



Universidad de Oviedo

Facultad de Formación del Profesorado y Educación

**Máster en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y
Formación Profesional**

Programa de prevención de ludopatía.

Ludopathy prevention program.

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Autor: Ignacio Camba Gómez

Tutor: María Estrella Fernández Alba

Mayo de 2018.

Índice.

1. Resumen en español e inglés.	2
2. Introducción.	3
3. Breve reflexión crítica sobre la formación recibida y las prácticas profesionales realizadas.	3
3.1. Reflexión crítica sobre la formación recibida.	3
3.2. Reflexión crítica sobre las prácticas profesionales realizadas.	4
3.2.1 Análisis del contexto del centro.	5
3.2.1.1 Alumnado del centro.	6
3.2.1.2. Personal docente y no docente del centro educativo.	7
3.3. Análisis del Departamento de Orientación.	8
3.4. Análisis del Plan de actuación del centro	10
3.4.1. Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.	10
3.4.2. Plan de Orientación para el Desarrollo de la Carrera.	11
3.4.3. Plan de Acción Tutorial.	11
3.4.4. Propuestas de mejora.	14
4. Propuesta de plan de actuación para un Departamento de Orientación.	14
4.1. Diseño del plan de actuación.	15
4.1.1. Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.	16
4.1.2. Plan de Orientación Académica-Profesional.	21
4.1.3. Plan de Acción Tutorial.	24
4.2. Aspectos de la organización interna del Departamento y de coordinación externa.	28
4.3. Evaluación del plan de actuación del Departamento.	29
4.4. Bibliografía y recursos a utilizar en el Departamento.	30
5. Proyecto de innovación.	33
5.1. Diagnóstico inicial.	33
5.2. Justificación y objetivos de la innovación.	33
5.3. Marco teórico de referencia de la innovación.	35
5.4. Desarrollo de la innovación.	40
5.4.1. Plan de actividades de la innovación.	41
5.4.2. Agentes implicados en la innovación.	50
5.4.3. Cronograma de la innovación.	50
5.5. Evaluación y seguimiento de la innovación.	52
6. Conclusiones.	52
7. Referencias.	54
8. Anexos.	57
8.1. Anexo 1. Instrumento de evaluación SOGS-RA versión castellano.	58
8.2. Anexo 2. Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS-8).	61
8.3. Anexo 3. Instrumento de valoración de carteles.	62

1. Resumen en español e inglés.

Resumen. Este documento es un reflejo de los aprendizajes adquiridos durante el Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. En primer lugar, se presenta una reflexión sobre los mismos. En segundo lugar, se ha analizado el contexto del centro en el que se han realizado las prácticas, el Departamento de Orientación y el plan de actuación que está vigente en la actualidad. En tercer lugar, se ha diseñado un plan de actuación para un centro de secundaria que cuenta con 15 unidades de actuación, siendo una de ellas una innovación, en la que se plantea la implementación de un programa de prevención de la ludopatía para los estudiantes de 4º de la ESO. El problema con el juego y la ludopatía ha crecido mucho en los últimos años, con la popularización de las tecnologías ubicuas y, sobre todo, en menores. En el juego a través de Internet es muy difícil controlar la actitud y el tiempo que dedica cada persona a esta actividad, lo que sitúa a los adolescentes entre el colectivo de riesgo. Por último, se llevan a cabo unas conclusiones sobre este año académico.

Abstract. This document contains the academic learnings that have taken place during the Master Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. In first place, a meditation of them is presented. In second place, the context of the secondary school where practice period was done and it's counseling department is analyzed, including the intervention plan that has the high school nowadays. In third place, a new intervention plan is designed for this secondary center, which has 15 intervention units, being one of them a ludopathy prevention program for students of 4th year of ESO, which is an innovation in this center. Gambling and ludopathy are problems that have increased a lot in the past few years, especially in boys and girls under 18. Besides, Internet gambling is very difficult to control the attitude and the time that a person spends, which makes adolescents a risk collective. In the last part of the document, there are some conclusions about this academic year.

2. Introducción.

En el presente documento se muestra el proceso de aprendizaje que ha tenido lugar en este curso académico. En primer lugar, se realiza una reflexión sobre la formación recibida en las clases presenciales y el periodo de prácticas que ha tenido lugar desde el mes de enero hasta el mes de abril del presente curso.

A continuación, se plantea una propuesta de plan de actuación, basándose en las necesidades contextuales de un centro y de un Departamento de Orientación concretos. Este atenderá a tres ámbitos distintos: enseñanza-aprendizaje, acción tutorial y orientación para el desarrollo de la carrera. Cada uno de ellos se compondrá de 5 unidades de actuación propias, 2 de las cuales se desarrollan con mayor profundidad. Además, también se incluyen otros aspectos como la coordinación que existirá en el Departamento, la evaluación del plan y la bibliografía que sería necesario tener en el Departamento.

En el punto 5 se desarrolla una de las unidades de actuación, que es una innovación, explicando la detección de necesidades, la justificación, el marco teórico en el que se basará, el desarrollo y la evaluación de la misma.

En último lugar, se recogen una serie de conclusiones sobre el Máster, haciendo referencia a las impresiones personales sobre este año académico. Después, se muestran las referencias bibliográficas utilizadas, además de los anexos que contienen información complementaria sobre algunos elementos del documento.

3. Breve reflexión crítica sobre la formación recibida y las prácticas profesionales realizadas.

3.1. Reflexión crítica sobre la formación recibida.

Durante este año académico, he cursado diversas asignaturas que han tenido lugar durante los dos semestres de este curso. Considero que las materias de este Máster que más me han ayudado a complementar los conocimientos previamente adquiridos en el grado en Pedagogía han sido las siguientes:

- Desarrollo, aprendizaje y educación: considero que esta asignatura me ha sido de utilidad para complementar mis conocimientos acerca de los cambios psicológicos que tienen lugar en la adolescencia y cómo estos afectan al comportamiento de los chicos y

chicas. Además, también pienso que ha sido importante para mi formación conocer mejor los tipos de motivación y las metas que los estudiantes tienen con respecto a la actividad escolar.

- Los ámbitos de la orientación educativa y el asesoramiento psicopedagógico: en esta asignatura, se trataron aspectos de importancia para la orientación educativa como las características de las personas con capacidades bajas y altas y los instrumentos para evaluarlos. También destacaría la profundización que se ha realizado de los tres ámbitos en los que se divide la acción orientadora dentro de un centro.

- Los procesos de la orientación educativa y el asesoramiento psicopedagógico: al igual que la anterior asignatura descrita, los informes psicopedagógicos y las dificultades de aprendizaje han tenido gran protagonismo, lo que me ha servido para comprender y poder realizar de manera más eficaz las tareas educativas en el centro.

- Procesos y contextos educativos: por último, destacaría esta asignatura en la que se ha manejado la legislación que en la actualidad rige el sistema educativo.

También existen otros conocimientos que se han impartido en estas y otras asignaturas que son importantes para la práctica educativa, como el análisis del perfil social del alumnado o el conocimiento de la estructura del sistema educativo, pero son aspectos que se han abordado en el Grado en Pedagogía y no me han supuesto un nuevo aprendizaje ya que los había adquirido durante la titulación.

3.2. Reflexión crítica sobre las prácticas profesionales realizadas.

Considero que en este periodo de prácticas he aprendido cómo funciona realmente un Instituto de Educación Secundaria, en general, y cómo funciona un Departamento de Orientación, en particular. Esta experiencia me ha servido para conocer con mayor precisión la realidad educativa de uno de los centros con más historia de Oviedo, comprendiendo la cultura informal de una institución escolar en la que la mayoría de docentes tienen más de veinte años de experiencia en la profesión. Además, también he aprendido a utilizar e interpretar pruebas de evaluación psicopedagógica como el WISC-IV o el PROLEC-SE-R.

Por otro lado, también pienso que he mejorado mi habilidad para trabajar con adolescentes a través de la interacción diaria con ellos y mis conocimientos teóricos sobre

la orientación, a través de utilizar de manera práctica muchos de los conceptos que se explicaron de manera teórica en las clases presenciales del primer semestre de este Máster.

3.2.1. Análisis del contexto del centro.

Para diseñar un plan de actuación es necesario previamente contar con información realista y ajustada del contexto para el que se diseña. Por ello, el primer paso para elaborar el plan de actuación, tomando como centro de referencia aquel en el que se realizaron las prácticas, será analizar tanto la comunidad educativa que lo conforma, como el Departamento de Orientación y plan de actuación vigente en la actualidad. Así pues, el plan de actuación diseñado y que se presenta más adelante tendrá como ubicación geográfica el centro de Oviedo.

El centro, amplio y antiguo, está compuesto por tres edificios y un polideportivo. Dispone de cuatro aulas de Informática, dos aulas de Educación Plástica y Visual, tres talleres de tecnología y dos laboratorios, además de las aulas específicas para Idioma y de Inmersión Lingüística. Como aulas ordinarias para todos los cursos, se distinguen 26, además de los 19 despachos de los distintos departamentos que forman el centro, las 2 salas de reuniones, la biblioteca, la cafetería, el salón de actos, la sala de profesores, los despachos del director y del jefe de estudios y la sala de usos múltiples. También se distinguen otras pequeñas salas como la destinada al banco de libros o la sala contigua al departamento de orientación, que se utiliza cuando alguno de sus miembros necesita un espacio más tranquilo para hacer entrevistas a familias y estudiantes cuando estos quieren tener un mayor grado de privacidad. En total, el centro cuenta con más de 50 salas diferentes.

Como recursos materiales, el instituto dispone en todas las aulas de:

- Conexión a Internet por cable y conexión Wifi, aunque ésta última no funciona correctamente.
- Un ordenador y un proyector en cada aula.
- Pizarra digital.

La oferta formativa del centro está compuesta por: Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato diurno y nocturno, ciclo de formación de grado superior en

educación infantil presencial y a distancia y grado superior en animación de actividades físico-deportivas presencial.

3.2.1.1. Alumnado del centro.

En el inicio de curso, el centro estaba compuesto por más de 1000 alumnos y alumnas, perteneciendo la mayoría de esos estudiantes a los tres colegios públicos que tienen adscritos. Sin embargo, también hay alumnos y alumnas procedentes de otros colegios e institutos y que viven en otros barrios de Oviedo, más alejados. Esta distribución de estudiantes se cumple para las etapas de ESO y Bachillerato, pero no para los ciclos de formación profesional, ya que estos solo se ofertan en este instituto de la ciudad.

El alumnado tiene edades comprendidas entre 12 y 18 años en la ESO y de 17 a 20 años en el Bachillerato diurno. En las otras ofertas formativas que ofrece el centro, la edad del alumnado es bastante variable. La edad mínima de los alumnos y alumnas es de 18 años, ya que es necesario haber superado el Bachillerato para acceder a los ciclos de formación profesional de grado superior y ser mayor de dicha edad para acceder al Bachillerato nocturno. Los estudiantes más mayores pueden llegar hasta los 60 años.

El centro destaca por tener un alto porcentaje de alumnado inmigrante, ya que, de los más de 1000 alumnos y alumnas registrados al inicio de curso, unos 200 son extranjeros, procedentes de 38 países diferentes.

Se distinguen 58 alumnos y alumnas catalogados como alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (ANEAE), perteneciendo 10 a 1º de la ESO, 12 a 2º, 11 a 3º, 10 a 4º, 13 a los dos cursos de bachillerato y 2 al ciclo de formación en educación infantil.

A continuación, se adjunta una tabla (Tabla 1) en la que se clasifica a los alumnos y alumnas según sus necesidades y el curso o etapa en el que se encuentran (existen estudiantes a los que se les han diagnosticado dos o más necesidades).

