

**UNIVERSIDAD DE SEVILLA
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

TRABAJO FIN DE GRADO

**“LOS MENORES DE EDAD Y SU RELACIÓN CON LAS
CASAS DE APUESTAS. INFORMACIÓN Y PREVENCIÓN
SOBRE LA LUDOPATÍA.”**



Autor: Christian Anthony Rodríguez Palma

Trabajo dirigido por: Elisa Navarro Medina

Curso académico: 2019/2020
Sevilla, Junio de 2020.

Dpto. Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales. Facultad de Ciencias de la
Educación. Universidad de Sevilla.

RESUMEN

Desde que en mayo de 2011 se creara la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) y con ello se aceptaran licencias con el fin de que las casas de apuestas sentaran sus bases en España hasta la fecha de publicación de este Trabajo Fin de Grado, el sector de las apuestas deportivas está en auge y su presencia en los medios de comunicación junto con la popularidad que genera entre la población, especialmente entre los más vulnerables de ella como son los adolescentes y a su vez menores de edad, y la cuantía monetaria que generan, nos ha llevado a investigar sobre todo lo que rodea a este tema y poner el foco de atención en la relación que puedan tener con los juegos de azar el alumnado de Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. El objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado es informar a los discentes y prevenirlos ante los graves problemas que pueden acarrear el mundo de las apuestas. Para conocer y dar importancia a las ideas previas de nuestros discentes, hemos empleado un instrumento de recogida de datos y diseñado una rúbrica teórica específica para analizar y comentar los datos obtenidos en cuánto a la relación de estos con los juegos de azar y las apuestas deportivas.

PALABRAS CLAVE: juegos de azar, casas de apuestas, discentes, ideas del alumnado, ludopatía.

ABSTRACT

From May 2011, when the Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) was created and licenses were accepted so that bookmakers could establish their bases in Spain until the date of publication of this End of Degree Project, sports betting sector is booming and its presence in the media along with the popularity it generates among the population, Especially among the most vulnerable of them, such as adolescents and minors, and the amount of money they generate, has led us to investigate everything surrounding this issue and to focus on the relationship that primary and secondary school students may have with gambling. The main objective of this End of Grade Project is to inform students and prevent them from having serious problems in the gambling world. In order to know and give importance to the previous ideas of our students, we have used a data collection instrument and designed a specific theoretical section to analyze and comment on the data obtained regarding their relationship with games of chance and sports betting.

KEY WORDS: gambling, betting agencies, students, students preconceptions.

ÍNDICE

1. Marco teórico.....	1
1.1. Justificación temática.....	1
1.2. Las Ciencias Sociales.....	2
1.2.1. Importancia de tener en cuenta las ideas previas del alumnado sobre la temática a tratar como mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.	6
1.3. Información sobre el juego.	8
1.3.1. El juego: de entretenimiento a problema.	10
1.4. Las casas de apuestas.	13
1.4.1. Cantidad, distribución y gasto.	13
1.4.2. Publicidad.....	21
1.5. La ludopatía.	22
1.5.1. Concepto de ludopatía.....	23
1.5.2. Características de una persona ludópata.	24
1.5.3. Factores que favorecen la ludopatía.	25
1.5.4. Prevención de la ludopatía.	26
2. Metodología	28
2.1. Objetivos y problemas de investigación.	28
2.2. Planteamiento metodológico de la investigación.....	30
2.3. Definición y selección de la muestra.	32
2.3.1. Descripción y valoración de los centros en cuanto a su entorno físico, socioeconómicos e infraestructuras.	32
2.3.2. Breve estudio del alumnado.	34
2.4. Instrumento de recogida de datos.	36
2.5 Técnica de análisis.....	40
3. Interpretación de los resultados.	43
4. Conclusiones.....	56
4.1. Campaña de sensibilización.	62
5. Referencias bibliográficas.	66

1. Marco teórico.

1.1. Justificación temática

En nuestra sociedad actual, los juegos de azar están experimentando un crecimiento muy notable, tanto el número de salones de juego físicos y online (o casas de apuestas) donde poder llevar a cabo apuestas a cualquier tipo de deporte, partiendo del fútbol que lidera las apuestas deportivas, como el volumen de dinero jugado, la mayoría de veces sin ser conscientes de esta cantidad invertida en dicho “juego” el cuál creemos exento de riesgo sobre todo en relación a nuestra salud mental.

Según la periodista Raquel Navarro de RTVE (2019) las apuestas deportivas atacan sobre todo a los barrios obreros donde cada vez existen más locales de apuestas, en muchos de estos barrios te los encuentras a 30 metros unos de otros, en pleno centro o incluso bastante cerca de colegios, institutos, etc. La normalización mediática de las apuestas deportivas, la fuerza que tiene la publicidad en este sector (TV, vallas publicitarias, equipos de fútbol en sus equipaciones...) la utilización de las nuevas tecnologías junto con internet y el fácil acceso a este tipo de locales de juego, (ya sea físico y/u online) son las principales razones que provocan que el perfil de los jugadores se haya rejuvenecido. Según Jiménez (2017) la población de 18 a 25 años hoy en día representa el 30% del total de los apostadores, superado solamente por personas de 26 a 35 años.

Los niños y adolescentes pasan continuamente por sus puertas y muchos de ellos al final acaban entrando (porque la mitad de los locales dejan entrar ilegalmente a los menores) o diciéndoles a algún amigo con la edad suficiente como para entrar que les hagan tal apuesta. Este fenómeno está provocando que se denuncien cada vez más casos de ludopatía en edades más tempranas de lo que venía siendo habitual.

En el artículo publicado por Ana Bernal-Triviño (2018) en el Diario Público refiriéndose al aumento de la ludopatía, señala a ésta como “La nueva heroína de los jóvenes” propiciado por el auge de las casas de apuestas y el juego online en toda España, como ya hemos mencionado anteriormente. Tal circunstancia, como ya pasó con la heroína en los años 70 y 80,

es bastante probable que nuble el futuro a una gran cantidad de jóvenes debido a una adicción que a simple vista de cualquier persona se podría decir que es “invisible”, puesto que no provoca en la persona que la padece, a priori, ningún deterioro físico o pérdidas de facultades que evidencie dicha enfermedad (González Mateo, 2019).

En este Trabajo de Fin de Grado recogemos algunas de las cuestiones claves sobre dicho tema, que son: aproximación conceptual sobre el juego; el juego: de entretenimiento a problema; situación actual del juego problemático; las casas de apuestas: cantidad y distribución; publicidad y gasto; factores que influyen a los jóvenes a ser víctimas del juego; la ludopatía: concepto, características de una persona ludópata, factores que favorecen la ludopatía y prevención de la ludopatía.

La finalidad de este TFG es dar a conocer a los menores a partir de 11 años el riesgo que tienen las apuestas deportivas y los problemas que pueden generar los juegos de azar, puesto que en breve darán el salto a la ESO y estos son los que más prevalencia de distorsiones cognitivas tienen con respecto al juego patológico y también comienzan a ser jugadores habituales.

1.2. Las Ciencias Sociales.

Las Ciencias Sociales según el currículo que corresponde a la Educación Primaria en Andalucía (Orden de 17 de marzo de 2015) hace hincapié en estudiar a los seres humanos como lo que somos, seres sociales, y atender a las características del espacio vital que nos rodea. Sus finalidades se basan en que los alumnos y alumnas de nuestra comunidad educativa adquieran las capacidades, conocimientos educativos y las destrezas básicas para poder comprender la sociedad que habitamos y desarrollarnos en ella de la manera más eficaz posible.

Ciencias Sociales es una asignatura imprescindible en el ámbito académico tanto para los discentes como para los docentes, puesto que gracias a su impartición se formarán ciudadanos críticos con el mundo en el que viven, emprendedores, cívicos y responsables socialmente. Para que las Ciencias Sociales sean atractivas e interesantes para los niños debemos tratar en las aulas problemas sociales actuales que a ellos les afecte de alguna manera, directa o indirectamente.

Según Onrubia (citado por Díaz y Hernández, 2010) para facilitar de la misma manera un aprendizaje óptimo de Ciencias Sociales debe de haber una zona de desarrollo próximo entre el profesor y sus alumnos para que tengan una relación de confianza. Algunos criterios para ajustar la ayuda del profesor a los alumnos con la finalidad de reforzar verdaderos aprendizajes son:

- Que las actividades que realicen los alumnos y los objetivos que se quieran conseguir con ellas estén contextualizadas con su entorno.
- Aumentar en los alumnos el grado de participación en las actividades que se lleven a cabo.
- Modificar y realizar ajustes en la programación de la asignatura y tener en cuenta el nivel de actuación de los alumnos sobre las tareas a realizar y los contenidos a aprender.
- Utilizar un lenguaje claro y específico con el fin de evitar incomprensiones entre los discentes.
- Establecer relaciones constantes entre los contenidos que los alumnos ya saben y los nuevos.
- Suscitar en los discentes un mayor uso de los contenidos de manera individual.

Los objetivos de las Ciencias Sociales en la educación primaria, concretamente los recogidos en la Orden de 17 de marzo de 2015, tienen una relación directa y a su vez se complementan con los objetivos de las áreas de Valores Cívicos y Educación para la ciudadanía y contribuyen a desarrollar en el alumnado los hábitos, capacidades, valores y saberes que les permitan desarrollar plena confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal y espíritu emprendedor, teniendo en cuenta también la importancia de planificar, evaluar los riesgos que puedan llegar a correr y tomar las decisiones correctas para solventar las diferentes situaciones que se les presenten asumiendo sus responsabilidades.

Los discentes han de luchar por la defensa de los derechos humanos y las libertades fundamentales con el mismo sosiego a que debe comprometerse en desarrollar una vida responsable y acorde a una sociedad libre y democrática, respetando de tal forma los valores sociales recogidos en la Constitución Española y en el Estatuto de Autonomía para Andalucía (Orden de 17 marzo de 2015).

Ahora procedemos a expresar algunos de los objetivos específicos de las Ciencias Sociales en el ámbito académico, como nos muestra el currículo de primaria en la (Orden de 17 de marzo de 2015, p. 144). Estos son:

O.CS.1. Desarrollar hábitos que favorezcan o potencien el uso de estrategias para el trabajo individual y de grupo de forma cooperativa, en contextos próximos, presentando una actitud responsable, de esfuerzo y constancia, de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en la construcción del conocimiento y espíritu emprendedor, con la finalidad de planificar y gestionar proyectos relacionados con la vida cotidiana.

O.CS.2. Iniciarse en el conocimiento y puesta en práctica de las estrategias para la información y la comunicación, desarrollando estrategias de tratamiento de la información para la puesta en práctica de las competencias implícitas en el desempeño de tareas cotidianas, mediante diferentes métodos, fuentes y textos.

O.CS.3. Conocer, valorar y respetar los derechos humanos y valores democráticos que otorgan idiosincrasia propia a los diferentes grupos humanos, poniendo en práctica habilidades y estrategias para la prevención y resolución pacífica y tolerante de conflictos en el ámbito familiar y social en los que vive y se desarrolla como persona.

O.CS.4. Saber definir situaciones problemáticas en el entorno próximo a su realidad, así como en medios más lejanos, estimando soluciones posibles para alcanzar un adecuado conocimiento y aplicación de los elementos del paisaje, el universo, clima y diversidad geográfica.

O.CS.5. Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural de Andalucía y España y contribuir activamente a su conservación y mejora, mostrando un comportamiento humano responsable y cívico, colaborando en la disminución de las causas que generan la contaminación, el cambio climático, en el desarrollo sostenible y el consumo responsable, mediante la búsqueda de alternativas para prevenirlos y reducirlos.

O.CS.6. Aprender hábitos democráticos y de convivencia favoreciendo el conocimiento de entidades territoriales, órganos de gobierno y mecanismos esenciales, que rigen el

funcionamiento y la organización social, política y territorial de Andalucía, España y Unión europea, respetando los derechos, deberes, libertades y valores que se recogen en la Constitución Española y el Estatuto de Autonomía para Andalucía.

O.CS.7. Comprender, valorar y disfrutar las diferentes manifestaciones culturales y lingüísticas de nuestra comunidad autónoma, así como de España y la Unión Europea, reconociendo y respetando las diferencias entre personas, a partir del conocimiento de la diversidad de factores geográficos, sociales económicos o culturales que definen los rasgos propios de cada población y sus variables demográficas; para ello será de gran ayuda el estudio de la realidad de Andalucía como lugar de encuentro de culturas.

O.CS.8. Identificar las actividades de cada uno de los sectores económicos y de producción de Andalucía y España, tomando una actitud responsable hacia el consumo, el ahorro, la salud laboral y la educación vial.

O.CS.9. Descubrir y construir la propia identidad histórica, social y cultural a través de hechos relevantes de la historia de Andalucía y España en los diferentes periodos y etapas históricas.

Una vez expresados los objetivos generales que se persiguen en Ciencias Sociales, estando acorde con nuestro tema de investigación y con una educación patrimonial para entender lo que somos y de donde venimos, lo relacionamos con lo que nos ilustra (Lucas y Delgado-Algarra, 2019, pp. 28-29) los cuales comentan que debemos entender a la escuela como un motor base para el cambio social y en un contexto donde el ambiente cultural está en constante crecimiento, es primordial que nuestros niños y niñas participen en la vida pública y entiendan los problemas sociales que les rodean para así asumir con conocimiento de causa su compromiso con el mundo y con la ciudadanía ya que forma parte de ella.

Los juegos de azar y las apuestas deportivas es un tema de actualidad y que afecta directa o indirectamente a toda la población y especialmente a los jóvenes debido a su vulnerabilidad. Por ello es importante que en las aulas se expliquen y se traten temas de este calibre puesto que los alumnos pueden caer en ellos sin apenas darse cuenta, sobre todo con la facilidad para acceder a cualquier contenido que tenemos hoy en día con internet.

Debemos plantear las diferentes disciplinas como Ciencias Sociales, Historia, Geografía y Ciudadanía, con cimientos basados en una educación democrática, crítica, patrimonial y participativa que sea acorde con dicha realidad de los discentes, para esto hay que centrarse en la selección de los objetivos planteados y cambiar la cultura escolar, actuando entonces el profesorado como mediador y los alumnos como los principales protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje con el objetivo de crear una ciudadanía reflexiva, responsable, democrática y activa (Lucas y Delgado-Algarra, 2019, p. 30).

1.2.1. Importancia de tener en cuenta las ideas previas del alumnado sobre la temática a tratar como mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Partir de las ideas previas de los alumnos para construir un nuevo aprendizaje está íntimamente relacionado con el aprendizaje significativo y el constructivismo. La teoría del aprendizaje significativo la han abordado varios autores a lo largo de la historia, concretamente (Ausubel, Novak & Hanesian (1980) en “Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo”, citado en Airado-Rodríguez et al., 2017) hace referencia a esta y la ensalza por encima de cualquier otra teoría relacionada con la psicología expresando lo siguiente:

“Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, enunciaría éste: el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese en consecuencia” (p. 2048).

Basándonos en la teoría del constructivismo, las personas no adquirimos los nuevos conocimientos de manera pasiva, sino que requerimos estar activos cognitivamente. Así pues, la construcción del conocimiento es propio de cada ser humano y construir nuevos aprendizajes conlleva que cada persona en el instante de aprender realice una serie de conexiones cognitivas que le permiten realizar operaciones mentales, sumado con la utilización de sus conocimientos previos ya adquiridos, desarrolla nuevos aprendizajes. Desarrollar dicha teoría pedagógica en el entorno escolar implica partir de los conocimientos previos de los alumnos para que los discentes con las indicaciones de los docentes construyan el nuevo aprendizaje modificando precisamente dichas ideas previas. Podemos definir a las ideas previas como un conjunto de conceptos, ideas y/o creencias que son construidas a través de los sentidos y las experiencias individuales de cada persona, permitiendo a los niños y niñas desenvolverse en la realidad que

les rodea interpretando y resolviendo los problemas que surjan pudiendo explicar los fenómenos que ocurran en él (Airado-Rodríguez et al., 2017, p. 2048).

Haciendo referencia a lo que expusieron (Furió, Solbes & Carrascosa, 2006) en “Las ideas alternativas sobre conceptos científicos: tres décadas de investigación” sobre lo que piensan los docentes al respecto de las ideas previas, dicen así:

“las concepciones alternativas no han de ser vistas como un impedimento al aprendizaje sino como un punto de partida necesario con el que se ha de contar para llegar a construir los nuevos conocimientos científicos”. (p. 66)

El siguiente apunte está en consonancia con la “Enseñanza de la óptica desde una perspectiva constructivista. Monografía de grado” de Llinás (como se citó en Camelo, Rodríguez y Santisteban, 2007) que indica que los discentes antes de entrar en cualquier institución escolar o académica ya tienen sus propias concepciones sobre los fenómenos que observan a su alrededor, originadas gracias a las experiencias y observaciones de la vida diaria, libros de texto, los medios de comunicación, entre muchos otros. Por tanto, los alumnos poseen determinados esquemas en su cabeza que utilizan para darle sentido e interpretar lo que se les enseña, tales esquemas interfieren seguro de alguna forma en el proceso de comprensión de los nuevos conceptos científicos. Así que podemos entender como ideas previas a los conocimientos que los discentes poseen antes de llegar a la institución educativa, concuerde en menor o mayor medida con las ideas científicas que se les enseña en la escuela posteriormente (Camelo, Rodríguez y Nathaly, 2007, p. 89).

Los conocimientos previos tal y como recoge Llinás (1999), permiten:

- Atender a la competencia de aprendizaje del alumnado.
- Instaurar un conflicto entre lo que los discentes creen y el contenido físico aplicado.
- Determinar contenidos.

Según autores como Carrascosa, Pérez y Valdés (2006) y Llinás (1999) algunas de las características de las ideas previas son las siguientes:

- Parecen dotadas de cierta coherencia interna, debido a que son conocimientos personales que permiten ofrecer explicaciones a determinados fenómenos.
- Son universales a discentes de distintos medios y edades.
- Muestran semejanzas con algunas ideas que han estado presentes a lo largo de la historia.
- Las ideas previas son bastante duraderas puesto que no se modifican de manera simple a través de la enseñanza habitual, ya que se basan en el sentido común y esto les da cierta seguridad.

Por su parte Compiani (1998) indagando en las investigaciones en la enseñanza de las ciencias de Osborne & Wittrock (1983) y Pfundt & Duit, (1991) nos cuenta que las fundamentales características sobre las ideas previas del estudiantado son:

- Normalmente no están adecuadas con los conceptos y los contenidos que se les va a enseñar.
- Integran una sinopsis conceptual que mantiene coherencia con un gran dominio aclarativo-explicativo.
- Son bastante férreas al cambio; en ocasiones no presentan transformación, y otras veces aunque ocurra algún cambio como consecuencia del proceso de enseñanza-aprendizaje, este no es el que se esperaba por parte del profesorado.
- Se interponen en el aprendizaje del ámbito de las ciencias, debido a las trabas con la que los discentes se topan en este tipo de disciplina y por la baja productividad de estos si lo comparamos con otras áreas.

Una vez hemos abordado la temática de las Ciencias Sociales y la importancia que juegan las ideas previas de los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la relación entre profesor-alumno para poder sacarle el máximo rendimiento a ambos y que dicho proceso sea óptimo, nos introducimos de lleno en el tema principal de este Trabajo de Fin de Grado, dentro del mundo de los juegos de azar, son las apuestas deportivas en el mundo de los adolescentes y cuando este entretenimiento empieza a convertirse en un problema más que en un juego.

