



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

PPI- APJA: Programa de Prevención Indicada para Adolescentes con Problemas de Juego de Azar

Autora

Arancha Urmente Marco

Director

Víctor Martínez Loredó

Grado de Psicología
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel

Año 2020-2021



**Facultad de
Ciencias Sociales
y Humanas - Teruel**
Universidad Zaragoza

Índice

1. Resumen.....	3
2. Introducción.....	4
3. Objetivos.....	7
4. Beneficiarios.....	7
5. Material y método.....	7
a. Participantes.....	7
b. Instrumentos.....	8
c. Procedimiento.....	9
d. Diseño de las sesiones.....	9
e. Recursos.....	14
6. Resultados Esperados.....	15
7. Conclusiones.....	16
8. Referencias.....	17
9. Anexos.....	23

Resumen

El problema relacionado con el juego de azar es un aspecto importante a tratar en todas las etapas de la vida. Sin embargo, destaca la etapa adolescente debido al impacto que está teniendo el juego de azar en la sociedad actual. La conducta problemática del juego de azar es un factor que lleva a una peor calidad de vida influyendo negativamente en el funcionamiento cotidiano del área personal, académica, económica, familiar y social del individuo.

El presente programa, dirigido a adolescentes de ambos sexos que presentan problemas con el juego de azar, consta de 10 sesiones, de una hora cada una, en las que se abordan distintos temas: aspectos informativos del juego, instrumentos de autocontrol, identificación de situaciones de riesgo, entrenamiento en habilidades sociales y promoción de alternativas.

Los resultados que queremos conseguir son la eliminación de la conducta de juego de los participantes, el incremento de los instrumentos y habilidades que poseen para el manejo de situaciones de riesgo sobre el juego de azar, y el aumento de alternativas al juego de azar y de situaciones sociales saludables, mejorando así la calidad de vida de los adolescentes, y en la medida de lo posible de su relación con todo el entorno que le rodea.

Palabras clave: adolescente, juego de azar, conducta, problema

Abstract

The problem related to gambling is an important aspect to deal with at all stages of life. However, the adolescent stage stands out due to the impact that gambling is having in today's society. The problematic behavior of gambling is a factor that leads to a worse quality of life negatively influencing the daily functioning of the personal, academic, economic, family and social area of the individual.

This programme, aimed at adolescents of both sexes who have problems with gambling, consists of 10 sessions of one hour each, in which different topics are addressed: information aspects of the game, instruments of self-control, identification of risk situations, training in social skills and promotion of alternatives.

The results we want to achieve are the elimination of the game behavior of the participants, the increase of the instruments and skills they have for the management of risk situations on gambling, and the increase of alternatives to gambling and healthy social situations, thus improving the quality of life of adolescents, and as far as possible their relationship with the whole surrounding environment.

Keywords: teenager, gambling, behaviour, problem

Introducción

Desde hace miles de años se puede observar el uso del juego como medio de placer, ocio u económico, sin importar de la cultura de la que se hable. En España, la apertura de casinos y bingos no se produjo hasta 1977, así como la autorización de las máquinas tragaperras en 1981, o de la lotería primitiva y la bonoloto en 1986 y 1988 respectivamente (Sánchez, 2003). El juego online se regularizó en España en 2011 (LOE 13/2011, de 17 de mayo).

Cuando se habla de juego de apuestas se debe diferenciar dos tipos: el juego de azar tipo 1 o “pura suerte” regido únicamente por las leyes del azar como el bingo, la lotería, la ruleta o las tragaperras; y el juego de azar tipo 2 o de “habilidad y suerte” en el que el jugador gana dependiendo de sus habilidades, a pesar del gran peso que mantiene el azar. Este sería el caso de los juego de cartas, o apuestas deportivas (Becoña, 2014). En ambos tipos se hace uso de estrategias similares como son los heurísticos, consistentes en la simplificación de información compleja para lograr un mejor manejo a pesar de no representar toda la realidad y llevar a conclusiones inadecuadas (Tversky y Kahneman, 1984).

Cabe destacar que no toda forma de juego es problemática y que un juego esporádico o habitual no es indicador de un problema clínico (Carbonell, 2009). Sin embargo, el trastorno de la ludopatía fue considerado por primera vez en 1980 en el manual DSM-III dentro de los trastornos de control de los impulsos, y posteriormente en 1992 fue reconocido por la OMS en la CIE-10 (OMS, 2021). La última modificación de dicho trastorno fue en 2013, en la actualización del DSM-5 dentro de los trastornos adictivos (APA, 2014). Sin embargo, no es necesario haber desarrollado un trastorno por uso de juego para tener problemas con el juego (Becoña, 2014; Tsitsika et al., 2011).

Una conducta de juego problemática conlleva una serie de disfunciones en la vida cotidiana como pueden ser las siguientes: dificultades familiares, académicas, laborales, económicas, (Andronicos, 2015; Cheung, 2015) reducción de su calidad de vida (Kim et al., 2015), relaciones negativas con su entorno (Stark et al., 2012), comportamientos delictivos (Fröberg, 2013), desatender tareas del hogar, discusiones, mentiras, rupturas de pareja, problemas de salud (insomnio, dolores, debilidad, alteración cardiovascular) o problemas psicológicos (Becoña, 2014; Uchuypoma, 2017). Con respecto a estos últimos, se ha observado la presencia en jugadores de azar de problemas psicológico como la depresión, ansiedad, baja autoestima, sentimientos de inutilidad o consumo de sustancias (Aymamí et al., 2014; Becoña, 2014; Lesieur y Rosenthal, 1991; Merkouris et al., 2016; Pilver et al., 2013).

A pesar de que el juego de azar no está permitido para los menores, una importante proporción (del 17.9 al 39.1%) declara haber jugado (Caselles et al., 2018; Calado et al., 2017). Siendo dicha prevalencia cinco veces mayor que la adulta (Keen et al., 2017). Además, su grado de continuación una vez se han iniciado en las apuestas es superior al 70% (Caselles et al., 2018). España se sitúa en un nivel medio-bajo a diferencia de otros países internacionales de similar desarrollo económico (Becona, 2004) con un 13.6% de prevalencia de juego en 2019 (OEDA, 2019). No obstante, entre el 0.2 y el 12.3% de los jóvenes a nivel mundial cumplen con los criterios diagnósticos de problemas de juego (Calado et al., 2017; GICADPUO, 2017) y la tendencia encontrada en estudios transversales en varios países no es creciente pero tampoco decreciente.

Una forma de evitar que se desarrolle un problema de juego es reduciendo aquellos factores de riesgo que aumentan su probabilidad (Coie et al., 1993). Para enumerarlos se seguirá el modelo ecológico de Bronfenbrenner (Frías-Armenga et al., 2003). De esta forma, se pueden clasificar de manera descriptiva según el nivel en el que se encuentran, y los ámbitos que se deberían modificar para reducir la prevalencia de juego problema entre los jóvenes; tal y como se muestra en la Figura 1 (Ariyabuddhiphongs, 2013; Azjen, 1987; Caselles et al., 2018; Clarke, 2006; Dixon et al., 2016; Dowling et al., 2017; Echeburúa, 2005; James et al., 2016; Molinaro et al., 2014; Potenza et al., 2011; Shaffer et al., 2004; Ariyabuddhiphongs, 2013; Caselles et al., 2018; Estévez et al., 2014; GICADPUO, 2017; Arjona y Muñoz, 2020).

Además, cada vez se ven a más mujeres con problemas de juego (sobre todo a raíz de los juegos en línea) (Petit et al., 2015), aunque sigue siendo un problema predominantemente masculino. Sin embargo, los motivos son diferentes: los hombres juegan por motivos financieros y de diversión, mientras que las mujeres juegan como método de afrontamiento (Grande-Gosende et al., 2019) y por evasión del ámbito familiar (Bahamón, 2006). También se observa que las mujeres comienzan a jugar más tarde que los hombres, pero presentan una adicción más rápida (Bahamón, 2006).

Además de minimizar los factores de riesgo, resulta conveniente potenciar aquellos factores de protección que disminuyen la probabilidad de desarrollar problemas con el juego (Dowling et al., 2017). Entre ellos se encuentran el tener estrategias de afrontamiento y regulación emocional adaptativas (Dowling et al., 2017), poseer autocontrol, competencia personal, habilidades interpersonales, apoyo y vinculación social (Dowling et al., 2017; Murphy et al., 2006), conexión escolar, cohesión familiar (Dowling et al., 2017) y desarrollar actividades sociales agradables sin verse incluido el juego (Murphy et al., 2006). Además, se

ha podido observar en lugares como Estados Unidos, que la religiosidad tiene un papel importante en la conducta de juego (Casey et al., 2011).

Existen diferentes tipos de prevención en función del grupo de población al que va dedicado: la prevención universal, dirigida a toda la población en general, la prevención selectiva, orientada a grupos específicos que se encuentran en riesgo de sufrir un problema de salud, y la prevención indicada enfocada a aquellas personas que presentan sintomatología propia del trastorno desarrollado (Foxcroft, 2014). No obstante, hasta el momento, la mayoría de intervenciones preventivas en el ámbito del juego son de carácter universal, cuyo objetivo es aumentar el conocimiento del participante sobre el juego, los factores que influyen en el juego problema y las consecuencias que éste puede traer (Keen et al., 2017). Otros programas también abarcan el entrenamiento en habilidades de solución de problemas, toma de decisiones, resistencia social (Oh et al., 2017) o de afrontamiento, así como una mejora de la propia imagen y estima (Derevensky y Gilbeau, 2015). Sin embargo, resulta importante tomar otras medidas como la verificación de la edad, control de la publicidad, desnormalizar el juego, practicar actividades alternativas, aumentar el número de programas hacia jóvenes que presentan un problema de juego o hacer un seguimiento adecuado de la conducta de juego que estos presentan (Echeburúa y De Corral, 2008; GICADPUO, 2017; 29, Merkouris et al., 2016).

Así pues, y siguiendo el modelo integrador de Sharpe y Tarrier (1993), la conducta de juego en un inicio se adquiere a través de refuerzos monetarios que son obtenidos de manera intermitente, es decir, sin poder ser anticipados, y del incremento de la activación del Sistema Nervioso Autónomo en forma de excitación y entretenimiento durante todo el tiempo que el individuo pasa jugando. Una vez la conducta se ha instaurado, los factores ambientales que rodean este tipo de juegos y las cogniciones asociadas al estado de activación facilitan el mantenimiento de la conducta de juego de azar.

Sin embargo, la variación en la conducta de juego en cada persona depende de las estrategias de afrontamiento de las que dispone cada persona. Así pues, aquellas personas con reducidas habilidades de autocontrol y de resolución de problemas, cuando los factores ambientales reducen la eficiencia de los recursos de autocontrol y/o cuando se produce una combinación de ambas, el juego de azar pasa a convertirse en un problema. Por el contrario, si una persona tiene suficientes habilidades de autocontrol y resolución de problemas, a pesar de encontrarse ante una situación ambiental facilitadora de la conducta de juego, no llegará a sufrir una conducta de juego problemática (Sharpe y Tarrler, 1993).