	1º ESO	2º ESO	3º ESO	4º ESO	Bachillerato	Ciclos	TOTAL
TEA	1	0	1	0	0	0	2
Discapacidad Psíquica Leve	3	2	1	0	2	0	8

TDAH	1	0	0	0	0	1	2
Incorporación tardía	5	5	4	4	2	0	20
Dificultades de lenguaje y comunicación	2	1	0	2	0	0	5
Condiciones personales o de historia escolar	1	2	1	1	2	1	8
Dificultades específicas de aprendizaje	0	9	4	2	6	0	21
Discapacidad física orgánica.	0	0	0	1	0	0	1
TOTAL	13	19	11	10	12	2	67

Tabla 1. Estudiantes con NEAE matriculados en el centro (curso 2017/2018).

Además, también se distinguen 10 alumnos y alumnas que han sido objeto de ampliaciones y de enriquecimientos curriculares. Se distribuyen en el curso de la siguiente manera (Tabla 2):

	1°ESO	2°ESO	3°ESO	4°ESO	Bachiller	Ciclos	TOTAL
Ampliación curricular	1	4	0	0	1	0	6
Enriquecimiento curricular	1	0	2	1	0	0	4
TOTAL	2	4	2	1	1	0	10

Tabla 2: Alumnado con ampliación y enriquecimiento curricular matriculados en el centro (curso 2017/2018).

3.2.1.2. Personal docente y no docente del centro educativo.

La plantilla de profesorado se compone de 91 docentes (45 varones y 46 mujeres), dividiéndose en los siguientes departamentos (Tabla 3):

Departamento.	Número de docentes (Hombres y mujeres).
Alemán	2 (1+1)
Artes plásticas	3 (1+2)
Biología y Geología	5 (3+2)
Clásicas	2 (1+1)

Economía	3 (0+3)
Educación Física	6 (5+1)
Filosofía	3 (3+0)
Física y Química	4 (2+2)
F.O.L.	2 (0+2)
Francés	3 (1+2)
Geografía e Historia	8 (4+4)
Inglés	8 (3+5)
Lengua y Literatura	9 (1+8)
Matemáticas	7 (6+1)
Música	2 (0+2)
Orientación	5 (0+5)
Religión	1 (0+1)
Tecnología	5 (4+1)
Educación Infantil	9 (7+2)
Inmersión Lingüística	1 (0+1)
Equipo directivo	3 (3+0)

Tabla 3: Plantilla de profesores y profesoras del instituto en el curso 2017/2018.

Además, actualmente trabajan 15 personas como personal no docente, donde se incluye a las conserjes, al servicio de limpieza, al personal de mantenimiento y al personal de secretaría.

3.3. Análisis del Departamento de Orientación.

El Departamento de Orientación del centro sigue la normativa que se indica en el Decreto 147/2014, de 23 de diciembre, por el que se regula la orientación educativa y profesional en el Principado de Asturias. En el artículo 14 de este decreto, se describe a los Departamentos de Orientación como *“los órganos de coordinación docente y orientación responsables de garantizar la intervención psicopedagógica y de contribuir al desarrollo de la orientación educativa y profesional del alumnado de los centros docentes que impartan las enseñanzas de educación secundaria”* (Decreto 147/2014, de 23 de diciembre, p.6). Además, se estructuran las actuaciones y funciones de la orientación en los siguientes tres ámbitos: proceso de enseñanza-aprendizaje, acción tutorial y orientación para el desarrollo de la carrera.

El Departamento se compone de las siguientes profesionales:

- Orientadora.

- Profesora Técnico de Servicios a la Comunidad (PTSC).
- Maestra en Pedagogía Terapéutica, que realiza apoyos a alumnos NEAE e imparte la asignatura de Refuerzo de la Competencia Matemática en 1º ESO.
- Profesora del Ámbito lingüístico y social, que imparte en los programas de PMAR y apoyo en Refuerzo de la Competencia Lingüística.
- Profesora del Ámbito científico-matemático, que imparte este ámbito en el 2º curso del PMAR y es jefa de estudios adjunta.

Desde el inicio de curso, se han establecido las reuniones de departamento los miércoles a 3ª hora (10:30-11:25). En ellas, se analiza la situación actual (rendimiento académico, comportamiento, actitud en clase, relación con los compañeros y compañeras...) y se debaten las medidas pertinentes a tomar en el futuro con los siguientes grupos de alumnos y alumnas:

- Alumnado de 2º y 3º de PMAR, ya que las dos tutoras de dichos grupos son miembros de este departamento.
- Alumnado que asiste a apoyo de PT y/o a la asignatura de Refuerzo Educativo de 1º.
- Alumnado que acude al departamento una vez a la semana para que se le realice el seguimiento académico y pertenece a alguno de los grupos de PMAR, de Refuerzo Educativo de 1º o recibe apoyo de PT.
- Alumnado con muchas faltas de asistencia que sea de los grupos citados anteriormente.
- Alumnado que acabe de ser objeto de una evaluación psicopedagógica, valorando la posibilidad que reciba apoyo de PT si fuera el caso o el desarrollo de otro tipo de medidas.

La mayor afluencia de alumnos y alumnas al Departamento de Orientación se produce en los dos descansos que tiene el horario escolar diurno. En ellos, los estudiantes que se hayan designado previamente, ya sea debido a problemas de rendimiento, de actitud o por petición de la familia, acudirán al despacho a que se les realice un seguimiento sobre su actividad escolar. Este seguimiento lo realizará la Orientadora en el primer recreo y la PTSC en el segundo.

3.4. Análisis del Plan de actuación del centro.

El Plan de Actuación del Departamento de Orientación del instituto está compuesto por 19 páginas, en las cuales se hace mención a los objetivos, funciones y organigrama del Departamento. Además, también se definen los diferentes ámbitos de intervención psicopedagógica (Proceso Enseñanza-Aprendizaje, Plan de Orientación para el Desarrollo de la Carrera y Plan de Acción Tutorial), incluyendo los objetivos particulares, las actividades que se realizarán con el alumnado, la temporalización y los recursos disponibles.

A continuación, se especifican los recursos de los que dispone el Departamento, tanto los propios, como los del sector, y las formas de coordinación que se utilizan, en las que se destacan principalmente las reuniones de Departamento, entre tutores y las Comisiones de Coordinación Pedagógica (CCP). Por último, se especifica que la evaluación del plan de actuación se realiza a través del seguimiento de las actuaciones realizadas, que se lleva a cabo en las reuniones semanales.

A continuación, se analizarán los tres ámbitos de actuación psicopedagógica en los que actúa el Departamento de Orientación y que quedan recogidos en el plan de actuación.

3.4.1. Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

El Departamento de Orientación colabora con el resto del profesorado en la elaboración de propuestas que tengan relación con la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Se proponen como objetivos prevenir y detectar tempranamente los problemas de aprendizaje y asesorar en la atención a la diversidad.

A continuación, se enuncian las actividades que se plantean para este ámbito, clasificándose según a quién o quiénes vayan dirigidas: al profesorado, a la Comisión de Coordinación Pedagógica, al alumnado, a las familias, al Equipo Directivo o a las instituciones externas que participen en el centro. Por último, se plantea el seguimiento y la evaluación que se realiza de este plan.

3.4.2. Plan de Orientación para el Desarrollo de la Carrera.

El Departamento de Orientación y el resto del profesorado tienen como objetivo facilitar la inserción y movilidad del alumnado e informar sobre itinerarios académico-profesionales, incentivando la autonomía en la toma de decisiones. Además, se detallan las actividades que se desarrollarán con los alumnos y alumnas en cada uno de los cursos de la ESO y Bachillerato y con los tutores, que se coordinarán a través de las reuniones semanales de nivel.

Asimismo, se explicita la temporalización de las actividades propuestas según del tipo de que sean (actuaciones concretas con el grupo clase, actuaciones concretas con las familias...).

3.4.3. Plan de Acción Tutorial.

La tutoría está concebida como un recurso educativo que tiene que dar respuesta a las necesidades individuales del alumnado y las necesidades de la interacción que se produce en el aula y en el centro. Con ello, se pretende favorecer la integración y participación de los estudiantes dentro del grupo y del centro, realizar un seguimiento personalizado del alumnado y conseguir una comunicación fluida con las familias.

En este plan se enumeran las actividades que se prevé realizar con los alumnos y alumnas, con el profesorado y con las familias. En último lugar, se concreta la evaluación y seguimiento que se realiza durante el curso.

Para ofrecer una educación integral a todos los alumnos y alumnas, el centro (a través de la coordinación del Departamento de Orientación) colabora con entidades externas que complementan la acción educativa para aquellos estudiantes que por sus condiciones personales lo necesiten. Estas entidades educativas ofrecen los siguientes programas:

- Programa Reciella: este programa que se incluye dentro de Proyecto Hombre (Fundación C.E.S.P.A, 2013), tiene como objetivo disminuir o eliminar el consumo de drogas por parte de los jóvenes entre 14 y 18 años, haciendo que los menores alcancen estilos de vida saludable. Además, desde este programa también realizan asesoramiento a las familias, facilitando conocimientos, habilidades y estrategias, para así mejorar el proceso educativo que se da en el hogar de los jóvenes.

- Programa educativo Puente: tiene como objetivo la intervención con los alumnos y alumnas en riesgo de exclusión social o problemas de conducta. Para ello, se pretende trabajar desde tres perspectivas: el alumno, la familia y la comunidad educativa (Consejería de Educación y Ciencia, 2011). Las actividades que se desarrollan son las siguientes:

- Intervención grupal con el alumnado: se reúne a los alumnos y alumnas y se les dan pautas de habilidades sociales, con la finalidad de mejorar el clima de convivencia en los centros. También se incentiva la adquisición de autonomía, la participación activa en la escuela, en la familia y en su entorno, utilizando el tiempo de ocio de manera saludable. Esta intervención tiene lugar en horario extraescolar.

- Intervención individual con alumnos y alumnas: analizando el comportamiento y la regularidad de la asistencia del alumnado a las actividades citadas anteriormente, se realizarán actividades de apoyo, seguimiento y orientación destinadas a mejorar su situación personal.

- Intervención familiar: para mejorar las intervenciones realizadas con el alumnado, se pretende que las familias se impliquen y colaboren en el proceso educativo de sus hijos. Por eso, se incentiva las relaciones positivas y la comunicación en la familia, mostrando la importancia de una buena relación familiar.

- Intervención con el grupo aula: con el alumnado que presente falta de integración en el aula, se realizarán actividades que tengan como objetivo la cohesión del grupo, la difusión de valores y de habilidades sociales, con la finalidad de que los estudiantes acepten las diferencias individuales.

- Intervención de apoyo. Extinción de la medida de expulsión: medida destinada para aquellos estudiantes que han sido expulsados del centro por un periodo superior a dos semanas. Se pretende trabajar con el alumno o alumna para que analice y reflexione sobre los motivos que le han llevado a esta situación y dar pautas para conseguir que no se produzca de nuevo esta situación.

- Intervención grupo de apoyo a tutores: esta intervención está dirigida a los tutores de grupos difíciles, con el objetivo de dar pautas al docente para conseguir superar las situaciones en las que existan conflictos.

- Programa educativo Trampolín: medida destinada a los alumnos y alumnas con edades comprendidas entre 13 y 16 años que presentan problemas graves de conducta en su centro educativo y desfase curricular significativo en la mayoría de materias. Como norma general, los alumnos y alumnas que acuden a este programa asisten cuatro días a la semana a las clases que tienen lugar en la Fundación Vinjoy y uno a su instituto de referencia. El número de alumnos y alumnas que participan en este programa varía según el curso académico, aunque la media de estudiantes desde que se puso en marcha durante el curso 2006-2007 es de 12.

