Universidad Siglo 21

Trabajo Final de Grado. Plan de Intervención

Licenciatura en Psicología

Prevención de Apuestas Online en Adolescentes del I.P.E.M. N° 193 José María Paz

Nombre del alumno: Heredia Mara Magalí

Legajo: PSI04544

Docente director de Tesis: Ghio, Fernanda

Córdoba, junio 2024

INDICE

Resumen 3

Introducción 5

Línea estratégica de intervención 7

Síntesis de la Institución 11

Delimitación de la problemática 16

Objetivo General 19

Objetivos Específicos 19

Justificación 20

Marco Teórico 25

Plan de acción 36

- Actividades 37
- Diagrama de Gantt 50
- Recursos 51
- Presupuesto 52

Evaluación 54

Resultados esperados 55

Conclusión 56

Referencias 58

Apéndice 64

Resumen

El presente Plan de Intervención corresponde al Trabajo Final de grado de la carrera de Licenciatura en Psicología, en la Universidad Siglo 21. Luego de la adopción de la línea temática estratégica “vulnerabilidad y conductas de riesgo en la actualidad”, se realiza un exhaustivo análisis de las características del I.P.E.M. N° 193 José M. Paz, de la localidad de Saldán, provincia de Córdoba. En base a ello, se propone el abordaje de la creciente problemática actual de apuestas online en adolescentes. Para abordarla, se ha diseñado un programa de prevención implementado a través de un sistema de tutorías dirigido a los estudiantes de segundo año. El objetivo principal es sensibilizar a los alumnos sobre los riesgos asociados con las apuestas online. El programa consiste en ocho sesiones, una vez a la semana, de aproximadamente una hora de duración, donde se desarrollarán actividades integrando recursos digitales para fomentar el uso responsable de la tecnología. Durante estas sesiones, se busca conocer la percepción de los estudiantes sobre los juegos de azar en línea para identificar áreas clave de intervención. Además, se proporcionará información sobre las consecuencias de la adicción a las apuestas online y se promoverá la sensibilización respecto al impacto en la salud mental y en las relaciones interpersonales. Al final del programa, se aplicará un cuestionario de satisfacción a los estudiantes, tutores y coordinadores para evaluar la efectividad del plan. La conclusión destaca el papel importante que pueden desempeñar los alumnos como agentes de cambio en su comunidad.

Palabras Claves: Prevención - Apuestas online - Adicción - Adolescentes -Tutorías.

Abstract

The present Intervention Plan corresponds to the Final Thesis for the Bachelor's degree in Psychology at Siglo 21 University. After the adoption of the strategic thematic line "vulnerability and risk behaviors at present" an exhaustive analysis based on the characteristics of the I.P.E.M. N° 193 José M. Paz, located in Saldán, Córdoba province, was made. This analysis is proposed to address the growing current problem of online gambling among adolescents. To address this problem, a prevention program has been designed, implemented through a mentoring system aimed at second-year students. The main objective is to raise students´ awareness of the risks associated with online gambling. The program consists of eight weekly sessions, each approximately one hour long, where activities will be developed with a digital resources to promote the responsible use of technology. During these sessions, we aim to understand students' perceptions of online gambling to identify key areas of intervention. Additionally, information it will also provide on the consequences of online gambling addiction and promote awareness of the impact on mental health and interpersonal relationships. At the end of the program, a satisfaction questionnaire will be applied to students, tutors, and coordinators to evaluate the plan's effectiveness. The conclusion highlights the significant role that students can play as agents of change in their community.

Keywords: Prevention - Online gambling - Addiction - Adolescents - Mentoring.

Introducción

El presente Plan de Intervención se enmarca en el Trabajo Final de Grado de la Licenciatura en Psicología de la Universidad Siglo 21. Bajo la temática estratégica de "Vulnerabilidad y Conductas de Riesgo en la Actualidad", este trabajo pretende abordar el creciente problema de las apuestas online entre los adolescentes, una preocupación cada vez más presente en la era digital.

Las apuestas online representan un riesgo significativo para los jóvenes, quienes, debido a su familiaridad con la tecnología y la facilidad de acceso a estas plataformas, son especialmente vulnerables a desarrollar comportamientos adictivos. En la institución educativa escogida para trabajar, el I.P.E.M. N° 193 José M. Paz de Saldán, Córdoba, se ha identificado la necesidad de intervenir en esta problemática debido a la creciente incidencia de conductas de riesgo relacionadas con las apuestas online entre sus estudiantes.

Este plan tiene como objetivo principal concientizar a los alumnos sobre los peligros asociados a las apuestas online y fomentar el uso responsable de la tecnología. La estrategia de intervención se basa en la implementación de un programa, mediante el sistema de tutorías, dirigido a estudiantes de segundo año, compuesto por ocho sesiones, una vez a la semana, de una hora cada una. Durante estas sesiones, se desarrollarán actividades diseñadas para explorar la percepción de los estudiantes sobre los juegos de azar en línea y proporcionarles información crucial sobre los riesgos de la adicción al juego.

A lo largo del programa, se proponen actividades con dinámicas grupales que invitan a la comprensión, reflexión de lo estudiantes adoptando una actitud proactiva que lo constituye como actores fundamentales frente a esta problemática. Estas actividades

incluirán el uso de videos, testimonios, publicidades y demás elementos relevantes para abordar la temática.

El presente Plan de Intervención no solo pretende abordar el problema inmediato de las apuestas online, sino también establecer una base sólida para la promoción de un uso saludable y consciente de la tecnología en el futuro. Al final del programa, se evaluará la efectividad de las acciones emprendidas mediante cuestionarios de satisfacción dirigidos a estudiantes, tutores y coordinadores, con el fin de ajustar y mejorar continuamente las estrategias de intervención y prevención.

Línea estratégica de intervención

El presente Plan de Intervención corresponde al Trabajo Final de Grado de la Licenciatura en Psicología de la Universidad Siglo 21. El proyecto se posiciona dentro de la línea temática estratégica “Vulnerabilidad y Conductas de Riesgo en la Actualidad".

La vulnerabilidad es un concepto que ha sido abordado desde distintas disciplinas, adaptando su significado y enfoque de acuerdo con los objetivos de cada una de ellas. Sin embargo, en su núcleo subyace la idea de estar expuesto a una amenaza, real o percibida. Como plantea el autor García del Castillo (2015), en el ámbito de la salud y las adicciones, es fundamental profundizar en el concepto de vulnerabilidad para poder enfrentar su impacto en los problemas de salud y en los comportamientos de consumo de sustancias químicas y no químicas. Este autor, plantea que no existe una teoría o modelo universal de vulnerabilidad, lo que lo lleva a intentar definir el concepto desde el punto de vista psicosocial que pueda ser aplicable al campo de la salud y las adicciones. Se podría definir la vulnerabilidad psicosocial como el grado de susceptibilidad que tiene una persona hacia los problemas relacionados con la salud (García del Castillo, 2015). Para este mismo autor, históricamente, especialmente en el ámbito de la epidemiología, se ha considerado el riesgo como sinónimo de vulnerabilidad. Sin embargo, destaca que estos conceptos no son exactamente iguales, en el cual la vulnerabilidad es un concepto más completo que abarca otras variables, como: afrontamiento, resiliencia, estrés, apego e inteligencia emocional, que modulan su configuración, consiguiendo que finalmente la vulnerabilidad se transforme en un factor de riesgo o de protección en función de cómo actúen dichas variables que la configuran, incluyendo el riesgo (García del Castillo, 2015).

El concepto de vulnerabilidad psicosocial es crucial en el ámbito de la salud y las adicciones, ya que estar vulnerable significa estar más expuesto a problemas de salud y comportamientos de consumo (García del Castillo, 2015).

Un perfil teórico de vulnerabilidad psicosocial como factor de riesgo implicaría una alta exposición a riesgos de comportamiento de salud y consumo, estilos de afrontamiento de mala calidad, baja resiliencia, alto nivel de estrés, figuras de apego deficientes y baja inteligencia emocional (García del Castillo, 2015). La vulnerabilidad que una persona puede experimentar debido a un riesgo es directamente proporcional a la cantidad de exposición a dicho riesgo, tanto real como percibido. Esto significa que cuanto mayor sea el riesgo, mayor será el nivel de vulnerabilidad. Cuando una persona percibe un riesgo elevado, también percibirá una mayor vulnerabilidad, lo que puede llevarla a reducir su exposición al comportamiento de riesgo para mitigar las posibles consecuencias negativas. Este planteamiento se alinea con las estrategias preventivas que buscan aumentar la percepción del riesgo para reducir tanto la vulnerabilidad real como la percibida (García del Castillo, 2015).

Para los autores Rosabal García, Muñoz, Ramírez y Mérida, (2015), la adolescencia es una etapa crucial en el desarrollo humano, caracterizada por importantes cambios a nivel psicológico, biológico y social, muchos de los cuales pueden ser abruptos. Durante este período, es común que los adolescentes adopten conductas de riesgo, que son acciones tanto voluntarias como involuntarias que pueden tener consecuencias negativas. Estas conductas pueden ser de naturaleza biopsicosocial y son influenciadas por diversas características propias de la adolescencia, como la sensación de invulnerabilidad, la necesidad de experimentar, la influencia de los pares, la rebeldía contra las figuras de autoridad, la dificultad para considerar las consecuencias a largo plazo y otros factores biológicos como las hormonas sexuales en juego.

Es importante tener en cuenta que los adolescentes tienden a subestimar los peligros en diversas situaciones, lo que puede llevar a un aumento en la probabilidad de que se involucren en comportamientos arriesgados (Carbonell y Montiel, 2016). Es común que expresen sus conflictos y dificultades de forma social, incluyendo conductas antisociales, exposición al riesgo y transgresión de normas, lo que hace especialmente vulnerable a esta etapa evolutiva de la vida. La intensidad con la que estos rasgos se manifiestan y cómo son manejados por los propios adolescentes y su entorno inmediato, determinará en gran medida el desarrollo de conductas de riesgo y experiencias de victimización durante esta etapa (Carbonell y Montiel, 2016).

Durante las últimas décadas, se ha evidenciado una verdadera revolución tecnológica que ha transformado constantemente los hábitos de vida, especialmente los de los jóvenes, quienes han crecido conectados a la red global desde que nacieron. Son nativos digitales, expertos en el uso de la tecnología y su principal característica es su amor y dependencia hacia ella (Carbonell y Montiel, 2016).

En la actualidad, las apuestas en línea se han convertido en una preocupante problemática entre los adolescentes. El fácil acceso a plataformas de apuestas y el impacto de la publicidad dirigida a este grupo de edad han generado un contexto de vulnerabilidad y riesgo y un escenario propicio para el desarrollo de las apuestas en línea (Chóliz y Saiz, 2016). Los jóvenes se encuentran expuestos a diferentes factores que predisponen a este tipo de actividades, como la influencia de sus pares, la búsqueda de emociones fuertes, la necesidad de pertenecer a un grupo y la falta de conciencia sobre los riesgos asociados a las apuestas (Chóliz y Saiz, 2016).

También, los jóvenes son especialmente vulnerables a caer en la adicción al juego debido a su falta de experiencia y conocimiento sobre los riesgos asociados. Muchos de ellos son atraídos por la idea de ganar dinero fácil y rápido, lo que los lleva a apostar de

forma compulsiva sin darse cuenta del peligro que están corriendo. La impulsividad, es otra de las variables psicológicas que se han estudiado como posible factor de riesgo en la conducta de juego (Lloret-Irles, et al., 2018). Considerar al juego como una actividad de ocio inofensiva es un error que puede tener consecuencias graves (Chóliz y Saiz, 2016).