1.3. Información sobre el juego.

El simple hecho de jugar constituye para las personas una acción fundamental en el desarrollo de su vida. Para los más pequeños, el juego es sinónimo de pasarlo bien y sobre todo de investigar, pues se encuentran en una etapa en la que continuamente descubren cosas, es por ello que este acto (jugar) es una cuestión vital en su crecimiento.

Según (Tarragó, 2007) lo satisfactorio del juego está íntimamente relacionado con lo característico de este; se refiere al desarrollo de capacidades intelectuales, de comunicación, al aspecto emocional y motriz. A través del juego, los niños y niñas decretan ciertas conexiones y relaciones con la vida que le rodea. En definitiva, cuando un niño juega, en cierta medida se está expresando libremente y si lo observamos podemos ver su lado más íntimo. Tanto es así, que la mayoría de los expertos en psicología le otorgan especial importancia a determinada acción como es jugar, ya sea en la esfera terapéutica o en el diagnóstico (Carbonell, Talarn, Beranuy, Oberst y Graner, 2009).

Actualmente en nuestra sociedad se observa una manifiesta preferencia hacia la diversión de tipo infantil pero a cualquier edad, también en adultos. Los profesionales del ámbito sociológico perseveran en que el término diversión está de forma omnipresente en cualquier ámbito de la sociedad y el ocio, y que no sólo los niños necesitan dosis de diversión, sino que también las personas adultas sienten la necesidad de jugar a veces para desinhibirse un poco de la realidad que les rodea. De tal forma se distraen, sienten emociones e incluso experimentan aprendizaje. No obstante, el juego para niños, adolescentes y adultos puede ser conflictivo y peligroso, pero ¿Cuándo se llega a ese momento?

Atendiendo a “El Libro Verde” en cuanto al juego en línea en el mercado (Comisión Europea, 2011), la expresión “juego en línea” comprende numerosos servicios de juegos distintos, algunos de los cuáles son la prestación en línea de los servicios de apuestas deportivas, los juegos de casino, juegos promocionales, juegos en los medios de comunicación, por supuesto los juegos que pertenecen al ámbito de la lotería y también los juegos que son regidos por las organizaciones sin ánimo de lucro reconocidos en beneficio de sus obras.

Ciñéndonos al documento mencionado anteriormente, para sustentar una definición más global y universal sobre las actividades de juegos de azar teniendo en cuenta lo que establece la normativa europea, se dice que:

“Se considerarán servicios de juego en línea todos aquellos servicios que impliquen apuestas de valor monetario en juegos de azar, incluidas loterías y apuestas, y que se presten a distancia, por medios electrónicos y a solicitud del propio destinatario de los servicios” (Comisión Europea, 2011, p. 16).

Teniendo en cuenta lo enunciado anteriormente, se deduce que el término juego online engloba a los juegos de azar online en los que participa una apuesta con dinero de por medio, uniendo de esta forma el riesgo económico con el azar y llevándose a cabo a través de cualquier plataforma online de casas de apuestas por internet (García, 2016).

1.3.1. El juego: de entretenimiento a problema.

Para las generaciones de adolescentes que han nacido inmersos en la tecnología punta, los medios de comunicación tienen una contribución directa a crear un contexto social a través del cual surgen interacciones comunicativas y nuevas relaciones para ellos (Fernández Cavia, 2009, citado en García, Buil y Solé, 2015). A vista de Duek (2010), estos menores han nacido y crecido rodeados de pantallas y en su día a día poseen varios dispositivos tecnológicos a su alcance con los que se sumergen en el mundo de las redes sociales y también tienen contenidos específicos a un solo clic de distancia, aterrizando en los de carácter comercial y lúdico como es el mundo de las apuestas deportivas y los juegos de azar.

Según Pérez, Alcalá y Pérez (2018) el juego en sí supone una acción natural, común e incluso positiva en el desarrollo vital de cualquier niño o adolescente, posibilitando precisamente que la persona se desarrolle social, física y psicológicamente hablando y aprendiendo las normas sociales y convivencia. El problema comienza cuando el juego del tipo que sea se transforma en competitivo y pendenciero permitiendo de esta manera perseguir un objetivo material y/o valorado. Entonces desde este momento podemos afirmar que el juego cambia de forma y fiabilidad discurriendo en un catálogo de actividades lúdicas que pueden llevar a la persona a percibir sentimientos en sus extremos, pasando de sentir pasión por jugar a sentir obsesión y esto a su vez conlleva a la dependencia psicológica.

Dicha dependencia psicológica se declara mediante el ansia o deseo, modifica evidentemente el estado de ánimo de la persona jugadora manteniéndolos en una montaña rusa

de emociones y llevándolo a la pérdida del control sobre sí mismo y a sentir rabia e impotencia (Carbonell, et al., 2009).

La actividad social de juego, la cual interviene en el desarrollo cognitivo de las personas, puede convertirse en una adicción, y este hábito de conducta adictivo aumenta la probabilidad de poder presentar problemas en lo personal y en la sociedad. Estos comportamientos cargados de adicción habitualmente suelen estar relacionados con alguna experiencia subjetiva en la que se manifiestan pérdidas de control (García, Buil y Solé, 2015).

Que los adolescentes participen en juegos de azar se puede apreciar como un constante entre las participaciones sociales, ocasionales, recreativas y la implicación ya excesiva hasta que se convierte en una actividad patológica. Los adolescentes dan el paso de introducirse en el juego movidos por el placer, el contexto social y las posibles ganancias. Para Carbonell y Montiel (2013) los juegos de azar online ante los ojos de menores de edad suponen una actividad de “riesgo”, la cual pertenecería al mismo nivel de riesgo que aceptar una solicitud de amistad en alguna red social de personas que no conoce o que crearse una cuenta falsa para acceder a contenidos sexuales para adultos.

Aunque pueda pensarse que la principal motivación del adolescente para jugar sea el ganar dinero, que obviamente es importante, no es así. Algunos estudios realizados entre jugadores problemáticos sugieren que la motivación primordial para continuar participando en los juegos de azar está estrechamente relacionada con la inyección de adrenalina que les entra en el cuerpo cuando llevan acabo alguna participación en el juego y por consiguiente el placer que esta adrenalina les regala (Shead et al., 2012, citado en García, Buil y Solé, 2015, p. 557).

Los menores de edad se inician en los juegos de azar online (ya que las webs no tienen la capacidad de detectar si eres mayor de edad o no y es fácil hacer creer que sí simplemente poniendo otro DNI y poco más) a una edad muy temprana, estamos hablando entre 10 y 13 años (Gupta y Derevensky, 2014; EUnet 2012, citado en García, Buil y Solé, 2015, p. 555).

La mayor parte de los adolescentes practican el juego de azar en algunas ocasiones sin presentar problema de ningún tipo, pero según Deverensky y Gilbeau (2015, citado en García, Buil y Solé, 2015), las investigaciones académicas sugieren que los adolescentes en sí constituyen un grupo de riesgo con respecto al juego problemático. Atendiendo a Volberg et al.

(2010, citado en García, Buil y Solé, 2015, p. 557) los estudios de prevalencia indican que entre un 2% y un 8% de los adolescentes sufren problemas con el juego y entre el 10% y el 15% están en riesgo de desarrollarlos.

De entre todas las adicciones no tóxicas, la ludopatía es la que permanece en la cúspide. (Deverensky et al., 2011, citado en García, Buil y Solé, p. 558). Cuando ya tienes un problema con el juego o empiezas a padecer la ludopatía la persona no se siente apta para dirigir sus impulsos a jugar, esto trae consigo innumerables problemas a la vida del jugador en los ámbitos más importantes como son el familiar, personal, profesional y social. El momento en el que ya pasa de ser un juego a una adicción suele ocurrir durante la adolescencia y comienza con apuestas mínimas, obviamente también se puede dar a cualquier edad (García, Buil y Solé, 2015, pág 558).

Habitualmente, los jugadores patológicos en la adolescencia también sufren depresión y ansiedad más comúnmente que el resto de los adolescentes que no juegan (Cosenza y Nigro, 2015; Messerlian et al., 2005, citado en García, Buil y Solé, 2015, p. 560). Las personas que están pasando por la adolescencia y mantienen contacto con el juego sufriendo problemas con este, es usual que sean más proclives a llevar a cabo incluso comportamientos delictivos, mientras que los adolescentes que no tienen dificultades con el juego no presentan frecuentemente estas actitudes (Brunelle et al., 2012).

A continuación, vamos a comentar un poco la situación del juego problemático actualmente, según nos comenta Pérez, Alcalá y Pérez (2018) en Juventud y juegos de azar, los juegos de azar han pasado a un primer plano en la vida de los jóvenes en cuanto a divertimento. Aunque la mayor parte de los países del mundo impidan por ley que los menores de 18 años que participen y tengan actividad con los diferentes tipos de juegos de azar, un estudio precisamente sobre esta relación de los adolescentes con los juegos de azar en Europa, Norteamérica y Australia ha constatado que del 2 al 13% de los menores guarda relación con las características generales de los jugadores problemáticos. A lo largo de los últimos 10-20 años se han realizado suficientes investigaciones sobre las consecuencias desfavorables que provocan los juegos de azar. Una vez examinados dichos estudios, se consolida que, en nuestro país, España, existen más personas jugadoras que no jugadoras (Pérez, Alcalá y Pérez, 2018, p. 61).

Este hábito de juego mientras discorra dentro de los límites moderados no figura problema alguno, al igual que con cualquier acción que sea lúdica, voluntaria e inofensiva. Evidentemente, incluyendo a las personas que son jugadoras, un elevado porcentaje de estas no presentan problemas alrededor del juego de azar. Las funciones básicas del juego en sí, tales como la integración en la sociedad, educar y crear se componen junto en el momento en el que en el interior del jugador se experimentan y vegetan estímulos que teóricamente le obligan a jugar y esta acción pasa de ser lúdica y una distracción a ser una actividad obsesiva generando en la persona jugadora y en los que están a su alrededor algún tipo de daño (Pérez, Alcalá y Pérez, 2018, p. 61).

Actualmente hay una creación masiva de casas de apuestas. Si sumamos este dato a la apabullante y obvia incursión de la tecnología en nuestro día a día, ya sean móviles, tablets, ordenadores, tv e incluso los anuncios publicitarios sobre las casas de apuestas, nos lo ponen en bandeja, simplemente a la espera de que hagamos el clic que nos lleve a acceder a estos tipos de juegos de azar. Dichas plataformas o casas de apuestas online están disponibles las 24 horas del día ofreciendo la posibilidad a cualquier persona, pero sobre todo al jugador, que es reincidente, de poder jugar a cualquier hora y en cualquier momento del día (Sarabia, Herrero y Estévez, 2014).

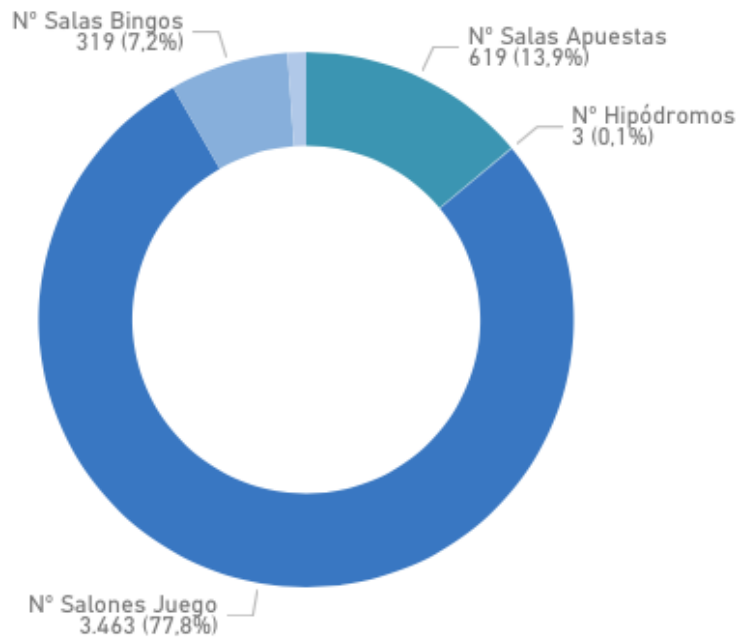
1.4. Las casas de apuestas.

Durante el año 1977 se reguló en España por primera vez la práctica del juego en casinos, bingos y máquinas recreativas a través del Real Decreto-Ley sobre el juego (15/1977 de 25 de febrero). Desde que se legalizó el juego, debido a que este fomentaba una actividad económica un tanto peculiar, lo sometieron a una gran intercesión pública en su regulación, publicidad y vigilancia. Toda esta mediación se llevó a cabo con la finalidad de vetar efectos que no fueran deseados en materia de orden público, evitar movimientos indebidos, otorgar a los jugadores cierta seguridad y sobre todo para eludir conductas inapropiadas y adictivas que pudieran ocasionar ludopatía en los jugadores (Manzón, 2014).

1.4.1. Cantidad, distribución y gasto.

Partiendo de la página oficial de la Dirección General del Juego (2020) se han obtenido una serie de gráficas que representan las cantidades de dinero jugadas en España y en sus distintas comunidades autónomas y el número y la distribución de las casas de apuestas y los salones de juego en España.

Distribución de locales de juego en España



Gráfica 1. Distribución de locales de juego en España. Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

En la gráfica 1 podemos ver el número y el porcentaje de los diferentes tipos de salas de juegos de azar que abundan en España. El número de Salones de Juego se dispara frente a otros tipos de salas, ocupando prácticamente un 78% del total, habiendo 3.463 Salones de este tipo. Le siguen las Salas de Apuestas con un total de 619 salas en toda España (13,9%), las Salas de Bingos se podría decir que son la mitad que las Salas de Apuestas, ocupando el 7,2% del total, siendo 319 salas en el país. Finalmente hay solo 3 Hipódromos que no llega ni al 0,2% del total.

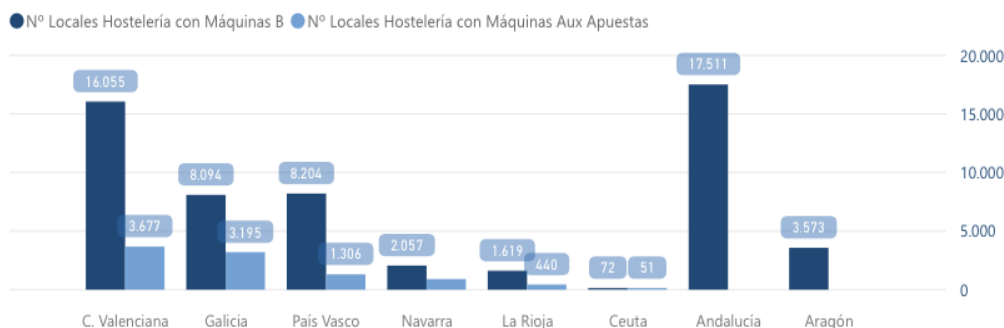
Locales de juego

117.788 N° Locales Hostelería con Máquinas B

9.575 N° Locales Hostelería con Máquinas Aux Apuestas

2018 Año

N° locales de hostelería con Máquinas B y Máquinas Auxiliares de Apuestas por Comunidad Autónoma



Gráfica 2. Locales de juego. Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

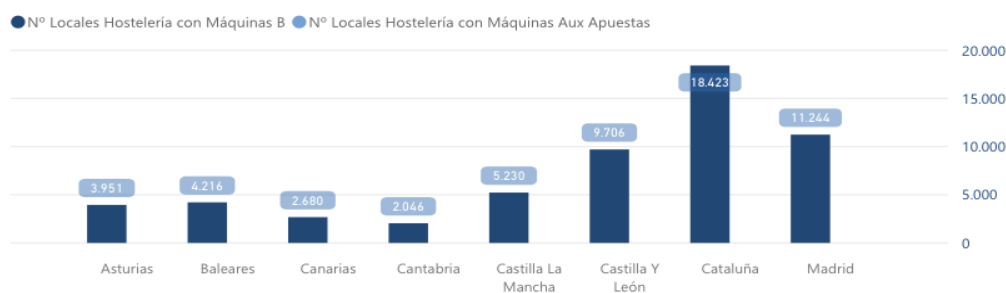
Locales de juego

117.788 N° Locales Hostelería con Máquinas B

9.575 N° Locales Hostelería con Máquinas Aux Apuestas

2018 Año

N° locales de hostelería con Máquinas B y Máquinas Auxiliares de Apuestas por Comunidad Autónoma

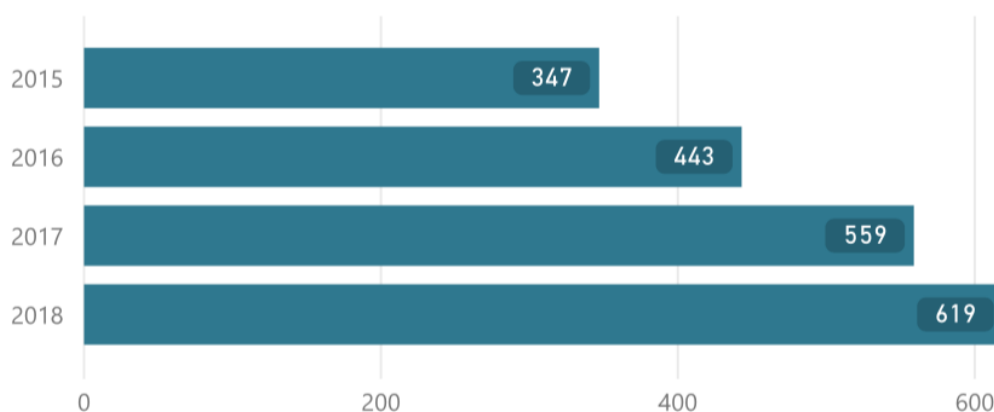


Gráfica 2.1. Locales de juego. Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Las gráficas 2 y 2.1 nos muestran los locales de hostelería que poseen máquinas recreativas de tipo B (tragaperras) y Máquinas Auxiliares de Apuestas que hay en España por comunidad autónoma durante el año 2018. Las barras de color azul oscuro indican el número de locales con máquinas de tipo B y las columnas de azul claro los locales con máquinas Auxiliares de Apuestas. Como podemos observar, la gráfica muestra tres columnas que difieren de las demás, dichas columnas pertenecen de mayor a menor a Cataluña con 18.423 locales,

Andalucía con 17.511 y Comunidad Valenciana con 16.055. Madrid es la cuarta comunidad autónoma que les sigue con 11.254 locales. En total hay 117.788 locales en España con máquinas B y 9.575 locales que poseen máquinas auxiliares de apuesta.