Los criterios que debe cumplir el alumnado que aspire a asistir al programa son los siguientes (Consejería de Educación y Ciencia, 2011):

- Alumnado con dictamen de escolarización por necesidades educativas especiales derivadas de trastornos graves de conducta.
- Alumnado al que se le han aplicado otras medidas educativas de atención a la diversidad sin resultados positivos.
- Alumnado con edades comprendidas entre 13 y 16 años.
- Existencia de demanda de asistir al programa por parte del orientador u orientadora del centro.
- Existencia de una evaluación psicopedagógica y recomendación del Equipo específico para asistir al programa.
- El alumnado que ha sido objeto de sanciones como cambio de centro o expulsiones.

Además, también se tendrán en cuenta aspectos como el riesgo de abandono del sistema educativo, la existencia de un diagnóstico de patología psiquiátrica y la presencia de un grave problema de desadaptación al medio escolar. Con esta medida, se pretende que los alumnos y alumnas que cursen este programa sean capaces de continuar en el sistema educativo o de incorporarse al mercado laboral de manera satisfactoria.

- Proyecto Alba: proyecto perteneciente a Cáritas (2018), en el que se ofrecen medidas de apoyo para atender necesidades escolares, de ocio y familiares para menores de edades comprendidas entre los 4 y los 16 años. En Oviedo, el Proyecto Alba tiene lugar en 4 centros sociales, 5 parroquias y 1 colegio.
- Fundación Cauce: asociación en la que, a través del voluntariado, se realizan diferentes acciones sociales como apoyo escolar o acompañamiento de menores. Con respecto al apoyo escolar, se llevan a cabo tareas de refuerzo y apoyo para el aprendizaje, tareas escolares y preparación de exámenes para chicos y chicas con escasos recursos económicos, que cursen educación primaria, educación secundaria y/o sean personas con ceguera. Los alumnos de educación secundaria disponen de 8 horas semanales en un aula del I.E.S. Aramo (Fundación Cauce, 2018).

3.4.4. Propuestas de mejora.

Personalmente, considero que en el Plan de Apoyo al Proceso de enseñanza-aprendizaje se deberían detallar más los recursos que son necesarios para llevarse a cabo las actividades, la temporalización y metodología de las mismas, al igual que se realiza en los otros dos planes. También pienso que sería conveniente explicar brevemente las actividades, indicando qué se va a hacer en ellas y la importancia que tienen para la consecución de los objetivos finales del plan.

4. Propuesta de plan de actuación para un Departamento de Orientación.

El plan de actuación que a continuación se detallará estará diseñado para cubrir las necesidades contextuales del centro que se han definido en el apartado 3.2.1 y en los recursos y características de su Departamento de Orientación, que se han identificado en el apartado 3.3.

Se propondrá un plan de actuación, que constará de 15 unidades de actuación, de las cuales se detallarán más profundamente 6, siendo una de ellas la actuación que se incluirá en el apartado de innovación. También se detallarán aspectos relacionados con la organización interna del Departamento, con la evaluación del plan propuesto y la bibliografía y recursos que será necesario disponer en el Departamento.

4.1. Diseño del plan de actuación.

En el Decreto 147/2014, de 23 de diciembre, por el que se regula la orientación educativa y profesional en el Principado de Asturias, se establece que la orientación educativa y profesional tendrá las siguientes funciones (p.3):

- a) Favorecer el desarrollo integral de los alumnos y las alumnas desde que entran a formar parte de la comunidad escolar, promoviendo y participando en todos los proyectos, planes y programas necesarios para lograr este fin.
- b) Prevenir, detectar y dar respuesta a las necesidades educativas del alumnado a través del trabajo en equipo del profesorado en coordinación con los servicios especializados de orientación, con las familias, los agentes comunitarios y la Administración educativa.
- c) Posibilitar el seguimiento del proceso educativo de los alumnos y alumnas mediante la coordinación de los órganos competentes.
- d) Impulsar la acción tutorial en la acogida, seguimiento y acompañamiento del alumnado en los centros educativos.
- e) Realizar las actuaciones necesarias para escolarizar al alumnado, respondiendo a las necesidades de cada alumno y alumna.
- f) Integrar en las acciones educativas valores que fomenten relaciones interpersonales satisfactorias, la igualdad de hombres y mujeres, la no violencia, la cooperación y la solidaridad y el respeto por el entorno físico y medioambiental.
- g) Favorecer la participación de las familias y los agentes comunitarios en el proceso educativo del alumnado.
- h) Fomentar un clima adecuado que propicie la convivencia, el aprendizaje y la creatividad.
- i) Promover y apoyar las acciones y proyectos de los centros para la innovación y experimentación educativa.
- j) Cualquiera otra que sea encomendada por la Consejería competente en materia educativa.

Además, para realizar estas funciones, la acción orientadora deberá estar basada en los siguientes principios (Decreto 147/2014, de 23 de diciembre):

- Principio de prevención: la orientación se caracterizará por anticiparse, siempre que sea posible, a la exteriorización de dificultades.
- Principio de desarrollo: el proceso de orientación debe tener como objetivo el crecimiento pleno de las potencialidades del alumno o alumna.
- Principio de intervención social: el análisis del contexto del individuo será un aspecto fundamental a la hora de tomar decisiones.
- Principio de empoderamiento personal y social: los individuos deben adquirir las competencias necesarias para poder tomar el control de sus propias vidas.

A través de las funciones y principios citados, se propondrá alcanzar los siguientes objetivos:

Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	Plan de Orientación Académica-Profesional	Plan de Acción Tutorial
<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el rendimiento de los estudiantes. - Atender a todos los estudiantes de manera equitativa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Facilitar los recursos y conocimientos necesarios para que los estudiantes decidan su futuro académico. - Aconsejar sobre la mejor opción académica o profesional del alumno analizando su historial académico, sus gustos y sus ambiciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar el clima del centro. - Promover hábitos de vida y de ocio saludables.

Tabla 4. Objetivos generales del Plan de Actuación propuesto.

4.1.1. Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

El Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje es el apartado dentro del Plan de Actuación en el que se detallan las acciones que están destinadas a la consecución de una educación inclusiva y equitativa, ayudando a los alumnos o alumnas que más lo necesiten a alcanzar el rendimiento promedio de su grupo-clase. En este plan se incluirían las siguientes 5 actuaciones (Tabla 5):

Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Nombre de la actividad	Justificación	Objetivos	Alumnado	Temporalización
Evaluación psicopedagógica.	Es necesario realizar una correcta evaluación psicopedagógica para poder llevar a cabo una intervención individualizada, ya sea de carácter preventivo o reactivo, teniendo como objeto de análisis todos los aspectos relacionados con el estudiante.	Analizar posibles casos de ANEAE o NEE, para hacer un plan de intervención.	Todo el alumnado.	Durante todo el curso.
Explicación de técnicas de estudio.	Se hace necesario formar a los estudiantes para que consigan unos correctos hábitos de estudio que les permitan estudiar y realizar las tareas escolares de una manera más eficaz.	Promover correctos hábitos de estudio. Mejorar el rendimiento académico promedio del alumnado que reciba la acción.	Alumnado de 1º y 2º de la ESO.	Durante 4 semanas en horario de tutoría durante los meses de septiembre y octubre.
Asesoramiento individual al alumnado.	El orientador debe atender a las necesidades individuales que tenga el alumnado, que pueden estar relacionadas con temas académicos o de convivencia, con la intención de mejorar esta situación y que	Atender a las necesidades de todo el alumnado. Resolver conflictos de convivencia.	Todo el alumnado.	Durante todo el curso.

	no influya en el rendimiento académico del alumno o alumna.			
Asesorar a los docentes sobre las medidas de atención a la diversidad.	Los profesores y profesoras deben conocer las últimas novedades sobre las medidas de atención a la diversidad para tener el mejor criterio a la hora de aplicarlas y optimizar los procesos de enseñanza-aprendizaje.	Atender de manera equitativa a todo el alumnado.	Todo el profesorado.	Durante todo el curso.
Informar a las familias sobre la situación actual de su hijo/a.	Para conseguir una coordinación correcta entre familia y centro educativo, será necesario que las familias conozcan la situación actual del menor y se les den pautas sobre las acciones que tienen que seguir. Además, la familia también puede compartir datos de interés sobre el alumno o alumna que puedan ayudar a mejorar su situación personal.	Mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje. Llevar a cabo acciones coordinadas entre la familia y el instituto.	Todo el alumnado.	Durante todo el curso.

Tabla 5. Unidades de actuación del Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

A continuación, se explicarán con mayor detalle dos de las unidades de actuación anteriormente citadas (Tabla 6 y 7):

Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
Nombre	Explicación de técnicas de estudio
Justificación	Existe una gran cantidad de estudiantes que cosechan malos resultados académicos debido a que no utilizan estrategias para estudiar o, las que utilizan, no son las más adecuadas (Cabeza, 2011). Por eso, desde el Departamento de Orientación se considera conveniente enseñar estrategias para aplicar en el aula y en casa para conseguir un aprendizaje significativo y reducir así el fracaso escolar.
Destinatarios	El conjunto de actividades se plantea para los alumnos y alumnas de 1º y 2º de la ESO.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Promover correctos hábitos de estudio. - Mejorar el rendimiento académico promedio del alumnado que reciba la acción. - Incentivar el trabajo autónomo.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias para mantener la atención. - Planificación de las sesiones de estudio en casa. - Subrayado y comentarios al margen. - Resúmenes, esquemas y mapas conceptuales. - Repaso.
Metodología y actividades	<p><u>Actividad 1: Lugar y tiempo de estudio.</u> En esta primera sesión, se propondrá a los alumnos y alumnas que elijan un sitio de estudio fijo para el resto del curso. Este lugar debe cumplir ciertas características como el grado de iluminación, de limpieza y de ruido. Además, se les darán pautas para crear un horario de estudio, según la cantidad de tareas que tengan que realizar, aunque este debe situarse siempre más o menos en el mismo periodo de tiempo.</p> <p><u>Actividad 2: Atención.</u> Se explicarán formas para mantener y prolongar la atención cuando se realicen los deberes en el hogar, utilizando estrategias como realizar tareas más activas o asignaturas más entretenidas para el alumno o alumna cuando los niveles de atención sean bajos.</p> <p><u>Actividad 3: Sistematización de información.</u> Se describirán formas de recoger la información importante de un texto, a través de técnicas como el subrayado, el registro de notas aclaratorias en los márgenes, la creación de mapas conceptuales y la confección de resúmenes que aglutinen toda la información de interés de un texto.</p> <p><u>Actividad 4: Cómo preparar un examen.</u> A partir de las pautas trabajadas en las tres sesiones anteriores, se explicarán los pasos que se deben seguir para preparar un examen, incluyendo los repasos que se realizan antes de un examen.</p>

Recursos	En la sesión de sistematizar la información, los alumnos y alumnas deberán disponer de un texto académico para poder realizar las anotaciones pertinentes.
Temporalización	4 sesiones de tutoría en los meses de septiembre y octubre.
Evaluación	Se compararán los resultados académicos de los alumnos y alumnas que han asistido a esta actividad con las de otros años en las que no se haya propuesto nada.