Síntesis de la Institución

Datos Generales

Nombre de la escuela: I.P.E M. N.º 193 José María Paz

Dirección postal: Vélez Sarsfield N.º 647

Localidad: Saldan

Departamento: Colón

Provincia: Córdoba E-mail: ipem193josemariapazsaldan@gmail.com

El I.P.E.M. N.º 193 José María Paz, perteneciente a la localidad de Saldan, funciona en un edificio propio y actualmente asisten a ella 644 alumnos y 97 docentes distribuidos en dos turnos –mañana y tarde– con dos orientaciones: Economía y Gestión y Turismo (Universidad Siglo 21, 2019).

Los Agentes de educación se detallan a continuación:

Función del director: El director tiene facultad para tomar por cuenta propia todas las medidas que conduzcan a la buena marcha del establecimiento y el estricto cumplimiento de los decretos y resoluciones emanadas de la superioridad y las directivas de los organismos jerárquicos (Universidad Siglo 21, 2019).

Función del vicedirector: Desempeñar como obligación inherente a su cargo, las funciones de director, por ausencia o impedimento de éste, y ejercer de manera inmediata las funciones directivas y las correspondientes al orden y disciplina del personal docente, de biblioteca y de los alumnos. Es importante destacar el concepto de **"Obligación inherente"**: esto significa que el vicedirector pasa a tener las mismas facultades y

obligaciones del director cuando este no se encontrara presente en el Establecimiento (Universidad Siglo 21, 2019).

Coordinadores de curso: Función de apoyo y acompañamiento a la trayectoria escolar de los estudiantes. Función de acompañamiento del curso como grupo de aprendizaje y socialización. Función de coordinación y articulación pedagógicas (Universidad Siglo 21, 2019).

Secretario: El secretario es jefe del servicio administrativo y depende directamente del director, teniendo bajo su inmediata dependencia al personal administrativo y de maestranza y de servicio. No tiene bajo su dependencia al Prosecretario, sino que comparte las tareas con él (Universidad Siglo 21, 2019).

Docentes: Desempeñar con eficiencia y lealtad la función docente y no realizar acto alguno que pueda lesionar los principios o los objetivos de la educación, entre otras funciones (Universidad Siglo 21, 2019).

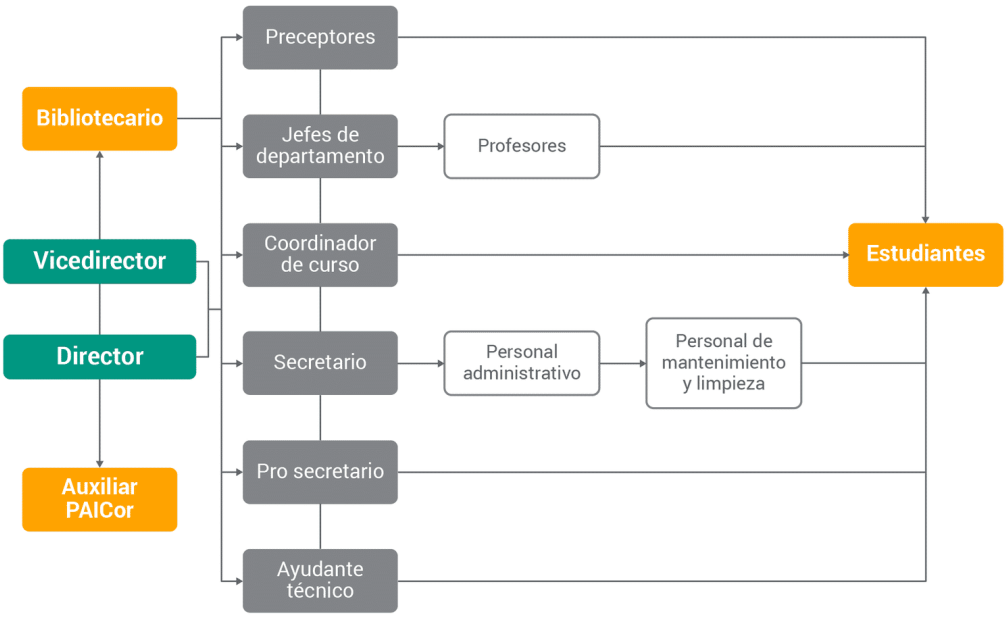
Preceptores: Los preceptores son los empleados especialmente destinados a conservar el orden y la disciplina en lo que respecta a los alumnos (Universidad Siglo 21, 2019).

Ayudantes técnicos.

Bibliotecarias.

Personal de limpieza.

Personal del Paicor.



Fuente 1. Universidad Siglo 21, 2019.

A lo largo de su historia, se adaptó a múltiples cambios, propios de nuestro sistema educativo nacional y provincial, pero también a las demandas de su comunidad (Universidad Siglo 21, 2019).

Fundada en 1965 en honor al caudillo cordobés, este instituto fue creado a partir de la solicitud de padres y vecinos que buscaban una institución secundaria para que sus hijos pudieran finalizar sus estudios y continuar con su formación académica. En sus inicios, funcionaba en un edificio prestado por la escuela primaria Nogal Histórico, en horario vespertino, como escuela privada.

En 1971 se incorporó el quinto año y se estableció el Centro de Estudiantes, que organizó un festival folklórico con el objetivo de promover la hermandad y la cultura, generando fondos a partir de las competencias folklóricas. En 1988, luego de 12 años de funcionamiento, la escuela pasó al orden provincial y comenzó a depender de la Dirección

General de Educación Secundaria, marcando una nueva etapa en la institución (Universidad Siglo 21, 2019).

Con la implementación de la Ley Federal de Educación N.º 24195 en 1993, se llevaron a cabo cambios en la estructura educativa, creando el Ciclo Básico Unificado y el Ciclo de Especialización en Economía y Gestión de Organizaciones, Turismo, Hotelería y Transporte. En 1995, el instituto se trasladó a un edificio propio en el terreno ubicado entre las calles Suipacha, Lima Quito y Vélez Sarsfield, marcando un nuevo capítulo en su historia. (Universidad Siglo 21, 2019).

En cuanto a la *misión* de la Institución es brindar una educación de calidad, moderna y flexible, adaptada a las necesidades y demandas del mundo actual, promoviendo la creatividad, la innovación, el trabajo en equipo y el compromiso social. Como así también generar un ambiente de respeto, inclusión y diversidad, donde todos los integrantes de la comunidad educativa puedan desarrollarse plenamente. La meta es contribuir al desarrollo integral y al progreso de los estudiantes, para que puedan alcanzar sus metas personales y profesionales con éxito (Universidad Siglo 21, 2019).

Su *visión* es que cada estudiante adquiera conocimientos significativos que contribuyan a su formación integral como ciudadano, a través de una cultura de aprendizaje basada en el esfuerzo personal y la constante búsqueda de crecimiento. Cree en la importancia de la formación continua como clave para el desarrollo individual y colectivo (Universidad Siglo 21, 2019).

Por último, con relación a los *valores* de la Institución, se promueve la importancia de actuar de manera ética y responsable en todas las áreas de la vida, respetando los derechos y opiniones de los demás y contribuyendo al bienestar común. Estos valores son fundamentales para construir una sociedad más justa, solidaria y equitativa, en la que

todos tengan la oportunidad de desarrollar su potencial y vivir en armonía con los demás. Estos valores se promueven a través de actividades educativas y experiencias prácticas que fomentan el desarrollo integral de los individuos, tanto a nivel personal como social. Se busca crear un ambiente en el que cada persona se sienta valorada y respetada, donde se fomente el diálogo, la empatía y la capacidad de escuchar a los demás (Universidad Siglo 21, 2019).

Además, este centro educativo se distingue por su compromiso con la prevención y la intervención en situaciones de riesgo y vulnerabilidad. A través de programas educativos, charlas informativas, talleres y proyectos de investigación, el I.P.E.M. 193 se dedica a sensibilizar sobre estas conductas y a fomentar un entorno saludable y seguro para todos sus estudiantes.

En este sentido, la línea temática seleccionada para abordar el problema está directamente relacionada con las realidades y desafíos que enfrenta la institución en su día a día. La presencia de conductas de riesgos como el consumo de drogas, la violencia y el uso inapropiado de dispositivos electrónicos, entre otros, es una preocupación constante para la comunidad educativa. Por ende, estudiar, comprender e identificar en profundidad estos problemas, así como buscar estrategias efectivas para abordarlos, es esencial en la institución para el crecimiento integral de los estudiantes y la construcción de una sociedad más inclusiva y segura.

Delimitación de la problemática

La adicción a los juegos en línea, especialmente las apuestas, se ha convertido en un problema cada vez más común entre los adolescentes en la era digital. El fácil acceso a través de dispositivos móviles, la gran cantidad de publicidad de influencers y celebridades, y la falta de conciencia sobre los riesgos asociados, han contribuido al incremento alarmante de jóvenes que desarrollan ludopatía digital (Chóliz & Lamas, 2017).Los adolescentes crecen en un entorno donde las pantallas y las redes sociales son parte integral de su vida diaria, lo que normaliza actividades como las apuestas en línea. La falta de conciencia sobre los riesgos, el uso de información falsa para apostar siendo menores de edad y el ciclo de pérdida y deseo de recuperación son características comunes de la ludopatía (García del Castillo, 2015).

Esta problemática también ha llegado a las escuelas, donde los cuerpos directivos y docentes muestran gran preocupación. Se observa que los adolescentes apuestan durante los recreos, utilizando el dinero proporcionado por sus padres a través de billeteras virtuales, con fácil acceso y creando cuentas con perfiles falsos o con datos de adultos (Chóliz & Lamas, 2017).

Para Campos et al. (2015), el uso inapropiado de los dispositivos móviles se considera un problema social debido a que ha afectado la comunicación personal y ha generado dependencia en muchas personas. La Organización Mundial de la Salud (OMS) (1992) señala que la facilidad de acceso al juego en línea, la inmediatez de la recompensa y la falsa sensación de control pueden llevar a comportamientos adictivos. Las nuevas tecnologías, como indica Uchuypoma (2017), han contribuido a esta problemática al facilitar el acceso al juego a través de Internet, redes sociales y otras herramientas tecnológicas.

Tras un análisis exhaustivo de la situación en la institución I.P.E.M. N°193, enfocado en las conductas de apuestas online, se llega a la conclusión de que existen diversas deficiencias que deben ser abordadas. Se destaca principalmente la prevalencia de estas conductas entre los estudiantes, lo cual genera un ambiente de riesgo y afecta negativamente la convivencia en la institución.

En la entrevista realizada a la directora del I.P.E.M. 193, se pone de manifiesto una preocupación importante por la falta de interés de los alumnos en las clases. Parecen no sentir la necesidad de prestar atención, ya que pueden acceder fácilmente a información a través de dispositivos celulares y pantallas (Universidad Siglo 21, 2019).

Por otra parte, en la entrevista realizada al Coordinador de curso, se menciona que las problemáticas que se viven en la sociedad se trasladan a la escuela. Se hace referencia a diversos problemas de adicciones, a sustancias y comportamentales, para los cuales la institución está implementando diferentes abordajes y acompañamiento. Se destaca el trabajo conjunto con el municipio de Saldan y Villa Allende, así como con otras escuelas en capacitaciones y trabajo en red. (Universidad Siglo 21, 2019). Es importante señalar que esta intervención que se hace con los municipios ha comenzado recientemente, lo que subraya la urgencia de diseñar, elaborar e implementar planes de acción para abordar estas problemáticas de manera efectiva.

En este plan de intervención, el principal fin es prevenir las conductas asociadas con las apuestas online. Se busca promover una colaboración estrecha entre todos los participantes. Esto implica implementar propuestas que permitan abordar las causas o factores que pueden llevar a este grupo vulnerable a involucrarse en conductas de riesgo, como las apuestas online.

