificar)

8. ¿Cómo pagas tus apuestas?

No apostado	Tarjeta bancaria	Bizum	A través de amigo/a	Otra forma (especificar)

9. ¿Has entrado en salas de juego?

Sí y me han pedido que me identifique	Sí y no me han pedido que me identifique	Nunca he entrado

10. ¿Con qué frecuencia vas a las salas de juego?

Nunca	De 1 a 2 días a la semana	Días esporádicos al mes	Todos los días

11. ¿Con qué frecuencia juegas a cada uno de los juegos?

	Nunca	De 1 a 2 días a la semana	De 3 a 5 días a la semana	Días esporádicos al mes	Todos los días
Salas de juego					
Quinielas					
Rascas					
Loterías					

12. Marca con una X si te ha pasado lo que dice cada afirmación:

AFIRMACIÓN	SÍ	NO
Me he sentido nervioso/a, angustiado/a o irritable si no he podido conectarme a Internet		
He tenido la necesidad de apostar a algún juego de azar		
He dejado de hacer alguna actividad por estar conectado/a o jugando en alguna red social		
Me he sentido culpable por jugar a algún juego de azar y perder dinero		
En alguna ocasión me he sentido acosado/a a través de alguna red social o plataforma de mensajería		
He cogido o pedido dinero prestado alguna vez para apostar o para pagar alguna deuda		
He intentado reducir el tiempo que dedico a conectarme a Internet pero no lo he conseguido		
He gastado dinero en comprar mejoras, accesorios, objetos, pases, skins, etcétera...		
Los posts y publicidad hacen que juegue más a menudo		

13.2. ANEXO 3: CUESTIONARIO PARA FAMILIAS / ADULTOS

Este cuestionario es completamente anónimo con el único objetivo de conocer las características familiares con respecto al uso de las TIC en los hogares, así como para evaluar y mejorar las sesiones impartidas. **MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN.**

1. **Se identifica como:**
 - Hombre
 - Mujer
 - Otro
 - Prefiero no contestar
2. **¿Qué edad tiene?:**
 - De 18 a 25 años
 - De 25 a 35 años
 - De 35 a 45 años
 - De 45 a 55 años
 - Más de 55 años
 - Prefiero no contestar
3. **¿Tiene hijos/as?:**
 - Sí
 - No
4. **¿Qué edad tienen?:**
 - En educación infantil (0 – 6 años)
 - En educación primaria (6 – 12 años)
 - En educación secundaria / ciclos formativos (13 – 16 años)
 - En bachillerato / ciclos superiores (16 – 18 años)
5. **¿Tienen teléfono móvil sus hijos/as y con conexión de datos/internet?:**
 - Sí
 - No
6. **¿Disponen de otros aparatos tecnológicos?:**
 - Tablet: Ipad, Samsung Tab, etcétera...
 - Videoconsolas: PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, etcétera...
 - Ordenador portátil/sobremesa
 - Otros
7. **¿Dónde lo suele usar su hijo/a?**
 - En su dormitorio
 - En una zona común del domicilio: salón, cocina, etcétera...
 - Otros lugares
8. **¿Sabe usted si su hijo /a dispone de redes sociales?**
 - Sí
 - No
9. **¿Cuántas horas dedica su hijo/a al uso de los dispositivos electrónicos?:**
 - De 0 a 2 horas
 - De 2 a 4 horas
 - De 4 a 6 horas
 - De 6 a 8 horas
 - Más de 8 horas
10. **¿Su hijo/a juega a videojuegos de manera online con otros usuarios?:**
 - Sí
 - No
11. **¿Ha dejado sin realizar alguna actividad por estar conectado a algún dispositivo electrónico?:**
 - Sí
 - No
12. **¿Ha llamado la atención a su hijo/a por las horas de uso?:**
 - Sí
 - No
13. **¿Ha sufrido su hijo/a algún episodio impulsivo cuando se le ha castigado sin tecnología?:**
 - Sí
 - No