Tabla 6: Primera unidad de actuación del Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	
Nombre	Asesorar a los docentes sobre las medidas de atención a la diversidad.
Justificación	<p>Para lograr una educación inclusiva, es necesario que los docentes conozcan las medidas de atención a la diversidad que se pueden aplicar dependiendo del caso, para así optimizar los procesos de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Existen casos de estudiantes que, por sus condiciones personales o sociofamiliares, no son capaces de desarrollar todo su potencial académico, por eso, será función de los centros educativos proponer las medidas que minimicen estos problemas.</p> <p>Según la LOMCE (Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa), la equidad educativa será un principio de la educación en España, garantizando la igualdad de oportunidades para todas las personas, evitando cualquier tipo de discriminación.</p>
Destinatarios	Todo el profesorado.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Atender de la mejor manera posible a todo el alumnado. - Optimizar los recursos disponibles.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Medidas de atención a la diversidad. - Casos en los que se pueden aplicar estas medidas.
Actividades y metodología	El asesoramiento sobre las medidas de atención a la diversidad se realizará de manera individual, a los docentes que tengan un alumno o alumna con posibilidad de recibir este tipo de medidas.
Recursos	Normativa actual sobre medidas de atención a la diversidad.
Temporalización	Durante todo el curso.
Evaluación	Los docentes manifiestan conocer mejor las medidas de atención a la diversidad y cuándo utilizarlas. Se registra un menor número de solicitudes de reuniones para resolver dudas con respecto a las condiciones que deben darse para que un alumno o alumna tenga acceso a una medida de atención a la diversidad.

Tabla 7: Segunda unidad de actuación del Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje.

4.1.2. Plan de Orientación Académica-Profesional.

El Plan de Orientación Académica-Profesional está compuesto por aquellas acciones que tienen como finalidad explicar a los alumnos y alumnas cuáles son los posibles caminos académicos y profesionales que a los que podrán acceder. Además, también se incluirá la función de asesorar y ayudar a los estudiantes a decidir su futuro dependiendo de su rendimiento, sus gustos y sus aspiraciones. En la siguiente tabla, se detallan las unidades de actuación propuestas para este plan (Tabla 8).

Plan de Orientación Académica-Profesional				
Nombre de la actividad	Justificación	Objetivos	Alumnado	Temporalización
Presentación de los dos itinerarios de 4º de la ESO.	Los estudiantes deberán conocer los itinerarios disponibles según sus intereses y sus ambiciones, para así poder elegir las opciones académicas que les permitan acceder a la formación que deseen en un futuro.	Comprender los distintos itinerarios que se pueden elegir si se promociona a 4º.	Alumnado de 3º de la ESO.	Una hora de tutoría en el mes de marzo.
Explicación de oferta de FP y titulaciones universitarias.	Es necesario que los estudiantes conozcan la oferta de formación post-obligatoria que tienen disponible, para que así tengan pleno conocimiento de las opciones existentes y puedan barajar todas las opciones disponibles según sus condiciones personales.	Conocer la oferta de formación de FP y universitaria.	Alumnado de 4º de la ESO y Bachillerato.	Una hora de tutoría en marzo.

<p>Información sobre acceso a la Universidad.</p>	<p>Los estudiantes deben tener claros los criterios de evaluación y los contenidos que forman parte de la Evaluación de Bachillerato para acceso a la Universidad (EBAU), para que así puedan conseguir la calificación más alta posible.</p>	<p>Entender los criterios de evaluación.</p> <p>Conocer los contenidos que se evaluarán.</p>	<p>Alumnado de 2º de Bachillerato.</p>	<p>Una hora de tutoría en el mes de abril.</p>
<p>Información sobre FP básica.</p>	<p>Es importante que los estudiantes que quieren abandonar el sistema educativo o que quieren cursar esta oferta formativa conozcan las diferentes posibilidades de presente y de futuro (posibilidad de acceder a una FP de grado medio) que tiene la FP Básica.</p>	<p>Conocer la oferta de formación de FP básica de Asturias.</p> <p>Entender los procedimientos de admisión.</p>	<p>Alumnado de 2º y 3º de la ESO que quiera cursar FP básica o que cumpla los requisitos para ello.</p>	<p>Una hora de tutoría en el mes de febrero.</p>
<p>Asesoramiento individual de las futuras acciones académicas.</p>	<p>El orientador, en colaboración con los tutores, deberá aconsejar a los estudiantes que tengan dudas sobre qué itinerario académico seguir, analizando su historial académico, gustos y aspiraciones, para así conseguir que los alumnos y</p>	<p>Conocer las posibilidades de formación disponibles.</p>	<p>Alumnado de 3º y 4º de la ESO y de Bachillerato.</p>	<p>Durante todo el curso.</p>

	alumnas cursen la mejor opción académica según su situación personal.			
--	---	--	--	--

Tabla 8: Unidades de actuación del Plan de Orientación Académica-Profesional.

Dos de las actividades anteriormente propuestas se explicarán dos de ellas con mayor detalle en las siguientes tablas (Tabla 9 y 10):

Plan de Orientación Académica-Profesional	
Nombre	Explicación de oferta de FP y titulaciones universitarias.
Justificación	Los estudiantes deben conocer las diferentes opciones de formación de la que disponen una vez acabada la etapa en la que se encuentran. Esto les permitirá tener plena conciencia sobre las diferentes posibilidades académicas y profesionales que tienen disponibles, no únicamente aquellas que sean más populares y conocidas entre los estudiantes. Además de las explicaciones que se den en la sesión, se facilitarán dos páginas Web con información sobre las enseñanzas de FP y carreras universitarias, con la finalidad de que puedan acudir a ellas siempre que sea pertinente.
Destinatarios	Alumnado de 4º de la ESO y Bachillerato
Objetivos	- Conocer la oferta de formación de FP y universitaria. - Entender los pasos que se deben seguir para acceder a cada una de las opciones formativas.
Contenidos	- Acceso a FP de grado medio. - Acceso a FP de grado superior a través de Bachillerato. - Acceso a FP de grado superior a través de FP de grado medio. - Acceso a la Universidad a través del Bachillerato. - Acceso a Universidad a través de FP de grado superior.
Actividades y metodología.	Para esta unidad, se propone una única actividad, en la que se explicará la oferta formativa de la que disponen los estudiantes. Se analizarán los requisitos que se deben cumplir para acceder a cada una de las distintas posibilidades. Además, se explicarán dos páginas Web que sistematizan la oferta formativa de FP (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2018) y universitaria (Universitat Jaume I, 2018).
Recursos	Ordenador con acceso a Internet y proyector.
Temporalización	Una sesión de tutoría en el mes de abril.
Evaluación	Para conocer la efectividad de esta medida, se evaluará el número de preguntas y dudas que se le planteen al orientador o a los tutores sobre los futuros estudios o sobre las formas para acceder a ellos.

Tabla 9: Primera unidad de actuación del Plan de Orientación Académica-Profesional.

Plan de Orientación Académica-Profesional.	
Nombre	Información sobre FP básica.
Justificación	Es necesario presentar las opciones de formación para aquellos alumnos y alumnas que se considere que no tienen opciones de conseguir el título de la ESO, para que así no salgan del sistema educativo sin una titulación académica. Con ello, se pretende reducir las cifras de chicos y chicas que tienen menos de 18 años y abandonan el sistema educativo sin ninguna titulación y el abandono escolar temprano, en el que se incluyen a los jóvenes de entre 18 y 24 años que no tienen ninguna titulación superior a la ESO. La FP básica serviría como paso previo para acceder a otras enseñanzas superiores.
Destinatarios	Alumnado de 2º y 3º de la ESO que quiere cursar FP básica o que cumplan los requisitos para ello.
Objetivos	- Conocer la oferta de formación de FP básica de Asturias. - Entender los procedimientos de admisión. - Conocer las posibilidades de futuro.
Contenidos	- Oferta formativa de FP básica. - Localización de los distintos centros. - Requisitos del alumnado para acceder a FP básica.
Actividades y metodología	Los alumnos y alumnas seleccionados deberán asistir a una sesión llevada a cabo por el orientador del centro, en el que se les explicará la oferta formativa de la que disponen en la ciudad de Oviedo, indicado que, a través de obtener el título, podrán acceder a formaciones de la misma rama académica de mayor grado. Además, se presentarán los requisitos y la manera de solicitar una plaza en este tipo de FP.
Recursos	Ordenador con acceso a Internet y proyector.
Temporalización	Una hora de tutoría durante el mes de febrero.
Evaluación	Esta unidad se evaluará a través del número de dudas que se le planteen al orientador o a los tutores sobre los futuros estudios o sobre las formas para acceder a ellos.

Tabla 10: Segunda unidad de actuación del Plan de Orientación Académica-Profesional.

4.1.3. Plan de Acción Tutorial.

La Acción Tutorial es un proceso en el que se realizan acciones con la intención de trabajar aspectos que no están directamente relacionados con las materias académicas, con la intención de potenciar la formación integral del estudiante, incluyéndose acciones de *“orientación profesional, información académica y profesional, desarrollo de estrategias de aprendizaje, atención a la diversidad, prevención en sentido amplio y desarrollo personal y social”* (Lavilla, 2011, p.288), Dentro de este plan, se ha decidido incluir las siguientes cinco unidades de actuación (Tabla 11):

Plan de Acción Tutorial				
Nombre de la actividad	Justificación	Objetivos	Alumnado	Temporalización
Programa de prevención de ludopatía	Con el crecimiento de las tecnologías ubicuas, es necesario formar a los estudiantes para que conozcan los peligros que hay detrás del juego.	Adquirir conductas de juego responsable. Conocer los peligros del juego.	Alumnado de 4º de la ESO.	Durante los meses de octubre, noviembre y diciembre.
Protocolo de actividades para integrar a estudiantes de nueva incorporación.	A este instituto se incorporan constantemente estudiantes nuevos, algunos de ellos procedentes de otros países. En ciertas ocasiones, estos no son capaces de integrarse correctamente en el aula, por lo que será necesario realizar unas sesiones para conseguir mejorar su integración dentro del centro y del aula.	Conseguir integrar a todos los miembros de una clase. Mejorar el clima del aula.	Todo el alumnado.	Durante todo el curso.
Programa de prevención de drogadicción	Los alumnos y alumnas deben conocer los peligros que conlleva el consumo excesivo de drogas y los beneficios de llevar hábitos de vida saludables.	Evitar o reducir el consumo de drogas. Promover hábitos de vida saludables.	Alumnado de 2º de la ESO.	En horario de tutoría, una sesión al mes durante todo el curso.
Análisis de mitos románticos a través de	Los roles de hombres y mujeres representados en los medios de	Sensibilizar al alumnado sobre la construcción	Alumnado de 3º de la ESO.	En horario de tutoría, se desarrollará en 5 sesiones durante los

películas y series de TV	comunicación son, en muchas ocasiones, irreales, por lo que será necesario que los estudiantes sepan interpretarlos y tener una actitud crítica.	sociocultural del género. Desarrollar un pensamiento crítico.		meses de febrero y marzo.
Información sobre las normas del centro.	Para conseguir una correcta convivencia en el centro, es necesario que los alumnos y alumnas conozcan las normas que son comunes y obligatorias para todos los estudiantes.	Mejorar el clima del centro. Reducir el número de incidencias.	Todo el alumnado.	Una sesión en horario de tutoría en el mes de septiembre.

Tabla 11: Unidades de actuación del Plan de Acción Tutorial.

A continuación, se detallará con mayor precisión dos de las unidades propuestas (Tabla 12 y 13):

Plan de Acción Tutorial	
Nombre	Programa de prevención de ludopatía.
Justificación	Con la popularización de las tecnologías ubicuas, ha crecido el número de personas que apuestan a través de Internet, aumentando también el número de menores. Estos son una población de riesgo debido a su edad y al momento de desarrollo en el que se encuentran (Carbonell y Montiel, 2013). Por eso, es necesario que los adolescentes sean conscientes de los efectos presentes y futuros que puede conllevar para ellos mismos y para su entorno una conducta nociva en el juego.
Destinatarios	Alumnado de 4º de la ESO.
Objetivos	- Adquirir conductas de juego responsable. - Conocer los peligros del juego. - Distinguir entre juegos de habilidad y juegos de azar.
Contenidos	- El juego: cómo se da y qué peligros conlleva. - Probabilidad y habilidad. - Mitos sobre el juego. - Interpretación, expresión y control de emociones. - Creación digital de carteles.