Objetivos de la intervención

El objetivo principal de este trabajo es diseñar un programa de prevención destinado a suprimir las conductas de juego problemáticas que presentan los participantes. Además de ello, se establecen los siguientes objetivos específicos:

Suprimir la conducta de juego de azar.

Modificar las ideas inadecuadas y los errores cognitivos relacionados con el juego.

Adquirir habilidades de solución de problemas, afrontamiento de emociones negativas y de situaciones elicitoras de la conducta de juego de azar.

Incrementar la frecuencia de conductas/actividades alternativas al juego.

Fomentar una mejor cohesión y vínculo con su entorno social, académico y familiar.

Beneficiarios

Este programa va dirigido a adolescentes de ambos sexos que presenten conductas de juego problema. Se espera que los beneficiarios de este programa no se limiten a los propios integrantes del grupo, sino que se extienda a otros colectivos de forma indirecta. Así pues, los beneficiarios también serían los compañeros, amigos y familiares de los participantes, reduciendo así la probabilidad de que se inicien, mantengan o incrementen su propio juego.

Material y método

Participantes

En este programa participarán 15 adolescentes de ambos sexos, con edades comprendidas entre los 12 años y los 18 años (no inclusive) pertenecientes al instituto IES Francés de Aranda de Teruel, y cuyas puntuaciones en el Cuestionario SOGS-RA hayan sido 2, 3 o 4 (Becoña, 1997). Es decir, aquellos adolescentes que no padecen un trastorno de juego problema pero se encuentran en riesgo y están expuestos a situaciones que elicitó el juego debido a la cercanía de casas de apuestas respecto a su instituto. Los criterios de exclusión serán los siguientes:

Aquellos participantes con una edad menor a los 12 años, e igual o mayor a 18 años.

Aquellos participantes que voluntariamente no quieran participar en el programa.

Los participantes que ya se encuentran con algún tipo de tratamiento psicológico que contraindique el colaborar en nuestro programa.

Aquellos participantes cuya puntuación sea superior a 2 en caso de que en el programa ya se encuentren 15 jóvenes.

Los participantes que tengan dificultades lingüísticas o por idioma que impida una correcta colaboración y seguimiento del programa.

Instrumentos

En primer lugar, se utilizará el cuestionario SOGS-RA de Winters, Stinchfield y Fulkerson (1993) en su versión en castellano (Becoña, 1997) para seleccionar a los participantes. Este cuestionario evalúa a las personas jugadoras no problemáticas, a los jugadores en riesgo y a los jugadores problema. El cuestionario consta de 12 ítems con dos alternativas (SI/NO) (Anexo 1).

Una vez seleccionados los participantes, se procederá a la administración de los siguientes instrumentos:

- Ficha de datos sociodemográficos de los participantes: su edad, sexo, si trabajan o no actualmente, personas con las que convive en su domicilio habitual, si practica o no algún voluntariado (en caso afirmativo cual, y en caso negativo si le gustaría hacerlo), su opinión individual ante el consumo y uso de sustancias en una escala Likert del 1-6 (1= muy mala, 6= muy buena) y, por último, la percepción que tiene acerca del juego de azar en una escala que abarca desde nada de acuerdo hasta totalmente de acuerdo. De esta manera se obtendrán datos principales a tener en cuenta en el análisis de resultados pre y post del programa (Anexo 2).
- Escala de socialización-autoevaluación BAS-3 (Anexo 3). Se trata de una Bateria de Socialización-Autoevaluación para evaluar el autocontrol, retraimiento social, ansiedad social/timidez y el liderazgo que presenta cada participante antes y después del programa. De esta manera se evaluará la funcionalidad y capacidad de socialización que posee el participante con el fin de lograr una mejor relación con el círculo social y fomentar las relaciones y redes sociales del participante. La escala consta de 75 ítems de dos alternativas (SI / NO) en la cual el participante debe de marcar con una X la alternativa que esté más acorde con su forma de ser o de actuar.
- Cuestionario de evaluación de la satisfacción con el programa presentado (Anexo 4) en el cual se pedirá una valoración del 1 (muy deficiente) al 5 (excelente) sobre los objetivos, contenidos, recursos utilizados, metodología, formadores, centro y sus instalaciones, otros aspectos y la satisfacción final del programa, junto con otros comentarios que el participante quiera añadir.

Procedimiento

Los integrantes del programa fueron seleccionados a través del instituto IES Francés de Aranda de la ciudad de Teruel, quienes firmaron un consentimiento informado (Anexo 5) para participar.

La evaluación de la consecución de los objetivos del trabajo se realizará en dos fases, antes y después de aplicar el programa, a través del uso de los cuestionarios propuestos anteriormente.

Será una evaluación interna realizada por los 2 psicólogos encargados de llevar a cabo el proyecto. De esta forma, los costos serán menores y el conocimiento sobre el procedimiento de las variables evaluadas y de las sesiones estará asegurado. Además, de este modo, ayudará a la mejora y adaptación del presente programa para aplicaciones futuras.

Con el fin de comprobar que el programa se está llevando a cabo correctamente, se están realizando todas las sesiones, se utilizan los materiales de manera adecuada y se están cubriendo los objetivos de cada sesión, se incluirá una ficha evaluativa a rellenar por parte del psicólogo 2 (quien no sea el principal encargado de llevar a cabo el programa) tras cada sesión (Anexo 6).

Por último, una vez terminadas las sesiones de prevención se procederá a realizar un seguimiento individualizado a todos los participantes del programa a través de sesiones de recuerdo para controlar su conducta de juego. Dichas sesiones de recuerdo se llevarán a cabo cada 3 meses una vez terminado el programa y durante dos años. Además, anualmente (al año y a los dos años de terminar el programa) se volverá a pasar el SOGS-RA para confirmar que no se encuentran en riesgo. Para ello, se realizará una tabla descriptiva (Anexo 7) de cada situación vinculada a la conducta de juego experimentada durante ese mismo año. De esta manera, será posible detectar y debatir aquellas situaciones por las que el participante se ha visto en riesgo de volver a jugar, y las herramientas de afrontamiento utilizadas en cada caso junto con la tasa de éxito logrado a partir del uso de estas. Por el contrario, si se observa la presencia de juego de una forma disfuncional para la vida cotidiana del participante, se derivará al participante al servicio de adicciones de la Cruz Roja, donde le atenderá un psicólogo especializado en adicciones de manera individual.

Diseño de las sesiones

La estructura del programa propuesto se compone de 10 sesiones de una hora cada una, con una sesión semanal. En la Tabla 2 se muestra el cronograma semanal del programa, sus

temas y los contenidos a tratar. No obstante, cabe destacar que se realizará una actividad semanal grupal fuera de las sesiones de terapia como por ejemplo ir al cine, montar un karaoke, jugar a la consola, practicar deporte, ir de excursión, hacer una merienda y hablar entre todos. Así pues, la duración total de las sesiones del programa sería de 10 horas repartidas en 10 semanas. Por último, se procederá a mandar tareas a realizar fuera de las sesiones tras las sesiones 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.

Tabla 2. *Cronograma de las sesiones*

Sesión	Tema	Duración
1	Presentación	1 hora
2	Aspectos informacionales del juego	1 hora
3	Publicidad, mitos y funcionamiento del azar	1 hora
4	Autocontrol fisiológico	1 hora
5	Autocontrol conductual y emocional	1 hora
6	Identificación de situaciones de riesgo (I)	1 hora
7	Identificación de situaciones de riesgo (II)	1 hora
8	Entrenamiento en habilidades sociales	1 hora
9	Alternativas	1 hora
10	Final	1 hora

Sesión 1. Presentación

Objetivos. Realizar una toma de contacto entre los profesionales y los participantes. Además, se expondrá el motivo del programa y los objetivos que se quieren conseguir.

Recogida de datos sociodemográficos (Anexo 2) **y escala de socialización-autoevaluación BAS-3** (Anexo 3) para evaluación inicial.

Material. Cuestionarios

Tiempo. 30 minutos

Actividad La Carta de mi Juego. Con ayuda de las cartas de ilustraciones abstractas del juego de mesa DIXIT, cada participante elegirá la que mejor represente el juego de azar para ellos. Basándose en la carta seleccionada, se hará una breve explicación acerca de lo que significa el juego de azar para la persona ante el resto de los compañeros, quienes le proporcionarán retroalimentación. De esta manera se logrará una mayor identificación, similitud, conocimiento e integración entre los adolescentes del programa (Anexo 8).

Material. Cartas DIXIT

Tiempo. 30 minutos

Sesión 2. Aspectos informativos del juego

Objetivos. Acercar a los participantes los datos de prevalencia actuales en su grupo de población e identificación de los principales errores cognitivos que caracterizan a las personas con problemas de juego: personalización de la máquina, ilusión de control e ilusión de predicción.

Objetivo de la Actividad El Fondo del Pozo. Conocer de manera general los datos que existen en la actualidad relativos al juego de azar a través de la participación en la plataforma Kahoot y las correspondientes explicaciones de los profesionales (Anexo 9).

Material. Dispositivos móviles, conexión a internet, ordenador y proyector

Duración. 1 hora

Sesión 3. Publicidad, mitos y funcionamiento del azar

Objetivos. Llegar a conclusiones que la sociedad ignora o trata de ocultar detrás del funcionamiento de los juegos de azar. De esta manera, conocerán los mecanismos utilizados y se prevendrá la caída de los participantes ante la futura exposición a dichas situaciones.

Objetivo de la Actividad Scape-Room. Reflexionar y conocer las estrategias de marketing del juego de manera práctica dentro de un scape-room formado dentro del aula (Anexo 10). Por último, los profesionales tratarán de complementar cada situación con la información conveniente en cada ocasión, resolviendo las dudas surgidas.

Material. Ordenadores, proyector

Duración. 1 hora

Tarea para casa. Prestar atención a los anuncios publicitarios que se encuentren durante la semana, identificar el mecanismo utilizado para captar la atención y realizar una explicación que desmonte su atracción.

Sesión 4. Técnicas de relajación fisiológicas

Objetivos. Adquirir las habilidades necesarias para el control y prevención de los síntomas y sensaciones negativas que puedan generarle malestar al participante.

Objetivo de la Actividad Respiro y Tomo el Control. Adoptar habilidades de afrontamiento para cuando sientan malestar físico o emocional, o con necesidad y/o ganas de jugar incontroladamente (Anexo 11).

Material. Ningún material externo

Duración. 1 hora

Tarea para casa. Poner en práctica el ejercicio mínimo una vez a la semana en la situación que crean más conveniente.

Sesión 5. Técnicas de autocontrol conductual y emocional

Objetivos. Adquirir habilidades de carácter autoinstruccional a través de las cuales el participante pueda dirigir y tomar el control de cada situación ansiógena que se le presente.