Mediante la revisión de antecedentes sobre la aplicación de programas preventivos que den sustento y justificación al presente plan de intervención, se puede mencionar a el programa "Cubilete" dirigido a adolescentes españoles (Berrios et al, 2020). Consiste en un Programa integral de prevención del juego de azar, virtual, de apuestas y nuevas tecnologías en el ámbito escolar en el que se interviene con las familias, el profesorado y el alumnado. Los hallazgos indican una disminución significativa en el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y en su frecuencia de uso después de la intervención. También se observa un incremento en el reconocimiento de la adicción a las TIC después de la intervención, así como un mayor conocimiento por parte de los padres sobre el uso que hacen sus hijos de estas tecnologías. Además, se registra una notable reducción en la participación en juegos de azar y apuestas en línea. Por último, se observa una mayor comprensión del significado del concepto de adicción. En resumen, se destaca el papel de este tipo de intervenciones en la población joven en lo que respecta al uso de las TIC y las adicciones a los juegos de azar, virtuales y apuestas (Berrios et al, 2020).

El otro antecedente es de una intervención realizada, también en España (Lloret y Cabrera-Perona (2020), se basó en el programa "¿Qué te juegas?", el cual es un programa estructurado compuesto por tres sesiones. Cada sesión tiene una duración de 50 minutos durante las cuales se llevan a cabo diversas actividades. El propósito de estas sesiones es cambiar las actitudes positivas hacia el juego y fortalecer la confianza en sí mismo para resistir la tentación de jugar. Los resultados muestran una disminución notable en la disposición a apostar, la percepción del riesgo, la actitud positiva hacia la publicidad de apuestas y las ideas equivocadas sobre la probabilidad entre el grupo experimental. Estos hallazgos respaldan la efectividad del programa implementado (Lloret & Cabrera-Perona, 2020).

Objetivo General

Concientizar a los estudiantes de 2° año del I.P.E.M. 193 José María Paz acerca de los riesgos asociados a las apuestas online, para prevenir el desarrollo de comportamientos de juego problemático, mediante el sistema de tutorías.

Objetivos Específicos

1. Conocer la percepción que tienen los estudiantes sobre el juego de azar, las apuestas y el juego online, para identificar posibles áreas o necesidades de intervención.
2. Informar sobre las adicciones relacionadas con las apuestas en línea, proporcionando conocimiento y recursos sobre los riesgos y comportamientos adictivos asociados.
3. Sensibilizar a los usuarios sobre las consecuencias negativas de la adicción al juego en línea, destacando los impactos en la salud mental y las relaciones interpersonales.
4. Organizar actividades prácticas con recursos que promuevan el pensamiento crítico sobre el uso responsable de los juegos en línea y las apuestas digitales, con el propósito de fomentar una cultura de uso responsable de la tecnología.

Justificación

El juego de apuestas es una actividad con potencial adictivo que se ha vinculado con una amplia gama de dificultades psicológicas y sociales. De hecho, se ha observado que el Trastorno del Juego es uno de los trastornos psicológicos con mayores índices de suicidio (Wardle et al., 2020).

En la actualidad, hay un número significativo de adolescentes y jóvenes que participan en juegos de azar, lo que los pone en riesgo de enfrentar problemas asociados con esta actividad. Dado que estos individuos son particularmente susceptibles a desarrollar adicciones debido a características de su desarrollo cerebral, resulta crucial implementar medidas de prevención dirigidas específicamente a este grupo demográfico (Navas, Pérez, Vadillo & Perales, 2023).

La prevalencia del juego patológico entre los jóvenes ha aumentado significativamente en los últimos años, especialmente con el crecimiento de los juegos en línea y las apuestas digitales. Esta tendencia representa una preocupación creciente para la salud pública y el bienestar de los adolescentes (Martínez Álvarez y Merino Orozco, 2020). Los trastornos adictivos, ya sea con o sin sustancias, representan problemas de salud pública significativos. Dado que las repercusiones del juego son graves a nivel personal, familiar, social, académico, entre otros, es crucial abordarlos principalmente a través de programas preventivos (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016). Establecer medidas educativas para que los adolescentes desarrollen recursos y habilidades puede ayudar a reducir los factores de riesgo del juego patológico.

El entorno educativo presenta múltiples ventajas para llevar a cabo actividades de prevención en comparación con otros espacios. Entre estas ventajas se encuentra la obligatoriedad de la educación para menores de 16 años, lo cual coincide con las edades

en las que suelen comenzar a aparecer las conductas de juego en línea. Además, las escuelas ofrecen la capacidad de detectar problemas de forma temprana, disponen de una infraestructura adecuada para implementar programas preventivos y permiten la coordinación con otras instituciones sociales. Estas características hacen del entorno escolar un lugar privilegiado para abordar estas cuestiones (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016). Permite un uso óptimo de los recursos humanos y económicos, ya que se facilita el acceso a la población objetivo. Además, las escuelas ofrecen un contexto donde las intervenciones pueden realizarse con un alto grado de control. Esto no solo facilita la evaluación de la eficacia de estas intervenciones, sino que también ayuda a identificar los elementos necesarios para su mejora (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016). Debido a estas razones, es que se justifica la implementación del presente plan en la población seleccionada, los estudiantes de uno de los primeros años del I.P.E.M. 193, segundo año en específico.

La virtualidad, lejos de ser algo separado de la realidad, se ha convertido en un entorno donde los adolescentes interactúan, se expresan, aprenden y también enfrentan diversos riesgos que pueden tener un impacto significativo en su bienestar psicológico, su autoestima y su capacidad para socializar y desarrollarse de manera integral (Lillo Peláez, 2022). El riesgo de desarrollar patologías relacionadas con el uso excesivo de la tecnología también aumenta, con adolescentes que reconocen su incapacidad para desconectarse de sus dispositivos y a veces requieren la intervención de adultos para controlar su uso (Lillo Peláez, 2022).

Actualmente, se enfrenta un desafío en el aula debido a que los estudiantes muestran fácil aburrimiento frente a clases tradicionales (Chávez, 2019). Encuentran estas clases monótonas y poco estimulantes, ya que perciben que el contenido temático ofrecido por la institución está fácilmente disponible en internet. Esta situación complica el proceso de enseñanza para los docentes, quienes experimentan distracciones y falta de

atención por parte de los estudiantes. Esta situación también es manifestada en la entrevista con la directora del I.P.E.M. 193 (Universidad Siglo 21, 2019).

Es fundamental ajustar el enfoque educativo a las necesidades actuales de los estudiantes, considerando tanto el contexto en el que se desenvuelven como el tiempo disponible. Esto implica crear un entorno de aprendizaje cómodo y apropiado que fomente la participación activa del estudiante y promueva un aprendizaje significativo (Chávez, 2019). Estos recursos no solo facilitan la comunicación entre docentes y estudiantes mediante la interacción y el intercambio de roles, sino que también posibilitan un acceso fácil a la información, lo que contribuye a una mejor comprensión y estimulación durante el estudio y el aprendizaje (Chávez, 2019).

Mediante revisión bibliográfica sobre estudios que han demostrado ser eficaces aplicando medidas preventivas en ámbitos educativos se puede mencionar a el programa "Cubilete" dirigido a adolescentes españoles (Berrios et al, 2020). Consiste en un Programa integral de prevención del juego de azar, virtual, de apuestas y nuevas tecnologías en el ámbito escolar en el que se interviene con las familias, el profesorado y el alumnado. Se lleva a cabo una sesión con las familias y el profesorado, para identificar problemas y poner en práctica pautas de actuación y comunicación y entrega de material. En la Intervención directa se llevan a cabo ejercicios prácticos, dinámicas de grupo y visualización de videos. Por tanto, el programa plantea 3 sesiones de una hora de duración, una para las familias, otra para el profesorado y otra para los alumnos. Ha demostrado tener un impacto positivo evidente en la población participante. Se observa una mejora significativa en cuanto al uso excesivo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), así como una reducción en los hábitos negativos asociados con el juego de azar y las apuestas en línea (Berrios et al, 2020). Además, el uso adecuado de

las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con enfoque académico puede mejorar el proceso de aprendizaje.

Después de implementar el programa, hubo un notable aumento en la comprensión de los conceptos adicción o juego patológico. En la misma línea, se enfatiza la importancia de educar a los estudiantes sobre esta terminología para prevenir este tipo de trastornos (Markez, 2015). Una atención integral y medidas preventivas, junto con el conocimiento de la terminología y semántica relacionada con las adicciones en esta etapa de la vida, fomentan un mayor entendimiento y, por consiguiente, una reducción en el número de individuos afectados por trastornos de adicción o juego patológico (Markez, 2015).

El programa educativo "¿Qué te juegas?" fue desarrollado por un equipo de investigación de la Universidad Miguel Hernández de Elche con el propósito de prevenir la adicción al juego en línea, dirigido específicamente a estudiantes de Educación Secundaria de 15 a 16 años. Este programa piloto consiste en cuatro sesiones de cincuenta minutos cada una y se basa en la realización de debates, exposiciones, visualización de contenido y análisis de casos. Lloret y Cabrera-Perona (2020) llevaron a cabo un estudio para evaluar este programa, obteniendo resultados que indican una reducción significativa en la intención de apostar, la percepción del riesgo, la actitud favorable hacia la publicidad de apuestas y las creencias erróneas sobre la probabilidad entre el grupo experimental. Estos resultados respaldan la eficacia del programa. Los estudios e informes revisados en este trabajo resaltan varios aspectos importantes. En primer lugar, la edad de inicio en el juego en línea está disminuyendo, lo que coincide con el acceso y uso cada vez más temprano de Internet por parte de los menores. Los adolescentes ven el juego en línea como una forma emocionante de diversión, lo que los hace vulnerables, según lo indicado por García y colaboradores (2016), por ello se decide implementar el siguiente plan de

intervención en el segundo año de la escuela secundaria. En segundo lugar, la normalización del juego en línea a nivel social y entre los adolescentes lo convierte en un modelo de entretenimiento juvenil, lo que subraya la necesidad de concientización y prevención frente a los riesgos asociados (García et al.,2016).

El creciente problema de apuestas online en adolescentes demanda una atención urgente y medidas concretas para prevenir y mitigar sus consecuencias en la juventud. Es fundamental realizar una labor educativa y de concientización brindando apoyo a los jóvenes en situación de riesgo (Chávez, 2019). Incluir recursos digitales en los planes de prevención de las apuestas en línea en adolescentes es fundamental para abordar eficazmente este problema en el contexto actual ya que permite una comprensión más profunda de los riesgos específicos asociados con las actividades en línea (Chóliz, 2023) que es lo que se pretende lograr con el presente trabajo.

Marco Teórico

Juego Online Patológico

Para comenzar, se definirá la expresión "juego online", como aquella que abarca los juegos de azar en línea que implican apuestas monetarias, lo que implica la presencia de elementos de azar y riesgo económico, y cuyo acceso se realiza a través de una plataforma en línea operativa en Internet (García et al., 2016).

En 2013, la adicción al juego en línea fue incluida en la quinta sección del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, conocido como DSM-V (Carbonell, 2014). Esta inclusión en el manual de referencia para trastornos psiquiátricos a nivel mundial tiene implicaciones sociales significativas, ya que refleja los importantes cambios en la sociedad mundial y los avances en el diagnóstico de trastornos mentales relacionados con los desarrollos tecnológicos de la última década (Pontes & Griffiths, 2014). El DSM-V categoriza el juego patológico como el único trastorno no relacionado con sustancias dentro de la clasificación de trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos. El trastorno por juego problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de una serie de criterios durante un periodo de 12 meses (APA, 2014).

El *juego patológico* se define como un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y repetitivo, que conlleva graves dificultades para controlar dicha conducta, resultando en consecuencias psicosociales adversas a nivel personal, familiar, financiero, profesional y legal (De Noreña et al., 2022).