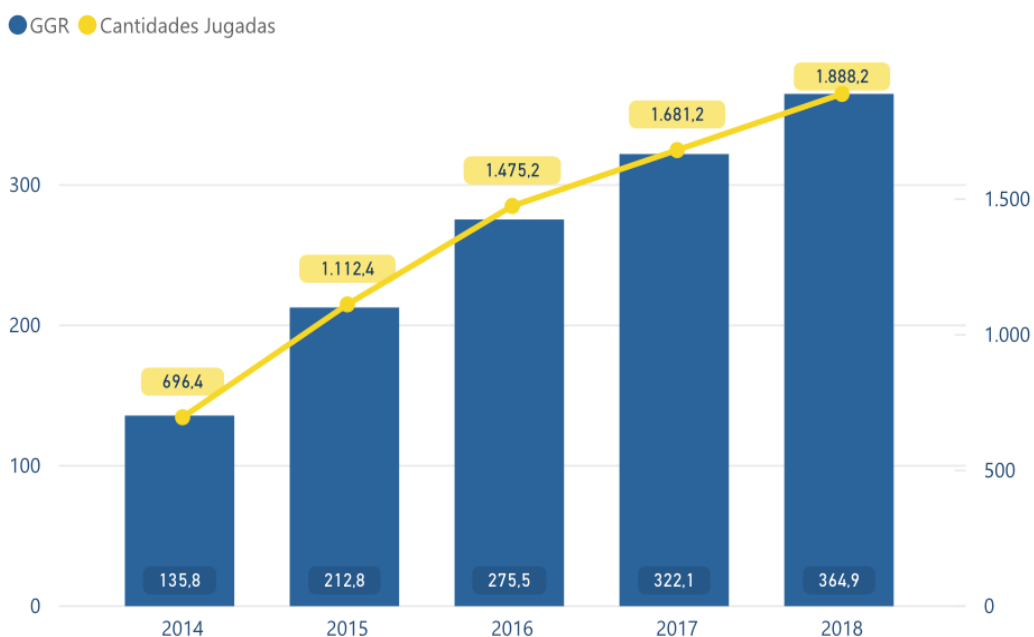
Evolución del número de salas de apuestas en España



Gráfica 3. Evolución del número de salas de apuestas en España. Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

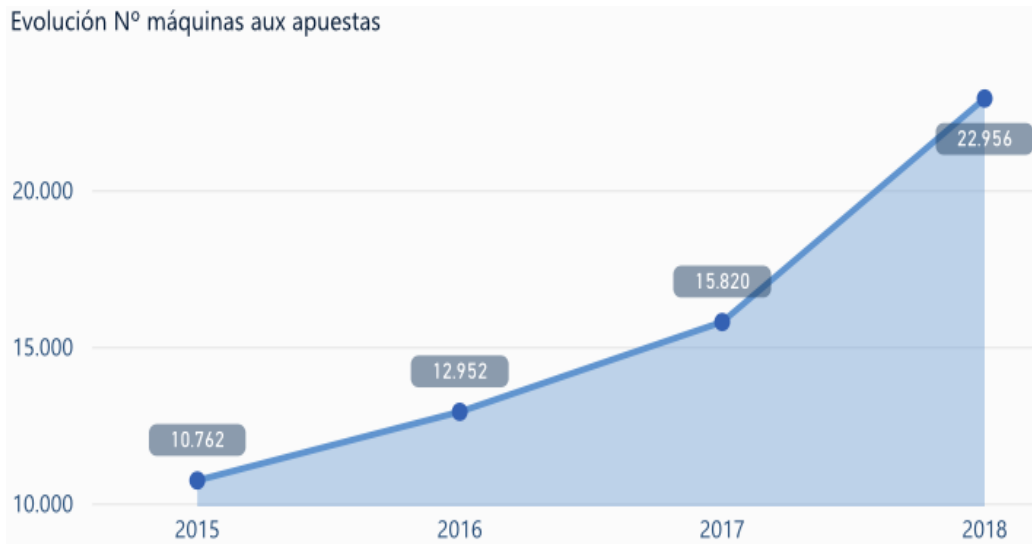
La gráfica 3 plasma la evolución y el crecimiento del número de salas de apuestas en España desde el año 2015. Precisamente ese año había 347 locales en todo el país, el siguiente año en 2016 aumentaron prácticamente en 100 locales más. Un año después, en 2017, aumentaron hasta 116 más que el año anterior, finalmente en 2018 se llegó a la cifra de 619 locales. Se puede observar claramente que cada año que pasa aumenta el número de locales de apuesta en nuestro país, siendo esto un agravante para todas las personas con adicción al juego ya que se le abren más posibilidades de apostar su dinero sin importar el punto geográfico de nuestro país en el que se encuentre.

Evolución del mercado de apuestas presenciales. Millones de euros



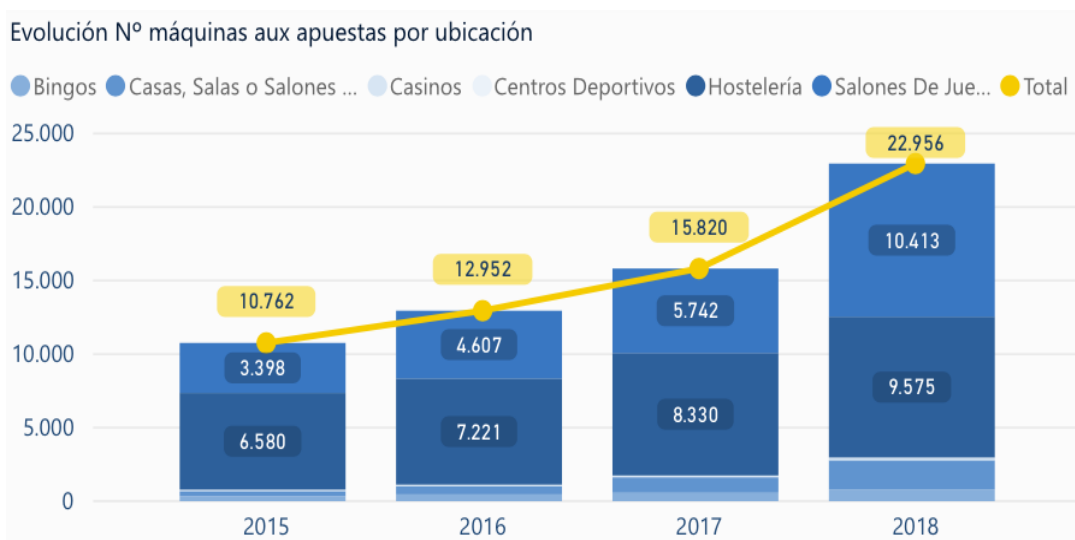
Gráfica 4. Evolución del mercado de apuestas presenciales. Millones de euros. Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

La gráfica 4 se refiere a la evolución del mercado de apuestas presenciales en millones de euros. Las cifras que están dentro de las columnas de color azul hacen referencia a GGR (Gross Gaming Revenue) que significa, el dinero en Bruto por Recaudaciones de Juego, y se mide fijándose en los indicadores de la izquierda que van de cien en cien. Las cifras en amarillo nos indican las cantidades de dinero jugadas y se mide fijándose en los indicadores de la derecha que van de quinientos en quinientos. Solo con echarle la vista por encima a esta gráfica observamos que desde el año que parte, 2014, tanto las cantidades de GGR y las cantidades jugadas ascienden bastante por año. Del año 2014 a 2015 hay un crecimiento muy notable con más de 400.000 euros de dinero jugado y más de 70.000 euros de dinero en bruto por recaudaciones de juego. El último año que salía registrado en esta gráfica es 2018 con un total de 1.888.200 euros en cantidades jugadas y prácticamente 344.500 euros en bruto.



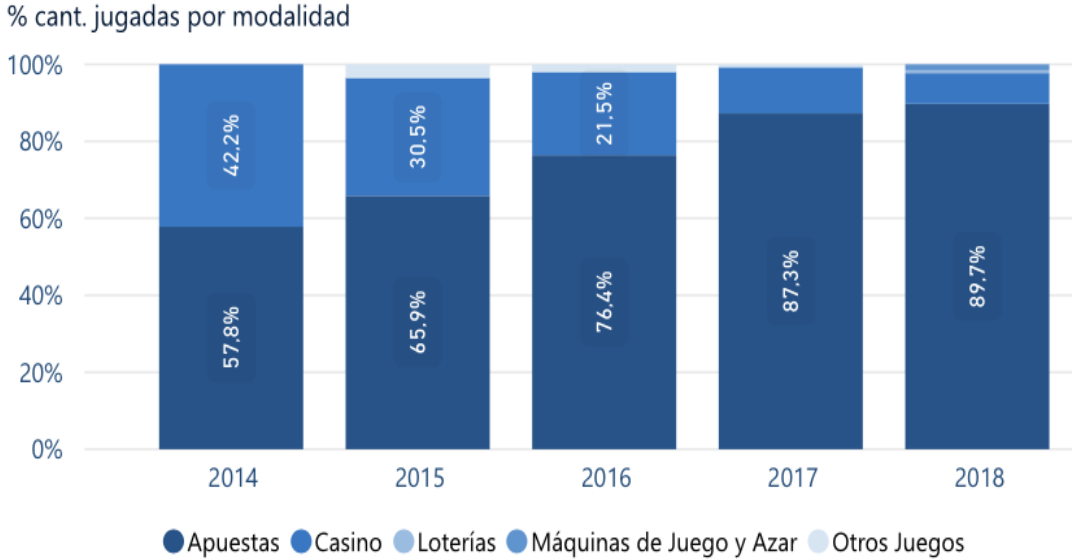
Gráfica 5. Evolución N° máquinas aux apuestas. Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Esta gráfica 5 nos muestra la evolución de las máquinas auxiliares de apuestas en España. Desde 2015 que es el primer año que aparece en dicha gráfica hasta 2018, este número de máquina de apuestas ha crecido una barbaridad, doblando e incluso superándolo el número de máquinas en tres años, pasando de 10.762 hasta 22.956. Una vez más nos deja claro la Dirección General de Ordenación del Juego en sus gráficas con estos números y datos que estamos ante un aumento masivo y unas inversiones millonarias entorno a los juegos de azar y sobre todo apuestas deportivas.



Gráfica 6. Evolución N° máquinas aux apuestas por ubicación. Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

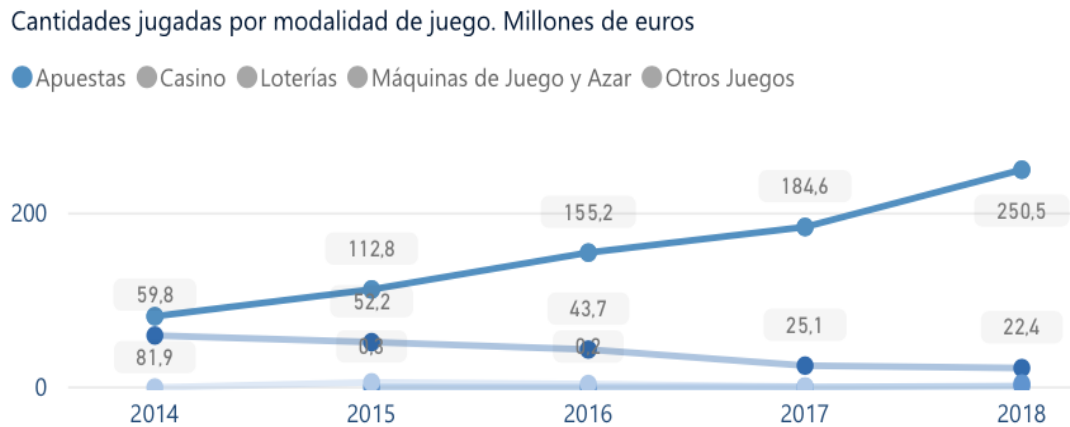
Esta gráfica número 6 está relacionada directamente con la anterior (Gráfica 5) y nos habla de las máquinas auxiliares de apuestas pero por ubicación. Como podemos observar, la mayoría de estas máquinas se reparten en la Hostelería y los Salones De Juego. Apreciamos una vez más un crecimiento muy grande desde 2015 a 2018 llegando en este año a unas cifras totales de 22.956, divididas en su gran mayoría en Hostelería, siendo 9.575 las máquinas en estos tipos de locales y 10.413 en Salones De Juego, las 3.000 máquinas restantes se reparten entre casinos, bingos, centros deportivos y casas de apuestas.



Gráfica 7. Porcentaje (%) cantidades jugadas por modalidad. Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Esta gráfica 7, que es la penúltima, plasma el porcentaje de las cantidades de dinero jugadas por modalidad. Observamos un cambio brutal en la columna de 2018 con respecto a la de 2014. En esta prácticamente es mitad y mitad el porcentaje de dinero jugado repartiéndose en apuestas deportivas (un poco más) y en casinos, pero en 2018, un 89,7% del total de dinero jugado en nuestro país es en puestas deportivas, dejando solamente un 20% en los que ese dinero se pone en juego en casinos (casi la totalidad de ese 20%), en máquinas de juego y azar,

en loterías y otros juegos. Por lo que podemos decir que actualmente la gran mayoría de personas que apuestan su dinero lo hacen a las apuestas deportivas.



Gráfica 8. Cantidades jugadas por modalidad de juego. Millones de euros. Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego.

Esta última gráfica nos muestra las cantidades de dinero jugadas por modalidad de juego en millones de euros. Destacamos la barra de apuestas, que de nuevo ganan con respecto a las demás modalidades de juego siendo 250.5 millones de euros el total de dinero jugado a esta modalidad que encabeza a todas en 2018.

Una vez finalizado el análisis de estas 8 gráficas con respecto a los locales de apuestas/juego, cantidades de dinero jugadas, etc. nos queda bastante claro que conforme pasan los años se incrementan todos estos indicadores. Desde 2012 prácticamente que fue el año en el que se hicieron legales las casas de apuesta presenciales y por internet no ha dejado de crecer las inversiones en este tipo de negocios, tanto de los beneficiarios que son los empresarios y dueños de las distintas casas de apuestas, salones de juego y muchos tipos más, hasta los verdaderos perjudicados que son los apostadores y en la mayoría de los casos, también perdedores. También sabemos como hemos visto anteriormente en este Trabajo de Fin de Grado, que a la misma vez que pasan los años incrementa el número de jugadores menores de edad y adolescentes, y también el número de ludópatas y personas ansiedad, depresión, etc. que contraen estas enfermedades a partir de sus problemas con el juego y la pérdida de dinero.

1.4.2. Publicidad.

Las casas de apuestas en el apartado que más invierten es en el de publicidad. Gracias a la publicidad en la televisión sobre todo durante la retransmisión de eventos deportivos como partidos de fútbol, la radio, páginas web y sobre todo en los equipos de fútbol profesional que los patrocinan en sus camisetas. Todos los equipos de La Liga (1ª División española de fútbol) menos uno, la Real Sociedad, son patrocinadores oficiales de cualquier casa de apuestas, llámense Bet365, William Hill, Codere, Sportium, etc.

Todos los anuncios de casas de apuestas los patrocinan personas famosas, actores, periodistas, incluso los mismos futbolistas. La publicidad de las casas de apuestas sobre todo va dirigida a las personas que no han apostado nunca o que no suelen apostar. Sus mensajes suelen ser “apuesta 10 euros y llévate 100” y otras muchas cantidades relacionadas directamente con la infinidad de cuotas y de mercados que ofrecen. También te regalan promociones tales como: “Te doblamos la cantidad apostada hasta un 200%” o “Si apuestas 25 euros te regalamos otros 25 para que los apuestes a cualquier mercado”. Es decir, el mensaje que transmiten y quieren hacer creer es que apostando ganas dinero fácil y bastante más dinero del que pones en juego. Pero la mayoría de las veces pierdes, y la casa siempre gana. Como en los casinos... y como en todos los juegos de azar. Puedes ganar una vez, dos, tres, pero si insistes y sigues apostando dinero al final vas a salir perdiendo.

Hablamos sobre el trato de comunicado de los juegos de azar en nuestro país, dichas comunicaciones están regladas a través del código de conducta de las actividades de juego (Autocontrol, 2012), este código considera un convenio entre la Dirección General de Ordenación del Juego, la Subdirección General de contenidos de la Sociedad de la Información y también la Asociación que autorregula la comunicación comercial. La principal obligación de este código es cuidar y proteger a los clientes de los juegos de azar de la publicidad sobre estos, ya que estimula a jugar más, sobre todo por los menores de edad y las personas más vulnerables. El código se aplica sobre cualquier tipo de publicidad, ya sean promociones, patrocinios de marcas, de eventos... en definitiva cualquier categoría del juego que esté reglada dentro de la Ley de Regulación del Juego llevada a cabo por las entidades unidas al mismo en España. Dicha Ley se compone de unas pautas con carácter ético que se fundamentan en una serie de pilares esenciales, los cuales son: fidelidad, legitimidad, franqueza, identificación y compromiso social (Autocontrol, 2011). Procura suscitar las bases del juego responsable

prohibiendo cualquier publicidad que instigue a la persona a iniciar o mantener una experiencia adictiva o que insinúe que el juego sea una vía de escape y también se contemple como amparo o auxilio económico. Dentro de las distinciones o delimitaciones entorno a la protección del menor, se impiden las comunicaciones que consideren a los menores en el contenido del mensaje, provoquen de alguna manera, ya sea directa o indirectamente a los adolescentes menores de 18 años a disfrutar de los servicios que estas casas de apuestas ofrecen, y también se privan los mensajes que usen a su favor cualquier tipo de relación de confianza que tengan los menores con las personas de su entorno como puente para poder jugar. De la misma manera se veda incluir mensajes con contenido gráfico, resonante u oral que se orienten a un público infantil, a la misma vez que estas cadenas publicitarias tienen la obligación de contener o adjuntar un aviso sobre la utilización de ficción comercial. Por último, están totalmente vetados los contenidos publicitarios que comuniquen una posible relación del juego con algún aspecto de la personalidad como es la madurez, o incluso que proclamen que el juego es como un regalo que el menor pueda recibir (Buil et al., 2015, pp. 201-202).

1.5. La ludopatía.

El concepto de ludopatía lleva consigo una huella social que se encuentra íntimamente relacionada con la imagen de vicio, impudicia y falta de voluntad para abandonar el juego y dejar de apostar, ideas que son contrarias a lo que es la manifestación del problema como parte del desarrollo de la salud (Lellis, Negro & Paz, 2012, p. 11, citado en Mallén, 2017).

A lo largo de la historia, los juegos de azar seguramente tuvieron su impacto y formaron parte de las distintas civilizaciones y culturas que existieron. Partiendo desde los romanos y llegando hasta los egipcios, dejando entre medias muchas otras civilizaciones, todas ellas han formulado juegos en los que apostaban dinero, casas, terrenos e incluso la vida propia de los jugadores o lo que es peor, la vida de algún familiar.

Con respecto al cálculo de las probabilidades relacionadas con los juegos de azar, ya sean de ganar, perder o muchas otras, lo primero que se escribió fue un escrito a manos de Girólamo Cardano (1501-1576) cuya persona fue aparte de matemático, médico, filósofo y astrólogo. Dicha obra fue escrita en 1565, diez años antes de su muerte y se tituló “*liber de ludo aleae*” cuya traducción al castellano es “*libros de los juegos de azar*” aunque se publicó en 1663.

Hoy en día los juegos de azar son bastante variables, estos van desde las apuestas informales, las cuales son apuestas deportivas, juegos de cartas e incluso el juego ilegal en locales no oficiales, hasta los juegos oficiales, los cuales están reglados como las loterías y los casinos. En la actualidad, el juego legal va aumentando cada vez más alrededor del mundo. El sentimiento de deseo y las ganas de poner en juego tu dinero u objetos de valor para la persona que apuesta a resultados regidos básicamente por el azar parece ser global y común a todo el mundo (Manual sobre juego patológico, 2015, p. 27). Por su parte, Gutiérrez Fraile (2013) comenta que la estigmatización de las enfermedades que tienen que ver con el trastorno mental aumenta cuanto más afectado esté el juicio y la razón de la persona. De esta manera el problema afecta a una gran parte de la sociedad provocando de esta forma en cierta medida mayor rechazo.