Actividades y metodología	Esta unidad de actuación se compondrá de 7 sesiones, en las que se trabajarán cuestiones relacionadas con el juego, con la adicción y aspectos de conocimiento, control y expresión de emociones. Esta actividad se explica con más detalle en el apartado 5 del presente trabajo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador con proyector (para el docente) - Ordenadores con acceso a Internet (para los estudiantes) - Presentaciones de PowerPoint - Papel - Bolígrafo - Fichas de trabajo - Material de juegos de azar
Temporalización	Tendrá lugar durante los meses de octubre, noviembre y diciembre.
Evaluación	Se evaluará el progreso de la percepción y la actitud de los chicos y chicas sobre el juego a través de dos test: el SOGS-RA y el ATGS-8. Estos dos test se implementarán como evaluación inicial y final, comparando el progreso general del alumnado y su duración en el tiempo, ya que se volverán a pasar en el curso siguiente.

Tabla 12: Primera unidad de actuación del Plan de Acción Tutorial.

Plan de Acción Tutorial	
Nombre	Análisis de mitos románticos a través de películas y series de TV.
Justificación	<p>Para evitar la perpetuación de roles de género y estereotipos machistas, se debe formar a los chicos y chicas para que tengan una visión crítica de los papeles masculinos y femeninos que se reproducen en los medios de comunicación.</p> <p>Sin una intervención de la escuela o de la familia, los roles que se desarrollan en películas y series de televisión pueden ser malinterpretados por los jóvenes, generando relaciones nocivas.</p>
Destinatarios	Alumnado de 3º de la ESO.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Sensibilizar al alumnado sobre la construcción sociocultural del género. - Desarrollar un pensamiento crítico. - Reflexionar sobre la fuerza e impacto de los productos culturales y relatos audiovisuales (cine y Tv).
Contenidos	<p>Se explicarán cuatro grupos de mitos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grupo 1: “El amor todo lo puede”. - Grupo 2: “El amor verdadero predestinado”. - Grupo 3: “El amor es lo más importante y requiere entrega total”. - Grupo 4: “El amor es posesión y exclusividad”. <p>Además, los estudiantes deberán hacer una revista digital en la última sesión.</p>
Actividades y metodología	En las cuatro primeras sesiones se seguirá una estructura parecida, explicando cada uno de los mitos del amor romántico. En primer lugar, se analizarán los mitos que se incluyen en el grupo que se esté trabajando en esa sesión y, a continuación, se observarán varios fragmentos de películas o series en las que se ve representado este

	<p>grupo de mitos, para que, en grupos de 3 ó 4 personas, reflexionen sobre lo que les ha parecido y cuáles son sus impresiones. Posteriormente, un representante de cada pequeño grupo lo compartirá con el resto de la clase.</p> <p>En la última sesión, los alumnos y alumnas deberán hacer su propia revista digital a través de la plataforma <i>Joomag</i>. En grupos de 5 personas, buscarán fragmentos de series y películas en los que se vean representados los diferentes mitos de uno de los cuatro grupos. Una vez se ha elaborado la revista, se subirá a la página Web del centro, estando disponible para toda la comunidad educativa. Es posible que la elaboración de la revista requiera de más tiempo del asignado, en cuyo caso, se solicitará colaboración del responsable de nuevas tecnologías para incluir la actividad y terminarla en sesiones de las asignaturas ordinarias.</p>
Recursos	<p>Como recursos se utilizarán fragmentos de las siguientes series y películas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crepúsculo. - Cómo conocí a vuestra madre. - La que se avecina. <p>Asimismo, el aula deberá disponer de un ordenador con proyector en todas las sesiones y los estudiantes deberán tener bolígrafos y papel para apuntar sus reflexiones personales.</p> <p>En la última sesión, se deberá disponer de un ordenador con acceso a Internet para cada uno de los alumnos y alumnas y una copia para cada estudiante de los cuestionarios de satisfacción y de conocimientos adquiridos.</p>
Temporalización	Las 5 sesiones se realizarán entre el mes de febrero y marzo.
Evaluación	La evaluación se realizará a través de los resultados que se obtengan en los cuestionarios de satisfacción y de conocimientos adquiridos que se realicen a los estudiantes.

Tabla 13: Segunda unidad de actuación del Plan de Atención a la Diversidad.

4.2. Aspectos de la organización interna del Departamento y de coordinación externa.

El Departamento de Orientación estará compuesto por las siguientes 5 personas:

- Orientador.
- Profesor/a Técnico/a de Servicios a la Comunidad (PTSC).
- Maestro/a en Pedagogía Terapéutica, que realizará apoyos a alumnos NEAE e imparte la asignatura de Refuerzo de la Competencia Matemática en 1ºESO.
- Profesor/a del Ámbito lingüístico y social, que impartirá en los programas de PMAR y apoyo en Refuerzo de la Competencia Lingüística.

- Profesor/a del *Ámbito científico-matemático*, que impartirá este ámbito en el 2º curso del PMAR.

La coordinación de departamento se realizará a través de reuniones, que tendrán lugar todas las semanas, durante una hora, en el Departamento de Orientación. En estas reuniones se analizará la situación actual de los alumnos y alumnas con los que los miembros del Departamento tienen una relación directa debido a sus circunstancias personales y de aprendizaje. Además, se propondrá el uso de comunicación a través de vías telemáticas como *WhatsApp*, para aumentar la velocidad de difusión de la información relevante, aunque dependerá del grado de acuerdo que tengan los miembros del departamento con esta medida.

Con respecto a la comunicación con otros Departamentos, tendrá lugar a través de los diferentes horarios de reunión de coordinación de los que se dispone. Se utilizarán las reuniones semanales con los tutores y la Comisión de Coordinación Pedagógica (CCP), en la que el Orientador actuará como representante del departamento.

Además, el Departamento se coordinará, puntualmente, con las entidades externas pertinentes según demanda.

4.3. Evaluación del plan de actuación del Departamento.

Para valorar el impacto del plan de actuación, se propondrán una serie de indicadores de impacto, analizando el grado en el que se han cumplido los objetivos propuestos al final del curso (Tabla 14):

	Objetivos	Indicadores
Plan de Apoyo al Proceso de Enseñanza-Aprendizaje	Mejorar el rendimiento de los estudiantes.	Las calificaciones medias de los estudiantes han mejorado al menos un 10% con respecto a los estudiantes del mismo nivel del curso anterior.
	Atender a todos los estudiantes de manera equitativa.	La media de asignaturas suspensas por estudiante ha descendido al menos un 10% con respecto al curso anterior.
Plan de Orientación Académica-Profesional.	Facilitar los recursos y conocimientos necesarios para que los estudiantes	El número de reuniones con estudiantes que tienen relación con itinerarios

	decidan su futuro académico.	académicos ha descendido un 10%.
	Aconsejar sobre la mejor opción académica o profesional del estudiante, analizando su historial académico, sus gustos y sus ambiciones.	En el curso siguiente, después de la orientación, al menos un 75% de los estudiantes manifiesta estar conforme con la opción académica elegida.
Plan de Acción Tutorial	Mejorar el clima del centro.	El número de partes de incidencias ha descendido al menos un 10% con respecto al curso anterior.
	Promover hábitos de vida y de ocio saludables.	El número de partes de incidencias debido a consumo de drogas ha descendido al menos un 10% con respecto al curso anterior.

Tabla 14. Indicadores de cumplimiento de objetivos propuestos.

Además de estos indicadores, las reuniones de Departamento y con los tutores de distintos niveles servirán como forma de evaluar las interacciones que se producen en el centro, conociendo así qué necesidades se presentan durante el curso y qué posibles medidas se pueden llevar a cabo.

4.4. Bibliografía y recursos a utilizar en el Departamento.

La bibliografía y recursos que será necesario tener en el Departamento de Orientación son los siguientes:

Pruebas de evaluación psicopedagógica.

Editorial Cepe (2018). *BADYG-M. Manual Técnico*. Recuperado de: <https://goo.gl/MLaV8L>

TEA Ediciones (2018). *CACIA. Cuestionario de Auto-Control Infantil y Adolescente*. Recuperado de: <https://goo.gl/bxsv1Q>

TEA Ediciones (2018). *D2. Test de Atención*. Recuperado de: <https://goo.gl/US3JFY>

TEA Ediciones (2018). *PROESC. Batería de Evaluación de los Procesos de Escritura*. Recuperado de: <https://goo.gl/5dRxj4>

TEA Ediciones (2018). *PROLEC-SE-R. Batería de Evaluación de los Procesos Lectores en Secundaria y Bachillerato- Revisada*. Recuperado de: <https://goo.gl/XSAVS9>

TEA Ediciones (2018). *SENA. Sistema de Evaluación de Niños y Adolescentes*. Recuperado de: <https://goo.gl/ty4udm>

TEA Ediciones (2018). *WISC-V, Escala de inteligencia de Wechsler para niños-V*. Recuperado de: <https://goo.gl/euTVrc>

Libros y guías.

Alonso, J. (2012). *Evaluación psicopedagógica y orientación educativa: I Problemas de motivación y aprendizaje*. Vallehermoso: Síntesis.

Álvarez, M. (2012). *Orientación educativa: modelos, áreas, estrategias y recursos*. Las Rozas (Madrid): Wolters Kluwer.

Aran, S. y Puig, Irene de (2011). *Violencia: Tolerancia Cero*. Recuperado de: <https://goo.gl/7DhEjc>

Carbonell, E. y Montiel, I. (2013). *El juego de azar online en los nativos digitales*. Valencia: Tirant Humanidades.

Caruana, A. (2005). *Programa de Educación Emocional para la Prevención de la violencia: 2º ciclo de ESO*. Recuperado de: <https://goo.gl/aCNSEY>

Expósito, J. (2014). *La acción tutorial en la educación actual*. Madrid: Síntesis.

González, A., Fernández, A., Blanco, A., Suárez, A. y Mier, M. (2010). *Sex o no sex*. Recuperado de: <https://goo.gl/YDLco8>

Gutiérrez-Crespo, E. (2002). *Aprendiendo a buscar empleo desde el aula: taller de orientación laboral*. Madrid: Editorial CCS.

Infante, E. (2015). *Manual SHINING de atención a altas capacidades intelectuales*. Sevilla: Aconcagua Libros.

Luca, C., Rodríguez, R. y Sureda, I. (2001). *Programa de habilidades sociales en la enseñanza secundaria obligatoria*. Málaga: Aljibe.

Sanchis, R. (2006). *¿Todo por amor? Una experiencia educativa contra la violencia a la mujer*. Barcelona: Associació de Mestres Rosa Sensat.

Sipán, A. (2001). *Educación para la diversidad en el siglo XXI*. Zaragoza: Mira Editores.

Vallés, A. y Vallés, C. (1997). *Programa de solución de conflictos interpersonales (I, II, III)*. Madrid: EOS.

Legislación.

Consejería de Educación y Cultura (2017). *Circular de inicio de curso 2017-2018 para los centros docentes públicos*. Recuperado de: <https://goo.gl/Je3kiG>

Decreto 147/2014, de 23 de diciembre, por el que se regula la orientación educativa y profesional en el Principado de Asturias. Boletín Oficial del Principado de Asturias, 29 de diciembre de 2014 (299), 1-14.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de Educación. Boletín Oficial del Estado. 4 de mayo de 2006 (106), 17158-17203.

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 10 de diciembre de 2013 (295), 1-62.