Para Chóliz (2023), el juego constituye una actividad económica en la que participan empresas y diversos agentes sociales. Está estructurado de tal manera que el

aumento en la cantidad de juego conlleva mayores ganancias para las empresas. Esto genera un conflicto de intereses que no puede ser ignorado: mientras más juego haya en la sociedad, mayores serán los ingresos para las empresas de juego. Sin embargo, el juego también puede ser una actividad que desencadena adicción. El dilema radica en que a medida que una persona juega más, no solo aumenta la probabilidad de perder, sino también la de desarrollar un trastorno mental. Esto crea un círculo vicioso trágico para el jugador y un círculo virtuoso rentable para las empresas de juego (Chóliz, 2023).

No todos los juegos de azar presentan el mismo nivel de potencial adictivo, entre ellos, las apuestas, los juegos de casino y los tragamonedas se destacan como aquellos que tienen una mayor relevancia en relación con el juego patológico (Gutiérrez Lario, 2023). A nivel biológico, investigaciones han revelado que el juego patológico provoca alteraciones en la conducta que tienen un impacto negativo en los individuos. Estas alteraciones se reflejan en áreas específicas del cerebro, especialmente en la región prefrontal, que está involucrada en la toma de decisiones, así como en regiones asociadas con los mecanismos de recompensa. Es importante destacar que el sistema mesolímbico desempeña un papel crucial en el inicio y desarrollo de esta patología, de manera similar a como sucede en los trastornos relacionados con el consumo de sustancias: a través del juego patológico, el jugador libera dopamina, lo que refuerza positivamente la sensación de placer y gratificación (Martinac et al., 2019).

Juego en la Adolescencia

La adolescencia se refiere al período del desarrollo humano que comienza con la pubertad y finaliza con el inicio de la etapa adulta. Este período se caracteriza por ser transitorio, dinámico y lleno de cambios significativos, ambigüedades e incertidumbres para el individuo. Además, la experiencia de la adolescencia es única y subjetiva para cada persona (Carbonell, Montiel y Salom, 2013). Durante este proceso evolutivo, se

desarrollan comportamientos diferentes a los de la infancia, algunos de los cuales pueden considerarse de riesgo cuando, aunque no sean determinantes, tienen la capacidad de generar algún tipo de peligro o perjuicio (Estévez, Herrero, Sarabia y Jáuregui, 2014; Sarabia, Estévez y Herrero, 2014).

Un estudio cualitativo realizado por Sarabia, Estévez y Herrero (2014) con el objetivo de comprender en profundidad la situación del juego con dinero en la población joven y adolescente concluyó que, para este grupo, esta actividad está más aceptada que en décadas anteriores y se percibe como una forma de entretenimiento con la posibilidad de obtener beneficios económicos. A partir de otro estudio realizado por Chóliz y Llamas (2017) se deduce que las nuevas tecnologías facilitan el acceso y la difusión de los juegos de azar con dinero. A pesar de la prohibición legal de participar en estos juegos para menores de 18 años, existen datos de este y otros estudios e investigaciones que demuestran que esta prohibición no se cumple (Chóliz y Llamas, 2017).

En relación con la vulnerabilidad de los adolescentes para desarrollar problemas de juego patológico, se ha indicado que este grupo de edad representa un riesgo para el desarrollo de conductas adictivas. Se señala que los adolescentes son el grupo más vulnerable a los efectos perjudiciales del juego en exceso y a experimentar las consecuencias negativas de los juegos de azar en comparación con los adultos (García et al., 2016).

Los factores que contribuyen a esta situación son diversos. Por ejemplo, Chóliz y Lamas (2017) destacan un aspecto neurofisiológico al señalar que, durante la adolescencia, los jóvenes están especialmente susceptibles a desarrollar adicciones debido a que aún no han finalizado el desarrollo de ciertas áreas cerebrales responsables de funciones ejecutivas como la planificación y la evaluación de consecuencias, que son

fundamentales para prevenir problemas relacionados con adicciones (Chóliz y Llamas, 2017).

En lo que respecta a los factores sociales, se enfatiza la influencia del grupo de amigos, la presión de la publicidad, la aceptación social del juego de azar, la accesibilidad fácil al juego, la disponibilidad de apuestas asequibles, el breve lapso de tiempo entre la apuesta y el resultado, y la presencia de dispositivos que refuerzan la ilusión de control (Chóliz y Llamas, 2017).

Un aspecto poco explorado en adolescentes y jóvenes es la conexión entre la dificultad para manejar las emociones, como el control de los impulsos, y el desarrollo o persistencia de trastornos psicológicos. En un estudio realizado por Estévez y colaboradores (2014), se llegó a la conclusión de que las emociones y su regulación son aspectos cruciales durante la adolescencia y la juventud. En relación con las conductas impulsivas examinadas, se encontró una asociación entre la regulación emocional y comportamientos como el juego patológico (Estévez et al, 2014).

En cuanto a la edad de inicio en el juego, las investigaciones concluyen que el pico se encuentra en los 16 años (Caselles-Cámara, Cabrera-Perona y Lloret-Irles, 2018). Lloret (2020) manifiesta 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 del juego. Es importante destacar que la literatura científica coincide en que el juego patológico es un problema extendido a nivel mundial (Chóliz y Llamas, 2017).

Es crucial considerar la perspectiva de los jóvenes respecto al desarrollo de estas prácticas. Comprender cómo perciben el juego, si lo consideran riesgoso y cómo pueden afectar los factores del entorno es fundamental. La publicidad y los medios de

comunicación parecen desempeñar un papel importante en la percepción que los jóvenes tienen del juego (Chóliz y Llamas, 2017).

Es importante tener en cuenta que son menores, por lo que el acceso a estas plataformas, tanto en línea como en establecimientos, está restringido. Sin embargo, según indican los estudios, el acceso en línea cada vez es más común entre ellos, muchos de los cuales crean cuentas falsas desde el anonimato que permiten el acceso a las plataformas (Chóliz y Llamas, 2017).

Internet y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Los adolescentes son particularmente receptivos a los avances tecnológicos de los últimos años, ya que están influenciados por tendencias, valores predominantes, normas sociales, entre otros factores. De hecho, se ha acuñado el término "nativos digitales" para describir a las generaciones que han crecido inmersas en la tecnología, caracterizadas por su interés en todo lo relacionado con las nuevas tecnologías (García et al., 2016). El uso de las nuevas tecnologías por parte de jóvenes y adolescentes es innegable, ya que simplifican muchas tareas cotidianas y ofrecen respuestas rápidas, gratificaciones instantáneas, interactividad y una variedad de opciones de actividades. Sin embargo, es importante tener en cuenta que su uso excesivo conlleva riesgos (García et al., 2016).

El juego en línea crea un entorno en el que los grupos más vulnerables, como los menores, tienen menos protección. La tendencia sugiere que la integración entre el juego y las nuevas tecnologías está en aumento, lo que resulta en juegos cada vez más accesibles. Esto puede llevar a un aumento significativo en el riesgo de abuso por parte de estos grupos (Sarabia et al., 2014). Los jóvenes pueden tener habilidades informáticas sólidas, pero su falta de madurez y experiencia los hace vulnerables (García et al., 2016). Por lo tanto, la introducción de nuevas tecnologías como Internet, teléfonos inteligentes

y tabletas está promoviendo el desarrollo del juego patológico entre este grupo (Cantero y Bertolín, 2015). Esto no solo se debe a que afecta a un grupo con una gran vulnerabilidad, sino también porque, como se mencionó anteriormente, el juego en línea es muy accesible y disponible, lo que son dos de los principales factores que facilitan el desarrollo de comportamientos adictivos (Cantero y Bertolín, 2015).

La publicidad y el marketing que promueven los juegos de apuestas en línea ejercen una poderosa influencia en los usuarios. Además de su función comercial, actúan como agentes principales de socialización al transmitir valores, creencias, normas de comportamiento e ideas. La publicidad no solo influye en la cultura al establecer estilos de vida, sino que también tiene una dimensión económica significativa, ya que es una actividad que genera importantes ingresos financieros (Sánchez Pardo, 2017). Uno de los factores que hace que los juegos de apuestas, tanto en línea como en persona, sean atractivos para los adolescentes y jóvenes es la promesa de ganar dinero rápidamente (García et al., 2016). La publicidad juega un papel importante en esto al distorsionar la imagen del éxito y el logro a través de signos, mitos y símbolos, lo que puede representar un riesgo para este grupo demográfico (Buil et al., 2015). Algunos autores, como Buil y colaboradores (2015) y Chóliz y Lamas (2017), sugieren que se debería regular de manera más específica la publicidad en el sector de las apuestas, especialmente para proteger a los menores. Se observa que se está dirigiendo la publicidad hacia los jóvenes como un grupo demográfico atractivo (Chóliz y Lamas, 2017; Sánchez Pardo, 2017; Sarabia y colaboradores, 2014), utilizando estrategias como la asociación con deportistas de élite, el patrocinio de equipos de fútbol de alto nivel, influencers reconocidos, etc.

Prevención en el ámbito escolar

En una sociedad donde cada día aumenta el número de lugares para realizar apuestas, resulta conveniente entender la percepción que tienen los adolescentes y jóvenes sobre ellos. El entorno educativo ofrece varias ventajas la hora de realizar prevención en comparación con otros espacios, como la obligatoriedad de la escolarización para menores de 16 años, la coincidencia con las edades en las que comienzan las conductas de juego en línea, la capacidad de detectar problemas de manera temprana, la disponibilidad de una infraestructura adecuada y la coordinación con otras instituciones sociales, entre otras (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

En la actualidad, la mayor parte de la evidencia científica sobre la eficacia de los programas de prevención se enfoca en el entorno escolar. Hay dos razones principales que pueden explicar esta tendencia. En primer lugar, al intervenir en este entorno se aprovechan al máximo los recursos humanos y económicos, ya que es más fácil acceder a la población objetivo. En segundo lugar, el entorno escolar permite realizar intervenciones con un alto grado de control, lo que facilita la evaluación de su eficacia y la identificación de los elementos necesarios para mejorarla (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

Por lo tanto, se espera que estos programas sean dirigidos por expertos en prevención de conductas de riesgo, quienes cuenten con las habilidades necesarias para establecer alianzas de trabajo con los asistentes, facilitando así el trabajo preventivo (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

El material comprensivo sobre los riesgos del juego de azar debe incluir los siguientes contenidos:

Las características estructurales del juego de azar que lo hacen potencialmente adictivo o que están asociadas a posibles aumentos en su uso, así como las estrategias utilizadas en su publicidad y promoción. Es importante destacar que los juegos de azar están diseñados para maximizar su rentabilidad, por lo que algunas de estas características pueden tener una intencionalidad manipulativa que contribuya a que se apueste más de lo deseado inicialmente. Este punto es fundamental en los programas de prevención, ya que dar a conocer estas características puede servir como base para generar una reacción psicológica que funcione como un posible impulsor del cambio (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

- Los motivos para apostar y cómo se relacionan con diferentes posibles problemas relacionados con el juego de azar.
- Los problemas o daños que pueden surgir del juego de azar.
- Las señales de advertencia personales que pueden indicar problemas o pérdida de control.
- El reconocimiento de distorsiones cognitivas.
- Información sobre recursos de orientación y tratamiento, así como recursos de ocio y tiempo libre, y desarrollo personal y profesional.

Este contenido debe presentarse de manera clara para que los usuarios lo comprendan fácilmente y entiendan por qué se les proporciona (Chóliz y Saiz-Ruiz, 2016).

Sistema de Tutorías

No existe una perspectiva única sobre el trabajo tutorial. En su lugar, hay diferentes enfoques para estudiar los temas que aborda el currículo, así como para señalar

los principios que fundamentan la intervención tutorial y determinar cuáles deben ser sus objetivos y funciones (Expósito, 2014).