1.5.1. Concepto de ludopatía.

Como nos cuenta Isabel Andújar en su Trabajo de Fin de Grado (Andújar, 2013) la ludopatía o juego patológico fue reconocido por la Organización Mundial de la Salud (OMS) como problema psicológico en el año 1992. Dicho trastorno o enfermedad se basa en una perturbación gradual de la conducta a través de la cuál la persona que la padece siente un deber, incluso podríamos decir que cierta obligación ingobernable por jugar sin tener en cuenta ninguna de las consecuencias negativas que esto conlleva. El juego patológico es una dependencia donde no se consume en sí sustancia alguna, aunque habitualmente este tipo de personas tomen otras sustancias mientras juegan como alcohol, tabaco u otro tipo de droga más dura. (FEJAR)¹. Prosiguiendo con Andújar, esta informa que con anterioridad, la APA, ya había comenzado a confeccionar la definición de ludopatía y varios de los juicios en cuanto al diagnóstico de esta, catalogándola dentro de las enfermedades que se achacan a disfunciones conductuales y definiéndola como el comportamiento del juego mal adaptado y permanente que cesa e incluso dinamita objetivos personales que esa persona tuviera y también llega a destrozar los de su familia. La consultoría psicológica define a la ludopatía como un trastorno resistente que consiste en la presencia de habituales y asiduos episodios de juegos de azar que perturban la continuidad de la vida personal, familiar y/o profesional (Andújar, 2013, p. 8). Según Palacios (2006) el juego patológico reside en una incapacidad gradual de la persona para poder frenar las ganas de jugar o apostar, experimentando dicha persona una intratable

¹ Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados.

necesidad de ello, provocando de esta forma daños personales y colaterales a las personas que le rodean. En la OMS a la ludopatía o juego patológico la clasifican dentro de las enfermedades mentales como un trastorno de estas, considerándose específicamente como trastorno de control de los impulsos. Pertenece a una adicción a los juegos de azar en todos sus tipos y formas en los que se pueda jugar, aunque este autor recalca que el juego patológico o ludopatía más habitual es la provocada por las máquinas tragaperras a causa del fácil acceso a estas.

Al igual que con todas las adicciones, estas se inician despacio y con el pensamiento de la persona que padece el trastorno de que la situación está bajo control. Palacios (2006) comenta que al principio se empieza apostando unas simples monedas, posteriormente esas monedas pasan a ser muchas más monedas e incluso billetes y finalmente todo nuestro dinero lo acabamos destinando a apostar y en consecuencia a esto en insistir para intentar recuperar el dinero perdido, entrando en un bucle de apostar, perder y recuperar del que es muy difícil poder salir.

La ludopatía o juego patológico trata de actividades donde se llevan a cabo apuestas en las cuales hay un elemento que es fundamental y este no es otro que el azar. Este trastorno, como ya hemos comentado, comprende todas las formas en que se puede llevar a cabo el jugar con el azar de por medio, es decir, máquinas tragaperras, bingos, ruletas, apuestas deportivas, dados, etc. Este trastorno se caracteriza porque la persona presenta conductas repetitivas de juego, dichas conductas probablemente terminen provocando un desperfecto en la vida personal, profesional y familiar del jugador. Dicho lo cual, se puede decir que es una enfermedad crónica y sucesiva resistente en la falta de control de los impulsos y unas ganas incontenibles de poder apostar dinero (Capetillo y Jalil, 2014).

1.5.2. Características de una persona ludópata.

El juego patológico comienza cuando la inmersión de la persona en los juegos de azar provoca en la vida de esta una serie de problemas importantes y empieza a dejar de lado sus verdaderos objetivos tanto en su vida personal como profesional, centrándose y actuando entorno al juego. A continuación, vamos a explicar las características globales que presenta cualquier persona ludópata, que según Palacios (2006) son las siguientes:

- La persona ludópata posee manía por jugar y busca la manera de lograr dinero para malgastarlo en los juegos de azar. Poco a poco invierte más dinero y tiempo en ese vicio del que podría haber imaginado antes de empezar.
- Muestra una cierta obligación en sí mismo de intensificar la frecuencia con la que realiza apuestas para alcanzar la agitación que tanto codicia.
- En algún momento, más pronto que tarde, comienza a perder dinero y en lugar de retirarse y olvidarlo siempre vuelve a intentar recuperarlo.
- Sacrifica cualquier tipo de reunión, actividad e incluso obligación (como ir a trabajar, por ejemplo) por ir a jugar.
- Aún sólo cosechando pérdidas prosigue cayendo en la tentación de jugar pese a no tener dinero ni para pagar las deudas que tiene.
- Exhibe problemas de abstinencia cuando no le dejan, no tiene dinero o por cualquier otra circunstancia no puede llevar a cabo la práctica de jugar.
- Miente a quien sea necesario para ocultar o zafarse del problema.
- Apela a robar para conseguir dinero y así seguir apostando, recuperar lo que antes ha perdido o pagar alguna deuda.
- Comete actos delictivos o ilegales como la falsificación para obtener dinero y poder llevar a cabo la práctica.

Los problemas le abundan tanto en su vida personal como profesional.

Una vez expuestas las principales características de una persona ludópata, debemos decir de forma paralela que aparte del jugador patológico, es decir ludópata, Palacios (2006) comenta que nos podemos encontrar con el jugador problemático, que no precisamente muestra características o situaciones en su vida estrictas de ludopatía, pero sí expone una gran implicación en los juegos de azar bastante desmesurado y por lo tanto tienen una exposición extraordinaria a terminar cayendo en la adicción.

1.5.3. Factores que favorecen la ludopatía.

Algunos factores que pueden influir notablemente en la ludopatía son:

- Poseen alteraciones con respecto a la salud mental. Las personas que son jugadores patológicos habitualmente se exceden al contacto con cualquier tipo de drogas, tienen trastornos de la personalidad, o bien experimentan la ansiedad y la depresión. También

se relaciona a la ludopatía con trastornos bipolares, obsesivo-compulsivo o déficit de atención e hiperactividad, lo que se conoce como TDAH.

- La edad, ya que el problema con el juego patológico es más usual en menores y en adultos de corta-mediana edad. Si se practica el juego de azar durante la adolescencia provoca que el riesgo de convertirte en una persona ludópata en el futuro más cercano aumente.
- El sexo; normalmente las personas con problemas en el juego de azar patológico son hombres. También hay mujeres ludópatas obviamente, pero menos que hombres, y a su vez estas cuando comienzan a tener problemas en su vida debido al juego son más mayores que los hombres, pero a su vez según estudios, se vuelven adictas con mayor rapidez. Sin embargo, cada vez son más parecidos e igualitarios la guía o modelos de juego entre ambos sexos.
- Dejarse influenciar por personas cercanas de tu entorno de confianza. Si alguna de las personas de tu círculo de amistad o familiar tiene problemas con los juegos de azar, las posibilidades de que tú puedas adquirir estos problemas aumentan considerablemente.
- Los medicamentos. Ciertos medicamentos llamados agonistas dopaminérgicos pueden tener algunos efectos secundarios que produzcan conductas compulsivas en algunas personas.
- Peculiaridades de la forma de ser de la persona, de su temperamento. Si eres bastante competitivo, adicto al trabajo, impulsivo e inquieto y además eres propenso a aburrirte fácilmente, entonces tus probabilidades de padecer problemas con el juego patológico aumentan.

1.5.4. Prevención de la ludopatía.

La mejor forma de evitar o reducir al máximo los efectos desfavorables que conlleva practicar juegos de azar y por consecuencia tener problemas como la ludopatía, es prevenirse antes de que esto ocurra. Según Carpio (2009, p. 40) incumbiendo a la prevención primaria, las precauciones educativas con el objeto de reducir la demanda del juego son fundamentales, a la vez que también lo son las moderaciones legislativas para reducir la oferta de este.

Principalmente, los padres son los que tienen que dar ejemplo a sus hijos y mantener una actitud recta y perseverante en contra de los juegos de azar, ya que son estos los

primordiales educadores de sus hijos y tienen la obligación de transmitirles una actitud negativa y saludable con respecto a la práctica de los juegos de azar. Los menores de edad deben tener claro que al introducirse en estas prácticas lo que hacen es perder el tiempo y el dinero, y que en el momento en el que reclaman que le presten dinero, piensan en robar o lo hacen para poder saciar sus deseos de jugar, están presentando características claras de que tienen problemas con el juego patológico (Wiebe y Falkowski-Ham, 2009, citado en García, Buil y Solé, 2015).

Según Carpio (2009) existen varias investigaciones que afirman que el almacenamiento de cualquier contenido específico prolifera el conocimiento sobre esa temática, pero a la misma vez es incapaz de cambiar los comportamientos o actitudes en el niño/a, por tanto, es necesario el uso de distintas estrategias educativas que incrementen las facultades, aptitudes e inteligencia de los menores con el objetivo de poder defenderse correctamente de los problemas contraproducentes que trae consigo el juego de azar.

Como dijo Ladoucer (1993, p. 370, citado en García, Buil y Solé, 2015) el colegio es el lugar más puro y ejemplar para que se lleven a cabo planes de intervención primaria que transfieran de la forma más adecuada posible contenidos e información que faciliten a los discentes desplegar habilidades idóneas para mantener bajo control situaciones ante el juego problemático y patológico. A continuación se exponen las finalidades más globales que tienen en cuenta una planificación educativa escolar con el objetivo de prevenir la práctica abusiva del juego en los menores de edad:

- a) Prevenir a la sociedad escolar sobre las consecuencias negativas que provoca el juego y los problemas que introduce en todos los aspectos de tu vida la ludopatía.
- b) Favorecer en los discentes posturas y valores para afrontar la vida que sean totalmente irreconciliables con los comportamientos del juego.
- c) Desplegar habilidades que permitan a los menores desenvolverse acertadamente ante situaciones relacionadas con el juego y de presión social.
- d) Impulsar ejercicios para que los niños y niñas los realicen en su tiempo libre sin tener que recurrir a los juegos de azar.

El principal objetivo que persigue la educación escolar contra los juegos de azar y el mundo que les rodea consiste en hacer conscientes a los menores de edad del peligro y los graves problemas personales, sociales, familiares y profesionales que acarrea este tipo de

práctica de juegos de azar y más cuando se convierte en juego problemático y la persona jugadora comienza a sufrir las peculiaridades de un ludópata (Wiebe y Falkowski-Ham, 2009, citado en García, Buil y Solé, 2005).

2. Metodología

2.1. Objetivos y problemas de investigación.

Hasta ahora nos hemos centrado en componer una fundamentación teórica consistente de nuestro Trabajo de Fin de Grado y para ello todo lo que hemos leído, observado y escrito ha sido fundamental y necesario para amparar dicho proyecto investigativo que estamos llevando a cabo. Así pues, hemos efectuado un dilatado trayecto a través de las ideas y conceptos sobre el juego, las casas de apuestas, la ludopatía y todo lo que rodea a estos temas, tratando a la misma vez por supuesto el ámbito de las Ciencias Sociales y las ideas previas de los discentes como base para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La finalidad primordial de este apartado es dejar claro el proceso metodológico que vamos a seguir para alcanzar la información que pretendemos. Para ello vamos a formalizar una serie de objetivos y problemas de investigación que nos ejercerán de base para realizar el cuestionario de preguntas abiertas que pasaremos a un aula de 6º de Educación Primaria y a otra de 1º de ESO.

Los objetivos de este TFG son los siguientes:

- Informar a los jóvenes alumnos sobre los problemas que trae consigo el mundo de los juegos de azar.
- Anunciar la cantidad y distribución de casas/locales de apuestas que hay en España así como el dinero invertido en ellas.
- Prevenir al sector más vulnerable de nuestra sociedad, es decir a los adolescentes, de la ludopatía.

- Averiguar si a los discentes de 6° de Educación Primaria y 1° de E.S.O. les interesaría tratar más temas problemáticos de actualidad que estén relacionados con su día a día en la asignatura de Ciencias Sociales.
- Conocer las ideas que tienen los alumnos sobre los juegos de azar o las apuestas deportivas.
- Comprobar si los anuncios publicitarios (TV, radio, carteles, camisetas de fútbol, etc.) sobre los juegos de azar y las apuestas deportivas generan curiosidad en los alumnos y los incita a apostar (ya lo hagan ellos solos o mediante la ayuda de terceras personas).
- Descubrir lo que piensan los discentes sobre qué es la ludopatía y qué características tiene una persona ludópata.

Una vez considerados y expuestos los objetivos de nuestro Trabajo de Fin de Grado, es preciso que enunciemos una serie de problemas de investigación que supondrá la columna vertebral del transcurso investigativo que tenemos entre manos. Con el objetivo de dejar claro el núcleo de este trabajo, procedemos a plantear como problema global el siguiente interrogante:

¿Qué relación tienen los discentes pre-adolescentes con los juegos de azar y las apuestas deportivas?

Podemos presumir que la finalidad de este trabajo de investigación es conocer la respuesta a dicha pregunta, tanto es así que todos los aspectos y objetivos tratados en esta obra orbitan alrededor de ella, y tratan de plasmar información relevante sobre cada uno de los apartados que forman el presente TFG.

Con el objeto de acaparar nuestro tema de investigación desde diferentes puntos de vista que consideren y amparen las respuestas que deseamos encontrar, proponemos a continuación una serie de problemas específicos de investigación que vendrían a ser como la sinopsis global del transcurso que vamos a seguir:

- ¿Estiman oportuno los alumnos tratar temas en clase más relacionados con lo que ellos viven en el día a día? ¿Les interesaría más la asignatura que los impartiera?
- ¿Qué conocimientos o ideas tienen los discentes sobre los juegos de azar?
- ¿Opina el alumnado que la publicidad sobre los juegos de azar y las apuestas deportivas les incita a apostar y a sentir curiosidad por estas cuestiones?
- ¿Qué entiende el adolescente por ludopatía?
- ¿Conoce alguna de las características de un ludópata?
- ¿Qué piensa un alumno que siente una persona que es adicta a algo?

2.2. Planteamiento metodológico de la investigación.

Como hemos comentado en el apartado anterior, los problemas específicos de investigación que hemos plasmado son la columna vertebral en la que se apoya el objeto de investigación del presente Trabajo de Fin de Grado. Por lo tanto, a partir de dichos interrogantes vamos a erigir el planteamiento metodológico que vamos a llevar a cabo en este trabajo investigativo. Considerando como es obvio las particularidades características de esta investigación, estimamos oportuno que la metodología que mejor se adapta a la información conceptual, procedimental y actitudinal que pretendemos lograr sea la metodología cualitativa.

Basándonos en lo que cuenta (Krause, 1995, p. 21) en la revista temas de educación sobre la investigación cualitativa, podemos decir que dicha metodología concierne a un método de actuación que permite una formación epistemológica que sucede sobre los cimientos de las ideas y conceptos. Dichos pensamientos son los que aprueban la simplificación de lo complejo y a través de establecer vínculos entre estas ideas, conceptos o pensamientos se origina la cohesión intrínseca del producto científico, que no es más que la fabricación de conocimiento referente a algo.

La metodología cualitativa se denomina así porque hace alusión a las peculiaridades de lo investigado, o sea que alude a la exposición de las propiedades, las correspondencias entre las cualidades o al progreso de las singularidades de la materia de estudio.

A continuación vamos a exponer una serie de características específicas de la metodología cualitativa tomando como referencia a Cook y Reichardt (1986, citado en Krause, 1995, p. 26), dichas características son:

- Atracción en base a entender y concebir el comportamiento de las personas partiendo desde su peculiar manera de actuar y desenvolverse.
- Comprende una exploración e investigación natural y exenta de control.
- Su objetivo es indagar en el pensamiento humano y obtener resultados subjetivos.
- Encaminada a descubrir, explorar, descubrir y a estimular.
- Se basa en una metodología inductiva, integral y global.
- Acepta que la existencia es cambiante y activa.

Por otro lado, si hablamos de la planificación global que debe tener cualquier investigación cualitativa, debemos mencionar a Kleining (1982, citado en Krause, 1995) ya que fue él quién sentó tres normas generales para diseñar una investigación de esas características.

- Primera regla: sobre el propósito de la investigación; y nos dice que este es preliminar, es decir, hasta que no se concluye de manera correcta la búsqueda de información no queda claro del todo el objetivo específico de investigación en sí.
- Segunda regla: sobre la actuación indagatoria; la finalidad perseguida en la investigación ha de ser escudriñada desde todas las perspectivas, con esto el autor se refiere a que se debe alterar cualquier factor que tenga el poder de influenciar los resultados de la investigación.
- Tercera regla: sobre la evaluación; los resultados obtenidos se examinarán y compararán con sus iguales.

Una vez vistas las características que tiene una investigación cualitativa en general y qué pasos ha de seguir su diseño, procedemos a mencionar las diferentes investigaciones cualitativas que existen según Krause (1995), y estas son; descriptivas, analítico-relacionales y de investigación-acción. Cada una tiene sus características pero hay una cosa que tienen en común todos los estudios cualitativos, y no es más que el procedimiento a seguir y las fases por las que pasa.

Dichas fases son: fase preparatoria, trabajo de campo, análisis e interpretación de datos y elaboración de las conclusiones.

- Fase preparatoria: se plantea el problema general de la investigación que ejerce como base y sustento del trabajo, a través de dicho problema se identifica el tema a indagar. Posteriormente este problema de investigación se desglosa en otras cuestiones específicas que indicarán por dónde seguir buscando información.
- Trabajo de campo: el investigador toma contacto con las personas que van a participar en el trabajo de campo y les pasa el instrumento de investigación que haya seleccionado para obtener los resultados de esta muestra de estudio.
- Análisis e interpretación de datos: se recogen los resultados obtenidos en el trabajo de campo y se analizan detenidamente las respuestas comparándolas entre sí, viendo sus diferencias y similitudes e interpretándolo todo holísticamente.
- Elaboración de las conclusiones: identificamos aspectos positivos y negativos y relacionamos los objetivos de la investigación con los resultados obtenidos.

2.3. Definición y selección de la muestra.

2.3.1. Descripción y valoración de los centros en cuanto a su entorno físico, socioeconómicos e infraestructuras.

Tanto el colegio de Educación Infantil y Primaria Alcalde León Ríos como el IES Profesor Juan Bautista que son los centros educativos donde vamos a seleccionar nuestra muestra de alumnos, se encuentran en la localidad de El Viso del Alcor, perteneciente a la

provincia de la capital andaluza, es decir Sevilla, dicho pueblo se sitúa al margen izquierdo del río Guadalquivir, en una de las vertientes de la Cordillera de Los Alcores. La localidad de El viso se asienta en la cresta del Alcor y cuenta con un término municipal muy pequeño, de apenas 20 kilómetros cuadrados de superficie para los casi 20.000 habitantes que posee. La distancia que separa a esta localidad de Sevilla son unos 25.9 kilómetros y se sitúa a 145 metros de altitud sobre el nivel del mar.