Real Decreto 127/2014, de 28 de febrero, por el que se regulan aspectos específicos de la Formación Profesional Básica de las enseñanzas de formación profesional del sistema educativo, se aprueban catorce títulos profesionales básicos, se fijan sus currículos básicos y se modifica el Real Decreto 1850/2009, de 4 de diciembre, sobre expedición de títulos académicos y profesionales correspondientes a las enseñanzas establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 5 de marzo de 2014 (55), 20155-21136.

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, 3 de enero de 2015 (3), 169-543.

Resolución de 26 de junio de 2015, de la Consejería de Educación, Cultura y Deporte, por la que se regulan determinados aspectos de las enseñanzas de formación profesional básica en el Principado de Asturias. Boletín Oficial del Principado de Asturias, 7 de julio de 2015 (156), 1-11.

5. Propuesta de innovación.

La propuesta de innovación que se presentará será una actuación para prevenir la adicción a la ludopatía en los estudiantes de 4º de la ESO. Se ha elegido esta edad debido a que los jóvenes comienzan a tener una mayor autonomía económica y un acceso generalizado a Internet, lo que puede derivar en un uso excesivo de páginas Web de apuestas, consumiendo gran cantidad de tiempo y/o dinero.

5.1. Diagnóstico inicial.

Esta actuación se plantea después de la detección de una necesidad observada y comentada con varios profesionales del ámbito educativo durante el período de realización de mis prácticas. El Gobierno del Principado de Asturias también ha detectado esta necesidad ya que, en la III Jornada de Juego Responsable de Asturias (LARPA, 2018), que tuvo lugar el 8 de mayo de 2018 en Oviedo, se presentó el *Programa de Prevención de la Ludopatía*, del Principado de Asturias, que se pondrá en marcha en breve en esta comunidad autónoma, en el que se tratará la problemática desde distintos ámbitos, incluyendo el contexto educativo.

Se considera que los jóvenes de edades comprendidas entre 15 y 17 años son una población de riesgo, por lo que es necesario realizar una acción preventiva, para dar a conocer los peligros que puede conllevar un juego excesivo y los síntomas que puede presentar un jugador patológico.

5.2. Justificación y objetivos de la innovación.

Con el crecimiento de Internet y la popularización de las tecnologías ubicuas, los jóvenes están expuestos a los peligros que se encuentran en la red. Según Catalina, López de Ayala y García (2014), Internet se ha convertido para los adolescentes en un “*espacio*

en el que explorar su propia identidad y sexualidad, experimentar con nuevas emociones y relaciones sociales y mejorar su autoconocimiento, lo que a menudo conlleva la exposición a situaciones que son consideradas amenazantes y peligrosas para su seguridad física y mental” (p.463).

En este tipo de conductas, se incluye el juego a través de Internet, que es un problema que ha aparecido recientemente, siendo tarea del sistema educativo dar a conocer los peligros del juego y las pautas de juego responsable. En los estudios que se analizan en la fundamentación teórica, se observa un crecimiento del número de jóvenes que han jugado a algún juego de azar, sobre todo a través de Internet.

Los ingresos de las casas de apuestas están en pleno crecimiento. En el año 2008, tuvieron unos ingresos de 6.160 millones de euros en la Unión Europea, siendo las apuestas deportivas (incluyendo las carreras de caballos) las que mayor dinero consiguieron (32%), seguidas por los juegos de casino y por el póquer (23% y 18% respectivamente). En último lugar quedaría la lotería pública (15%) y el bingo (12%) (Comisión Europea, 2011). Desde el año 2012, hasta el año 2016, la cantidad de euros que se juega al año se ha multiplicado por 4, siendo las apuestas deportivas de contrapartida (el jugador apuesta contra la casa de apuestas) las que mayor cantidad de euros jugados registran (de 1.000.810.353 de euros en 2012 a 4.908.794.570 en 2016). Además, también se ha registrado un aumento de media de jugadores activos en este periodo de tiempo, siendo en 2016 de 575.143 personas (Dirección General de Ordenación del Juego, 2018a).

Por ello, con esta actuación se pretende alcanzar los siguientes objetivos (Tabla 15):

Objetivos generales	Objetivos específicos
Adquirir conductas de juego responsable.	Saber que el juego no es un método seguro para conseguir dinero. Romper mitos sobre el juego.
Conocer los peligros del juego	Conocer las repercusiones económicas y sociales que puede tener para la persona y su entorno una conducta de juego patológico.
Mejorar la comprensión y control de las emociones.	Ser capaz de expresar estados emocionales, como la ansiedad, de manera funcional.

Tabla 15: Objetivos generales y específicos de la actuación.

5.3. Marco teórico de referencia de la innovación.

La ludopatía se define como “la incapacidad progresiva de una persona para resistir el impulso de jugar, sintiendo una incontrolable necesidad de ello, lo que ocasiona grandes perjuicios personales, familiares y profesionales” (Palacios, 2006, p.228). La mayoría de las personas que empiezan a jugar a juegos de azar lo hacen con la intención de ganar dinero rápido o de divertirse, pero cuando esto pasa a ser algo habitual, puede convertirse en una adicción, siendo algo imprescindible para la persona y que cada vez adquiere mayores dimensiones. Según esta misma autora (2006), el juego supone un subidón de adrenalina para la persona con adicción, lo que hace que necesite jugar cada vez más, ya que no es capaz de manejar sus propias emociones y utiliza el juego como vía de escape.

Esta práctica puede llegar a generar pérdidas de tipo económico, social y personal, afectando también a las personas de su entorno, pudiendo mentir o robar para conseguir más fondos y seguir jugando.

Se pueden distinguir tres tipos de jugadores según su actitud hacia el juego (Guerri, 2012):

- Jugador social: es aquel que juega por diversión o debido a una situación social, teniendo pleno control y pudiendo dejar la actividad siempre que quiera.
- Jugador profesional: es aquel que vive del juego, a través de una habilidad excepcional, que le llevan a ganar más veces de las que pierde. En las apuestas, no se deja llevar por las emociones.
- Jugador problema: juega de manera habitual, teniendo un gasto grande de dinero y de tiempo, aunque todavía no ha llegado al punto de tener grandes deudas y desatender a su familia y obligaciones laborales. Se considera este tipo de jugadores una población de riesgo.
- Jugador patológico: tiene una dependencia emocional del juego, lo que le hace perder el control. Esta actividad repercute gravemente en la vida del sujeto, ya que antepone el juego a otras obligaciones familiares y laborales. Según Custer (1984), este tipo de jugadores no puede dejar de jugar debido a tres factores: su autoestima está muy condicionada por perder o ganar una apuesta, no existen otros aspectos de

su vida que tengan más importancia que el juego y se espera con frecuencia conseguir una gran suma de dinero.

El DSM-5 (Asociación Americana de Psiquiatría, 2013) define a un jugador patológico de la siguiente manera:

A. Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de 12 meses:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (p. ej. Reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (p. ej. desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego.
9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.

B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor por un episodio maníaco.

Existen instrumentos de evaluación que se utilizan para conocer el tipo de conducta que una persona tiene en el juego y el grado de dependencia emocional que le produce. Según Becoña (1999) la entrevista conductual, los autorregistros y las escalas para evaluar la dependencia y características del juego son los instrumentos más relevantes en la

intervención clínica, además de otros métodos para evaluar síntomas asociados al juego, como la ansiedad o la depresión.

Según esta misma autora, el cuestionario más utilizado para valorar el juego patológico es el South Oaks Gambling Screen (SOGS), de Lesieur y Blume (1987), que está formado por 20 ítems. La versión para adolescentes de este instrumento fue realizada por Winters, Stinchfield, Fulkerson (1993) y traducido al castellano por Secades y Villa (1998), siendo utilizado como forma de detectar conductas negativas con el juego entre menores de edad. También existe el Attitude Towards Gambling Scale (ATGS-8) (Wardle, Moody, Spence, Orford, Volberg, Jotangia, Griffiths, Hussey y Dobbie, 2011), en el que se evalúa la actitud que tienen los sujetos frente al juego. Se compone de 8 ítems en los que se debe valorar el grado de acuerdo con las afirmaciones propuestas del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo).

Con respecto a la normativa legal que actualmente regula el juego en España, destaca la Ley 13/2011, de 27 de mayo, de Regulación del Juego, en la que se reglamentan aspectos referentes a las definiciones de los distintos tipos de juegos, el ámbito de aplicación, la forma en la que se puede hacer publicidad, a las personas que pueden jugar y cómo se protegen sus datos y las condiciones que debe cumplir una entidad que quiera utilizar algún elemento de juego. Asimismo, se describen las competencias de la administración del juego, como son el Ministerio de Economía y Hacienda, la Comisión Nacional del Juego y el Consejo Sancionador. También se legisla el régimen sancionador que se dispondrá en el caso de que alguna entidad o jugador viole alguna de las normas vigentes en la actualidad y, por último, el régimen fiscal que tendrá este tipo de negocio (Ley 13/2011, de 27 de mayo de 2011). Existen otros documentos legales como Reales Decretos y Órdenes Ministeriales en los que se regulan aspectos más concretos como las normas de cada juego o las licencias y permisos que debe poseer un establecimiento que quiera utilizar el juego como negocio (Dirección General de Ordenación del Juego, 2018b). En Asturias destaca la Ley 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas, por la que se regula el funcionamiento de casinos, juegos y apuestas, exceptuando las apuestas deportivo-benéficas, que son competencia del Estado Español. Se regula en especial el acceso al juego de menores de edad o de personas que estén incapacitadas legal o judicialmente para ello (Ley 6/2014, de 13 de junio de 2014).

A pesar de que los menores tengan prohibido apostar dinero a juegos de azar regulados por ley, existen jugadores habituales menores de 18 años, sobre todo a través

de Internet. Según un estudio de Carbonell y Montiel (2013), el 18% de los jóvenes entre 12 y 20 años juegan a través de Internet, ya sea apostando dinero real o en juegos gratuitos. Aunque la mayoría no experimentan ningún tipo de adicción, sí que se considera a este grupo como una población de riesgo. Según García, Buil y Solé (2016), las páginas Web que ofrecen jugar sin dinero sirven como iniciación y práctica para, en un futuro, apostar dinero real. Este tipo de portales Web suelen dar mayor cantidad de ganancias para el jugador que cuando se apuesta dinero real, lo que produce falsas expectativas sobre la realidad del juego y la posibilidad de ganar dinero.

Otro factor que influye en la peligrosidad de esta práctica es la incapacidad de los padres y madres para controlar lo que hacen sus hijos e hijas en la red. Los jóvenes que practican juegos de azar se lo ocultan normalmente a sus padres y, en el caso de que estos lo sepan, no suelen conocer la frecuencia y la intensidad. Además, tampoco tienen recursos para evitar esa conducta (Carbonell y Montiel, 2013).

Del mismo modo, tampoco parece que tenga una gran repercusión o sea tema de preocupación para los docentes. Un estudio realizado por Castrén, Temcheff, Derevensky, Josefsson, Alho y Salonen (2017) afirma que los docentes finlandeses no aprecian la adicción al juego como uno de los principales problemas en los centros educativos, a pesar de que exista un porcentaje bastante alto de jóvenes con problemas relacionados con el juego, prefiriendo recibir formación sobre otros temas como las conductas violentas o el consumo de drogas. Esto quiere decir que se le da más importancia a la solución de conductas que tienen una representación externa evidente que a otras que solamente tienen efectos negativos en la persona y en su entorno próximo.