La tutoría se considera uno de los ámbitos de intervención dentro de la comunidad educativa (González Benito, 2018). Los nuevos cambios y las nuevas problemáticas, así como el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) como herramienta de mejora en el aprendizaje, demandan una formación y adaptación de los centros educativos a todo lo que los rodea. Los avances en nuevas tecnologías y el modo en que los alumnos las utilizan hacen necesario que los centros se mantengan actualizados y se adapten a estos cambios. Según Expósito (2014), en términos generales, las finalidades de la acción tutorial se centran en mejorar la vida de los alumnos, lo que incluye promover la toma de decisiones responsable, optimizar el aprendizaje y atender a la diversidad, entre otros aspectos. Esto se debe a que los temas abordados en la acción tutorial abarcan un amplio abanico de posibilidades, como la orientación académica y profesional, la atención a la diversidad, el desarrollo de habilidades de aprendizaje, el crecimiento personal y social, y la prevención en diversos ámbitos. Para describir los diferentes modelos, estilos o formatos que asumen las tutorías, se han identificado las siguientes categorías (González et al.,2018):

a. Tutorías de articulación entre niveles y ciclos, que buscan establecer una conexión fluida y coherente entre los diferentes niveles educativos y etapas de desarrollo.

b. Tutorías dirigidas a preceptores, profesores y/o padres, con el propósito de brindar orientación y apoyo a estos actores clave en el proceso educativo.

c. Tutorías centradas en temáticas específicas como adolescencia, tabaquismo, alcoholismo, drogadicción y violencia escolar y familiar, con el objetivo de abordar problemáticas relevantes para la comunidad educativa.

d. Tutorías que agrupan a los alumnos con mayores dificultades en términos de conducta, con el fin de ofrecerles un acompañamiento más personalizado y efectivo.

e. La tutoría como eje institucional, donde la escuela adopta un enfoque integral de la tutoría como parte fundamental de su identidad y funcionamiento.

Además, se han identificado tutorías de diferentes tipos, algunas más específicas y otras más integrales en su enfoque (González et al.,2018).

Los aportes de la tutoría a la escuela son los siguientes:

1. Otorga visibilidad a las trayectorias escolares individuales y de los grupos, permitiendo identificar necesidades y desafíos específicos.

2. Devela situaciones y problemas que pueden interferir en el desarrollo y sostenimiento de la trayectoria escolar de los estudiantes.

3. Contribuye, desde una perspectiva tutorial, a la construcción de un modelo escolar inclusivo, centrado en mejorar las prácticas de enseñanza y el acompañamiento de los aprendizajes de todos los estudiantes.

4. Promueve la integración de los estudiantes al grupo de pares, fomentando su apoyo mutuo y contribuyendo a la continuidad de su trayectoria educativa.

5. Interviene para fortalecer la autonomía de los adolescentes como estudiantes secundarios y como participantes activos en la vida escolar.

6. Apoya y acompaña a los estudiantes en la construcción de su proyecto de vida y en la elección de una orientación educativa, carrera u ocupación acorde a sus intereses y habilidades.

7. Acerca la escuela a las familias, estableciendo una relación de colaboración y convirtiéndose en un referente institucional para ellas, lo que contribuye a una mayor implicación y participación de las familias en la educación de sus hijos (González et al.,2018).

Lo ideal es asignar al menos una hora semanal dentro del horario regular de clases para la tutoría, además del trabajo tutorial que se realiza de manera continua y transversal. Es importante entender que la tutoría no se limita a la hora de Tutoría ni al trabajo de los tutores formales, ya que la orientación es parte integral de todo el proceso educativo. La acción tutorial, tanto en su modalidad grupal como individual, se fundamenta en tres pilares: el currículo, el desarrollo humano y la relación tutor-estudiante. Estos pilares sostienen la perspectiva de la tutoría y la orientación educativa en las instituciones escolares (González Benito, 2018).

La tutoría tiene la tendencia de visibilizar aspectos que no son necesariamente enseñados en el currículo escolar tradicional. Además, se ocupa de atender las nuevas demandas que surgen en el entorno educativo. En este sentido, complementa y concreta ciertas formas de jerarquización del conocimiento dentro del ámbito escolar. La tutoría no se limita únicamente a la transmisión de conocimientos académicos, sino que también aborda aspectos como el desarrollo personal, emocional y social de los estudiantes, así como las necesidades y desafíos emergentes en la sociedad contemporánea. En consecuencia, la tutoría puede proporcionar un espacio para discutir temas relevantes, pero no necesariamente incluidos en el plan de estudios tradicional, permitiendo así una educación más integral y adaptable a las realidades cambiantes (González et al.,2018).

Plan de acción

A continuación, se presenta el plan de acción diseñado para cumplir con los objetivos establecidos en el presente Plan de Intervención. Este programa consistirá en 8 sesiones, cada una con una duración de 50 minutos a 1 hora, que se llevarán a cabo en el aula multimedia de la Institución. Las actividades de las sesiones estarán a cargo de un psicólogo profesional, quien contará con la colaboración de los tutores y coordinadores de cada curso y los alumnos que participarán pertenecen a una división del 2° año de la institución. Estas sesiones se realizarán una vez por semana, durante el período de ocho semanas en el segundo cuatrimestre del año, coincidiendo con las horas de tutoría. La característica distintiva de la modalidad de encuentro presencial es que los alumnos participen activamente y adopten una actitud proactiva para lograr una mejor asimilación de los contenidos abordados en las actividades correspondientes.

Antes de comenzar las sesiones, se organizará un encuentro con los tutores y coordinadores de curso, donde se les proporcionará una descripción detallada de cómo se llevará a cabo la intervención y se destacará su importancia. Dichos actores desempeñarán un papel importante en esta intervención, ya que junto con el profesional Psicólogo guiarán las actividades, además, se les asignará la tarea de realizar un seguimiento y una evaluación continua con el objetivo de detectar posibles problemas y establecer medidas preventivas.

Actividades

Primera Sesión: "¿Qué sabemos sobre apuestas online?"

Objetivo: Conocer la percepción que tienen los estudiantes sobre el juego de azar, las apuestas y el juego online, para identificar posibles áreas o necesidades de intervención.

Objetivo Operativo: Conocer los juegos habituales en el grupo y detección de posibles factores de riesgo que rodean al juego online a esa edad.

Estrategia: Presentación. Informativa.

Tiempo: 45 minutos.

Materiales: sillas, pizarra, fibrón para pizarra.

Primera parte: se presenta al profesional que los acompañara durante las sesiones y se le presenta la propuesta al grupo, explicándoles la composición de este y sus objetivos. También se demandará su sincera colaboración informando que nada de lo que se hable o aporte durante el plan será público.

Segunda parte: Esta parte de la sesión se llevará a cabo de manera informal, organizada como una charla. No se buscará un debate, sino más bien se pretende conocer directamente de los jóvenes cuál es su experiencia real con los juegos y cómo se sienten al respecto, prestando especial atención a cualquier señal de posibles factores de riesgo.

El tutor preguntará a los alumnos sobre los juegos que más frecuentan, de cualquier tipo, y cuál suele ser la principal motivación para jugar. La charla se dirigirá de manera que todos los alumnos participen, utilizando un listado de preguntas para guiar la conversación (Apéndice A).

Cierre: Antes de concluir la sesión, el tutor registrará en la pizarra las ideas o definiciones proporcionadas por los alumnos. Luego, ofrecerá una explicación más detallada de los conceptos discutidos, lo que permitirá a los alumnos evaluar la precisión de sus propias definiciones en comparación con la realidad. Estos datos servirán como orientación para futuras acciones a través de la acción tutorial.

Segunda Sesión: "Explorando los diferentes Tipos de Juegos de Azar"

Objetivo*:* Informar sobre las adicciones relacionadas con las apuestas en línea, proporcionando conocimiento y recursos sobre los riesgos y comportamientos adictivos asociados.

Objetivo operativo: Investigar los diversos tipos de juegos de azar online y sus riesgos asociados para promover la conciencia y el conocimiento sobre este tema.

Estrategia: Dinámica grupal.

Tiempo: 1 hora.

Materiales: Televisor Smart, hojas de papel, lápices o bolígrafos, dispositivos celulares, acceso a Internet.

Primera Parte: Se inicia la sesión introduciendo los temas a tratar, enfocándose en los diferentes tipos de juegos de azar y sus riesgos asociados.

Presentación de los diferentes tipos de juego: Los alumnos reciben una presentación de los distintos tipos de juegos de azar online, como lotería, apuestas deportivas, máquinas tragamonedas, póker, ruleta, entre otros. Se proyectan dos videos que detalla cada tipo de juego, explicando cómo se juega y qué elementos de azar están involucrados (Apéndice B).

Investigación en grupos: Los estudiantes se dividen en pequeños grupos y se les asigna un tipo de juego para investigar. Cada grupo investiga las reglas del juego, las probabilidades de ganar, los posibles riesgos asociados, casos de adicción, medidas de prevención y cualquier otro aspecto relevante y realizan un registro por escrito de los hallazgos.

Segunda Parte: Discusión en grupo: Cada grupo presenta sus hallazgos al resto de la clase. Durante estas presentaciones, el tutor fomenta la participación de los demás estudiantes para que realicen preguntas o comentarios sobre la investigación de sus compañeros.

Cierre: El coordinador y el tutor comparten reflexiones finales, enfatizando que los juegos de azar están regulados y que es importante investigar y adquirir conocimiento antes de participar en ellos.

Esta sesión proporciona a los estudiantes una comprensión más profunda de los diferentes tipos de juegos de azar y sus efectos en el bienestar. Al profundizar en los riesgos asociados, los estudiantes participarán activamente y comenzarán a reflexionar sobre su propia relación con el juego. Es fundamental brindar un espacio seguro y sin juicio para que los estudiantes puedan expresar sus pensamientos e inquietudes libremente.

Tercera Sesión: "Testimonios "

Objetivo: Sensibilizar a los usuarios sobre las consecuencias negativas de la adicción al juego en línea, destacando los impactos en la salud mental y las relaciones interpersonales.

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

Estrategia: Dinámica grupal.

Tiempo: 50 minutos.

Materiales: Televisor Smart, hojas de papel, lápices o bolígrafos, dispositivos celulares y/o computadoras.

Primera Parte: Se inicia la sesión proyectando dos videos de testimonios de exjugadores patológicos, que comparten su experiencia personal y las consecuencias que les ha traído a sus vidas este tipo de adicción (Apéndice C). Se destaca que el objetivo es que los estudiantes comprendan los efectos negativos del juego y reflexionen sobre su importancia en la prevención.

Segunda Parte: Reflexión en grupo: Los estudiantes se dividen en grupos y reflexionan sobre lo aprendido de los relatos de exjugadores patológicos, señalando las lecciones más importantes extraídas, mediante el diseño de una presentación a libre elección, realizada por ellos mediante power point, google slides, prezi, canva o el medio que prefieran utilizar.

Luego, comparten sus diseños con el resto de la clase.

Cierre: El coordinador y el tutor resaltan las lecciones y conclusiones generales de la sesión, así como la importancia de la prevención del juego patológico. Se facilitan los apoyos y recursos disponibles para aquellos que los necesiten.

En esta sesión, se brinda la oportunidad de que los estudiantes escuchen de primera mano las consecuencias de esta adicción y comprendan los riesgos más

profundamente. Este tipo de testimonios pueden tener un impacto más significativo que las advertencias tradicionales, ya que muestran la realidad detrás del mundo del juego.

Cuarta Sesión: “Debatimos”

Objetivo: Organizar actividades prácticas con recursos que promuevan el pensamiento crítico sobre el uso responsable de los juegos en línea y las apuestas digitales, con el propósito de fomentar una cultura de uso responsable de la tecnología.