Ambos centros educativos mencionados anteriormente se sitúan en la barriada Huerto Queri, zona tradicional en el pueblo y de gente humilde. Este barrio es bastante conocido en la localidad debido a que existen varios puntos donde se gesta la compra-venta de droga y aparte se dan cita prácticamente todos los días en la plazoleta del barrio un grupo de personas con problemas con el alcohol y las drogas. Esto es lo malo del barrio y por culpa de este grupo minoritario se ve empañada la imagen del barrio y es debido a esto que se le ha puesto la etiqueta de barrio “conflictivo”. Pero aparte de eso hay un Centro Cívico que ha dinamizado mucho a la población y una Asociación de Vecinos que se mueve y se preocupa por los problemas de su entorno y por otro tipo de cultura, hasta el punto que tienen su propia Cabalgata de Reyes, su Velada del Carmen, han creado su propia Hermandad de la Esperanza y durante unos años tuvieron su propia Iglesia en un local del barrio, en el Centro Cívico se realizan muchas actividades y el propio Centro lo utiliza como salón de actos para alguna actividad en la que necesitamos de un espacio donde meter un número elevado de padres/ madres o alumnos/alumnas. También existe una cooperación con el trabajo del dinamizador del Centro cívico, los Servicios Sociales del Ayuntamiento y nosotros.

Ambos centros educativos se encuentran muy juntos, prácticamente a unos 5 minutos andando. El colegio Alcalde León Ríos es el más grande de El Viso es el más nuevo y moderno ya que las nuevas instalaciones se inauguraron en el curso académico 2011/2012 sustituyendo así al antiguo edificio que databa de 1958. El colegio es moderno y alegre, y cuenta con todas las instalaciones propias de una nueva construcción: Sala de Usos Múltiples (SUM), Gimnasio, Aula de Música, Biblioteca, Comedor. Está diseñado para albergar 3 líneas (3 grupos por curso).

El edificio consta de dos plantas, con 3 amplias escaleras y ascensor. Las aulas de primaria se reparten entre las dos plantas. El patio de recreo cuenta con dos pistas deportivas. Las aulas de Infantil ocupan una zona específica con un patio independiente. El centro dispone de tutorías para todos los ciclos, aulas para Pedagogía Terapéutica (PT) y Audición y Lenguaje (AL) y una

dependencia para uso del Equipo de Orientación Educativa (EOE). El C.E.I.P. Alcalde León Ríos está adscrito a los dos institutos de la localidad, al IES Profesor Juan Bautista, y al IES Blas Infante que se encuentra en la barriada conocida como “Las Tinajas”.

El IES Profesor Juan Bautista está en funcionamiento desde 1979, aunque no siempre ha sido IES, primero se fundó como Colegio Nacional, posteriormente como Colegio Público, luego pasó a llamarse IES Blas Infante y finalmente en el curso académico 1998/1999 se creó el llamado hasta la fecha de publicación de este TFG, IES Profesor Juan Bautista.

2.3.2. Breve estudio del alumnado.

La acción investigativa que proponemos se va a pasar a alumnos pertenecientes al Tercer Ciclo de Educación Primaria del CEIP Alcalde León Ríos, concretamente a los discentes de 6º. También se va a pasar a los discentes pertenecientes a 1º de la ESO del IES Profesor Juan Bautista.

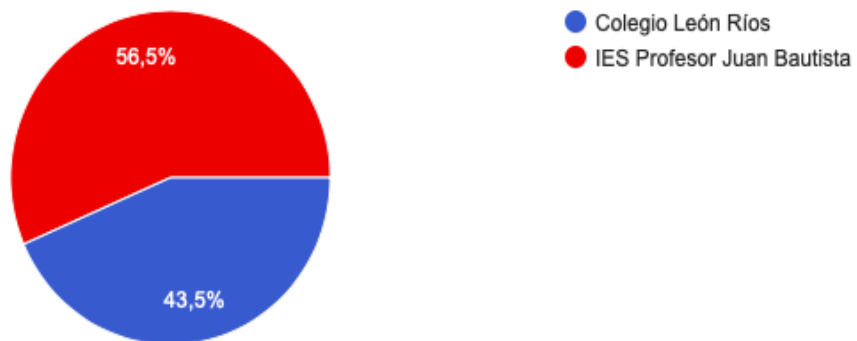
- La primera gráfica obtenemos el número total de respuestas de la muestra será de 23 discentes, de los cuales como podemos observar en la primera gráfica, el 56,5% pertenecen a la ESO, que serían 13 discentes y el 43,5% restante al Colegio, que serían 10 discentes.
- La segunda gráfica nos muestra el sexo de nuestra muestra, siendo el 39,1% niñas, lo que equivale a 9 alumnas y el 60,9% a niños, lo que equivale a la cantidad restante hasta 23, es decir, 14 alumnos.
- La tercera gráfica nos da la información entorno a la edad de nuestros discentes que han participado en la muestra, siendo la edad más repetida 12 años, con un total de doce alumnos/as; luego le siguen 11 y 14 años, ambos con cuatro alumnos/as de dichas edades; y finalmente 13 años, han respondido tres alumnos/as.
- La cuarta gráfica nos revela a qué clase pertenece cada uno de nuestros discentes de la muestra, algunos especifican aparte del curso, la clase a la que pertenecen, y otros no. Como ya hemos comentado en la segunda gráfica, a la ESO pertenecen 13 alumnos/as, de los cuáles nueve son de la clase 1ºA, tres son de 1ºC y uno de 1ºB.

Luego al colegio pertenecen 10 alumnos/as, de los cuáles siete son de la clase 6°C, uno solo de 6ºA, otro solo de 6ºB y el alumno restante no especifica a qué 6º pertenece.

La mayoría de ellos pertenecen a una clase social media-alta, trabajando tanto el padre como la madre en trabajos remunerados.

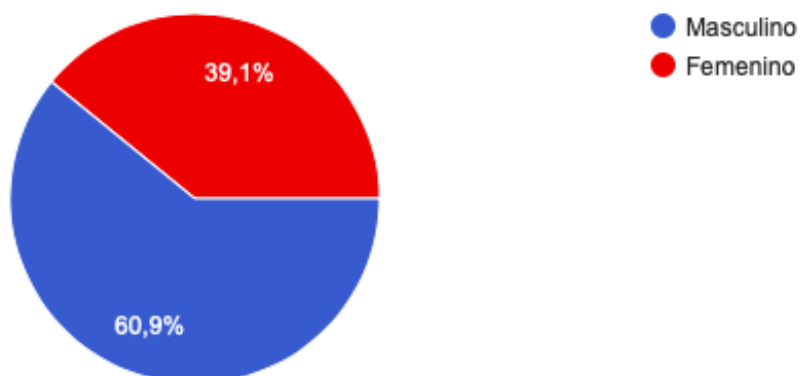
Colegio/ IES al que perteneces

23 respuestas



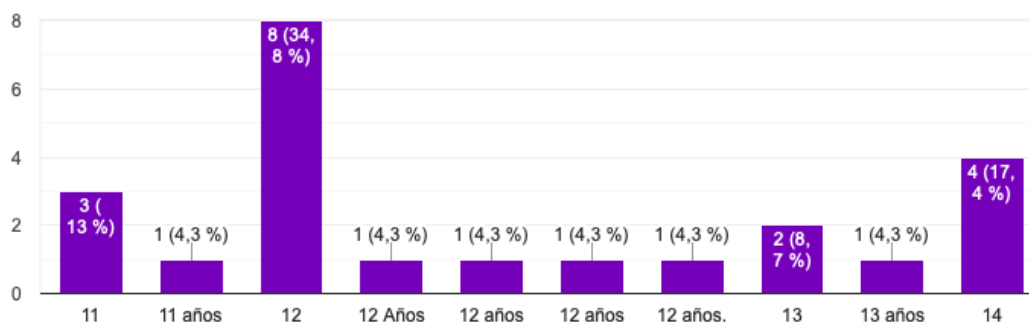
Sexo

23 respuestas



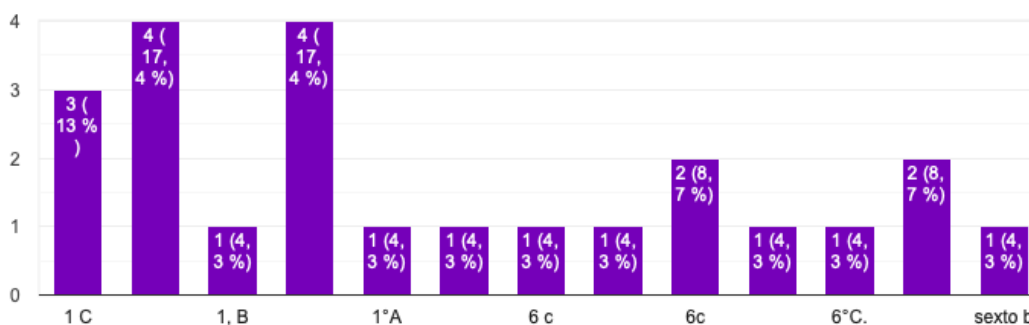
Edad

23 respuestas



Clase a la que perteneces

23 respuestas



2.4. Instrumento de recogida de datos.

Una vez expuestos los objetivos y problemas tanto generales como específicos de la investigación, abarcada y explicada el tipo de metodología que vamos a utilizar y las singularidades y peculiaridades de los centros educativos, finalmente vamos a mostrar la herramienta que vamos a utilizar para recabar las ideas de los discentes sobre nuestro problema investigativo, la cual va a ser un cuestionario de preguntas cortas y respuestas abiertas, formado por 21 preguntas; las 4 primeras son para obtener los datos sociométricos de nuestra muestra y las 17 restantes son las que están metidas en materia.

La idea era visitar personalmente tanto el CEIP Alcalde León Ríos como el IES Profesor Juan Bautista y pasar el cuestionario de manera presencial a los discentes, pero debido a la situación que estamos viviendo a causa del COVID-19 no ha sido posible como ya sabemos ir a ningún lugar ya que el Gobierno de España decretó el estado de alarma Nacional y se cerraron todos los centros educativos, empresas, etc. de todo el país. Por lo tanto, lo que hemos hecho

ha sido realizar el cuestionario online y pasarlo a los discentes y ellos desde sus casas lo han respondido, guardándose las respuestas y sus respectivas estadísticas a través de internet en la página donde se creó el cuestionario.

Según García (2003) el cuestionario es una técnica considerada tradicional en la asignatura de Ciencias Sociales con el fin de recabar y adquirir información sobre cualquier tema de interés para el investigador. Se utiliza tanto como herramienta de investigación como de evaluación de las personas. Dicho formulario se fundamenta en una serie de cuestiones, habitualmente de distintos modelos, formuladas meticulosamente y de forma ordenada sobre los objetivos que persigue el trabajo investigativo, en nuestro caso un TFG, y estas preguntas pueden ser aplicadas de varias formas, entre las cuales se acentúan la suministración del cuestionario a los grupos o en caso de que no se pudiera como ha sido el nuestro, el envío por correo o hacerlo por internet (Pérez, 1991, citado en García, 2003).

El cuestionario de respuestas abiertas (García, 2003) es un utensilio bastante favorable y productivo para el objeto principal de este, que no es otro que la recolecta de información. Sobre todo, como ha sido en nuestro caso excepcional debido al COVID-19 y la imposibilidad de reunirlos para que lo hicieran todos a la vez ante nuestra presencia, por lo que la distancia y dispersión de los discentes a los que le hemos pasado el cuestionario ha sido la causa de haberlo pasado online y que cada uno lo hiciera en sus casas.

El objetivo final de un cuestionario de respuestas abiertas es lograr, de forma organizada y minuciosa, datos sobre la muestra (en nuestro caso de discentes) que va a participar en nuestra investigación y sobre los objetivos a investigar del TFG. Atendiendo a Fox (1981) si se utiliza esta técnica, el investigador ha de tener en cuenta varias vías metodológicas globales, las cuales son; permanecer persuadido de que las cuestiones se pueden enunciar con bastante transparencia para que de esta manera marchen exitosamente en la intercomunicación personal que conjetura el cuestionario y ofrecer la totalidad de pasos factibles para así acrecentar la posibilidad de que los discentes respondan satisfactoriamente las preguntas.

Las respuestas según Javeau (1971, citado en García, 2003) que se pueden adquirir con un cuestionario de respuestas abiertas competen a 4 rangos:

- Hechos, relativos a: a) dominio personal (edad, nivel educativo); b) dominio del ambiente (familia, amigos, compañeros de trabajo); c) dominio del comportamiento.
- Opiniones
- Actitudes y motivaciones y sentimientos: globalizando, todo comportamiento que incite a la acción.
- Cogniciones: nivel cognitivo sobre los distintos temas tratados en el cuestionario.

A continuación vamos a exponer un cuadro, el cual en su parte izquierda como su título indica vamos a ver las preguntas del cuestionario que hemos pasado a niños y niñas de 6º de Educación Primaria y 1º de ESO y en la parte derecha del cuadro vamos a comentar el por qué hemos elegido esa pregunta y/o lo que buscábamos conseguir con ella y de esta forma relacionamos directamente las preguntas del cuestionario con los objetivos marcados que tiene en el horizonte nuestro trabajo de investigación.

Preguntas cuestionario	Finalidad de las preguntas
Piensas que se deben tratar más temas problemáticos o sociales de actualidad que os preocupen en asignaturas como en las Ciencias Sociales?	Ver si los alumnos/as tienen interés porque se traten temas “problemáticos” y si proponen algunos.
¿Crees que te interesaría más esta asignatura si se pusieran en común problemáticas que podéis experimentar o que son cercanas a vosotros?	Comprobar si a los discentes les interesarían más las asignaturas si supieran que se van a tratar en ellas asuntos cercanos a ellos y que les conciernen de alguna manera.
¿Qué son para ti los juegos de azar, o lo que es lo mismo, las apuestas?	Saber qué piensan los alumnos y si exponen como juegos de azar los clásicos juegos de mesa o si hablan de la verdadera finalidad de la pregunta, es decir, los juegos de azar para mayores de edad.
¿Cuántos tipos de estos juegos conoces?	Relacionada con la pregunta de antes, poner en cuestión sobre qué juegos tienen algún tipo de conocimiento.
¿Cómo catalogarías eso de apostar dinero en cualquier juego de azar, bien, mal o regular? ¿Por qué?	Conocer el pensamiento de los discentes sobre si ven bien apostar dinero o no, y así hacernos una ligera idea de quién puede ser más o menos

	propenso a caer en la tentación del juego en un futuro próximo.
¿Has jugado alguna vez a juegos de azar? ¿A cuáles?	Podemos hacernos una idea del entorno en el que se desenvuelve el niño/a dependiendo de lo que conteste y en el caso positivo en qué juegos suele participar.
¿Crees que apostando se gana dinero fácil y rápido? ¿o por el contrario se pierde más dinero del que se gana? ¿Por qué?	Comprobar qué idea tiene nuestra muestra de alumnos/as sobre las apuestas... el que crea que se gana dinero fácil obviamente no conoce mucho el mundo ese y puede ser más fácil que alguna vez llegue a apostar movido por ese pensamiento de poder ganarse algo de dinero sin esfuerzo.
Cuando ves la TV, ¿observas muchos anuncios sobre las casas de apuestas deportivas? ¿te entran ganas de apostar viendo estos anuncios?	Aunque los niños/as no se lleguen a dar cuenta, cuando ven la tv exponen muchísimos anuncios sobre distintas casas de apuestas que te incitan a apostar y eso los adolescentes lo pueden guardar en su subconsciente y poco a poco estos anuncios los pueden llevar a realizar alguna apuesta.
¿Conoces el nombre de alguna casa de apuestas? Nombra todas las que sepas.	Conocer el número de casas de apuestas que conocen para ver cuáles de ellas son las más “famosas” entre los discentes.
¿Has visitado a través de internet alguna casa de apuestas? Si es así, ¿cuáles eran? Y ¿por qué la visitaste?	Sabremos qué alumnos son los que saben más sobre este problema de las apuestas simplemente por haberse tomado la molestia de entrar en la página web de ella y visualizarla a ver cómo es.
Casi todos los equipos de fútbol en España en sus camisetas o calzonas tienen publicidad de casas de apuestas, ¿te parece bien esto?	Observar si los alumnos/as se fijan en estas cosas e incluso si sabrían llegar a decir el nombre de alguna casa de apuesta que publicite algún equipo que conozcan, y por supuesto qué opinan sobre ello.
¿Crees que el tipo de publicidad sobre salas de juego puede incitar a los jóvenes aficionados a visitar esas casas de apuestas y apostar? Expresa lo que pienses sobre ello.	Poner a prueba el “sentido común” de los discentes y ver qué opinan sobre si la publicidad de las casas de apuestas les puede incitar y levantarle curiosidad por realizar alguna apuesta con dinero.
¿Sabrías explicar qué es la ludopatía? Escribe lo que pienses que significa.	Esta pregunta podemos decir que es la más importante del cuestionario, ya que todas las demás giran en torno a ella. Con esta cuestión queremos tener claro qué entiende cada uno de nuestros discentes de la muestra por el término

	ludopatía, y si están en lo cierto o no según sus respuestas. Dependiendo de esta respuesta podremos “separar” a la muestra en dos grupos, los que manejan el término y por tanto tendrán claro el objetivo de este TFG, y los que todavía ven los juegos de azar sin maldad, como los dados, el parchís, etc.
¿Sabrías decir algunas de las características que tiene una persona que sea ludópata?	Conocer qué nivel de sabiduría entorno al término tienen los discentes.
¿Qué crees que siente una persona que es adicta a algo?	Analizar los sentimientos y/o pensamientos o acciones que creen nuestros alumnos/as que padecen las personas con algún tipo de adicción.
¿Te irritas o sientes frustración si no puedes jugar todo el tiempo que tu quieres a la play o estar con el móvil? ¿por qué?	Conocer qué grado de cabreo o de perder el control muestran los discentes cuando no pueden estar haciendo lo que les gusta todo el tiempo que ellos quieren.
¿Crees que la ludopatía es una enfermedad que se cura? Sí/No ¿por qué?	Reflexionar sobre qué considera cada alumno/a de la ludopatía y si creen o no que es una enfermedad y si se puede curar o no.

2.5 Técnica de análisis.

Nos encontramos en el último apartado de la metodología, donde a posteriori de haber formulado y explicado nuestro instrumento de recogida, que ya sabemos es un cuestionario de preguntas cortas y respuestas abiertas, procederemos a abordar y a exponer la técnica de análisis que vamos a emplear para analizar y clasificar toda la información que recabemos de las respuestas de nuestra muestra. Los cimientos de este Trabajo de Fin de Grado en el apartado de la metodología en cuanto al análisis de información a partir de las ideas de los discentes se fundamentan en la investigación cualitativa, de modo que, nuestra técnica de análisis que vamos a llevar a cabo atañe y está en concordancia con la metódica cualitativa.

Acogiéndonos a cada una de las preguntas de nuestro cuestionario, y basándonos en las posibles respuestas que se pudieran y se dan una vez recogidas las respuestas de la muestra, hemos visto conveniente interpretar dichos resultados a través de una rúbrica categorizada y delimitada por tres fases o grados que va de sencillo a profundo en base al conocimiento expresado en las respuestas del cuestionario, siendo estas categorías pues; deficiente, aceptable e ideal.