Objetivo de la Actividad Al mando de la situación: Identificar y definir las situaciones que le generan malestar para proponer una aproximación y directriz ante el problema. Finalmente, el propio participante debe administrarse a sí mismo un refuerzo y una evaluación sobre la forma en la que se ha llevado a cabo el proceso de resolución (Anexo 12).

Material. Fotocopias, bolígrafo

Duración. 40 minutos

Tarea para casa. Poner en práctica la actividad mínimo una vez a la semana en la situación que crean más conveniente.

Sesión 6. Identificación de situaciones de riesgo (I)

Objetivos. Conocer una tabla-resumen a modo de esquema sobre la que basarse ante el encuentro de una situación elicitante de juego para pensar y saber las conductas a llevar a cabo y poder eliminar el riesgo y la conducta de juego.

Objetivo de la Actividad Siempre Bajo mis Manos. Aprender a discriminar el grado de malestar y control que se posee ante las diferentes situaciones elicitantes de juego. De esta manera, lograrán decidir la conducta a tomar en cada momento. Asimismo, durante la explicación de la técnica se irán resolviendo las dudas y preguntas que se planteen de forma grupal (Anexo 13).

Material. Ningún material externo

Duración. 1 hora

Tarea para casa: Poner en práctica el instrumento obtenido en la sesión durante al menos una vez a la semana en una ocasión.

Sesión 7. Identificación de situaciones de riesgo (II)

Objetivo de la Actividad Frente a frente. Proporcionar una herramienta en la cual los participantes escriban las principales situaciones de riesgo (externas e internas) que les lleva a jugar, la duración que esta tiene, el grado de malestar que provoca, la conducta objetivo a

realizar en caso de que se repita posteriormente y la técnica o conducta a realizar alternativa si no se consigue llevar a cabo la conducta escrita anteriormente (Anexo 14).

Material. Fotocopias, bolígrafos

Duración. 1 hora

Tarea para casa. Poner en práctica la actividad a través de la enumeración de situaciones que les llevan a jugar y les genera malestar, junto con las conductas a realizar para acabar con los síntomas negativos generados.

Sesión 8. Entrenamiento de las habilidades sociales

Objetivos. Fomentar y consolidar estrategias basadas en las habilidades sociales del participante con el objetivo de lograr la prevención del juego por presión social.

Objetivo de la Actividad Role-Playing. Pensar y llevar a cabo habilidades que impliquen la negación de jugar en una situación con presión social, sin abandonar la relación que mantiene con sus redes y contactos sociales. Después, se proporcionarán retroalimentación entre los propios participantes y se propondrán nuevas soluciones ante las distintas situaciones que puedan sufrir con sus relaciones sociales.

Material. Ningún material externo

Duración. 1 hora

Tarea para casa. Poner en práctica la actividad dentro de la red de contactos cercanos que tengan y les inviten a jugar.

Sesión 9. Alternativas

Objetivos. Acercar la información del programa considerada como más relevante por parte de los participantes al resto de estudiantes de su instituto como recurso preventivo para todos ellos.

Objetivo de la Actividad Juntos Somos Más Fuertes. Realizar un cartel y video (opcional) preventivo en el que todos los participantes expongan los aspectos que más les han impresionado y los que desconocían en un principio con el fin de llegar a más jóvenes de su edad (Anexo 15).

Material. Folios, bolígrafos de colores, pinturas, cartulinas y dispositivo móvil

Duración. 1 hora

Tarea para casa. Hablar con sus contactos más cercanos sobre la actividad realizada y animar a leerla y tener en cuenta todo lo descrito en el poster y/o dicho en el video. Para ello,

el participante podrá ayudar a su contacto a entender cada aspecto puesto que todos los temas habrán sido tratados durante el programa.

Sesión 10. Final

Objetivos. Hacer un resumen acerca de lo aprendido, los instrumentos adquiridos para el control del juego de azar y los objetivos iniciales cumplidos. Además, se les entregará un tríptico con información de asociaciones o recursos a los que acudir en caso de que necesiten pedir ayuda con motivo del juego de azar (Anexo 16).

Objetivo de la Recogida de Datos Post-Test. Comprobar que la frecuencia, intensidad y gravedad del juego problema que presentan ha disminuido y reunir recomendaciones para la mejora del programa. Además, se completará el cuestionario de evaluación del programa.

Material. Cuestionarios, bolígrafos

Duración. 30 minutos

Objetivo de la Actividad La Carta de mi Juego. Se volverá a realizar la actividad de la sesión 1 (Anexo 8) para comprobar que el significado que tienen del juego ha cambiado favorablemente. Finalmente, se les dará la posibilidad de llevarse una copia de su última carta elegida para rescatarla en un futuro si vuelven a tener problemas con el juego. De esta forma, podrán recordar la realidad que ellos mismos extrajeron acerca del juego tras la finalización del programa preventivo. Por último, se abrirá un espacio en el que se reúnan las recomendaciones de los participantes sobre el programa, las conclusiones finales, y dudas o preguntas a resolver.

Material. Cartas DIXIT

Duración. 30 minutos

Recursos

Recursos Humanos

- Personal del Instituto IES Francés de Aranda que faciliten el acceso a la muestra (profesores, directores, jefes de estudios, director del AMPA, orientadores, psicólogos).
- 2 psicólogos que llevarán a cabo tanto el programa propuesto en este documento.

Recursos materiales y técnicos

<u>Material informático</u>	<u>Material de copistería</u>
Dispositivos para conectarse a internet	Copias de documentación
Internet	Folios
Proyector	Cartulinas
Ordenadores	Pinturas
	Bolígrafos de colores
<u>Instalaciones y mobiliario</u>	<u>Material adicional</u>
Sillas	Cartas DIXIT
Mesas	

Resultados esperados

En base a la bibliografía existente sobre el tema del juego de azar en adolescentes, es esperable que en la evaluación inicial (Sesión 1), los participantes obtuvieran habilidades sociales inadecuadas para el buen funcionamiento del individuo teniendo en cuenta las 5 dimensiones que evalúa la Batería de Socialización BAS-3 (Dowling et al., 2017).

Respecto al uso y consumo de sustancias y del juego de azar se espera que los alumnos muestren una conducta inclinada hacia su uso (Kessler et al., 2008). Asimismo, se espera que presenten un número reducido de habilidades de afrontamiento y autocontrol ante las emociones negativas y resolución de los conflictos situacionales que puedan experimentar (Dowling et al., 2017; Petry, Litt, Kadden y Ledgerwood, 2007).

Si, como se espera, este programa de prevención resulta eficaz, se observarían mejoras en esos resultados esperados en la evaluación tras la finalización del programa (Sesión 10). Se espera un ascenso en las habilidades de funcionalidad social de los participantes plasmado tras la realización de la BAS-3 (Echeburúa et al., 2013; García et al., 1993; Garrido et al., 2017).

Igualmente, se esperan mejoras en el conocimiento que presentan los participantes del programa acerca del juego de azar (Labrador et al., 2008; Labrador y Ruiz, 2008), y en las habilidades de afrontamiento y autocontrol a utilizar durante la experimentación de emociones y situaciones consideradas como de riesgo a la recaída (Echeburúa, 2005, Estévez et al., 2014). También se espera que mejoren sus relaciones sociales y familiares gracias a las herramientas aprendidas (Estévez et al., 2014), así como la condición económica que presentan, lo que permitiría prevenir futuros problemas monetarios como consecuencia del juego. Por otra parte,

se incrementará el rendimiento académico y/o laboral (Echeburúa et al., 1999) y se prevendrán los problemas a nivel fisiológico y psicológico surgidos a raíz del juego (Petry et al., 2017).

Conclusiones

La relevancia que posee actualmente el juego problema en la adolescencia, su influencia en el desarrollo funcional del individuo y las consecuencias negativas que puede conllevar en todos sus ámbitos vitales (a nivel personal, académico y/o laboral, económico, familiar y social), hacen necesaria la implementación de nuevos programas de prevención y de intervención como el que aquí se presenta. El presente programa tiene en cuenta a personas de ambos sexos durante el momento en el que se encuentran con problemas de juego con gran importancia de intervención. De esta manera, se acorta el tiempo de vulnerabilidad y de emisión de conductas más drásticas.

De igual forma, es importante llevar a cabo programas similares destinados a personas menores de edad que hayan tenido un contacto problemático con el juego de azar y que no tengan las habilidades, ni la ayuda necesaria para superar la situación. Estos programas se podrán aplicar desde los doce años teniendo siempre en cuenta el anonimato, la confidencialidad y la ley de protección de datos de los menores.

En relación al programa que se ha presentado, se estima que cuando se lleve a cabo y se demuestre su eficacia y viabilidad, se habrá conseguido cumplir el objetivo principal de este trabajo, que es suprimir las conductas de juego problemáticas, ayudándoles a superar una situación muy perjudicial y mejorando sus vidas, en la medida de lo posible.

Por último, resulta importante destacar la necesidad del desarrollo de programas de prevención e intervención personal y ambiental, así como un mejor control y regulación legal relacionada con el juego problema que presenta una gran parte de los adolescentes en la actualidad.

Referencias

- Ajzen, I. (1987). Attitudes, traits and actions: Dispositional Prediction of Behavior in Personality and Social Psychology. *Advances in Experimental Social Psychology*, 20, 1-63. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60411-6](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60411-6)
- Andronicos, M., Beauchamp, G., Robert, M., y Besson J. (2016). Do male and female gamblers have the same burden of adversity over their life course. *International Gambling Studies*, 15(2), 224–238. <https://doi.org/10.1080/14459795.2015.1024706>
- Ariyabuddhiphongs, V. (2013). Adolescent gambling: A narrative review of behavior and its predictors. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 11(1), 97–109. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9401-6>
- Arjona, J. B., y Muñoz, V, M. (2020). La consolidación del modelo game-as-a-service en la industria del videojuego. Micropagos, cajas botín y su problemática legal. *Revista Inclusiones*, 7, 229-244. <http://hdl.handle.net/10481/64281>
- Asociación Estadounidense de Psiquiatría (2014). Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5) (Quinta edición). Madrid: Editorial Médica Panamericana.
- Aymamí, N., Granero, R., Penelo, E., Fernández-Aranda, F., Krug, I., Gunnard, K., Santamaría, J. J., Bueno, B., Jaurrieta, N., Fómez-Peña, M., Álvarez-Moya, E., Claes, L., Fagundo, A. B., Menchón, J. M., y Jiménez-Murcia, S. (2014). Anger in pathological gambling: clinical, psychopathological, and personality correlates. *Spanish Journal of Psychology*, 17(39), 1–12. <https://doi.org/10.1017/sjp.2014.40>
- Bahamón, M. (2006). Juego patológico: revisión de tema. *Revista colombiana de psiquiatría*, 35(3), 380-399. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80635307>
- Becona, E. (2004). Prevalencia del juego patológico en Galicia mediante el NODS. ¿Descenso de la prevalencia o mejor evaluación del trastorno? *Adicciones*, 16(3), 173–184. <https://doi.org/10.20882/adicciones.399>
- Calado, F., Alexandre, J., y Griffiths, M. D. (2016). Prevalence of adolescent problem gambling: A systematic review of recent research. *Journal of gambling studies*, 33(2), 397-424. <https://doi.org/10.1007/s10899-016-9627-5>
- Carbonell, X., Talarn Caparrós, A., Beranuy Fargues, M., Oberst, U., y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25, 201-220. Recuperado de:

<https://www.researchgate.net/publication/254483668> Cuando jugar se convierte en un problema el juego patológico y la adicción a los juegos del rol online

- Caselles, P., Cabrera, V., y Lloret, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. *Health & Addictions*, 18(2), 165-173. <https://doi.org/10.21134/haaj.v18i2.392>
- Casey, D. M., Williams, R. J., Mossière, A. M., Schopflocher, D. P., el-Guebaly, N., Hodgins, D. C., Smith, G. J., y Wood, R. T. (2011). The role of family, religiosity, and behavior in adolescent gambling. *Journal of adolescence*, 34(5), 841-851. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2011.02.002>
- Cheung, N. W. T. (2015). Social strain, couple dynamics and gender differences in gambling problems: evidence from Chinese married couples. *Addictive Behaviours*, 41, 175–184. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.013>
- Chóliz, M. (2018). Cuando jugar es un problema. *Prevenir la adicción al juego online desde la escuela y la familia*. (1º ed.) Psylicom, España.
- Clarke, D. (2006). Impulsivity as a mediator in the relationship between depression and problem gambling. *Personality and Individual Differences*, 40(1), 5-15. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.05.008>
- Coie, J. D., Watt, N. F., West, S. G., Hawkins, J. D., Asarnow, J. R., Markman, H. J., ... y Long, B. (1993). The science of prevention. A conceptual framework and some directions for anational research program. *American Psychologist*, 48(10), 1013–1022. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.48.10.1013>
- Derevensky, J. L., y Gilbeau, L. (2015). Adolescent gambling: twenty-five years of research. *Canadian Journal of Addiction*, 6(2), 4-12. DOI:10.1097/02024458-201509000-00002
- Dixon, R.W., Youssef, G.J., Hasking, P., Yucel, M., Jackson, A.C., y Dowling, N. A. (2016). The relationship between gambling attitudes, involvement, and problems in adolescence: examining the moderating role of coping strategies and parenting styles. *Addictive Behaviors*, 58, 42–46. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2016.02.011>
- Dowling, N.A., Merkouris, S.S., Greenwood, C.J., Oldenhof, E., Toumbourou, J.W., y Youssef, G.J. (2017). Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. *Clinical Psychology Review*, 51, 109-124. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2016.10.008>
- Echeburúa, E. (2005). Retos de futuro en el tratamiento del juego patológico. *Adicciones*, 17(1), 11-15. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122018002>

- Echeburúa, E., Fernández-Montalvo, J., y Báez, C. (1999). Avances en el tratamiento del juego patológico. *Adicciones*, 11(4), 349-361. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1158>
- Echeburúa, E., Salaberría, K., y Cruz-Sáez, M. (2014). Nuevos retos en el tratamiento del juego patológico. *Terapia psicológica*, 32(1), 31-40. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-48082014000100003>
- Echeburúa, E., y de Corral, P. (2008). Juego responsable: ¿una alternativa para la prevención y el tratamiento de la ludopatía?. *Adicciones*, 20(4), 321-325. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122048002>
- Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I., y Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. *Adicciones*, 26(4), 282-290. <https://doi.org/10.20882/adicciones.26>
- Foxcroft, D. R. (2014). "Form ever follows function. This is the law". A prevention taxonomy based on a functional typology. *Adicciones*, 26(1), 10-14. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289130504002>
- Frías-Armenta, M., López-Escobar, A. E., y Díaz-Méndez, S. G. (2003). Predictores de la conducta antisocial juvenil: un modelo ecológico. *Estudios de Psicología*, 8(1), 15-24. <https://doi.org/10.1590/S1413-294X2003000100003>
- Fröberg, F., Hallqvist, J., y Tengström, A. (2012). Psychosocial health and gambling problems among men and women aged 16–24 years in the Swedish National Public Health Survey. *European Journal Public Health*, 23(3), 427–433. <https://doi.org/10.1093/eurpub/cks129>
- García, J. L., Díaz, C., y Aranda J. A. (1993). Trastornos asociados al juego patológico. *Anales de Psicología*, 9(1), 83-92. <https://revistas.um.es/analesps/article/view/29151>
- Garrido, M., del Moral, G., y Jaén, P. (2017). Antecedentes de juego y evaluación del sistema familiar de una muestra de jóvenes jugadores patológicos. *Salud y drogas*, 17 (2), 25-36. <https://doi.org/10.21134/haaj.v17i2.291>
- Grande-Gosende, A., Martínez-Loredo, V., & Fernández-Hermida, J. R. (2019). Gambling Motives Questionnaire validation in adolescents: Differences based on gambling severity and activities Validación del Cuestionario de Motivos de Juego en adolescentes: Diferencias según la gravedad y las actividades de juego. *Adicciones*, 31(3), 212-220. doi: 10.20882/adicciones.1057

- Grupo de Investigación en Conductas Adictivas Departamento de Psicología de la Universidad de Oviedo. (2017). Análisis y propuestas de actuación sobre el juego patológico en adultos y jóvenes en el Principado de Asturias. <https://www.astursalud.es/documents/31867/299951/ANALISIS+Y+PROPUESTAS+115+12+2017.pdf>
- James, R. J. E., O'Malley, C., y Tunney, R. J. (2016). Why are some games more addictive than others: The effects of timing and payoff on perseverance in a slot machine game. *Frontiers in psychology*, 7(46), 1-11. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.00046>
- Keen, B., Blaszczynski, A., y Anjoul, F. (2017). Systematic Review of Empirically Evaluated School-Based Gambling Education Programs. *Journal of Gambling Studies*, 33(1), 301-325. DOI 10.1007/s10899-016-9641-7
- Kessler, R. C., Hwang, I., LaBrie, R., Petukhova, M., Sampson, N. A., Winters, K. C., y Shaffer, H. J. (2008). The prevalence and correlates of DSM-IV pathological gambling in the National Comorbidity Survey Replication. *Psychological medicine*, 38(9), 1351. doi: 10.1017/S0033291708002900
- Kim, H. S., Hodgins, D., Bellringer, M., Abbott, M. W. (2015) Gender differences among helpline callers: prospective study of gambling and psychosocial outcomes. *Journal of Gambling Studies*, 32(2), 605–623. <https://doi.org/10.1007/s10899-015-9572-8>
- Lesieur, H. R. y Rosenthal, R. J. (1991). Pathological gambling: A review of the literature (Prepared for the American Psychiatric Association Task Force on DSM-IV Committee on Disorders of Impulse Control Not Elsewhere Classified). *Journal of Gambling Studies*, 7(1), 5-39. <https://doi.org/10.1007/BF01019763>
- Ley 13/2011, de 17 de mayo, de regulación del juego. (2011). Boletín Oficial del Estado, 28 de mayo de 2011, núm 127, pp. 1-48. [consultado el 17 de marzo 2021]. Disponible en: <https://boe.es/buscar/pdf/2011/BOE-A-2011-9280-consolidado.pdf>
- Merkouris, S. S., Thomas, A. C., Shandley, K. A., Rodda, S. N., Oldenhof, E., y Dowling, N. A. (2016). An update on gender differences in the characteristics associated with problem gambling: A systematic review. *Current Addiction Reports*, 3(3), 254-267. <https://doi.org/10.1007/s40429-016-0106-y>
- Molinaro, S., Canale, N., Vieno, A., Lenzi, M., Siciliano, V., Gori, M., y Santinello, M. (2014). Country and individual-level determinants of probable problematic gambling in adolescence: A multi-level cross-national comparison. *Addiction*, 109(12), 2089-2097. <https://doi.org/10.1111/add.12719>

- Murphy, J. G., Barnett, N. P., y Colby, S. M. (2006). Alcohol-related and alcohol-free activity participation and enjoyment among college students: A behavioral theories of choice analysis. *Experimental Clinical Psychopharmacology*, 14(3), 339-349. <https://doi.org/10.1037/1064-1297.14.3.339>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2019). Adicciones comportamentales: Juego y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y adicciones en España EDADES y ESTUDES. http://www.pnsd.mscbs.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales.pdf
- Oh, B.C., Ong, Y.J. y Loo, J.M.Y. (2017). A review of educational-based gambling prevention programs for adolescents. *Asian Journal of Gambling Issues and Public Health* 7, 4. <https://doi.org/10.1186/s40405-017-0024-5>
- Organización Mundial de la Salud (12 de marzo de 2021). CIE-11 Clasificación Internacional de Enfermedades, 11.a revisión <https://icd.who.int/browse11/l-m/es#/http%3a%2f%2fid.who.int%2f1041487064>
- Organización Mundial de la Salud. (12 de marzo de 2021). CIE-10 Clasificación Internacional de Enfermedades, 10.a revisión. <http://ais.paho.org/classifications/Chapters/a>
- Petit, A., Karila, L., y Lejoyeux, M. (2015). Le jeu pathologique chez l'adolescent Adolescent pathological gambling. *Archives de pédiatrie*, 22(5), 564-568. DOI: 10.1016/j.arcped.2015.01.008
- Petry, N. M., Litt, M. D., Kadden, R., y Ledgerwood, D. M. (2007). Do coping skills mediate the relationship between cognitive-behavioral therapy and reductions in gambling in pathological gamblers?. *Addiction*, 102(8), 1280-1291. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2007.01907.x>
- Pilver, C. E., Libby, D. J., Hoff, R. A., y Potenza, M. N. (2013). Gender differences in the relationship between gambling problems and the incidence of substance-use disorders in a nationally representative population sample. *Drug Alcohol Depend*, 133(1), 204–211. <https://doi.org/10.1016/j.drugalcdep.2013.05.002>
- Potenza, M.N., Wareham, J.D., Steinberg, M.A., Rugle, L., Vavallo, D.A., Krishnan-Sarin, S. y Desai, R.A. (2011). Correlates of at-risk/problem internet gambling in adolescents. *Journal of the American Academy of Child and Adolescence Psychiatry*. 50(2), 150-159. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2010.11.006>