Existen experiencias de programas de prevención de la ludopatía con adolescentes en otros países, pero no son muy comunes. Uno de ellos, realizado por Lupu y Lupu (2012), afirma que los programas de prevención en los que se incluye educación emocional (*rational emotive education*) y formación sobre apuestas dan mejores resultados que otros programas en los que solamente se forma a los alumnos y alumnas sobre apuestas. Esto quiere decir que, aquellos programas que no solo ofrecen información acerca de las apuestas o del juego podrían tener mejores resultados.

Otro programa para la prevención de la ludopatía, que se desarrolló en Alemania (Walther, Hanewinkel y Morgenstern, 2013), se realizó a través de contenidos curriculares, a través de cuatro unidades sobre formación para los medios: uso de Internet, comunicación online, juegos de ordenador y juego. En el estudio, se muestra una mejora

del grupo experimental con respecto al grupo de control sobre el conocimiento del juego, las actitudes y comportamientos frente al juego en un plazo corto de tiempo, aunque no se puede asegurar que tenga los mismos efectos a largo plazo.

En España no existen muchos programas y experiencias sobre prevención de la ludopatía en la adolescencia o centros educativos de Educación Secundaria. Sin embargo, sí existen experiencias de prevención de otras adicciones como el alcoholismo y la drogodependencia. Por ejemplo, algunos centros educativos integran en sus planes de orientación la formación recibida por el Programa de Prevención de Drogodependencias “Juego de llaves” (Proyecto Hombre, 2016). Es un programa que tiene como finalidad evitar y/o retrasar comportamientos adictivos, a través de facilitar herramientas a los estudiantes, al profesorado y a las familias, fomentando así un estilo de vida saludable.

Analizando las experiencias de programas de prevención de ludopatía y de otras adicciones, se puede observar como tiene un resultado más eficaz y duradero contextualizar el juego y dar pautas para combatir los impulsos emocionales que pueden incitar a jugar. La asociación Agrajer (2015) destaca diversos factores de riesgo que pueden desencadenar una conducta de juego patológico. Entre ellos, se encuentran factores de los siguientes tipos:

- Familiar: la conducta y frecuencia del juego en los referentes paternos, la existencia de límites y restricciones durante la infancia y adolescencia y la manera de gastar el dinero.
- Personal: en este tipo se encuentra la dificultad de afrontar problemas o situaciones estresantes, depresión, ansiedad o rasgos de la personalidad como la búsqueda de sensaciones o la competitividad.
- Social: la necesidad de pertenencia a un grupo de iguales puede derivar en una conducta ante el juego nociva. Además, estas posibilidades aumentan si se suman otros factores como la edad con la que se comienza a jugar, o el consumo de drogas y alcohol. Un aspecto que potencia estos factores es la gran cantidad de casinos y salas de juego disponibles, además del juego online, teniendo la posibilidad de obtener grandes premios. Son estímulos muy fuertes para continuar con la conducta de juego.

Desde el sistema educativo se pueden trabajar las causas de tipo personal, en las que se utiliza el juego como forma de evasión de situaciones complicadas o como formas

de aliviar la ansiedad o la depresión, y las de tipo social, para desmitificar creencias y pensamientos sobre el juego.

No existen soluciones para eliminar el juego de la sociedad. Por eso, lo que se pretende con esta unidad de actuación es que los chicos y chicas conozcan la realidad del juego y los problemas que puede traer consigo, para conseguir así una conducta de juego responsable. El juego de azar, tanto tradicional como online, es una conducta de riesgo para los jóvenes debido a su elevado poder adictivo y a los problemas de diferentes tipos que puede acarrear. Sin embargo, es necesario destacar que no todas las conductas que incluyan juegos son peligrosas, si éstas tienen lugar con frecuencias e intensidades bajas (Carbonell y Montiel, 2013).

5.4. Desarrollo de la innovación.

Con esta unidad de actuación se pretende poner en marcha una actuación de prevención primaria de la ludopatía. Como se comentó en la fundamentación teórica, los programas para tratar adicciones son más eficaces si se tratan aspectos emocionales y teoría sobre la propia adicción de una manera conjunta. Por eso, esta innovación se basará en una contextualización de la ludopatía y en el control de las emociones que pueden derivar en un juego compulsivo.

Los encargados de desarrollar las sesiones serán los tutores y tutoras de los 4 grupos de 4º de la ESO. Para ello, el orientador realizará cada dos semanas sesiones de formación para explicar a los docentes cómo deben llevar esas actividades a la práctica. Una vez las hayan realizado, aportarán sus impresiones sobre los aspectos a mejorar de la actuación, de cara a futuras ediciones.

En primer lugar, los estudiantes cumplimentarán dos test para conocer la situación de partida sobre las apuestas, con el objetivo de conocer los hábitos y las actitudes que tienen los estudiantes respecto al juego. Estos dos test serán el South Oaks Gambling Scale (SOGS) (Ver Anexo 1) para adolescentes (Secades y Villa, 1998) y el Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS-8) (Wardle, Moody, Spence, Orford, Volberg, Jotangia, Griffiths, Hussey y Dobbie, 2011), que se ha traducido al castellano (Ver Anexo 2).

Una vez conocidos los datos, se comenzará con la intervención directa con el alumnado. En esta serie de sesiones, se trabajarán aspectos informativos sobre el juego;

desde los peligros que tiene, hasta la distinción de probabilidad y habilidad. Además, se trabajarán pautas emocionales para conseguir que los estudiantes consigan interpretar mejor sus emociones y no utilicen vías como el juego para aliviar la ansiedad o la tristeza. Se usarán como referencia las actividades de regulación emocional del Programa de Inteligencia Emocional para estudiantes de entre 14 y 16 años de Guipúzcoa (Aierdi, Lopetegi y Goikietxea, 2008).

5.4.1. Plan de actividades de la innovación.

Actividad 1: Contextualización de la ludopatía.

Metodología: esta primera sesión tendrá un carácter expositivo, ya que se está introduciendo a los alumnos y alumnas a un nuevo concepto. Sin embargo, deberán participar contando sus experiencias en el juego.

Recursos:

- Ordenador
- Proyector.
- Presentación PowerPoint, disponible en el siguiente enlace: <https://goo.gl/abC8c8>.

Objetivos:

- Contextualizar la ludopatía.
- Conocer los peligros del juego.

Duración: 55 minutos.

Descripción de la actividad: En primer lugar, se les explicará qué es la ludopatía y las formas más populares en las que se puede dar (juegos de cartas, máquinas b, apuestas deportivas...). A continuación, se les preguntará a los chicos y chicas si han apostado a juegos de azar y la frecuencia con la que lo hacen.

Se incidirá en el peligro que supone el juego a través de Internet, ya que es muy difícil que alguien controle la actividad del menor, pudiendo pasar mucho tiempo jugando o, en el peor de los casos, perdiendo grandes cantidades de dinero. Los establecimientos presenciales no entrañan tanto peligro debido a que existe un mayor control, impidiendo

que los menores jueguen. Además, se les explicará que todos los juegos que simulen apuestas, aunque no se utilice dinero real, también cuentan, ya que están concebidos como método para apostar dinero real en un futuro.

A continuación, se hará hincapié en el poder de adicción de las apuestas, destacando que, en un primer momento, se trata de un juego y de una forma de ocio, pero, al final, se convierte en una adicción. Se destacará que los jugadores patológicos son aquellos que tienen una dependencia emocional del juego muy elevada, pudiendo dejar de hacer sus obligaciones para seguir jugando. Además, se mencionarán los problemas de tipo personal, social y económico que este tipo de adicción conlleva.

Sin embargo, también será necesario comentar que existen personas que son capaces de obtener grandes cantidades de dinero en este tipo de juegos, debido a que tienen una habilidad y una capacidad de análisis de las situaciones del juego muy por encima de la media. Se destacará que son casos excepcionales, al igual que otros profesionales de élite como los futbolistas.

Para mostrar el nivel económico que tienen las casas de apuestas, se les mostrarán datos sobre el dinero que se ha jugado en los últimos años, señalando el crecimiento que han experimentado en la actualidad y el número de personas que son jugadoras habituales.

Actividad 2: Regulación emocional: relación entre emoción, pensamiento y comportamiento.

Metodología: eminentemente participativa, ya que el docente presentará unas situaciones y será función del alumnado interpretarlas y obtener conclusiones.

Recursos:

- Papel.
- Bolígrafo.

Objetivos:

- Ser consciente de lo que sucede cuando sentimos una emoción.
- Darse cuenta de que una emoción no es algo aislado.

Duración: 55 minutos.

Descripción de la actividad: en primer lugar, el docente agrupará a la clase en parejas y presentará una serie de situaciones concretas para que cada pareja conteste en un papel a las siguientes preguntas:

- ¿Qué sientes?
- ¿Qué piensas?
- ¿Qué haces?

Las situaciones que se presentarán son las siguientes, aunque pueden modificarse por otras según el criterio del docente:

- Un amigo/a tuyo/a ha bebido demasiado en una fiesta y se ha caído a tu lado.
- El docente, observando la actitud del aula, ha decidido hacer un examen mañana, en el que incluirá mucha materia.
- Tu mejor amigo/a dice que a la persona que le gusta le gustas tú.
- Esperas a los amigos/as a la hora y lugar acordado, pero no aparecen.

Una vez han terminado, se integrarán 2 ó 3 parejas en un mismo grupo y discutirán sobre lo que han escrito. Cuando estos han llegado a un acuerdo, escribirán en un papel el sentimiento, el pensamiento y el comportamiento que ha tenido lugar en cada situación, de manera que se pueda apreciar que están relacionados y no son hechos aislados.

Al final de la sesión, se concluirá que cada situación y comportamiento pasa por varios estadios, siendo fruto del sentimiento que produce y de cómo se interpreta.

Actividad 3: Probabilidad, habilidad y mitos.

Metodología: esta sesión tendrá un carácter más expositivo, aunque se permitirá que los alumnos y alumnas planteen sus dudas y sugerencias.

Recursos:

- Ordenador.
- Proyector.
- Presentación PowerPoint, disponible en el siguiente enlace:

<https://goo.gl/Td1sB2>.

Objetivos:

- Diferenciar entre juegos de habilidad y juegos de probabilidad.
- Conocer la razón por la que hay personas que pueden vivir del juego.

Duración: 55 minutos

Descripción de la actividad: En primer lugar, se comenzará explicando los juegos de probabilidad, que son aquellos en los que todas las opciones tienen el mismo número de posibilidades, obteniéndose el ganador a través del azar. En esta categoría se incluyen juegos como la lotería, el bingo o la ruleta, aunque en esta última existen personas que, a través de cálculos matemáticos, pueden descubrir qué números tienen mayor probabilidad de salir, debido a un posible fallo de calibración de la ruleta. A continuación, se les presentará un ranking sobre las probabilidades de que toque alguno de los premios gordos de las distintas loterías, comparándolo con otros hechos que se estiman muy improbables, como que te caiga un meteorito o morir por el ataque de un tiburón.

Los juegos de habilidad son aquellos en los que las acciones del jugador tienen una influencia muy grande dentro del juego. Sin embargo, estas decisiones no tienen una influencia completa, ya que también se depende de otros factores que pueden estar influenciados por el azar. Por ejemplo, una persona que juega bien al póker puede no ganar una partida debido a que no le han tocado buenas cartas. Sin embargo, en una consecución de partidas, llegará a tener un saldo positivo. Como se comentó en la primera sesión, esto es la causa de que existan personas que son capaces de vivir del póker o de otro tipo de apuestas, ya que son personas con una habilidad muy buena.

A continuación, se abordarán la cuestión de mitos sobre el juego, incluyendo aspectos como los amuletos y los rituales que dan suerte antes de jugar. Se les preguntará a los estudiantes si tienen algún objeto que les de suerte o hacen algo especial antes de ir a un examen, por ejemplo. A partir de ahí, se comenzará a explicar mitos y supersticiones que existen sobre el juego, ya sea sobre apuestas que son siempre ganadoras o sobre la suerte que da un objeto personal.