A continuación, procedemos a exponer dicha rúbrica con las tres categorías que anteriormente hemos mencionado individualizadas para cada pregunta:

CUESTIONARIO	DEFICIENTE	ACEPTABLE	IDEAL
PREGUNTA 1	Responde de manera simple y sin proponer temas.	Propone algún tema pero sin justificar.	Propone temas y lo explica o justifica desarrollando un poco su respuesta.
PREGUNTA 2	Contesta si o no sin explicar la respuesta.	Contesta si o no y expone el por qué.	Contesta si o no, expone el por qué y pone de ejemplo algún tema que le interesaría.
PREGUNTA 3	No sabe lo que son los juegos de azar.	Ha oído hablar sobre los juegos de azar pero no sabe explicarlo correctamente.	Conoce qué son los juegos de azar, ha oído hablar de ellos y lo explica adecuadamente.
PREGUNTA 4	No conoce ningún tipo de juego de azar.	Conoce los básicos tales como los dados, cartas, parchís... pero no relacionados con las apuestas.	Conoce los juegos de azar relacionados con las apuestas o máquinas tragaperras aparte de los juegos básicos mencionados anteriormente.
PREGUNTA 5	Contesta sólo con bien, mal o regular sin explicar su respuesta.	Contesta bien, mal o regular pero explica el por qué de su elección.	Contesta bien, mal o regular, explica su respuesta y conoce el peligro que conlleva apostar, por lo tanto contesta con “mal”.
PREGUNTA 6	No dice ninguno o solo un juego de azar.	Expone varios juegos de azar con los que haya tenido experiencia.	Cita más de dos juegos de azar a los que haya jugado.
PREGUNTA 7	Dice si o no, sin dar explicación.	Contesta con si o no y explica su respuesta de manera simple y sin ser relevante.	Contesta con si o no y basa su respuesta en una explicación lógica y relevante.

PREGUNTA 8	Contesta ambas preguntas con si o no sin dar explicación.	Contesta ambas preguntas y las basa en una explicación corta.	Contesta ambas preguntas, las explica de manera adecuada e incluso puede citar alguna casa de apuesta.
PREGUNTA 9	No nombra ninguna casa de apuestas.	Conoce alguna casa de apuestas y nombra una o dos.	Conoce bastantes casas de apuestas y nombra de 2 en adelante.
PREGUNTA 10	Contesta con si o no sin explicar nada.	Contesta que si y nombra la casa de apuesta que visitó pero no explica por qué la visitó.	Contesta que si, nombra la casa de apuesta que visitó y explica por qué la visitó.
PREGUNTA 11	Le da igual o contesta con si o no sin dar explicación de su respuesta.	Contesta que si o no y explica su respuesta de manera simple y sin darnos información.	Contesta que si o no, razona su respuesta adecuadamente siendo relevante dicha explicación e incluso cita a algunos equipos con la publicidad que llevan a modo de ejemplo.
PREGUNTA 12	Responde si o no sin dar mayor explicación sobre su respuesta.	Contesta si o no y explica por qué ha dado dicha respuesta.	Contesta que si y razona su respuesta basándose en el peligro que conlleva apostar.
PREGUNTA 13	No sabe lo que es la ludopatía.	Ha oído hablar sobre ella, sabe que es malo pero no sabe definirla o explicarla correctamente.	Conoce el término ludopatía y lo explica de manera correcta ya sea definiéndola o poniendo algún ejemplo.
PREGUNTA 14	No sabe ninguna característica.	Menciona una o dos características pero no se asemejan del todo al término ludopatía.	Menciona y explica o pone ejemplos de varias características reales de un ludópata.
PREGUNTA 15	No sabe lo que siente.	Contesta de manera simple con uno o varios adjetivos pero no los desarrolla.	Contesta con una explicación razonada y adecuada a lo que siente

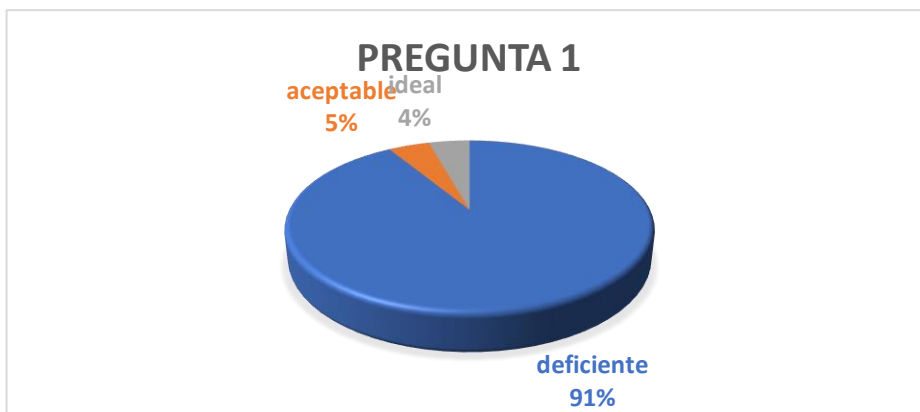
			verdaderamente una persona dicta.
PREGUNTA 16	Contesta si o no pero no explica la respuesta.	Contesta si o no y explica el por qué pero no es relevante dicha explicación.	Contesta si o no y razona la respuesta dada correctamente con fundamento.
PREGUNTA 17	No lo sabe.	Contesta si o no pero no lo argumenta de forma adecuada.	Contesta que si y lo argumenta basándose en que la ludopatía es un problema o que ha escuchado/leído/visto información al respecto.

3. Interpretación de los resultados.

A continuación, procedemos a presentar los resultados obtenidos. Cada respuesta que hayamos obtenido de cada una de las preguntas las vamos a comparar y a clasificar con la rúbrica que hemos expuesto anteriormente en el apartado 2.5. Posteriormente comentaremos de forma global las respuestas obtenidas a cada pregunta y las analizaremos con los gráficos y los porcentajes realizados, manifestando de esta forma una lectura propia de los resultados.

Dicho lo cuál, comenzamos a desglosar y a analizar pregunta por pregunta los resultados de nuestro cuestionario de preguntas abiertas:

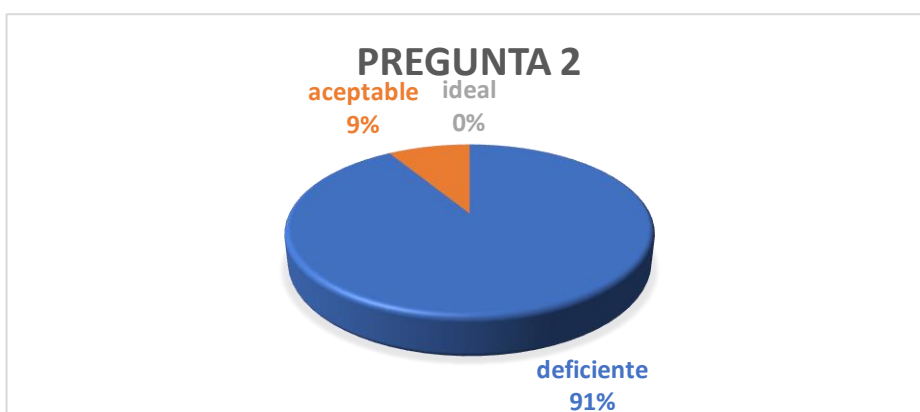
- 1) ¿Piensas que se deben tratar más temas problemáticos o sociales de actualidad que os preocupen en asignaturas como en las Ciencias Sociales?



Comenzamos el cuestionario prácticamente con la mayoría de respuestas deficientes (21), es decir, que han respondido si o no más allá de dar un por qué o su opinión. Hemos de decir que la mayoría de ese porcentaje de deficiente contestó que sí se deberían de tratar más temas de actualidad, pero al no explicar un poco su decisión parece que no les importe mucho el temario a tratar en cuestión, y que sólo les importe al final el aprobado.

Ambas preguntas tanto aceptable (1) e ideal (1) fueron respondidas por discentes del CEIP, ya que fueron los únicos que respondieron explicando un poco su elección, diciendo que “le interesa la historia y la actualidad” y el otro expuso que “se deberían hacer más experimentos por cada tema que vean”; por su parte todos los del IES que son un poco más mayores no expusieron ningún razonamiento a su respuesta.

- 2) ¿Crees que te interesaría más esta asignatura si se pusieran en común problemáticas que podéis experimentar o que son cercanas a vosotros?



En esta pregunta los resultados son idénticos a la anterior, ya que ambas preguntas iban de la mano y estaban muy relacionadas. El porcentaje de deficiente sigue siendo 91% y la única diferencia es que el porcentaje de aceptable es 9% y el de ideal 0%, es decir, 2 alumnos han contestado de manera aceptable, e ideal ninguno.

Una de las dos respuestas aceptable pertenece un alumno del IES, y respondió que no, ya que le interesa más la historia. La otra respuesta aceptable es del CEIP y respondió simplemente que le interesaría más.

3) ¿Qué son para ti los juegos de azar, o lo que es lo mismo, las apuestas?



Con esta pregunta entramos ya en materia sobre lo que viene siendo uno de los temas fundamentales del TFG. Obtenemos un 67% (14) de respuestas aceptables, lo que traducido sería que han dado una respuesta sobre los juegos de azar admisible pero que no se asemeja del todo a lo que realmente serían los juegos de azar. Le sigue un 19% (5) de respuestas deficientes que son los que no saben que son los juegos de azar y finalmente un 14% (3) de respuestas ideal que son los que mejor lo han definido; un ejemplo ha sido un alumno del CEIP cuya respuesta fue: *“Son juegos en el que debe haber al menos 2 personas (apostadores) que dejan dinero en cada caso y que final es una persona la que consigue llevarse el premio.”*

4) ¿Cuántos tipos de estos juegos conoces?



Los resultados de esta pregunta pueden ser un poco engañosos, ya que hay un 53% de respuestas que son aceptables, pero la mayoría de ellas los discentes no nombran aunque sea una casa real de apuestas, sino que contestan que “*conocen algunas, existen muchas, 3 o 4...*”. El siguiente es deficiente con un 26% (5), los cuáles dicen no conocer ningún tipo de juego de azar. Finalmente tenemos como respuesta ideal (4) con un porcentaje de 21%, aquí las respuestas sí son esclarecedoras y nos dejan respuestas como: “*bingo, póker, dados*”, “*los casinos y las máquinas tragaperras*”.

Comparando el IES con el CEIP, hemos de decir que la totalidad de las respuestas “ideales” en esta pregunta pertenecen a alumnos del IES, los del CEIP se encuentran en la mayoría entre deficiente y aceptable.

- 5) ¿Cómo catalogarías eso de apostar dinero en cualquier juego de azar, bien, mal o regular? ¿Por qué?

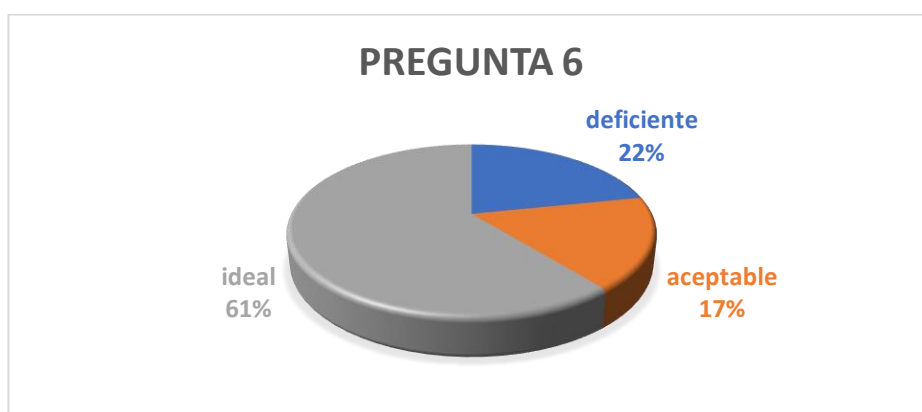


Por primera vez nos sale el porcentaje de ideal como el más alto de los 3 rangos, con un 50% y un total de 12 respuestas, lo que significa que todos estos discentes catalogan como mal

apostar dinero en juegos, y todos ellos lo han razonado dando su explicación, como por ejemplo los siguientes: “Mal, porque creo que la intención de todo es que apuestes más y más dinero para perderlo todo y ellos se los ganen” y este otro “*Mal, pues estás apostando lo que te hace poder comprar comida y vivir en general por la codicia de querer más sin de forma fácil. Que al final seguramente ese dinero no lo volverás a ver*”. El siguiente rango es aceptable con un 46% que equivale a 11 respuestas, los cuáles han respondido también que les parece mal pero no han fundamentado sus respuestas. Por último, con un 4% y solo 1 respuesta, tenemos a un discente que contestó que sí le parece bien apostar.

En esta pregunta obviamente están repartidos los discentes tanto del CEIP como del IES en ideal y aceptable ya que prácticamente es mitad y mitad, por lo que aquí no hay diferencias.

6) ¿Has jugado alguna vez a juegos de azar? ¿A cuáles?



Esta es la pregunta que más alto porcentaje tiene de ideal, con un 61%, es decir, 14 respuestas, han respondido que nunca han jugado a ningún juego de azar. Le sigue con un 22% y 5 respuestas deficiente, o sea que dichos alumnos han afirmado haber jugado alguna vez a juegos de azar y citan cuáles han sido dichos juegos, a continuación exponemos varios de los ejemplos de respuestas deficientes: “Sí, cartas, parchís, bingo, cupones, loterías...” “*Sí, a la ruleta de la feria*” Finalmente, con un 17% tenemos aceptable, con 4 respuestas sobre el total de alumnos que han afirmado también que han tenido alguna vez relación con los juegos de azar pero estos sin embargo no mencionan el tipo de juego.

Todos los alumnos que han respondido “deficiente” pertenecen al CEIP, quiere decir que los que han jugado alguna vez a juegos de azar y han mencionado dichos juegos son

alumnos de 6º de primaria. Por el otro lado, exceptuando un solo alumno del IES, los demás han respondido que no han jugado, es decir, que han respondido “ideal” y los restantes de aceptable también son del CEIP.

Por lo tanto, podemos afirmar que al menos de nuestra muestra, los discentes del CEIP han mantenido más relación con los juegos de azar que los más mayores, en este caso los del IES.

- 7) ¿Crees que apostando se gana dinero fácil y rápido? ¿o por el contrario se pierde más dinero del que se gana? ¿Por qué?



Vuelve a ganar las respuestas “ideales” con un 52% y 12 respuestas sobre el total, los cuales contestan razonadamente que se pierde más dinero del que se gana. Un discente respondió de esta manera: “*Se pierde más que se gana, si no los casinos cerrarían*”. Le sigue aceptable con un 39% de respuestas, es decir, 9 alumnos/as que contestaron que pensaban que se perdía más pero no dieron una explicación relevante de la que pudiéramos obtener información. Finalmente, un 9% le corresponde a deficiente, con tan solo 2 respuestas, estos fueron los discentes que respondieron que se ganaba más de lo que se perdía.

Vuelven a sorprendernos los resultados en cuanto a la comparación del CEIP vs IES. La mayoría de las respuestas “ideales” pertenecen a alumnos del CEIP, concretamente 9 de las 12 respuestas, las otras 3 restantes son de discentes del IES. Luego tanto los resultados aceptables y deficientes están repartidos en ambos centros educativos.

- 8) Cuando ves la TV, ¿observas muchos anuncios sobre las casas de apuestas deportivas? ¿te entran ganas de apostar viendo estos anuncios?



En este caso tenemos un 52% de respuestas aceptables, o sea 12 alumnos, los cuales han respondido ambas preguntas brevemente. Le sigue un 44% de deficiente con 10 respuestas, de las cuáles contesta ambas preguntas o incluso una solo contestando con si o no, sin más. Por último, tenemos solamente un 4% de ideal que corresponde a un discente, el cual ha respondido ambas preguntas explicándola y dando su punto de vista. La respuesta de este alumno fue: *“veo muchos anuncios, quizás demasiados. La verdad es que incitan al juego”*.

La respuesta ideal pertenece a un alumno del CEIP, por lo demás las respuestas a ambos rangos restantes, aceptable y deficiente, están repartidas entre los discentes del CEIP e IES sin haber prácticamente diferencias.

9) ¿Conoces el nombre de alguna casa de apuestas? Nombra todas las que sepas.



La clasificación de las respuestas a esta pregunta es un poco ambigua, ya que lo ideal sería que los alumnos/as no conocieran siquiera el nombre de ninguna casa de apuestas para

que evitar que caigan en la tentación de apostar algún día; pero como lo que queremos evaluar aquí es el conocimiento de dichas casas de apuestas por parte de los discentes pues evaluamos como ideal a los alumnos/as que conocen y nombran casas de apuestas reales.

El porcentaje más alto que nos encontramos es aceptable, con un 48%, el equivalente a 11 respuestas, los cuales han respondido que sí conocen algunas de estas casas de apuestas y han nombrado algunas; por ejemplo: “888Sport”, “Sí, La Once”, “Sí, sería 888 póker”. Seguidamente tenemos un 43% del rango deficiente, con 10 respuestas, ninguno ha nombrado ninguna casa de apuesta. Por último, hemos obtenido un 9% de ideal, con tan solo 2 respuestas que han nombrado más de una casa de apuestas, por ejemplo: “Sí, Bet365, WilliamHILL, betfair, 888sport”, “Bet365, bwin, Marathon bek”.

Curiosamente, ambas respuestas “ideales” mencionadas anteriormente pertenecen a discentes del CEIP, mientras que del IES han respondido algunos de manera aceptable y la mayoría deficiente, por lo que se puede decir que los alumnos/as de un curso menos conocen más nombres de casas de apuestas.

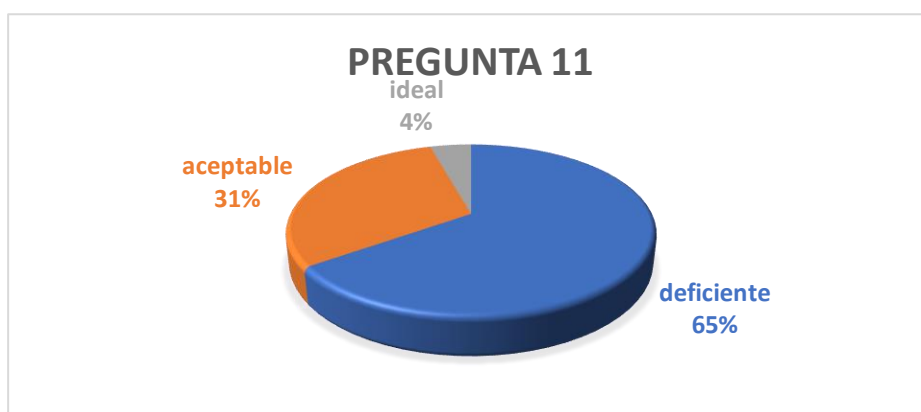
10) ¿Has visitado a través de internet alguna casa de apuestas? Si es así, ¿cuáles eran? Y ¿por qué la visitaste?



Esta pregunta nos queda clara, según los alumnos que han respondido a esta pregunta, el 96%, lo que viene siendo 22 alumnos de 23, afirman no haber visitado nunca alguna casa de apuestas a través de internet. Sólo un discente, el 4% restante, dice haber visitado alguna casa de apuesta.

Queda claro que no hay ninguna diferencia entre los alumnos de ambos centros educativos.