- Sánchez, E. (2003). Juego patológico: un trastorno emergente. *Trastornos adictivos*, 5(2), 75-87. [https://doi.org/10.1016/S1575-0973\(03\)78557-2](https://doi.org/10.1016/S1575-0973(03)78557-2)
- Sarabia, I., Estévez, A., y Herrero, D. (2014). Perfiles de jugadores patológicos en la adolescencia. *Revista Española de Drogodependencias*, 39(2), 46-58. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10550/47648>
- SARAG (2020). *Mitos y verdades sobre la ludopatía*. <https://www.playuzu.es/blog/ludopatia-mitos-y-verdades/>
- Shaffer, H.J., LaBrie, R.A. y LaPlante, D. (2004). Laying the Foundation for Quantifying Regional Exposure to Social Phenomena: Considering the Case of Legalized Gambling as a Public Health Toxin. *Psychology of Addictive Behaviors*, 18(1), 40–48. <https://doi.org/10.1037/0893-164X.18.1.40>
- Sharpe, L., y Tarrier, N. (1993). Towards a cognitive-behavioural theory of problema gambling. *British Journal of Psychiatry*, 163, pp. 407-412. DOI:10.1192/bjp.162.3.407
- Silva Moreno, F. y Martorell Pallás, M. C. (1993). *Batería de Socialización (BAS-3)*. Madrid: TEA.
- Stark, S., Zahlan, N., Albanese, P., y Tepperman, L. (2012). Beyond description: understanding gender differences in problem gambling. *Journal of Behavioral Addictions* 1(3), 123-134. <https://doi.org/10.1556/jba.1.2012.3.5>
- Tsitsika, A., Critselis, E., Janikian, M., y Kafetzis, D. A. (2011) Association between internet gambling and problematic internet use among adolescents. *Journal of gambling studies*, 27(3), 389–400. DOI 10.1007/s10899-010-9223-z
- Uchuypoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. *Hamut´ay*, 4(2), 55-64. DOI: 10.21503/hamu.v4i2.1472
- Winters, K. C., Stinchfield, R. D., y Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of gambling studies*, 9(1), 63-84. <https://doi.org/10.1007/BF01019925>

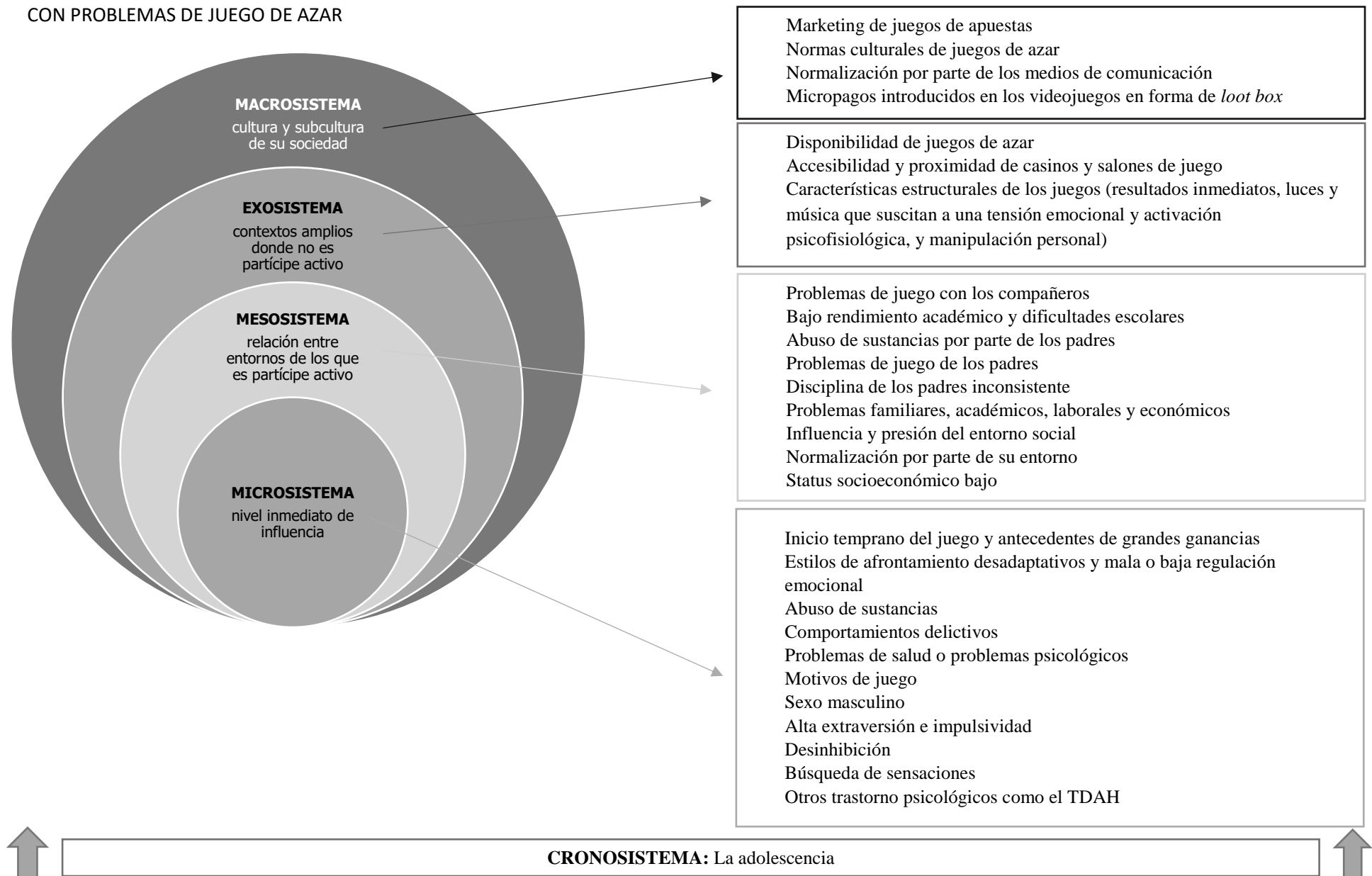


Figura 1

Los factores de riesgo a tener en cuenta como método preventivo siguiendo el modelo ecológico de Bronfenbrenner.

Anexo 1. *Cuestionario SOGS-RA en su versión de castellano para adolescentes.*

En los últimos 12 meses:

1. ¿Con qué frecuencia ha vuelto otro día para intentar recuperar el dinero que perdió jugando?
Cada vez..... ☐
La mayoría de las veces..... ☐
Algunas veces..... ☐
Nunca..... ☐
2. Cuando estaba apostando, ¿alguna vez le dijo a otros que estaba ganando dinero cuando no lo estaba haciendo?
Sí..... ☐ No..... ☐
3. ¿Alguna vez su dinero de apuestas le ha causado algún problema, como discusiones con familiares y amigos, o problemas en la escuela o el trabajo?
Sí..... ☐ No..... ☐
4. ¿Ha jugado alguna vez más de lo que había planeado?
Sí..... ☐ No..... ☐
5. ¿Alguien ha criticado sus apuestas o le ha dicho que tenía un problema con el juego, lo creyera cierto o no?
Sí..... ☐ No..... ☐
6. ¿Alguna vez se ha sentido mal pensando en la cantidad de dinero que apuesta o por lo que sucede cuando apuesta dinero?
Sí..... ☐ No..... ☐
7. ¿Alguna vez ha sentido que le gustaría dejar de apostar, pero no pensó que podría hacerlo?
Sí..... ☐ No..... ☐
8. ¿Alguna vez ha ocultado a familiares o amigos algún boleto de apuestas, pagarés, billetes de lotería, dinero que ganó o cualquier signo de juego?
Sí..... ☐ No..... ☐
9. ¿Ha tenido discusiones de dinero con familiares o amigos centrada en el juego?
Sí..... ☐ No..... ☐
10. ¿Ha pedido dinero para apostar y no lo ha devuelto?
Sí..... ☐ No..... ☐
11. ¿Alguna vez faltaste a la escuela o al trabajo debido a actividades de apuestas?
Sí..... ☐ No..... ☐
12. ¿Ha pedido dinero prestado o ha robado algo para apostar o para cubrir actividades de juego?
Sí..... ☐ No..... ☐

Anexo 2. *Ficha de datos sociodemográficos y de la calidad de vida de los adolescentes.*

El siguiente cuestionario tiene por objetivo la recogida de datos de los participantes del programa con el único fin de sacar conclusiones científicas y académicas. En ningún momento, los datos aportados serán compartidos a otras personas que no formen parte del proyecto.

Rellene su firma en el siguiente espacio si acepta compartir sus datos con las investigadoras:

Fdo:

Datos sociodemográficos:

Edad: _____

Curso: _____

Sexo:

☐ Hombre

☐ Mujer

☐ Otros: _____

¿Trabaja?

☐ Sí

☐ No

¿Con quién convive la mayor parte del tiempo?

☐ Padre

☐ Madre

☐ Hermana/o/as/os

☐ Abuela/o/as/os

☐ Residencia

☐ Solo

¿Forma parte de algún voluntariado?

☐ Sí: _____

☐ No → ¿Le gustaría formar parte de uno? ☐ Sí ☐ No

A continuación indique con una X qué postura mantiene usted respecto a las siguientes actividades:

	1. Muy mala	2. Bastante mala	3. Algo mala	4. Algo buena	5. Bastante buena	6. Muy buena
Consumir cannabis, marihuana, cocaína...						
Beber alcohol						

Jugar a juegos de azar (apuestas, casinos...)						
Fumar tabaco						
Realizar pagos en videojuegos (loot box, pases de batallas...)						

Señala con una X cómo de acuerdo estás con las siguientes afirmaciones:

	Nada de acuerdo	Bastante en desacuerdo	Algo en desacuerdo	Neutro	Algo de acuerdo	Bastante de acuerdo	Totalmente de acuerdo
Considero que el juego es un problema que sufre mucha gente							
El juego puede traer consecuencias graves							
El juego es una buena forma de socializar, de ganar dinero o de evadirse de los problemas							
Soy capaz de mantener un nivel bueno de sobre mi conducta de juego							
Los anuncios y publicidad de juego influye en la conducta de juego de la gente							
El juego es una de las principales (o la principal) actividad agradable de diversión que tengo ahora mismo							

Anexo 3. BAS-3: Batería de Socialización – Autoevaluación.

Apellidos y nombre:	Edad:
Sexo: V ó M	Fecha de Aplicación:
Responsable de la corrección:	

A continuación encontrarás una serie de frases. Después de cada una de ellas están las palabras SI y NO. Lee cada frase atentamente y pon una cruz sobre la palabra SI en el caso de que la frase corresponda a tu manera de ser o actuar. Si la frase no corresponde a tu manera de ser o actuar, pon una cruz sobre la palabra NO. No hay respuestas buenas ni malas; todas sirven.

Trabaja rápidamente. No te entretengas demasiado en una contestación.

¡ATENCIÓN CONTESTA A TODAS LAS PREGUNTAS!