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

Estrategia: Dinámica grupal

Tiempo: 1 hora.

Materiales: Pizarra, hojas de papel, lápices o bolígrafos, computadoras y/o dispositivos celulares.

Primera Parte: Se introduce el tema del debate: los pros y contras del juego, explicando que el propósito es analizar y discutir diferentes puntos de vista sobre el tema.

Formación de grupos: Los estudiantes se dividen en grupos pequeños de 5 o 6 personas, ya sea de manera aleatoria o con la organización propia de los alumnos.

Asignación de roles: A cada miembro del grupo se le asigna un papel específico: moderador, defensor del juego, crítico del juego y registrador. El coordinador mantendrá el orden y permitirá que todos expresen sus opiniones libremente. El defensor

argumentará a favor del juego, el crítico presentará argumentos en contra y el registrador tomará notas de los puntos clave y conclusiones.

Argumentación: Los estudiantes investigan y preparan sus argumentos según el rol asignado, utilizando recursos en línea, libros o artículos para respaldar sus posiciones.

Segunda Parte: Debate grupal: Cada grupo presenta sus ideas a favor o en contra del juego. El coordinador garantiza que todos los miembros participen y expresen sus opiniones, mientras que los demás miembros pueden rebatir o responder las explicaciones de la otra parte.

Cierre: Se invita a cada grupo a compartir sus conclusiones y discutir en qué puntos estuvieron de acuerdo o en desacuerdo. Se fomenta una discusión final sobre los aspectos más importantes y las opiniones más relevantes mostradas durante el debate.

Durante esta sesión, se profundiza en los efectos positivos y negativos del juego patológico en diferentes aspectos de la vida de los estudiantes. A través de historias de casos y ejemplos reales, se logra captar su atención y generar una reflexión más profunda y comprender la importancia de establecer límites y evitar los riesgos asociados con el juego patológico. Además, se incorporan dispositivos digitales para abordar el tema. Esto no solo ayuda a recabar información sobre los riesgos del juego en línea, sino que también promueve el uso responsable de la tecnología, enseñando a los estudiantes cómo manejarlos de manera más segura y efectiva en su vida diaria.

Quinta Sesión: "Juego de roles"

Objetivo: Sensibilizar a los usuarios sobre las consecuencias negativas de la adicción al juego en línea, destacando los impactos en la salud mental y las relaciones interpersonales.

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

***Estrategia*:** Dinámica grupal e individual.

Tiempo: 1 hora.

Materiales: Hojas de papel, lápices o bolígrafos.

Primera Parte: Se explica el objetivo principal de la actividad: explorar y conocer diversas situaciones relacionadas con el juego patológico, fomentando la empatía y la comprensión hacia las personas afectadas.

Explicación de situaciones: Se presentan diferentes situaciones relacionadas con el juego que se escriben en la pizarra: *como un amigo que gasta todo su dinero en apuestas deportivas, un compañero de clase que descuida sus estudios por el juego, un miembro de la familia que oculta su adicción, una amiga que se está endeudando por jugar al casino virtual, etc.*

Asignación de roles: Los estudiantes se dividen en parejas o grupos pequeños y se les asigna un rol relacionado con una de las situaciones planteadas. Cada alumno asume un papel específico, como la persona afectada por el juego, un amigo preocupado, un familiar que sospecha, o un orientador educativo.

Preparación del role playing: Cada grupo discute y prepara un diálogo que represente la situación asignada. Los estudiantes deben incluir los sentimientos, pensamientos y comportamientos del personaje asignado.

Segunda Parte: Representación del role playing: Los grupos presentan su situación mediante un diálogo ante el resto de la clase. Después de las representaciones,

se abre un espacio de discusión donde los alumnos comparten observaciones, ideas y posibles soluciones a las situaciones planteadas.

Cierre: El tutor y el coordinador comentan conclusiones de la sesión, destacando la utilidad del aprendizaje de estas situaciones ficticias para su aplicación en situaciones reales relacionadas con el juego en el futuro.

Esta actividad brinda a los estudiantes la oportunidad de experimentar diferentes escenarios y desarrollar habilidades para enfrentar situaciones reales. Se involucran de manera activa y realista con sus roles, desarrollando habilidades de empatía, asertividad, comprensión y apoyo mutuo, esenciales para enfrentar situaciones complicadas relacionadas con el juego patológico.

Sexta Sesión: "¿Publicidad o Engaño?"

Objetivo: Informar sobre las adicciones relacionadas con las apuestas en línea, proporcionando conocimiento y recursos sobre los riesgos y comportamientos adictivos asociados.

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

Estrategia: Dinámica grupal.

Tiempo: 50 minutos

Materiales: Televisor Smart, videos de publicidad de juegos de azar, hojas de papel, lápices o bolígrafos.

Primera Parte: Se presenta el tema de la sesión, que es el análisis de la publicidad de juegos de azar, resaltando la importancia de ser críticos y tomar decisiones informadas sobre el juego.

Presentación de la publicidad: Se muestran distintas publicidades de juegos de azar en formato de video (Apéndice D).

Análisis grupal: Los estudiantes se dividen en pequeños grupos y se les pide que analicen detalladamente la publicidad mostrada. Responden a una serie de preguntas como cuáles son los elementos más destacados, qué emociones o deseos intenta evocar, cuáles son los mensajes clave transmitidos, qué estrategias de persuasión se emplean, y cómo esta publicidad puede influir en las actitudes hacia el juego.

Segunda Parte: Presentación y discusión en grupo: Cada grupo comparte su análisis y conclusiones con el resto de la clase. El tutor anima a los alumnos a discutir las similitudes y diferencias encontradas entre los videos y cómo pueden afectar las actitudes hacia el juego.

Reflexión y toma de decisiones: Se pide a los estudiantes que reflexionen individualmente sobre cómo pueden tomar decisiones críticas en relación con el juego, a pesar de la publicidad persuasiva.

Cierre: Se comparten algunas reflexiones finales y se enfatiza la importancia de ser conscientes y críticos con la publicidad de juegos de azar.

Durante esta sesión, se explora de manera crítica el impacto de la publicidad en el juego de azar y cómo afecta la percepción y conducta de los estudiantes. Mediante ejemplos concretos de campañas publicitarias y actividades prácticas, los alumnos adquirirán una mayor conciencia sobre los mensajes engañosos y las expectativas poco realistas generadas por estas estrategias publicitarias.

Séptima Sesión: "Creamos y Prevenimos "

Objetivo: Organizar actividades prácticas con recursos que promuevan el pensamiento crítico sobre el uso responsable de los juegos en línea y las apuestas digitales, con el propósito de fomentar una cultura de uso responsable de la tecnología.

Objetivo Operativo: Promover la conciencia y prevención del juego patológico mediante la creación de material informativo que incluya aspecto sobre el uso responsable de la tecnología y que pueda ser compartido con otros alumnos del centro, amigos o familiares.

Estrategia: Dinámica grupal

Tiempo: 1 hora

Materiales: Televisor Smart, hojas de papel, lápices o bolígrafos, acceso a Internet, dispositivos celulares, computadoras, cartulinas, tijeras, pegamento.

Primera Parte: Se explica el propósito de la actividad, que es contribuir a la prevención del juego patológico.

Investigación en grupos: Los estudiantes se dividen en pequeños grupos y se les asigna un aspecto específico de la prevención del juego patológico para investigar, como factores de riesgo, señales de advertencia, consecuencias negativas, estrategias de prevención, recursos de ayuda, etc. Para ello pueden recurrir a búsqueda bibliográfica en internet, sitios web, Google académico, portales educativos, etc.

Creación del material informativo: Cada grupo creará el material educativo, como pósteres, folletos, cartulinas, presentaciones digitales, o presentaciones de diapositivas, que sean tanto educativos como atractivos. Se les anima a utilizar imágenes, gráficos, textos o lo que ellos prefieran para transmitir su mensaje de manera efectiva.

Segunda Parte: Presentación y discusión en grupo: Se presentan los materiales informativos elaborados por cada grupo. Durante las presentaciones, se fomenta la participación de los estudiantes para enriquecer el trabajo de cada grupo con sus conocimientos y puntos de vista.

Exhibición del material: Los materiales creados se exhiben en lugares visibles del centro educativo y se anima a los estudiantes a compartirlos en sus comunidades.

Cierre: Se invita a los estudiantes a reflexionar sobre la actividad y a compartir los materiales informativos con sus amigos, familiares y otros miembros de la comunidad educativa para difundir el mensaje de prevención del juego patológico.

Se destaca la importancia de empoderar a los estudiantes como agentes de cambio y difusores de información relevante. La colaboración y la creatividad se promueven en grupos para desarrollar recursos informativos que resuman los riesgos del juego patológico y proporcionen consejos prácticos para evitar la adicción. La sesión sirve como recordatorio del impacto que los jóvenes pueden tener al ser participantes activos en la prevención del juego patológico a través de la educación y la divulgación.

Octava Sesión: “Cierre y despedida”

Objetivo: Organizar actividades prácticas con recursos que promuevan el pensamiento crítico sobre el uso responsable de los juegos en línea y las apuestas digitales, con el propósito de fomentar una cultura de uso responsable de la tecnología.

Objetivo Operativo: Explorar la capacidad reflexiva y el pensamiento crítico de los alumnos ante el programa. Fomentar actividades de ocio saludables.

Estrategia: Dinámica grupal e individual.

Tiempo: 1 hora.

Materiales: Hojas de papel, lápices o bolígrafos.

Primera Parte*:* La última sesión está dedicada al cierre y evaluación del programa por parte del alumnado. Para ello, el aula se organiza de manera que permita una dinámica e interacción entre los participantes. La clase se divide en grupos de 5 personas para discutir el programa y sintetizar las ideas abordadas en él. Se les proporciona una serie de preguntas que sirven como guía para la discusión (Apéndice E). Se fomenta la participación del alumnado para generar ideas sobre actividades alternativas al juego de azar que les resulten satisfactorias y entretenidas. Los estudiantes compartirán sus experiencias y sugerirán actividades que hayan encontrado atractivas durante el programa. El tutor tomará nota de todas las contribuciones en la pizarra o proyector para que todos los alumnos puedan verlas claramente.

Segunda Parte: Después de la discusión en grupos reducidos, se elige un portavoz de cada grupo que expondrá las conclusiones del programa. Todos los estudiantes, incluidos el tutor y el coordinador, hacen su aportación durante esta exposición.

Cierre: Resumen de las principales ideas y conclusiones del programa: El tutor recapitulará brevemente los puntos clave abordados durante el programa, resaltando los objetivos alcanzados y las lecciones aprendidas sobre los riesgos del juego patológico y las estrategias de prevención.

Agradecimiento a los estudiantes: Se expresará un sincero agradecimiento a los estudiantes por su participación, colaboración y dedicación a lo largo del programa. Se reconocerá el valor de su compromiso y contribución a la elaboración del proyecto.