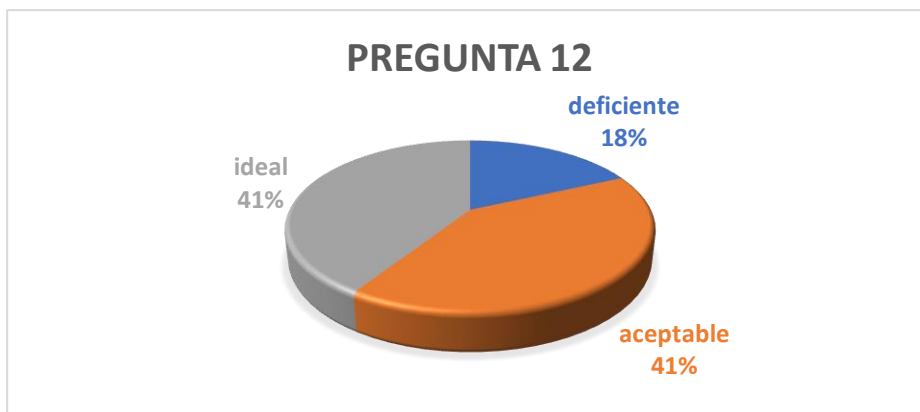
11) Casi todos los equipos de fútbol en España en sus camisetas o calzonas tienen publicidad de casas de apuestas, ¿te parece bien esto?



Tenemos un 65% clasificados en deficiente, esto quiere decir que 15 alumnos/as han contestado con sí o no sin explicar ni dar razonamiento alguno. Luego nos encontramos con un 31% aceptable, es decir 7 discentes que han contestado a la preguntado con un sí o no y razonando su respuesta de manera muy breve, ponemos algunos ejemplos de dichas respuestas: “Para el club sí, porque gana dinero”, “No me parece bien”, “No, porque así incitan a los aficionados a apostar”. Finalmente, solo una persona ha respondido ideal (4%) respondiendo de manera razonada, su respuesta fue tal que así: *“La verdad es que no, porque las camisetas de niños (refiriéndose a cuando los aficionados compran esas camisetas) no pueden llevar ese tipo de publicidad”*.

Una vez más, la respuesta ideal ha pertenecido a un alumno/a del CEIP.

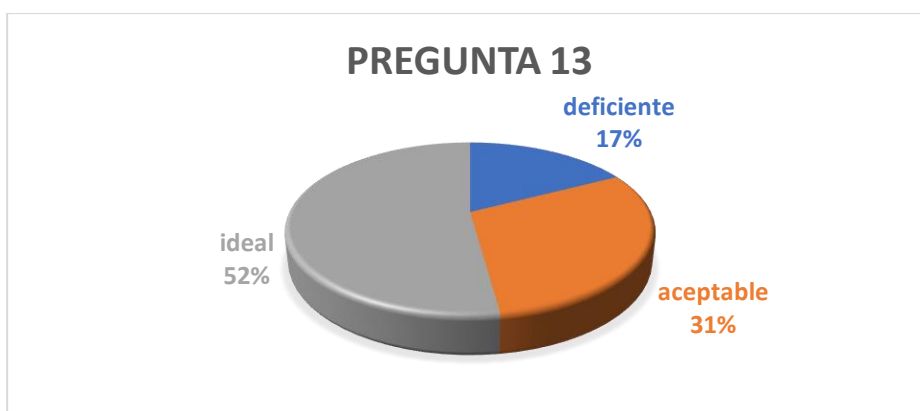
12) ¿Crees que el tipo de publicidad sobre salas de juego puede incitar a los jóvenes aficionados a visitar esas casas de apuestas y apostar? Expresa lo que pienses sobre ello.



Esta pregunta está bastante reñida entre los rangos ideal y aceptable, ambos con un 41% del total y 9 respuestas cada uno, frente al 18% restante con 4 respuestas. Los alumnos/as que han contestado ideal se decantan por el sentido común, y contestan que sí, basando dichas respuestas en un razonamiento lógico, pongamos algunos ejemplos: *“Sí, porque es adictivo y siempre hay muchísimas personas así que caen en la tentación”*, *“Sí, porque algunos anuncios exageran de que todo es muy fácil y en verdad así no es”*, *“Sí, porque además suelen ser menores y les puede causar varios problemas”*. Seguidamente los discentes que han contestado aceptable, contestan que sí o no, pero razonan también su respuesta elegida. Finalmente, los cuatro alumnos/as que están dentro de deficiente, lo están porque tanto si han respondido sí como si han respondido que no, han dejado ahí su contestación sin más.

Aquí también tenemos tablas a lo que se refiere la comparación del CEIP vs IES, ya que las respuestas de unos como las de otros están divididas en los 3 rangos a partes proporcionales.

13) ¿Sabrías explicar qué es la ludopatía? Escribe lo que pienses que significa.



Esta pregunta es la principal del cuestionario y sobre la que giran todas las demás. Hemos obtenido resultados bastantes sorprendentes y positivos, ya que tenemos un 52% de respuestas “ideales”, más de la mitad, con un total de 12 respuestas, los cuáles conocen lo que es la ludopatía y lo explica de manera correcta, bien realizando una definición o poniendo un ejemplo con alguna persona, veamos algunos ejemplos de dichas respuestas: *“Son personas que son adictas a los juegos y solo piensan en jugar”*, *“Las personas que no pueden dejar de jugar una y otra vez”*, *“La gente que está enganchadísima a las apuestas”*, *“Son personas que ven la necesidad de apostar para ganar dinero, ”Sí, es la adicción a apostar constantemente”*. Luego le sigue un 31% de respuestas aceptables, es decir, 7 discentes que más o menos saben lo que es el término ludopatía, aunque no es del todo acertado. Por último, obtenemos un 17% deficiente, que equivale a 4 respuestas, los cuáles no saben lo que es la ludopatía.

Por primera vez, hay más respuestas del IES en ideal, por lo que los alumnos de 1º ESO tienen más claro el término ludopatía y lo que eso conlleva. Posteriormente en aceptable, se reparten las respuestas a partes iguales entre los alumnos/as del IES y los del CEIP, al igual que en deficiente.

14) ¿Sabrías decir algunas de las características que tiene una persona que sea ludópata?



Esta pregunta está íntimamente relacionada con la anterior, por lo que deberían parecerse los resultados. Pero nada más lejos de la realidad, aquí obtenemos una sorpresa incongruente con los resultados de la pregunta base del TFG, es decir, la anterior.

A pesar del gran número de discentes que reconocen el término ludopatía de manera óptima, y otros tantos/as que más o menos se defienden ante el término, en esta pregunta la mayoría de las respuestas son deficientes con un 64%, lo que viene siendo 14 discentes que no saben mencionar alguna característica que sufra una persona ludópata. Sólo el 27%, o sea 6

discentes, mencionan alguna característica real que una persona ludópata sufre, como por ejemplo: “No poder desengancharse de la adicción al juego. Se vuelve enfermo”, “Vicio, capaz de mentir”, “Mienten”, “Juega a escondidas y pide dinero prestado” y “Que siente obsesión y necesidad”. Finalmente 2 alumnos/as responden de manera aceptable, con el 9% restante, dichas respuestas fueron: “Que hace locuras” y “La preocupación por el juego y gastarte dinero nada más que para estar ahí nada más que ganando”.

La comparación entre ambos centros educativos en este apartado también se encuentra bastante reñido e igualado, siendo repartidas las preguntas a partes iguales de aceptable; las ideales por una respuesta el IES supera al CEIP y finalmente en deficiente también supera el IES con 9 sobre 14 respuestas al CEIP, que le corresponden las 5 respuestas restantes.

15) ¿Qué crees que siente una persona que es adicta a algo?



Esta pregunta ha tenido un porcentaje bastante alto de aceptable, concretamente un 77%, lo que serían 17 respuestas del total, esto quiere decir que todos estos discentes han contestado con algún adjetivo que se asemeja en la realidad a lo que siente una persona que sufre la ludopatía, pongamos algunos ejemplos de respuestas aceptables: “Que cada vez necesita más de su adicción”, “Pues que solo piensa en consumir su adicción, jugar, beber, etc.”, “Necesita hacer esa cosa en todo momento”, “Siente un enganche total a algo”, “Placer cuando consigue a lo que es adicto”, “Que quieren jugar siempre”, “Ansias de volver a hacerlo”. Seguidamente obtenemos un 18% de ideal, con 4 respuestas razonadas y adecuadas a síntomas de un ludópata, de las cuáles exponemos los siguientes ejemplos: “Que solo piensa en su adicción sin importarle lo demás”, “Que les encanta y por eso no pueden parar” y “Atracción a esa cosa”. Finalmente solo un alumno ha contestado deficiente, siendo su porcentaje del 5%, siendo su respuesta: “Se siente mal”.

Las respuestas ideales pertenecen en su totalidad a los alumnos/as del IES, mientras que la única deficiente a un alumno del CEIP. En tanto en cuanto al rango de aceptable, las respuestas están repartidas entre alumnos de ambos centros educativos, por lo que más o menos todos han sabido decir algún adjetivo que siente una persona ludópata.

16) ¿Te irritas o sientes frustración si no puedes jugar todo el tiempo que tu quieres a la play o estar con el móvil? ¿por qué?



Volvemos a una pregunta que su porcentaje mayor es el de deficiente 39%, con 9 respuestas introducidas en este rango, lo cuál quiere decir que dichos alumnos/as han respondido con un si o un no sin dar mayor explicación sobre ello. Los otros dos rangos están equiparados teniendo ambos 7 respuestas y un porcentaje del 31% y 30%. Las respuestas de aceptable contestan a las preguntas brevemente sin ser concisas su explicación, mientras que las respuestas de ideal están razonadas de manera correcta a su respuesta.

Aquí está la situación bastante igualada entre el IES y el CEIP, ya que tanto ideal como deficiente se reparten las respuestas de ambos centros, al igual que aceptable. Podemos afirmar que la mayoría de los alumnos afirman sentir cierta frustración cuando no están todo el tiempo que ellos quieren en contacto con la tecnología, ya sea el móvil, la PlayStation, etc., lo que no es buen indicador de la vida que llevan nuestros adolescentes en el tiempo que tienen libre, solamente ha habido un alumno que ha respondido que si siente esa frustración pero que como le gusta irse a la calle a jugar no le preocupa tanto y se le pasa rápido.

17) ¿Crees que la ludopatía es una enfermedad que se cura? Sí/No ¿por qué?



En esta última pregunta del cuestionario, la gran mayoría de las respuestas son aceptables, con un 82% y 18 respuestas, de las cuales todas están argumentadas acorde a la respuesta que han dado cada uno de los discentes.

Hemos de decir que gran parte de las respuestas han sido que sí, que creen que es una enfermedad, pero en el momento de argumentarlas han respondido también que sí se cura, por lo que no es correcto, ya que se puede controlar en el mejor de los casos, pero no se cura. Posteriormente ambos rangos restantes, ideal y deficiente, tienen 9% y 2 respuestas cada una, es decir, que 2 alumnos han contestado que no saben si es una enfermedad y si es curable, y los otros 2 han contestado que sí es una enfermedad y que no se cura, que se puede tratar con personas especialistas en ello, pero no se que no se cura del todo.

Ambas respuestas ideales han sido contestadas por alumnos/as del CEIP y las deficientes 1 del CEIP y la otra del IES. Finalmente, la mayoría de estas respuestas están repartidas equitativamente entre ambos centros educativos, por lo que podemos decir que los discentes de nuestra muestra tienen claro que la ludopatía es una enfermedad, pero lo que no tienen claro del todo es si es una enfermedad curable del todo o no.

4. Conclusiones.

La investigación e indagación teórica que hemos hecho a lo largo de nuestro Trabajo Fin de Grado sobre las apuestas deportivas y los juegos de azar, su estructura, organización y finalmente la recolecta de datos a través del cuestionario realizado y su posterior análisis nos ha llevado innumerables horas de trabajo, pero al final hemos logrado que todo ese trabajo mencionado conforme todos los cimientos necesarios para la creación de este TFG y nos ayude

a responder los interrogantes que hemos planteado como objetivos principales y problemas de investigación.

El problema principal y global sobre el que giran todos los demás problemas de investigación y apartados de nuestro Trabajo Fin de Grado es el siguiente:

¿Qué relación tienen los discentes pre-adolescentes con los juegos de azar y las apuestas deportivas?

Dicho dilema lo enlazamos con otros cinco problemas específicos que nos han sido de gran valor para encaminar la intensa búsqueda teórica para dar sentido a este TFG. Vamos a proceder a relacionar los objetivos/problemas específicos de investigación con las respuestas obtenidas del cuestionario pasado a los alumnos del CEIP Alcalde León Ríos y el IES Profesor Juan Bautista.

- El primer objetivo específico de investigación es el siguiente:

“Conocer las ideas que tienen los alumnos sobre los juegos de azar o las apuestas deportivas.”

Y este objetivo se trabaja con el siguiente problema de investigación:

“¿Qué conocimientos o ideas tienen los discentes sobre los juegos de azar?”

Al principio de este Trabajo de Fin de Grado cuando hemos tratado el concepto de “juegos de azar” una de las definiciones más completas que plasmamos fue de la (Comisión Europea, 2011, p. 16) la cuál definía a este concepto de la siguiente manera:

“Se considerarán servicios de juego en línea todos aquellos servicios que impliquen apuestas de valor monetario en juegos de azar, incluidas loterías y apuestas, y que se presten a distancia, por medios electrónicos y a solicitud del propio destinatario de los servicios”.

Teniendo en cuenta esta definición teórica como no puede ser de otra manera, después de haber interpretado los resultados que hemos obtenido podemos decir que nuestros dicentes

no se acercan bastante a la definición anteriormente anunciada, ya que entre aceptable (67%) e ideal (14%) ha habido 17 respuestas del total, y todas ellas han enunciado de una manera u otra el concepto que tienen sobre los juegos de azar. Vamos a exponer algunos ejemplos de estos resultados: *“Son juegos en el que debe haber al menos 2 personas (apostadores) que dejan dinero en cada caso y que al final es una persona la que consigue llevarse el premio”, “Un juego donde la gente apuesta por cosas”, “Un juego donde se puede perder o ganar dinero”, “Son juegos en los que hay una mínima probabilidad de que te toque algo”, “Apostar dinero en algún juego”,* y por último este ejemplo que es el que más se asemeja a la problemática que tratamos en el presente TFG; *“Apuestas dinero online si el Sevilla gana, por ejemplo”*.

Como podemos observar, en la mayoría de las respuestas aparece la palabra “dinero”, lo que se relaciona directamente con la definición anteriormente anunciada de la Comisión Europea, cuando menciona “...servicios que impliquen apuestas de valor monetario en juegos de azar...”.

- El segundo objetivo específico de investigación es:

“Comprobar si los anuncios publicitarios (TV, radio, carteles, camisetas de fútbol, etc.) sobre los juegos de azar y las apuestas deportivas generan curiosidad en los alumnos y los incita a apostar (ya lo hagan ellos solos o mediante la ayuda de terceras personas).”

Y este objetivo se trabaja con el siguiente problema específico de investigación:

“¿Opina el alumnado que la publicidad sobre los juegos de azar y las apuestas deportivas les incita a apostar y a sentir curiosidad por ese mundillo?”

Investigando anteriormente sobre la publicidad que se hace en España sobre los juegos de azar, hemos de decir que dichas actividades están regladas a través del código de conducta de las actividades de juego (Autocontrol, 2012), la cual tiene la obligación de cuidar y proteger a los clientes de los juegos de azar de la publicidad sobre estos, ya que estimula a jugar más, sobre todo por los menores de edad y las personas más vulnerables.

Sobre este problema específico de investigación hemos realizado varias preguntas en nuestro cuestionario, pero la que más información directa nos da es la pregunta nº 12, de la cuál

hemos obtenido el 82% de las respuestas ideales y aceptables, indicándonos los discentes respuestas que convergen con el código que rige a las publicidades en nuestro país, por lo que la mayoría de nuestra muestra sabe del peligro y el nivel de convencer que tiene la publicidad sobre las personas de cualquier edad, pero sobre todo las adolescentes al tener menos información sobre este tema y ser más vulnerables.

Algunas de las respuestas son las siguientes: *“Sí, porque hay gente que no se da cuenta de que pueden llegar a perder dinero”*, *“Sí, porque además suelen ser menores y les puede causar varios problemas”*, *“Sí, porque incitan al vicio”* y los dos siguientes ejemplos nos dejan todavía más claro la relación entre la teoría investigada y plasmada en el primer punto del TFG con los pensamientos de los alumnos/as; *“Sí, porque algunos anuncios exageran de que todo es muy fácil y en verdad así no es”* y *“Sí, porque es adictivo y siempre hay muchísimas personas así que caen en la tentación”*.

Queda claro que el objetivo de esta pregunta ha sido conseguido y satisfactorio al quedar constatado que el 82% de los discentes piensan que la publicidad puede incitar y de hecho lo hace, a poder llegar a convencer a los adolescentes a realizar actividades que no le traen ningún bien y pueden llegar a convertirse en un vicio y un problema.

- El tercer, el cuarto y el quinto objetivo específico de investigación están íntimamente relacionados y los podemos aunar en uno:

“Descubrir lo que piensan los discentes sobre qué es la ludopatía, qué características tiene una persona ludópata y qué es lo que siente.”

Y finalmente estos objetivos se trabajan con los siguientes problemas específicos:

“¿Qué entiende el adolescente por ludopatía?”

“¿Conoce alguna de las características de un ludópata?”

“¿Qué piensa un alumno que siente una persona que es adicta a algo?”

Atendiendo a Lellis, Negro & Paz (2012, p. 11, citado en Mallén, 2017) la ludopatía lleva consigo una huella social que se encuentra íntimamente relacionada con la imagen de vicio, impudicia y falta de voluntad para abandonar el juego y dejar de apostar. Si nos centramos en la definición de la OMS, la ludopatía se basa en una perturbación gradual de la conducta a través de la cuál la persona que la padece siente un deber, incluso podríamos decir que cierta obligación ingobernable por jugar sin tener en cuenta ninguna de las consecuencias negativas que esto conlleva.

Por su parte, Andújar (2013) hizo hincapié en que ya se estaba confeccionando la definición de ludopatía y mas de un juicio sobre su diagnóstico, catalogándola dentro de las enfermedades que se achacan a disfunciones conductuales y definiéndola como el comportamiento del juego mal adaptado y permanente que cesa e incluso dinamita objetivos personales que esa persona tuviera y también llega a destrozar los de su familia.

Estos objetivos son los principales del presente Trabajo Fin de Grado, por lo que nos interesa muchísimo las respuestas que hemos obtenido de los discentes a través del cuestionario. Como ya hemos hecho en el apartado anterior del trabajo, analizado e interpretando los resultados obtenidos, cabe destacar el 52% de respuestas ideal en conjunto con el 31% aceptable sobre la del primer problema de investigación mencionado anteriormente. Lo que nos quiere decir que la mayoría de los discentes de nuestra muestra conocen de manera más o menos acertada el término ludopatía.

Relacionando las respuestas obtenidas con dicho objetivo y problema de investigación, exponer las más significativas como muestra de la acertada relación: *“Sí, es la adicción a apostar constantemente”*, *“Son personas que son adictas a las apuestas y juegos, y solo piensan en jugar”*, *“Sí, una persona adicta a los juegos online”*, *“El que juega sin control”*, *“Las personas que no pueden dejar de jugar una y otra vez”*.