1.	Me dan miedo y me aparto de cosas que no dan miedo a los demás.	SI	NO
2.	Me gusta organizar nuevas actividades.	SI	NO
3.	Cuando estoy con una persona mayor y hablo con ella, lo hago con respeto.	SI	NO
4.	Insulto a la gente.	SI	NO
5.	Suelo ser simpático con los demás.	SI	NO
6.	Me gusta dirigir actividades de grupo.	SI	NO
7.	Todas las personas me caen bien.	SI	NO
8.	Evito a los demás.	SI	NO
9.	Suelo estar solo	SI	NO
10.	Los demás me imitan en muchos aspectos	SI	NO
11.	Ayudo a los demás cuando tienen problemas	SI	NO
12.	Me preocupo cuando alguien tiene problemas	SI	NO
13.	Soy terco: hagan lo que hagan y digan lo que digan los demás, voy a lo mío	SI	NO
14.	Animo a los demás para que solucionen sus problemas	SI	NO
15.	Llego puntual a todos los sitios	SI	NO
16.	Entro en los sitios sin saludar	SI	NO
17.	Hablo en favor de los demás cuando veo que tienen problemas	SI	NO
18.	Me cuesta hablar. Incluso cuando me preguntan algo, me cuesta responder	SI	NO
19.	Lloro con facilidad	SI	NO
20.	Organizo grupos para trabajar	SI	NO
21.	Cuando hay problemas, me eligen como árbitro o juez	SI	NO
22.	Dejo a los demás trabajar o entretenerse sin molestarlos	SI	NO
23.	Contribuyo para que el trabajo sea más interesante y variado	SI	NO

24.	Algunas veces he hecho como que no oía cuando me llamaban	SI	NO
25.	Soy alegre	SI	NO
26.	Tomo la iniciativa a la hora de emprender algo nuevo	SI	NO
27.	Me preocupo para que nadie sea dejado de lado	SI	NO
28.	Me siento aletargado, sin energía	SI	NO
29.	Me eligen como jefe en las actividades de grupo	SI	NO
30.	Me gusta hablar con los demás	SI	NO
31.	Juego más con los otros que solo	SI	NO
32.	Me gusta todo tipo de comida	SI	NO
33.	Tengo facilidad de palabra	SI	NO
34.	Soy violento y golpeo a los demás	SI	NO
35.	Me tienen que obligar para integrarme en un grupo	SI	NO
36.	Cuando quiero hablar, pido la palabra y espero mi turno	SI	NO
37.	Me gusta estar con los demás, me siento bien entre ellos	SI	NO
38.	Soy vergonzoso	SI	NO
39.	Soy miedoso ante cosas o situaciones nuevas	SI	NO
40.	Grito y chillo con facilidad	SI	NO
41.	Hago inmediatamente lo que me piden	SI	NO
42.	Cuando se trata de realizar actividades de grupo, me retraigo	SI	NO
43.	Soy tímido	SI	NO
44.	Soy mal hablado	SI	NO
45.	Sugiero nuevas ideas	SI	NO
46.	Cuando corrijo a alguien, lo hago con delicadeza	SI	NO
47.	Me entiendo bien con los de mi edad	SI	NO
48.	Paso apuros cuando estoy con personas del otro sexo	SI	NO
49.	Corrijo a los demás cuando dicen palabrotas	SI	NO
50.	Espero mi turno sin ponerme nervioso	SI	NO
51.	Defiendo a otros cuando se les ataca o critica	SI	NO
52.	Intento estar en lugares apartados, poco visibles o concurridos	SI	NO
53.	Hablo y discuto serenamente, sin alterarme	SI	NO
54.	Me asusto con facilidad cuando no sé hacer algo	SI	NO
55.	cuando me llaman la atención, me desconcierto y no sé qué hacer	SI	NO
56.	Desafío a los mayores cuando me llaman seriamente la atención	SI	NO
57.	Cuando tengo que hacer algo, lo hago con miedo	SI	NO
58.	Cuando digo o hago algo mal, siempre pido disculpas	SI	NO
59.	Sé escuchar a los demás	SI	NO
60.	Soy amable con los demás cuando veo que tienen problemas	SI	NO
61.	Soy considerado con los demás	SI	NO
62.	Me pongo nervioso cuando tengo que decir algo delante de la gente	SI	NO
63.	Suelo estar apartado, sin hablar con nadie	SI	NO
64.	Soy impulsivo, me falta paciencia para esperar	SI	NO
65.	Protesto cuando me mandan hacer algo	SI	NO
66.	Cuando alguien es rechazado por el grupo, me acerco e intento ayudarlo	SI	NO
67.	Recojo los papeles que otros tiran al suelo	SI	NO
68.	Me intereso por lo que les ocurre a los demás	SI	NO
69.	Permanezco sentado, sin enterarme de nada, durante mucho tiempo	SI	NO

70. Hago nuevas amistades con facilidad	SI	NO
71. Soy popular entre los demás	SI	NO
72. Me aparto cuando hay muchas personas juntas	SI	NO
73. Acepto sin protestar las decisiones de la mayoría	SI	NO
74. Reparto todas mis cosas con los demás	SI	NO
75. A veces soy brusco con los demás	SI	NO

Anexo 4. *Cuestionario de evaluación de la satisfacción.*

Queremos saber su satisfacción con el programa de prevención indicada para adolescentes con problemas de juego de azar con el fin de mejorar la conducta de los jóvenes con el juego de azar.

Por este motivo pedimos tu colaboración respondiendo a este formulario anónimo. Le rogamos que sea sincero y anote todo lo que le gustaría decirnos de cara a mejorar nuestro programa y llegar así a más gente en el futuro.

Marque con una X la puntuación que considere más acorde (1 muy deficiente, 5 excelente):

OBJETIVOS					
	1	2	3	4	5
Los objetivos fueron comunicados antes de la realización del curso					
Los objetivos se han transmitido de forma clara					
Los objetivos se han adecuado al programa					
Consiguió realizar los objetivos al finalizar el curso					

CONTENIDOS					
	1	2	3	4	5
Los contenidos son adecuados a la duración del curso					
Los contenidos te han resultado asequibles					
Se ha combinado adecuadamente la teoría y la práctica					
Los contenidos se adecuan a los objetivos					
Los contenidos del curso son de utilidad para tu desarrollo profesional					

RECURSOS TÉCNICOS Y DIDÁCTICOS					
	1	2	3	4	5
El material proporcionado ha sido suficiente para el desarrollo del curso					
El material ha sido entregado en tiempo y forma					
La documentación entregada es comprensible y actualizada					

Los ejercicios y casos prácticos se ajustan a mis necesidades					
Se hizo uso de las nuevas tecnologías					
Los medios técnicos han sido adecuados para desarrollar el contenido del curso (ordenadores, pizarra, proyector, TV, otros).					

METODOLOGÍA					
	1	2	3	4	5
La forma en que se explicó el curso es adecuada					
Los métodos empleados para la realización de casos prácticos han sido adecuados					
Estuvo bien organizado el curso					
Te sentiste cómodo/a para opinar, crear, reflexionar, aportar tus experiencias					
Te has sentido motivado durante el curso					

FORMADOR					
	1	2	3	4	5
Demuestra los conocimientos necesarios para el desarrollo del curso					
Tiene capacidad para transmitir con claridad y resuelve dudas					
Planea actividades prácticas que fomenten la comprensión de los contenidos					
Fomenta un ambiente participativo					
Utilizó los medios que el centro puso a su disposición					
Propicia la participación de los alumnos					
Detectó deficiencias e intentó corregirlas					
Cumple con los requisitos de asistencia					

EL CENTRO Y SUS INSTALACIONES					
	1	2	3	4	5
Las condiciones ambientales del aula eran adecuadas (iluminación, limpieza, ventilación...)					
Las condiciones del aula (mobiliario, recursos utilizados) han sido las adecuadas y facilitaron el desarrollo del curso					
Se han respetado en todo momento las medidas de seguridad y salud.					
El centro dispone de las medidas de accesibilidad adecuadas					
El personal del centro es accesible y se adapta a las necesidades de los alumnos					

OTROS ASPECTOS					
	1	2	3	4	5
La distribución del horario sesiones día/semana te pareció adecuada					
Este curso contribuye a su incorporación en el mundo laboral					
El horario del curso ha sido adecuado para su seguimiento					
Se cumplieron sus expectativas con este curso					
Le ha permitido adquirir nuevas habilidades o capacidades					

GRADO DE SATISFACCIÓN FINAL					
Su grado de satisfacción final es...	1	2	3	4	5
Comentarios:					
<p align="center">¡¡Muchas gracias por su participación!!</p> <p>Por favor si quiere consultar los resultados obtenidos gracias a este programa indique a continuación su correo electrónico:</p> <hr/>					

Anexo 5.

Ficha de consentimiento informado para la participación en el programa.

Yo,

He recibido suficiente información sobre el estudio.

He podido hacer las preguntas que he creído convenientes sobre el estudio.

He hablado con los profesionales.

Comprendo que la participación es voluntaria.

Presto libremente mi conformidad para participar en el estudio.

Doy mi conformidad para mis datos sean revisados por personal ajeno al centro, para los fines del estudio, y soy consciente de que este consentimiento es revocable.

Firma del participante:

En (fecha):

Anexo 6.

Fichas de evaluación de procesos de las sesiones (a rellenar por el psicólogo 2-no principal)

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°1: “Presentación”?	SI / NO	Fecha y hora:
---	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Toma de contacto entre los participantes y los participantes con los profesionales	SI	NO	
Exposición del motivo del programa	SI	NO	
Exposición de los motivos de los objetivos	SI	NO	
Recogida de datos sociodemográficos	SI	NO	
Recogida de la escala de socialización-autoevaluación BAS-3	SI	NO	
Justificación del significado del juego para cada participantes usando las cartas DIXIT	SI	NO	
Retroalimentación entre los participantes	SI	NO	
Lograr la identificación, similitud, conocimiento e integración entre los participantes	SI	NO	
Resolución de las dudas surgidas durante la sesión	SI	NO	

MATERIALES UTILIZADOS		
Cuestionario de datos sociodemográficos	SI	NO
Escala de socialización- autoevaluación BAS-3	SI	NO
Cartas DIXIT	SI	NO

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°2: “Aspectos informativos del juego”?	SI / NO	Fecha y hora:
---	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Informar de los datos de prevalencia actuales para su grupo de edad	SI	NO	
Informar de los principales errores cognitivos de las personas con problemas de juego	SI	NO	
Resolución de las dudas surgidas durante la sesión	SI	NO	

MATERIALES UTILIZADOS		
Plataforma electrónica Kahoot	SI	NO
Conexión a internet	SI	NO
Dispositivos móviles	SI	NO
Ordenador	SI	NO
Proyector	SI	NO

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°3: “Publicidad, mitos y funcionamiento del azar”?	SI / NO	Fecha y hora:
---	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Conocer el funcionamiento y mecanismos de los juegos de azar	SI	NO	
Conocer las estrategias de marketing del juego de azar	SI	NO	
Reflexionar sobre las estrategias de marketing del juego de azar	SI	NO	
Resolución de las dudas planteadas	SI	NO	