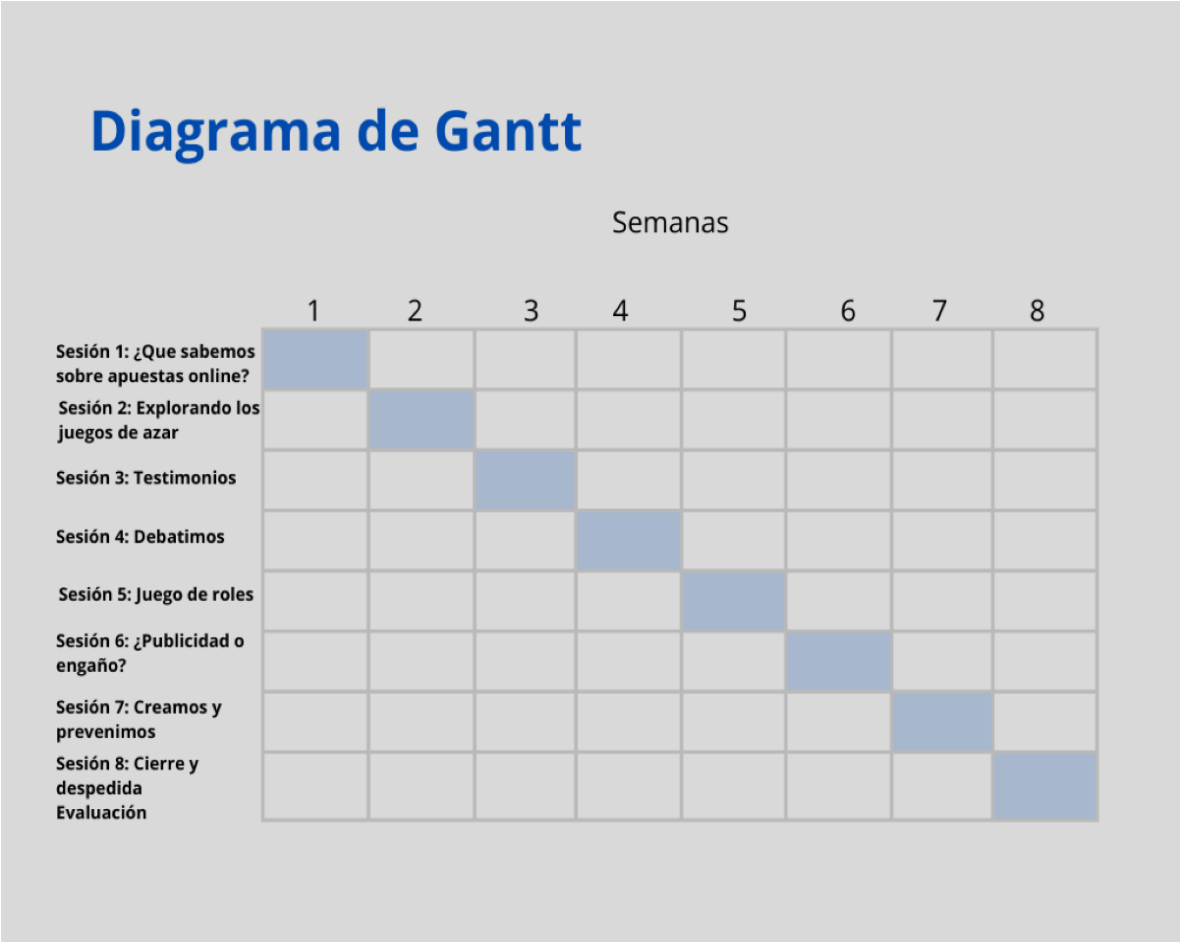
Se enfatizará la importancia de mantener la vigilancia y la conciencia en situaciones futuras relacionadas con el juego, instando a los estudiantes a aplicar los conocimientos adquiridos para tomar decisiones informadas y saludables.

También se les invitará a compartir lo aprendido con sus amigos y familiares para contribuir a la prevención del juego patológico en su entorno. Se resaltará el papel importante que pueden desempeñar como agentes de cambio en la comunidad.

Al concluir esta sesión final, se espera que los estudiantes hayan adquirido una mayor concientización sobre los principios de prevención del juego patológico y se sientan inspirados para aplicar estos principios en sus vidas, así como para compartir esta conciencia con quienes les rodean.

Antes de finalizar la sesión, se entrega a los estudiantes una hoja en la que podrán plasmar su evaluación del programa. Esta evaluación incluye tanto preguntas cuantitativas como abiertas, que permitirán valorar de manera integral el programa (Apéndice F).

Diagrama de Gantt



Fuente: elaboración propia

Recursos

Para llevar a cabo las actividades propuestas del presente Plan de Intervención, se necesitan una serie de recursos y materiales. La institución ya cuenta con algunos de estos, los cuales forman parte de la infraestructura escolar, a saber:

- Institución edilicia, con acceso a sanitarios, aula espaciosa de uso multimedia bancos y sillas en base al cupo de alumnos disponible, 1 televisor Smart de 60 pulgadas, computadoras notebooks prestadas de la sala de laboratorio informático, pizarra, fibrones para pizarra. Servicios básicos de energía eléctrica, e internet wifi.

En cuanto a los recursos humanos se deberá contar de la asistencia del personal coordinador de curso responsable, los tutores de curso de segundo año, el profesional Licenciado en Psicología y los alumnos.

Con relación a los recursos técnicos será necesario contar con los videos explicativos extraídos de diferentes plataformas web (Apéndice).

Otros materiales que no forman parte de la institución y son necesarios para llevar adelante las actividades, son: una resma de hojas A4, lapiceras o lápices, fibrones, tijeras, cartulinas, pegamento, dispositivos celulares, fotocopias de los formularios de evaluación, revistas y/o papeles de colores.

Presupuesto

Para el desarrollo de las sesiones se les solicitará a los participantes que asistan con sus útiles escolares a los fines de no incurrir en gastos de lápices, lapiceras, etc., como así también que traigan revistas o papeles de colores. Para todos aquellos gastos no contemplados en la institución se determina el siguiente presupuesto.

Cantidad	**Descripción**	**Precio**
1	Resma Hoja A4	$6.500
1	Caja Fibrones x10	$3.870
2	Tijeras	$3.100
10	Cartulinas	$4.660
3	Plasticolas	$4.575
60	Fotocopias Formularios	$3.600
Total		$26.305

En cuanto a los recursos humanos, la modalidad requiere de un profesional Licenciado en Psicología, en carácter de coordinación de grupos. El Colegio de psicólogos de la Provincia de Córdoba, establece en la resolución de junta de gobierno Nº005/24 que el honorario mínimo ético profesional para la "coordinación de grupos en el área de la Psicología Educacional" es igual a: $16.200 -dieciséis mil doscientos pesos- por hora. Debido a que el plan de intervención tiene estipulado aproximadamente ocho (8) horas, da un total de $129.600 -ciento veintinueve mil seiscientos pesos-.

Teniendo en cuenta los viáticos para llegar a la Institución, que incluye nafta $14400 por cada sesión, más $1600 de telepeaje ida y vuelta desde, la ciudad de Villa

Carlos paz a la localidad de Saldán, se obtiene un total de $128.000 – ciento veintiocho mil pesos-.

Al sumar los costos materiales, los honorarios y viáticos, se obtiene el resultado de $283.905 – doscientos ochenta y tres mil novecientos cinco pesos-, que sería el costo total del plan de intervención.

Evaluación

La evaluación se destaca como un componente fundamental en cualquier iniciativa de prevención. No solo brinda información sobre el logro de los objetivos planteados, sino que, al ser un proceso continuo, también facilita la identificación y corrección de aspectos que requieran mejora en todas las etapas del programa, desde su planificación hasta su ejecución y evaluación.

Para evaluar el logro de los objetivos del programa, se ha seleccionado un cuestionario como herramienta principal extraído y adaptado de Gutiérrez Lario (2023).

Este cuestionario consta de una serie de preguntas y será completado por los estudiantes al finalizar la última sesión, con el propósito de comprender los efectos y el nivel de satisfacción experimentados con el programa (Apéndice F).

Es importante recordar que los tutores de los grupos son responsables del desarrollo y la facilitación del programa. Por lo tanto, sus opiniones, valoraciones y reflexiones también son fundamentales para abordar nuevas estrategias frente a cualquier dificultad identificada en el aula. Para ello, los tutores completarán un cuestionario obtenido y adaptado de Martínez Álvarez & Merino Orozco (2020). al final de cada sesión, evaluando del 1 al 10 los siguientes indicadores: grado de participación, ambiente en el aula, comunicación y escucha, y consecución de los objetivos (Apéndice G). Al concluir el programa, este diario proporciona una visión completa del desarrollo de cada sesión y facilita la reflexión sobre cómo mejorar en el futuro. Esta evaluación también permite identificar y considerar las necesidades emergentes que hayan surgido durante la intervención.

Resultados esperados

Al finalizar la implementación de este Plan de Intervención, que consta de ocho sesiones, y tras la evaluación correspondiente, se espera que el análisis revele que se han alcanzado los objetivos específicos. Estos incluyen que los estudiantes estén bien informados y hayan aumentado su conocimiento sobre los riesgos y comportamientos adictivos asociados con las apuestas online. Se aspira a que los alumnos estén más sensibilizados sobre las consecuencias negativas de la adicción al juego en línea y se promueva un uso responsable de la tecnología. También se espera que los estudiantes hayan adquirido una mayor concientización sobre los principios de prevención del juego patológico y se sientan inspirados para aplicar estos principios en sus vidas, así como para compartir esta conciencia con quienes les rodean. Además, se busca que el plan fomente valores como la integridad, la responsabilidad y la toma de decisiones éticas, permitiendo a los estudiantes comprender cómo el juego no solo les afecta a ellos, sino también a sus familias y comunidades. Se espera que esta intervención temprana reduzca la probabilidad de que los estudiantes desarrollen adicciones al juego en el futuro.

Para garantizar que el programa tenga un impacto duradero y significativo, es importante que la comunidad educativa en su totalidad esté comprometida y participe activamente. Esto incluye a docentes, directivos, estudiantes, familias. La integración transversal de los temas de prevención de apuestas online en el currículo escolar puede ser una estrategia efectiva para mantener el enfoque y reforzar continuamente los contenidos a fin de que se prepare a los estudiantes para enfrentar estos desafíos de manera informada y responsable.

Conclusión

El Plan de Intervención llevado a cabo en el I.P.E.M. N° 193 José M. Paz ha buscado prevenir de manera proactiva el desafío emergente de las apuestas online entre los adolescentes. A lo largo de las ocho sesiones implementadas en el programa de tutorías, se han abordado de forma integral los riesgos asociados a las apuestas en línea, tratando de proporcionar a los estudiantes herramientas y conocimientos adecuados para manejar de manera responsable su interacción con estas plataformas.

La colaboración y el compromiso de cada uno de estos actores han sido esenciales para lograr los objetivos propuestos y asegurar una experiencia de aprendizaje efectiva y transformadora. Este énfasis es fundamental para establecer un entorno escolar que no solo evite conductas de riesgo, sino que también promueva la integración comunitaria y la divulgación de prácticas seguras y saludables.

Se pretende que la evaluación final del programa, realizada a través de cuestionarios de satisfacción, pueda recoger valiosas percepciones y sugerencias de los participantes. Estos datos serán fundamentales para ajustar y perfeccionar futuras intervenciones, asegurando que se adapten a las necesidades cambiantes de los estudiantes y continúen abordando eficazmente las conductas de riesgo relacionadas con las apuestas online.

En resumen, la finalidad del Plan de Intervención ha sido sentar las bases para una comprensión más profunda del uso de las apuestas online entre los adolescentes. Ha demostrado que, mediante un enfoque integral y participativo, es posible no solo abordar los desafíos inmediatos, sino también fortalecer las competencias personales y sociales de los estudiantes, preparándolos para enfrentar con éxito los riesgos de la era digital.

El aumento del juego online entre menores es una preocupación creciente, con estadísticas que sugieren un futuro inquietante para esta "nueva problemática". Sin embargo, existen diversas barreras que dificultan abordar este tema de manera efectiva, implicando tanto a la comunidad educativa como a la sociedad en general. Es esencial luchar por un sistema que regule la publicidad de los juegos de azar, la cual resulta extremadamente atractiva para los jóvenes, que se regule el acceso a las plataformas para menores y a billeteras virtuales que funcionan como cajeros. También es necesario que se siga trabajando en una educación digital integral que promueva el uso responsable de la tecnología que hoy en día atraviesa todas las áreas y vínculos.