Como podemos observar, la gran mayoría de los alumnos/as mas que definir el concepto de ludopatía, lo relacionan directamente con la persona que sufre esa enfermedad y lo que define en cierto modo es al “ludópata” en lugar de “ludopatía”, pero todas estas respuestas y algunas más no expuestas están en lo cierto y la finalidad de esta pregunta podemos afirmar que está bastante conseguida.

En cuanto al cuarto y al quinto problema anteriormente expuesto, teóricamente Palacios (2006) nos dejó muy claras las características de una persona ludópata y lo que siente al sufrir dicha enfermedad:

- La persona ludópata posee manía por jugar y busca la manera de lograr dinero para malgastarlo en los juegos de azar. Poco a poco invierte más dinero y tiempo en ese vicio del que podría haber imaginado antes de empezar.
- Muestra una cierta obligación en sí mismo de intensificar la frecuencia con la que realiza apuestas para alcanzar la agitación que tanto codicia.
- En algún momento, más pronto que tarde, comienza a perder dinero y en lugar de retirarse y olvidarlo siempre vuelve a intentar recuperarlo.
- Sacrifica cualquier tipo de reunión, actividad e incluso obligación (como ir a trabajar, por ejemplo) por ir a jugar.
- Aún sólo cosechando pérdidas prosigue cayendo en la tentación de jugar pese a no tener dinero ni para pagar las deudas que tiene.
- Exhibe problemas de abstinencia cuando no le dejan, no tiene dinero o por cualquier otra circunstancia no puede llevar a cabo la práctica de jugar.
- Miente a quien sea necesario para ocultar o zafarse del problema.
- Apela a robar para conseguir dinero y así seguir apostando, recuperar lo que antes ha perdido o pagar alguna deuda.
- Comete actos delictivos o ilegales como la falsificación para obtener dinero y poder llevar a cabo la práctica.

Los problemas le abundan tanto en su vida personal como profesional.

Nuevamente, comparando la teoría investigada en su momento y expuesta de nuevo anteriormente con las respuestas que hemos obtenido de los discentes de nuestra muestra, sacamos conclusiones negativas, ya que la mayoría de los alumnos/as no han sabido explicar las características que sufren este tipo de personas, obteniendo 14 respuestas deficientes del total de 22, lo que supone un 64%. Todas estas respuestas han sido negativas al problema de investigación, llegando a contestar que no saben cuales son las características que sufren los ludópatas. Exponemos algunos ejemplos de los que sí han contestado con alguna característica sobre los ludópatas: *“Creencia de necesidad de apostar”, “La preocupación por el juego y gastarte dinero para estar ahí nada más que ganando”, “No poder desengancharse de la adicción al juego. Se vuelve enfermo”, “Vicio, capaz de mentir”*. Estos alumnos/as que han

contestado de esa manera, sí han coincidido con las verdaderas características que una persona con ludopatía sufre día a día.

Parece incongruente que la mayoría de alumnos sepan definir de manera aceptable el concepto de ludopatía pero no sepan decir qué características sufren dichas personas. Pero más incongruente todavía son los datos obtenidos en el último problema de investigación el cuál preguntaba a los discentes si sabían qué es lo que sienten los ludópatas y, ¿qué ha ocurrido? Obtenemos 17 respuestas (77%) aceptables y 4 respuestas ideales (18%) habiendo sólo un alumno que no sabía qué sentía una persona ludópata. A continuación procedemos a ejemplificar algunas de las respuestas ideales y aceptables a dicho problema específico de investigación: *“Ansias de volver a hacerlo (apostar)”*, *“Siente un enganche total a algo”*, *“Pues que sólo piensa en consumir su adicción”*, *“Que les encanta y por eso no pueden parar”*, *“Que solo piensa en su adicción sin importarles lo demás”*, *“se siente mal”*, *“Que cada vez necesita más de su adicción”*.

Una vez relacionados todos los objetivos principales de este Trabajo Fin de Grado junto con sus problemas específicos de investigación con las respuestas obtenidas en el trabajo de campo a través del cuestionario pasado a los alumnos y alumnas del CEIP Alcalde León Ríos y el IES Profesor Juan Bautista, aunque ha habido gratas sorpresas sobre todo entorno a la definición del concepto de ludopatía, creemos necesario llevar a cabo una “campana de sensibilización” para trabajar los temas principales del presente TFG y que han sido la columna vertebral del mismo.

4.1. Campaña de sensibilización.

Para dar por finalizado nuestro Trabajo Fin de Grado, y como último punto a tratar y a desarrollar, procedemos a exponer la “campana de sensibilización”, que consta de tres actividades que podrán desarrollarse en cualquier CEIP e IES para trabajar los juegos de azar, la ludopatía y conceptos relacionados con ellos.

Actividad 1: Indagación e investigación educativa.

- Objetivos:

- Adquirir nuevos conocimientos sobre el juego patológico
 - Prevenir conductas derivadas del juego patológico en jóvenes de entre 12 y 17 años
 - Reducir o limitar las horas de juego de ordenador o consola que fomenten conductas inadecuadas.
- Contenidos:
 - Conocimiento de los conceptos claves sobre la ludopatía
 - Realización de actividades para prevenir el juego patológico
- Desarrollo:
 - La actividad consistirá en la búsqueda de ideas para iniciarse en el tema. Se le darán un número de conceptos a los alumnos que tendrán que buscar, y luego relacionar. Los conceptos serán: ludopatía, juego de azar, apuestas, adicción, prevención de juego, jugadores en situación de riesgo, jugadores patológicos/ludópatas, casas de apuestas.
- Temporalización:
 - El tiempo estimado de la actividad sería de 45 a 60 min.
- Materiales:
 - Ordenador
 - Dispositivo móvil
 - Tablet

Actividad 2: Circuito interactivo/educativa.

- Objetivos:
 - Aprender de forma mas dinámica los problemas fundamentales del TFG.

- Ofrecer a los alumnos/as un espacio adecuado para realizar actividades recreativas, de comunicación...
 - Interaccionar con un animal (perro policía) los conocimientos previos aprendidos.
- Contenidos:
 - Conocimiento de los conceptos tratados en la actividad anterior.
 - Reconocimiento de lo que está bien y lo que está mal en base a la ludopatía o a los juegos de azar.
 - Descripción de como se va a desarrollar la actividad
- Desarrollo:
 - La actividad consistirá en un circuito con de 5 postas preparadas para que el perro policía lo recorra y haga la demostración a los alumnos y alumnas. Los discentes se sentarán en el patio para observar el espectáculo, dirigido por el policía y dueño del perro. El profesor explicará en que consiste cada posta antes de que comience el circuito, y también durante la actividad el profesor irá resolviendo las dudas que vayan surgiendo a los estudiantes.
 - Cada posta tendrá 3 opciones donde el perro tendrá que elegir, dependiendo de la pregunta que esa posta tenga, y sentarse ante la caja con la imagen/dibujo/respuesta correcta.
 - Las postas serán los problemas específicos de investigación que ya hemos mencionado y tratados muchas veces a lo largo del TFG.
 - Un ejemplo de posta será: “Una persona que es ludópata, ¿cuáles de las siguientes características sentirá? Y tres cajas con respuestas cada una escritas en un folio con imágenes. La primera caja tendrá características positivas por lo que será lo contrario a lo que siente un ludópata. La segunda caja tendrá características buenas y malas pero que algunas no coinciden con la ludopatía y la tercera caja tendrá una serie de características reales que sufre una persona ludópata. Pues en este caso será delante de

la tercera caja donde el perro policía se siente, indicando que esas características son las que dicha persona con esa enfermedad siente.

- Una vez realizada esa posta (y cada una de ellas) el profesor volverá a explicar un poco la teoría que ya en clase han trabajado con la actividad anterior y si los alumnos/as tienen preguntas el profesor las contestará.

- Temporalización:

- La actividad se realizará en un tiempo estimado de 1-1:30 horas por clase.

- Materiales:

- Cajas
- Picas
- Dibujos didácticos
- Poster
- Conos
- Pelotas

Actividad 3: Exposición.

- Objetivos:

- Adquirir una actitud de juego sano para el correcto desarrollo conductual del alumno/a.
- Dar a conocer los indicadores de un futuro ludópata y hacer reflexionar para evitar este mal.

- Contenidos:

- Conocimiento de los conceptos claves sobre lo que hemos tratado (ludopatía, juegos de azar).

- Práctica de actividades en equipo o cooperación.
 - Desarrollo:
 - La actividad consistirá en agrupar a los alumnos en grupos de 5/6 personas y en grupos, hacer un mural, cartel, presentación, etc. sobre el tema de la ludopatía. En el trabajo tiene que ir reflejado lo qué es la ludopatía, definición y actitudes de juego sano y alguna idea de como prevenir el mal juego. Los alumnos deberán de realizarlo para después exponerlo ante el profesor y demás alumnos/as de la clase.
 - Temporalización:
 - El tiempo estimado sería de 3 sesiones (1 hora por sesión), dos de esas horas para plantear y realizar el mural/Power point... y otra hora o sesión para exponerlo.
 - Materiales:
 - Cartulinas.
 - Colores (rotuladores, ceras...).
 - Dispositivo portátil (ordenador, Tablet).
 - Power point, canvas.

5. Referencias bibliográficas.

Ausubel, D., Novak, J.D. & Hanesian, H. (1980). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. (Trabajo académico). México: Trillas. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/319539739 TRATAMIENTO DE LAS IDEAS PREVIAS DEL ALUMNADO DE EDUCACION PRIMARIA POR PARTE DE LOS MAESTROS](https://www.researchgate.net/publication/319539739_TRATAMIENTO_DE_LAS_IDEAS_PREVIAS_DEL_ALUMNADO_DE_EDUCACION_PRIMARIA_POR PARTE_DE_LOS_MAESTROS)

Ley Orgánica 13/2011, de 27 de mayo , de regulación del juego. Autocontrol. (2012). Código de conducta sobre comunicaciones comerciales de las actividades de juego. Disposición adicional séptima del RD 1614/2011, de 14 de noviembre, pp. 1-15. Recuperada de

<https://www.autocontrol.es/wp-content/uploads/2020/01/anexo-i-nueva-version-codigo-de-juego.pdf>

Barroso, C. (2003). *Las bases sociales de la ludopatía* (Tesis doctoral. Universidad de Granada, Andalucía, España). Recuperado de <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/635/15435568.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bernal-Triviño, A. (12 de noviembre de 2018). Casas de apuestas y juego online: la nueva heroína de los jóvenes. *Diario Público*. Recuperado de <https://www.publico.es/sociedad/ludopatia-casas-apuestas-juego-online-nueva-heroina-jovenes.html>

Brunelle, N., Leclerc, D., Cousineau, M. M., Dufour, M., Gendron, A., & Martin, I. (2012). Internet gambling, substance use, and delinquent behavior: An adolescent deviant behavior involvement pattern. *Psychology of addictive behaviors*, 26(2), pp. 364-370.

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*, V27(3), pp. 198-204. <http://m.adicciones.es/index.php/adicciones/article/view/706/701>

Camelo, F.J., Rodríguez, S. y Nathaly, S. (2007). Ideas previas, un constructo indispensable en el diseño de situaciones de aula: un ejemplo en ciencias. *Horizontes pedagógicos*: V9(1), pp. 89-100. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4907031>

Carbonell, E. Y Montiel, I. (2013): El juego de azar online en los nativos digitales. *Tirant Humanidades*: V(1), pp. 17-38. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=542412>

Carbonell, X., Talarn, a., Beranuy, M., Oberst, U. y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma: revista de psicología*, V(25), pp.201-220. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3101263>

Carpio, C. (2009): “Aspectos psicológicos del juego comercial. Tratamientos y programas preventivos. Hacia el juego responsable”, *Docencia e Investigación: Revista de la Escuela Universitaria de Magisterio de Toledo*, V34(19) pp. 25-58. <https://ruidera.uclm.es/xmlui/bitstream/handle/10578/8185/Aspectos%20psicológicos%20del>

[%20juego%20comercial.%20Tratamientos%20y%20programas%20preventivos.%20Hacia%20el%20juego%20responsable.pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Carrascosa, J. Pérez, D. Y Valdés, P. (2006). ¿Cómo hacer posible el aprendizaje significativo de conceptos y teorías?. Santiago: OREAL/UNESCO. V(6), pp. 123-140.
<https://www.oei.es/historico/decada/libro/promocion08.pdf>

Chóliz, M. y Lamas, J. (2017). ¡Hagan juego señores! Frecuencia de juego en menores de edad y su relación con indicadores de adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencias*, V42(1), pp.34-47.
https://fejar.org/wpcontent/uploads/2017/06/JuegoMenores_Ludens_Mariano2017.pdf

Díaz Barriga, F. & Hernández, G. (2010). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo. Una Interpretación Constructivista*. (3ra Edición) México: Mc Graw Hill.

Dirección General de Ordenación del Juego (2020). *Datos del Mercado Español de Juego*. Recuperado el 9 de junio de 2020, de <https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>

Domínguez, A. M. (2007): *Guía Clínica: Actuar en el juego patológico*. Dirección General para las Drogodependencias y Adicciones: Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía.
http://www.ipbscordoba.es/uploads/Documentos/2016/GUIA_CLINICA_JUEGO_PATOLOGICO.pdf

Duek, C. (2010): Infancia, medios de comunicación y juego: Un campo de trabajo, un objeto de estudio. *Iberoamerica Global*, V3(1), pp.53-74.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3195216>

Federación Española de Jugadores de azar Rehabilitados (2020). Descripción de la enfermedad. Recuperado el 20 de abril de 2020 de <https://fejar.org/ludopatia/>

Furió, C., Solbes, J. & Carrascosa, J. (2006). Las ideas alternativas sobre conceptos científicos: tres décadas de investigación. *Revista Alambique*, V(48), pp.64-77.

<https://www.researchgate.net/publication/319539739> TRATAMIENTO DE LAS IDEAS P
REVIAS DEL ALUMNADO DE EDUCACION PRIMARIA POR PARTE DE LOS M
AESTROS

García, S. (1995). Sobre el concepto de juego. *EUSAL revistas*, V(7), pp. 125-132.
<https://revistas.usal.es/index.php/0214-3402/article/view/3383>

García Gómez, B.F.. (2014). “*CURRÍCULO, EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE CIENCIAS SOCIALES EN LA EDUCACIÓN MEDIA: Estudio de caso en la IEM Juan Luis Londoño de la Cuesta*” (Trabajo de Fin de Grado). Recuperado de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/9793/TO-16975.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

García Muñoz, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación* (Artículo Académico). Recuperado de http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf

García Ruiz, P.; Buil, P. y Solé Moratilla, M.J. 2015. Consumos de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del “juego responsable”. *Política y Sociedad*, V53(2), pp. 551-575. <http://repositori.uic.es/bitstream/handle/20.500.12328/1348/Buil%20Gazol%2c%20Maria%20Pilar%20et%20al.%20Consumos%20de%20riesgo%202016.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

González-Mateo, R. (2019). *La prevención del juego patológico en adolescentes. Una propuesta educativa desde la acción tutorial para 2o E.S.O.* (Trabajo de Fin de Máster en formación del profesorado de educación secundaria). Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/16784/GonzalezMateoRicardoFernando.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gutiérrez, M. (2013). Ludopatía y Salud Mental. *Revista Kanpo*, V(21), pp.5-7. http://onlinezurekin.net/archivos/revista/revista21_cas.pdf

Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires. 2015. Manual sobre juego patológico. Una experiencia en la provincia de Buenos Aires: Recuperado de

<https://docplayer.es/3724430-Manual-sobre-juego-patologico-una-experiencia-en-la-provincia-de-buenos-aires.html>

Krause, Mariane. (1995). La investigación cualitativa: un campo de posibilidades. *Revista temas de educación*, V(7), pp.19-39. <http://files.mytis.webnode.cl/200000020-f1c75f2c42/Krause,%20M.%20La%20investigaci3n%20cualitativa,%20un%20campo%20de%20posibilidades%20y%20desaf%3ADos.pdf>

Llinás, J. (1999). Enseñanza de la óptica desde una perspectiva constructivista. *Monografía de grado*. V(1), pp. 56-74.

Lellis, M., Negro, L., & Paz, A. (2012). LUDOPATÍA: ACCESIBILIDAD DE LOS ADICTOS AL JUEGO Y DE SUS FAMILIAS A LAS INSTITUCIONES DEL SISTEMA DE SALUD. *Rev Argent Salud Pública*, V3(11), pp.11-15. http://rasp.msal.gov.ar/rasp/articulos/volumen11/articulo_ludopatia.pdf

Lucas, L. Y Delgado-Algarra, E. J. (2019). El Profesor Posmoderno de Ciencias Sociales: un Modelo de Buenas Prácticas en Educación Patrimonial. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, V18(1), pp.27-45. <https://revistas.uam.es/index.php/reice/article/view/reice2020.18.1.002/11327>

Mallén Marcos, A. (2017). *Los jóvenes y su relación con los juegos de azar y apuestas online: propuesta y puesta en marcha de campaña "Hazte un fuera de juego" en la ciudad de Burgos*. (Trabajo Fin de Master). Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/30796>

Martín López, P. (2019). *Un proyecto que aboga por el entorno como eje central de la enseñanza de las ciencias sociales*. (Trabajo Fin de Grado). Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/37107/TFG-B.1339.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Navarro, R. (30 de junio de 2019). Apuestas deportivas, la nueva droga de los jóvenes. *RTVE*. Recuperado de <https://www.rtve.es/noticias/20190630/jovenes-nuevos-ludopatas/1961439.shtml>

ASEJER. Asociación Sevillana De Jugadores De Azar En Rehabilitación. La ludopatía. Recuperado el 14 de abril del 2020, de http://www.asejer.es/wp-content/uploads/documentos/la_ludopatia_asejer.pdf

Orozco Alvarado, J. C.. (2016). Estrategias didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales. *Revista Científica de FAREM-Esteli ´. Medio ambiente, tecnología y desarrollo humano*, V17(5), pp.65-80. <http://repositorio.unan.edu.ni/6473/1/242-901-1-PB.pdf>

Pérez Camarero, S., Alcalá Revilla, B., Pérez Cañellas, G. y Yahón, A. (2019). *Juventud y juegos de azar: una visión general del juego en los jóvenes*. Recuperado de http://www.injuve.es/sites/default/files/adjuntos/2019/06/juventud_y_juegos_de_azar.pdf

Rubio García, L. (2018). Apuestas deportivas online: percepción adolescente y regulación publicitaria. *Methaodods.revista de ciencias sociales*, V6(1), pp.139-148. <https://www.methaodos.org/revista-methaodos/index.php/methaodos/article/viewFile/207/358>

Scioli, O., Mariotto, J.G., Pérez, A., Collia, A., Rodríguez, J., Cotignola, N., Álvarez Olaizola, P., Cahe, J. (2015). *MANUAL SOBRE JUEGO PATOLÓGICO. Una experiencia en la provincia de Buenos Aires. Programa de prevención y asistencia al juego compulsivo*. Recuperado de <https://docplayer.es/3724430-Manual-sobre-juego-patologico-una-experiencia-en-la-provincia-de-buenos-aires.html>