MATERIALES UTILIZADOS		
Ordenadores	SI	NO
Proyector	SI	NO

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°4: “Técnicas de relajación fisiológicas”?	SI / NO	Fecha y hora:
---	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Dar a conocer la habilidad de afrontamiento a través de la respiración	SI	NO	
Resolución de las dudas surgidas durante la sesión	SI	NO	

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°5: “Técnicas de autocontrol conductual y emocional”?	SI / NO	Fecha y hora:
--	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Explicación y dotación de habilidades autoinstruccionales para el control de situaciones ansiógenas	SI	NO	
Completar la tabla sobre las situaciones que le generan malestar	SI	NO	
Resolución de las dudas surgidas durante la sesión	SI	NO	

MATERIALES UTILIZADOS		
Fotocopias	SI	NO
Bolígrafos	SI	NO

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°6: “Identificación de situaciones de riesgo (I)”?	SI / NO	Fecha y hora:
---	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Dar a conocer un esquema para el análisis de conducta de las situaciones que elicitán la conducta de juego	SI	NO	
Enseñar a discriminar el nivel de malestar y control de cada situación elicitan de juego	SI	NO	
Pensar en alternativas a la conducta de juego	SI	NO	
Resolución de las dudas surgidas durante la sesión	SI	NO	

MATERIALES UTILIZADOS		
Imagen de la técnica del semáforo	SI	NO

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°7: “Identificación de situaciones de riesgo (II)”?	SI / NO	Fecha y hora:
--	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Proporcionar una herramienta en la que diferenciar las situaciones de riesgo, grado de malestar, conducta a realizar y técnica alternativa a la anterior	SI	NO	
Resolución de las dudas surgidas durante la sesión	SI	NO	

MATERIALES UTILIZADOS		
Fotocopias de la herramienta	SI	NO
Bolígrafos	SI	NO

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°8: “Entrenamiento de las habilidades sociales”?	SI / NO	Fecha y hora:
---	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Consolidar estrategias de comunicación social para disuadir las conductas de juego por parte de los contactos	SI	NO	
Presentación de las situaciones sociales más comunes a las que se enfrentan y les lleva a jugar	SI	NO	
Pensar en soluciones y alternativas a dichas situaciones	SI	NO	
Resolución de las dudas surgidas durante la sesión	SI	NO	

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°9: “Alternativas”?	SI / NO	Fecha y hora:
--	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Reflexión sobre los aspectos más relevantes para cada participantes extraídas del programa	SI	NO	
Discusión y puesta en común de cada reflexión planteada	SI	NO	
Realización de un cartel preventivo	SI	NO	
Realización de un video preventivo	SI	NO	
Resolución de las dudas surgidas durante la sesión	SI	NO	

MATERIALES UTILIZADOS		
Folios	SI	NO
Cartulinas	SI	NO
Pinturas	SI	NO
Bolígrafos de colores	SI	NO
Dispositivo móvil	SI	NO

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

¿Se ha llevado a cabo la sesión N°10: “Final”?	SI / NO	Fecha y hora:
--	---------	---------------

	CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS ESTABLECIDOS		OBSERVACIONES A DESTACAR
Resumir los aspectos aprendidos y extraídos del programa	SI	NO	
Resumen de las habilidades e instrumentos obtenidos del programa	SI	NO	
Dotación de un tríptico de información de asociaciones y recursos psicológicos de ayuda	SI	NO	
Recogida de datos Post-Test	SI	NO	
Realización del cuestionario de evaluación de satisfacción del programa	SI	NO	
Justificación del significado del juego para cada participantes usando las cartas DIXIT	SI	NO	
Resolución de las dudas surgidas durante la sesión	SI	NO	

MATERIALES UTILIZADOS		
Cuestionarios	SI	NO
Bolígrafos	SI	NO
Cartas DIXIT	SI	NO

Psicólogo que ha rellenado la ficha:	Fdo.:
--------------------------------------	-------

Anexo 7.

Evaluación de seguimiento

Situación presentada	Manifestaciones provocadas por dicha situación	Decisión tomada (jugar o no y su alternativa)	Manifestaciones provocadas una vez tomada la decisión	Otros datos destacables
P. ej. Mis amigos han dicho de ir a jugar a la casa de apuestas.	P. ej. Aumento de la respiración y palpitaciones, temblor, nerviosismo, ansiedad.	P. ej. He decidido quedarme a jugar a la PlayStation en casa y no ir con ellos.	P. ej. Rumiación, alegre, relajado tras poner en práctica el ejercicio de relajación.	P. ej. He acudido con ellos a la hora de cenar en un restaurante y he evitado hablar del juego.
P. ej. En una cena de clase, después de bebernos unos cubatas, han propuesto echar a la máquina tragaperras.	P. ej. Tranquilidad, ningún cambio a nivel fisiológico ni cognitivo, con sensación de control.	P. ej. Me he unido con ellos y he echado todas las monedas que me sobran de la noche.	P. ej. Al día siguiente me sentía triste por haber gastado todo ese dinero en el juego sin recompensa y volver a sentir que había caído en la rutina de antes.	P. ej. Recuerdo que en el momento sentía que lo tenía bajo control y no echaba más dinero de la cuenta (en total fueron 10€)

Actividad La Carta de mi Juego.

[illegible]

Anexo 9.

Actividad El Fondo de mi Pozo

A través de la ayuda de la plataforma digital KAHOOT se proyectarán una serie de preguntas en la pantalla y los participantes en grupos de 3 tendrán que seleccionar una de las respuestas tras debatirlo deliberadamente. Además, se pedirá la explicación de por qué se ha seleccionado esa opción y no las restantes. Por último, tras dar la respuesta correcta, el profesional justificará y dará una información adicional de interés para el participante sobre el dato verdadero invitando a la reflexión y debate de los presentes.

Preguntas y opciones de respuesta KAHOOT (*en cursiva la opción verdadera*)

1. Las actividades como el bingo, la ruleta, la lotería y las tragaperras dependen de:
 - a. Habilidad de cada uno
 - b. *Son pura suerte*
 - c. La suerte pero la habilidad de cada uno influye
2. Las cartas y las apuestas deportivas dependen de:
 - a. Habilidad de cada uno
 - b. Son pura suerte
 - c. *La suerte pero la habilidad de cada uno influye*
3. ¿Cuál es el porcentaje de menores de edad que han jugado a los juegos de azar a pesar de no estar permitidos para su grupo de edad?
 - a. entre el 2% y el 5%
 - b. entre el 54% y el 60%
 - c. *entre el 18% y el 39%*
4. ¿Qué grupo de edad crees juega más a juegos de azar de manera disfuncional?
 - a. *Los menores de edad*
 - b. Los adultos
 - c. Los ancianos
5. ¿Qué porcentaje de españoles crees que tuvieron un problema de juego de azar en 2019?
 - a. *13,6%*
 - b. 6,7%
 - c. 25,9%
6. ¿Cuántos salones de juego y casas de apuestas crees que había abiertos a finales del año de 2020 en Aragón?
 - a. 80
 - b. *112*
 - c. 275
7. ¿Cuál crees que es el principal motivo para jugar de los adolescentes varones?
 - a. Evadirse de emociones negativas
 - b. *Para conseguir dinero*
 - c. Para socializar
8. ¿Cuál crees que es el principal motivo para jugar de las adolescentes mujeres?
 - a. *Evadirse de emociones negativas*

- b. Para conseguir dinero
 - c. Para socializar
9. ¿Cuándo consideras que es un problema la conducta de juego de azar?
- a. Cuando te pasas la mayor parte del día en las casas de apuestas y salones de juego
 - b. Cuando te quedas sin dinero
 - c. *Cuando dejas de lado responsabilidades de tu día a día e interfiere en tu vida cotidiana*
10. Se puede llegar a controlar el mecanismo de premio de la máquina tragaperras
- a. Verdadero
 - b. *Falso*
 - c. A base de experiencia
11. Se puede llegar a predecir cuándo se va a obtener el premio en una máquina tragaperras
- a. Verdadero
 - b. *Falso*
 - c. A base de experiencia
12. La máquina tragaperras a veces parece que te engañe cuando estás jugando.
- a. Verdadero
 - b. *Falso*
 - c. La verdad es que creo que puede ser
13. El juego online se legalizó en...
- a. 2010
 - b. *2011*
 - c. No es legal a pesar de que se juegue a él
14. El juego monetario apareció en la cultura occidental actual:
- a. Verdadero
 - b. *Falso*
 - c. Falso, es típico de la cultura oriental
15. ¿Pueden entrar los menores en los salones de juego?
- a. Sí
 - b. *No*
 - c. Si van acompañados sí que pueden bajo la responsabilidad del adulto
16. Cuando una persona mayor de edad tiene un problema con el juego...
- a. *Solamente puede autoexcluirse él mismo*
 - b. Puede decírselo a un familiar y éste podrá ir a denunciarle
 - c. No existe la posibilidad de denunciarse
17. Tanto los juegos online como los presenciales están perfectamente estudiados para aumentar la conducta de juego de las personas:
- a. *Si*
 - b. No
 - c. Sí, pero solamente teóricamente pues luego no tiene efectividad
18. Las personas con problemas de juego presentan conductas ____ violentas, ____ consumo de sustancias y problemas de salud _____
- a. Más, menor, física
 - b. Menor, mayor, mental y física
 - c. *Más, mayor, mental y física*

Anexo 10.

Actividad Scape-Room

Se colocarán diferentes ordenadores a lo largo de toda la sala, y los participantes en grupos de 3 tendrán que ir contestando y razonando a cada una de las situaciones que se les presenta. En primer lugar, leerán el enunciado de la pantalla y tendrán que responder si creen que es cierto o falso y escribir una justificación de su respuesta. Si la respuesta marcada es la correcta se permitirá cambiar de pantalla para responder de igual manera al enunciado expuesto en ella. Sin embargo, si es incorrecta su respuesta se deberá reflexionar y escribir por qué se cree que no ha sido correcta su respuesta y los factores que piensan que han influido en ella hasta llegar a la solución correcta.

Por otro lado, una vez respondidas a todas las afirmaciones se abrirá un espacio en el que se dé a elegir entre dos carteles de juego de azar creados a través de diferentes estrategias de marketing. Los participantes tendrán que elegir cuál de los dos creen que incita más a jugar y por qué.

Por último, cuando todos los participantes hayan terminado todas las pantallas y pruebas, los profesionales pasarán a razonar y explicar detenidamente cada una de las situaciones expuestas.

Los enunciados, carteles y justificaciones correctas se muestran a continuación:

ENUNCIADO	RESPUESTA
Si no apuestas todos los días no es un problema	La frecuencia de apuesta NO es un indicador: Lo que indica que el juego responsable ha desaparecido y ha comenzado una adicción a los juegos de azar es la incapacidad de parar.
La adicción al juego sólo afecta a los hombres	El juego afecta por igual a hombres y a mujeres, sean jóvenes, adultos o mayores. Es cierto que la prevalencia es mayor en hombres que en mujeres, pero eso no significa en absoluto que ellas sean inmunes. También muestran los mismos síntomas o indicios cuando el hábito del juego ha escapado a su control. Sí existen, algunas diferencias como que los hombres tienden a comportarse de una manera más agresiva, y las mujeres tienden a reaccionar de una manera más emocional.