Para enfrentar adecuadamente este desafío, las prácticas educativas deben alinearse con el contexto en el que se desarrollan los estudiantes. Solo mediante la implementación de medidas de prevención y la promulgación de leyes efectivas se podrá trabajar eficazmente desde las aulas y superar las limitaciones actuales en la lucha contra el impacto negativo del juego online en los menores.

Referencias

American Psychological Association [APA]. (2014). Manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-V). Editorial Médica Panamericana.

Berrios Aguayo, B., Pérez García, B., Sánchez Valenzuela, F., & Pantoja Vallejo, A. (2020). Análisis del programa educativo Cubilete para la prevención de adicciones a TIC en adolescentes: caso específico de juegos de azar y apuestas online. *Revista española de orientación y psicopedagogía*.

Buil, P., Solé, M.J. y García, P. (2015). La regulación publicitaria de los juegos de azar online en España. Una reflexión sobre la protección del menor. Adicciones, 27(3), 198-204. Recuperado de http://m.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/706/701

Campos, D., Nebot, S., Quero, S. y bretón-López, J. M. (2015). El uso de las tecnologías de la información y la comunicación (tics) en la prevención del juego patológico en población joven y adolescente. Ágora de Salut1(17), 221-233.

Cantero - Araque, F., & Bertolín-Guillén, J.M. (2015). Influencia de las nuevas tecnologías en los problemas de juego y en las compras impulsivas en los jóvenes. Revista Española de Drogodependencia, 40(4).

Carbonell, E.J., Montiel, I. y Salom, M. (2013). Jóvenes, nuevas tecnologías y juego de azar. En Carbonell, E., Montiel, I. (Eds.), El juego de azar online en los nativos digitales. Valencia: Tirant Humanidades.

Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. Adicciones, 26 (2), 91-95. Recuperado de: https:// doi.org/10.20882/adicciones.10

Caselles-Cámara, P., Cabrera-Perona, V., & Lloret-Irles, D. (2018). Prevalencia del juego de apuestas en adolescentes. Un análisis de los factores asociados. Health and Addictions, 18(2).

Chaves, R. M. L. (2019). Importancia de los recursos digitales. *Revista Universitaria De Informática RUNIN*, *4*(7).

Chóliz, M., & Lamas, J. (2017). "¡Hagan juego, menores!" Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. Drogodependencias. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6012664

Chóliz, M., & Saiz-Ruiz, J., (2016). Regular el juego para prevenir la adicción: hoy más necesario que nunca. Adicciones: Revista de Socidrogalcohol, 28(3), 174-181.

Chóliz, M. (2023). Sobre la cuestión de inconstitucionalidad planteada por el Tribunal Supremo respecto de la publicidad del juego. Adicciones, 35(2), 91. https://doi.org/10.20882/adicciones.1941

De Noreña, D., Muñoz, A., Ezpeleta, D., & Latorre-González, G. (2022). Juego patológico: Historia y bases neuroanatómicas y fisiopatológicas. Revista Kranion, 16(4), 7839. https://doi.org/10.24875/KRANION.M21000014

Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. Adicciones22(2), 91-96.

Escurrio, M. y Salas, E. (2014). Construcción y validación del cuestionario de adicción a redes sociales (ARS). Liberabit. Revista de Psicología, 20(1). 73-91. Recuperado de: http://www.redalyc.org/articulo. oaid=68631260007

Estévez, A., Herrero, D., Sarabia, I. y Jáuregui, P. (2014). El papel mediador de la regulación emocional entre el juego patológico, uso abusivo de Internet y

videojuegos y la sintomatología disfuncional en jóvenes y adolescentes. Adicciones, 26(4), 282-290. Recuperado de http://www.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/26

Expósito, J. (2014). Aproximación conceptual, epistemológica y organizativa de la acción tutorial. En J. Expósito (Ed.). La acción tutorial en la educación actual (pp. 25-46). Madrid: Síntesis.

García del Castillo, José A. 2015. CONCEPTO DE VULNERABILIDAD PSICOSOCIAL EN EL ÁMBITO DE LA SALUD Y LAS ADICCIONES. Artículo en Health and Addictions/Salud y Drogas. Enero 2015. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83938758001

García Ruiz, P.; Buil, P.; Solé Moratilla, M.J. Consumos de riesgo: Menores y juegos de azar online. El problema del "juego responsable". Política Soc. (2016) 53, 551–575. [CrossRef].

González Benito, A.M. (2018). La función tutorial en educación primaria y secundaria un estudio empírico (Tesis doctoral). Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia.

González, A., Velaz de Medrano, C. y López, E. (2018). La tutoría en educación primaria y secundaria en España: una aproximación empírica. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía, 29(2), 105-27. Recuperado de http://revistas.uned.es/index.php/reop/article/view/23156/18564

Gutiérrez Lario, M. (2023). Prevención del juego patológico en adolescentes. Propuesta de intervención.

Lillo Peláez, N. (2022). Programa de prevención de adicción a las redes sociales en adolescentes. https://crea.ujaen.es/handle/10953.1/17530

Lloret, D. y cabrera-Perona, V. (2019). Prevención del juego de apuestas en adolescentes: ensayo piloto de la eficacia de un programa escolar. Revista de psicología clínica con niños y adolescentes6(3), 1-7.

Markez, I. (Coord. (2015). Adicciones: Conocimiento, atención integral y acción preventiva. Madrid: Asociación Española de Neuropsiquiatría de Salud Mental. Retrieved from: https://osalde.org/wp-content/uploads/2017/02/2015-Adicciones-56-AEN.pdf

Martinac, M., Karlović, D., & Babić, D. (2019). Adicción al alcohol y al juego. En *Neurociencia del alcohol* (pp. 529-535). Editorial Académica. https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/B9780128131251000544

Martínez Álvarez, A., & Merino Orozco, A. (2020). Juego de Azar, Apuestas y Juego Online en Jóvenes desde la Perspectiva Docente: Una Propuesta de Intervención en Educación Secundaria. https://zaguan.unizar.es/record/100847

Montiel, I., Carbonell, E., y Salom, M. (2015). Victimización infantil sexual online: online grooming, ciber-abuso y ciber-acoso sexual. En M. Lameiras y E. Orts (Coords.) (2014), Delitos Sexuales contra menores. Abordaje psicológico, jurídico y policial (203-224). Valencia: Tirant Lo Blanch.

Navas, J. F., Martín-Pérez, C., Vadillo, M., & Perales, J. C. (2023). Prevención del trastorno por juego de azar con jóvenes y adolescentes en entorno escolar: El programa de “La Contrapartida”.

Organización Mundial de la Salud (1992). Clasificación Internacional de Enfermedades CIE-10. Descripciones Clínicas y Pautas para el Diagnóstico. Madrid: Meditor.

Pezzenati, D. J. (2022). Los equipos de orientación escolar: análisis de las percepciones de los profesionales acerca de su funcionamiento. *Aula: revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca*.

Pontes, H. y Griffiths, M. (2014). Medición del trastorno del juego por Internet DSM-5: desarrollo y validación de una escala psicométrica corta. Las computadoras en el comportamiento humano, 45. 137-143. 10.1016/j.chb.2014.12.006. Recuperado de: https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006

Roca, G. (2015). Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educar saludablemente en una sociedad digital. Obtenido de Faros: http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files

Rosabal García, Enrique, Romero Muñoz, Nancy, Gaquín Ramírez, Keyla, & Hernández Mérida, Rosa A. (2015). Conductas de riesgo en los adolescentes. *Revista Cubana de Medicina Militar*, *44*(2), 218-229. Recuperado en 18 de abril de 2024, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0138-65572015000200010&lng=es&tlng=es.

Ruiz-Ariza, A., Casuso, R. A., Suarez-Manzano, S., y Martínez-López, E. J. (2018). Effect of augmented reality game Pokémon GO on cognitive performance and emotional intelligence in adolescent young. Computers y Education, 116. doi: 10.1016/J.COMPEDU.2017.09.002

Sánchez Pardo, L. (2017). Jóvenes, publicidad y valores. Cómo evitar la influencia negativa de la publicidad dirigida a los jóvenes. Alicante: Diputación de Alicante.

Recuperado de http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/Gu%C3%ADa%20J%C3%B3venes%20publicidad%20y%20valores.pdf

Sarabia Gonzalvo, I., Herrero Fernández, D., y Estévez Gutiérrez, A. (2014). Situación actual del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. Revista Española de Drogodependencias, 39(3), 57. Recuperado de: http://roderic.uv.es/handle/10550/47655

UchuyPoma, D. (2017). Juegos online: una mirada desde el juego patológico. Hamutay4(2), 55-64.

Universidad Siglo 21. (2019). I.P.E.M. N.º 193 José María Paz. Cátedra Seminario Final de Psicología. Licenciatura en Psicología. Recuperado de https://siglo21.instructure.com/courses/18993/pages/plan-de-intervencion-modulo-0# org1

Wardle, H., John, A., Dymond, S., & McManus, S. (2020). Ludopatía y tendencias suicidas en Inglaterra: análisis secundario de una encuesta transversal representativa. Salud pública, 184, 11-16.

Apéndice

Primera Sesión

Apéndice A: Preguntas guía

¿Juegas a juego de computadora, consola o similar?
¿Cuánto tiempo juegas?
¿Juegas solo o acompañado?
¿Cuánto tiempo utilizado en jugar pensarías que es un problema?
¿Jugar te quita tiempo de tus obligaciones familiares o de estudio?
¿Jugar interfiere en tus relaciones familiares o con amigos?
¿Mientes a tus padres para poder jugar?

Segunda Sesión

Apéndice B: Presentación de videos de diferentes tipos de juegos de azar.

https://www.youtube.com/watch?v=2-855uVdEFw

https://www.youtube.com/watch?v=t32axNJBTf8

https://www.youtube.com/watch?v=lV4eLjUu7gA

Tercera Sesión

Apéndice C: Testimonios de exjugadores patológicos.

https://www.youtube.com/watch?v=AOPKfC6cvSM

https://www.youtube.com/watch?v=Xldt_zPT-NA

Sexta Sesión

Apéndice D: Publicidad de juego de azar.

https://www.youtube.com/watch?v=XYchpmguIzc

https://www.youtube.com/watch?v=H5R79VpYbJo

https://www.youtube.com/watch?v=KA8CYcoF25I

https://www.youtube.com/watch?v=Z15jofGeGLY

https://www.youtube.com/watch?v=3ieXyR5tNic

https://www.youtube.com/shorts/XcJsK6R38xA

Octava Sesión

Apéndice E: Preguntas guiadas para el debate final.

¿De qué se ha hablado en el programa?
Si tuviera que resumirlo y contárselo a tus amigos ¿qué les dirías?
¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿Y lo qué menos?
¿Has aprendido algo nuevo?
¿Qué cambiarías?

Apéndice F: Evaluación. Cuestionario para el alumno.

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

	Mucho	Bastante	Algo	Poco	Nada
Interés					
Utilidad					

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

Participación de los alumnos	1	2	3	4	5	6	7
Trabajo en grupos	1	2	3	4	5	6	7
Uso de medios audiovisuales	1	2	3	4	5	6	7

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

	Mucho	Bastante	Algo	Poco	Nada
Interés					
Utilidad					

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

Conocer lo riesgos del juego de azar con apuesta	1	2	3	4	5	6	7
Conocer las diferentes modalidades de apuesta	1	2	3	4	5	6	7
Corregir algunas ideas erróneas	1	2	3	4	5	6	7
Encontrar elementos persuasorios en la publicidad	1	2	3	4	5	6	7
Conocer las consecuencias negativas asociadas a las apuestas online	1	2	3	4	5	6	7
Valorar ventajas e inconvenientes antes de tomar una decisión	1	2	3	4	5	6	7

Déjanos un comentario:

Apéndice G: Cuestionario para tutores y coordinadores al finalizar cada sesión.

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

Información para destacar