La gente responsable no se vuelve adicta al juego	La gente responsable cae igual que la irresponsable: cualquiera puede caer en la adicción a los juegos de azar.
Los jugadores adictos apuestan a cualquier cosa	Los jugadores adictos suelen ser muy selectivos: Cada juego tiene unas mecánicas distintas, unas expectativas distintas, y genera emociones diferentes. Así pues, cada jugador prefiere determinados tipos de juegos. Esto ocurre incluso con el juego responsable.
El juego compulsivo no es un problema si puedes pagarlo	El juego compulsivo es un problema siempre: El hecho de que un jugador pueda permitirse grandes pérdidas no significa que su adicción a juegos de azar no sea problemática. La ludopatía no sólo afecta a la cuenta bancaria. También interfiere en otras áreas de la vida.
Los ludópatas son personas avariciosas	La ludopatía no tiene nada que ver con querer hacerse rico, ni pasar un buen rato socializando; sino que una vez se ha desarrollado el hábito de jugar, normalmente se hace por motivos como escapar de la realidad diaria, que les resulta insoportable por los motivos que sean. Otros buscan reforzar su autoestima y sentirse valiosos.
El juego únicamente afecta al jugador	Los problemas del jugador afectan a todo su entorno: De hecho, a menudo es la familia, la pareja o las personas más cercanas las que reciben las peores consecuencias de la ludopatía: los cambios de humor repentinos, las mentiras y manipulaciones, la preocupación constante por la crisis financiera y la potencial ruina familiar.
Si una máquina no da un premio en un tiempo, significa que está a punto de darlo	El juego es una forma de entretenimiento en la que una persona tiene que pagar por jugar y en la que hay pocas probabilidades de ganar. La probabilidad de obtener el premio siempre es igual en cada juego y partida que se realiza, no se trata de algo acumulativo.
Algunas personas tienen más suerte que otras	Si bien es cierto que algunas máquinas como las de tipo B están programadas, otras máquinas como las de tipo C dan los premios únicamente a través del azar, por lo que no es algo que se pueda predecir.
Si sigues jugando recuperarás tu dinero	Todas las personas tienen las mismas probabilidades de ganar en un juego de azar independientemente del número de juegos realizados. Además, se ha observado que la esperanza matemática existe siempre se sitúa por debajo del 50%.

Mi número de la suerte aumenta mis probabilidades de ganar la lotería	La realidad es que todos los números son igual de probables para ganar el premio. Pues simplemente se trata de un mecanismo sobre la predicción del premio que está fuera de nuestro control.
Si un número lleva un tiempo sin salir, está a punto de salir	La probabilidad de que salga un número en una jugada no cambia por el hecho de que haga mucho o poco tiempo que salió.
Tengo menos probabilidades de ganar la lotería primitiva si escojo los números: 1, 2, 3, 4, 5, 6 (todos bajos), que si juego: 5, 6, 12, 24, 29, 35, 46.	En realidad cualquiera de las dos secuencias es igual de probable.
Casi gano	Aunque tu número esté cercano al número ganador, has perdido. Se trata de una ilusión, en concreto es un fenómeno que alienta al jugador a pensar que lo que está haciendo funciona y cada vez está más cerca del premio.



En el segundo caso se puede observar cómo se oferta un bono de bienvenida de manera gratuita, incitando al jugador a invertir una cierta cantidad de dinero con la esperanza de doblarla y ganar.

2º



En el segundo caso se puede observar cómo a través del registro del jugador en la página web de la compañía de apuestas, el usuario va a estar informado en todo momento de las novedades y las promociones de apuestas incluidas en dicha compañía.

3º



En la segunda imagen puede observarse que a los usuarios de las páginas webs se les ofrece el acceso a nuevas ofertas, mientras que a usuarios no registrados no.

4º



En el segundo y tercer caso se observa cómo el uso de la nostalgia, estrategias emocionales y el humor incita más a la población a participar en los juegos de azar.

5°

The image is a composite. On the left, a sports betting advertisement for C.A. Osasuna vs. Mallorca. It features three players in red jerseys, a date '20 DE ENERO' at '12.00H', and the 'KIROLBET' logo. On the right, a red banner with the text 'PLAY CASINO EVERYWHERE' and 'Download the free app' with 'App Store' and 'Google Play' logos. On the far right, a hand holds a smartphone displaying the 'betfair CASINO' app interface, showing various game categories like 'New Games', 'May Also Like', and 'Most Popular'.

En el segundo caso, se observa como los jugadores tienen una plena accesibilidad a las apuestas en todo momento simplemente accediendo a través de sus teléfonos móviles u ordenadores.

Anexo 11.

Actividad Respiro y Tomo el Control.

Se realizará un ejercicio de control de la respiración con el fin de dotar de una habilidad de control de impulsos a los participantes para su uso ante una situación ansiógena o de alteración corporal. El ejercicio a practicar y enseñar será el siguiente:

1. Exhalar profundamente, contrayendo el abdomen.
2. Inspirar lentamente expandiendo el abdomen.
3. Continuar respirando expandiendo el pecho.
4. Sostener la respiración hasta la cuenta de 3.
5. Exhalar lentamente hasta la cuenta de 6.
6. Relajar completamente los músculos de los hombros y el pecho.
7. Repetir 3 o 4 veces hasta lograr una sensación de calma.
8. Al mismo tiempo, es bueno concentrarse en un discurso interno positivo.

Anexo 12.

Actividad Al mando de la situación.

Las preguntas base a utilizar según al modelo de las autoinstrucciones son las siguientes: (Meichenbaum y Goodman, 1971)

1. Definir el problema: ¿Qué pasa? ¿Qué tengo que hacer? ¿Cuál es mi trabajo?

2. Aproximación al problema: ¿Cómo lo voy a hacer? ¿Qué tengo que usar? ¿Cuál es mi plan?

3. Atención en las directrices que guían la ejecución: ¿Cómo lo estoy haciendo? ¿Me está saliendo bien? ¿Estoy siguiendo mi plan?

4. Auto-refuerzo.

5. Autoevaluación: ¿Cómo lo hice? Alternativas para corregir errores, afrontamiento del fracaso.

Anexo 13.

Actividad Siempre Bajo mis Manos.

Los profesionales enseñarán a los participantes la técnica del semáforo, consistente en evaluar cómo se sienten en un determinado momento y ser capaces de elegir cual es el proceso adecuado a realizar en cada situación. Si consideran que no están teniendo ningún control sobre sí mismos y se guían únicamente por sus impulsos deben detenerse, calmarse y pensar antes de realizar la conducta. Si consideran que tienen un determinado nivel de control sobre su conducta deben contar el problema, evaluar sus sentimientos, identificar un objetivo y pensar en las consecuencias posteriores pudiendo reflexionar sobre actividades alternativas a esa conducta. Por último, si consideran que la situación y conducta se encuentra bajo todo su control personal, pueden continuar con ella atendiendo en todo momento que este control no cambia ni desaparece.

LA TÉCNICA DEL SEMÁFORO



LUZ ROJA

1.- Detente, cálmate, y piensa antes de actuar

LUZ AMARILLA

2.- Cuenta el problema, y evalúa cómo te sientes.
3.- Identifica un objetivo positivo
4.- Piensa en varias soluciones.
5.- Piensa en las consecuencias posteriores

LUZ VERDE

6.- Adelante, y pon en práctica el mejor plan

Anexo 14.

Actividad Frente a frente

ANTECEDENTE EXTERNO	ANTECEDENTE INTERNO			DURACIÓN	GRADO DE MALESTAR	CONDUCTA OBJETIVO	CONDUCTA ALTERNATIVA A REALIZAR
	PENSAMIENTO	SENSACIÓN	EMOCIÓN				
P. ej. Pasar por la puerta de la casa de apuestas.	P. ej. Querer apostar un euro y probar suerte a ganar el premio.	P. ej. Excitación y nerviosismo.	P. ej. Con curiosidad de si me llevaré el bote.	P. ej. 20 segundos.	P. ej. Medio.	P. ej. Pasar por la puerta hablando con mi compañero o estando tranquilo, relajado y confiado si voy solo.	P. ej. Poner en práctica la técnica del semáforo en caso de no conseguir la conducta objetivo.

Anexo 15.

Actividad Juntos Somos Más Fuertes


Se procederá a hacer una selección grupal sobre la información que la población general de su edad desconoce. También se seleccionarán aquellos datos o aspectos que más les ha gustado del taller y les ha sorprendido. Todo ello se expondrá en un póster con cartulinas y se colocarán por el instituto para que esta información llegue al resto de jóvenes. También se aceptará la opción de realizar un vídeo en el que expongan todos estos aspectos para su posterior proyección en distintos institutos y clases de todos los cursos.

Un ejemplo puede ser el siguiente:



Anexo 16.

Tríptico de información relevante para el juego de azar.

 <p>NO ESTÁS SOLO CON EL JUEGO DE AZAR</p>	<p>Si te ves reflejado en algunos de los siguientes puntos... No te cortes y ¡CONSÚLTANOS!</p> <ul style="list-style-type: none"> - Piensas en el juego durante la mayor parte del día. - El juego afecta a tu atención y concentración. - Deseas ganar para volver a jugar. - Juegas para recuperar el dinero perdido. - Juegas para pagar el dinero que has perdido. - Jugar te ayuda con cómo te sientes. - Cada vez necesitas jugar más tiempo, más días y más tiempo para estar tranquilo. - Jugar te ayuda a evadirte de tus problemas. - Cuando empezaste a jugar, ¿cuantos días jugabas? ¿Y ahora? - Cuando empezaste a jugar, ¿Cuánto dinero apostabas? ¿Y ahora? - Cuando ganas apostando, no eres capaz de dejar de jugar, y te juegas (casi) todo el dinero que acabas de ganar. - Hablas solo del juego. - El juego es tu vínculo social. - Has llevado a cabo comportamientos que pensabas que no eras capaz de hacer (mentir, robar...). - Dejas de hacer responsabilidades, dormir o comer para jugar. - El juego está interfiriendo en tu ámbito personal, social, familiar, académico y/o laboral. 	<p>CONTACTA CON ALGUNO DE NOSOTROS</p> <p>Nos podrás encontrar en...</p> <p>En Azajer, Zaragoza</p> <p>Psicólogo de tu colegio, instituto o universidad</p> <p>En los centros de la Cruz Roja</p> <p>En Aytera (Zaragoza)</p> <p>En el ayuntamiento de tu localidad</p> <p>A través de cualquier consulta de psicología</p> <p>En tu centro médico/hospital</p> <p>En cualquier comisaría de tu ciudad</p> <p>En el teléfono de la esperanza</p>
--	---	--