Actividad 4: Expresión emocional.

Metodología: la metodología será participativa, ya que el docente se encargará de proponer la actividad, pero serán los estudiantes los que la desarrollen completamente.

Recursos:

- Papel.
- Bolígrafo.

Objetivos:

- Identificar la represión de las emociones.
- Conocer la importancia de la forma en la que se expresan las emociones.

Duración: 55 minutos.

Descripción de la actividad: el docente se encargará de asignar a cada alumno y alumna una de las siguientes situaciones:

- En el pasillo del instituto, me he dado cuenta de que había un grupo de alumnos y alumnas hablando mal de mí.
- Tu mejor amigo/a ha empezado a salir con otras personas y te ha dejado de lado.
- Has dado una opinión en clase y tus compañeros y compañeras se han empezado a meter contigo.
- Una vez corregidos y repartidos los exámenes, comparas tus respuestas con las de tu compañero o compañera y te das cuenta de que en la misma respuesta él o ella ha obtenido más puntuación que tú.
- En un examen para el que has estudiado mucho, has sacado un diez.

Los alumnos y alumnas con las mismas situaciones se juntarán en grupos, y compartirán la manera en la que cada uno habría reaccionado, clasificándolas en respuestas adecuadas e inadecuadas, valorando lo positivo y lo negativo de cada respuesta.

A continuación, un representante de cada grupo se encargará de escribir en la pizarra las respuestas, para que las pueda comentar toda la clase.

Actividad 5: Remedio para el enfado.

Metodología: el docente se encargará de que alumnos y alumnas expresen sus pensamientos de forma libre, conduciendo las intervenciones hacia el objetivo final.

Recursos:

- Papel.
- Bolígrafo.
- Ficha con situaciones y preguntas.

Objetivos:

- Detectar la situación de enfado.
- Conocer estrategias para minimizar la intensidad del sentimiento.

Duración: 55 minutos.

Descripción de la actividad: en primer lugar, se explicará a los estudiantes que esta sesión tiene como objetivo que sean conscientes de las estrategias que utilizan para calmarse a sí mismos en una situación de enfado o ansiedad, además de aprender algunas nuevas que utilizan sus compañeros y compañeras.

A continuación, los estudiantes se agruparán en parejas y se repartirá la siguiente serie de situaciones en las que estos sentimientos pueden generarse:

- Mi hermano/a me ha cogido el portátil sin permiso para llevárselo el fin de semana. Cuando me lo ha devuelto, los archivos que tenía habían desaparecido. Hemos empezado a discutir. ¡Le/a odio!, ¡Lo/a mataría!
- Este fin de semana son fiestas de un pueblo cercano y con el permiso de mi padre y madre hemos organizado una cena en casa. Asistirá mucha gente. Cuando ha llegado el día y hemos empezado a cenar, mi padre y mi madre se han sentado a cenar con nosotros/as. ¡Qué vergüenza! Me controlan todo lo que hago. ¡Me iría de casa!
- Voy a hacer el examen de matemáticas el jueves. Llevo un mes preparándolo y yendo a clases particulares porque es la asignatura que menos me gusta y más me cuesta. Quiero intentarlo y aprobar, cueste lo que cueste. El día del examen, un amigo/a me ha pedido que le explique, en la hora del recreo, cómo se hace un ejercicio. Lo ha entendido y hemos hecho el examen. Este ejercicio ha salido en el examen, pero a mí me salido mal y a mi amigo/a bien. Él/ella ha aprobado y yo no.

A continuación, deberán responder a las siguientes preguntas:

- ¿Recuerdas alguna situación similar?

- ¿Cómo reaccionaste?
- ¿Qué hiciste para relajarte?

Una vez han contestado a las preguntas, se pondrán en común las estrategias que se utilizaron para relajarse o para no llevar a cabo una conducta agresiva. A partir de las estrategias que aporten los alumnos y alumnas, se facilitarán otras como la búsqueda de distracciones, la toma de distancia de lo ocurrido o la realización ejercicios de respiración lenta y profunda.

Actividad 6: Nuestro propio casino.

Metodología: en esta sesión predomina una metodología activa, siendo los estudiantes los protagonistas de la actividad.

Recursos:

- Dos ruletas con sus respectivas hojas de números.
- Dos dados y una hoja de números.
- Una baraja de cartas.
- Fichas de papel.

Objetivos:

- Saber que, en los juegos de azar, la banca siempre gana.

Duración: 55 minutos.

Descripción de la actividad: esta actividad se realizará en el polideportivo del centro. En primer lugar, se elegirá a 4 estudiantes que formarán parte del casino. Los demás alumnos y alumnas serán los encargados de jugar a los juegos que se propongan. Se les dividirá en 4 grupos compuestos por unas 5 personas. Se le darán 100 fichas que simularán dinero real a cada jugador, pudiendo apostar como máximo 10 y como mínimo 1. Los juegos que se proponen son los siguientes:

- Ruleta: los jugadores deberán elegir entre un número del 0 al 36, el color o si sale un número par o impar, pudiendo multiplicar por 17 su apuesta si aciertan el número que saldrá, y por 2 si aciertan el color o la paridad del número. Los jugadores podrán apostar a más de un número a la vez, pero no a dos opciones dicotómicas. Los

jugadores marcarán sus apuestas y la cuantía de las mismas sobre una hoja en la que se indicarán las opciones a las que se puede apostar. En esta actividad habría dos juegos de ruleta.

- Mayor, menor o igual: en primer lugar, los jugadores deberán realizar una apuesta. A continuación, el representante del casino, que tendrá una baraja de cartas, repartirá una a cada jugador. A partir de ahí, uno a uno irán diciendo si creen que la carta que se les repartirá a continuación será mayor, igual o menor que la que ya han recibido. En el caso de acertar si es mayor o menor, se les dará el doble de la apuesta. Si aciertan un igual, se les multiplicará por 6.

- Dados: la persona encargada del casino tirará dos dados a la vez. Los participantes deberán apostar la cantidad que estimen necesaria a un número del 1 al 12. Si un número resulta ganador, cobrará 4 veces su apuesta.

Una vez se les ha explicado el funcionamiento de los juegos, los estudiantes se dividirían en grupos y comenzarían a jugar, estando unos 10 minutos en cada juego. Al final de la sesión, los jugadores y los miembros de la banca deberán recontar el número de fichas que tienen, llegando a la conclusión de que la banca siempre gana.

Actividad 7: Realización de carteles de sensibilización.

Metodología: en esta sesión, los alumnos y alumnas serán los encargados de realizar los carteles. La tarea del docente será resolver dudas y solucionar conflictos.

Recursos:

- Ordenadores con acceso a Internet.

Objetivos:

- Sintetizar los aprendizajes adquiridos.
- Conocer una herramienta para crear carteles.

Duración: 55 minutos.

Descripción de la actividad: se les pedirá a los estudiantes que realicen los carteles de sensibilización en esta sesión, aunque si la mayoría de alumnado necesita más tiempo, se habilitaría otra hora de tutoría. Para ello, se formarán grupos de entre 3 y 4 personas. Se les incentivará para que utilicen mensajes directos y que llamen la atención de sus

compañeros y compañeras de instituto, pudiendo utilizar los métodos de comunicación que utilizan los jóvenes, como referencias a videojuegos, series o películas. Para ello, el tutor les facilitará una hoja con datos llamativos sobre el juego, como los que se reflejaron en la fundamentación teórica de esta innovación. Una vez finalizados los carteles, los alumnos y alumnas tendrán que enviárselos al tutor o tutora a través de correo electrónico, para que puedan ser evaluados por el resto de participantes en la innovación.

Se les explicará el uso de la herramienta para la creación de carteles Canva (2018), con la que pueden realizar los carteles de sensibilización a través del ordenador, pudiendo editar varias personas a la vez un mismo cartel desde diferentes ordenadores, utilizando una cuenta de correo electrónico personal. Como es una página Web, los estudiantes podrán modificar el modelo desde cualquier ordenador.

Para ello, deberán crearse un perfil en este portal Web, utilizando una cuenta de correo electrónico personal. Cuando ya se ha creado el perfil, uno de los alumnos y alumnas del grupo deberá acceder a la sección “Póster”, señalando la opción “Cartel de campaña”. Una vez el diseño en blanco para empezar a editar, el estudiante deberá acceder a la opción “Compartir” y enviar una invitación de edición a través de correo electrónico a todos sus compañeros y compañeras del grupo.

Una vez que todos los grupos han finalizado y enviado sus carteles, el grupo de trabajo compuesto por los tutores y tutoras de los grupos y el orientador decidirán cuáles son los dos mejores carteles de cada clase que se han realizado. Los más votados, se colgarán en los pasillos del instituto y, los segundos mejores, se colgarán en sus respectivas aulas.

El sistema de evaluación se basará en la elección del mejor cartel en tres criterios: cartel con mejor mensaje, cartel más original y cartel más llamativo (Ver Anexo 3). Cada persona votará con una puntuación de 1 y 2 a los dos mejores carteles en cada uno de los ítems establecidos, siendo los dos carteles de cada clase con mayor puntuación los elegidos. Cuando se hayan determinado los dos mejores carteles, se procederá a imprimirlos y a colocarlos en sus respectivos lugares.

Al finalizar las sesiones, se les volvería a pasar el test ATGS-8 y el SOGS-RA, para conocer los efectos de la intervención. Además, para conocer los efectos de la intervención a largo plazo y su duración en el tiempo, se les volverá pasar el test en el

curso siguiente (a los alumnos que aún continúen cursando sus estudios en el centro educativo).

5.4.2. Agentes implicados en la innovación.

Los agentes implicados en esta unidad de actuación serán los siguientes:

- El orientador: realizará la función de coordinador, organizando la temporalización de la actuación y formando a los tutores para que lleven a la práctica las actividades propuestas. Además, también se encargará de analizar e interpretar los datos que se obtengan de en el pretest, en el post-test y en el post-test-seguimiento.

- El equipo de tutores: los docentes serán los encargados de desarrollar las sesiones con el alumnado y de conocer, a través de la práctica, los puntos fuertes y débiles de las actividades, sugiriendo cambios y mejoras para un futuro próximo.

5.4.3. Cronograma de la innovación.

La actuación está planteada para desarrollarse durante los meses de octubre, noviembre y diciembre (Tabla 16 y 17). Se distinguirán tres tipos de eventos:

- Reuniones del equipo de trabajo: el orientador se encargará de formar a los docentes para que realicen las siguientes sesiones. Estas sesiones tendrán lugar cada dos semanas, por lo que se trabajará sobre dos sesiones. Estas reuniones también servirán para que los docentes puedan dar su punto de vista acerca del desarrollo de las anteriores sesiones, destacando los aspectos negativos y positivos que han tenido lugar durante la práctica.

- Evaluación: sesiones en las que se implementarán los instrumentos de evaluación con todo el alumnado.

- Sesiones con el alumnado: estas serán las horas de tutoría en las que se llevará a cabo la intervención. Se trabajará una cada semana.

Mes de octubre				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes.
2	3 Reunión equipo de trabajo.	4	5 Evaluación inicial.	6 Evaluación inicial. Grupo B (9:20/10:15)

	Formación sobre instrumentos de evaluación y sesión 1.		Grupo A (10:30/11:25) Grupo D (12:40/13:35) Grupo C (13:35/14:30)	
9	10	11	12 Sesión 1. Grupos A, C y D.	13 Sesión 1. Grupo B.
16	17 Reunión equipo de trabajo. Formación sesión 2 y 3.	18	19 Sesión 2. Grupos A, C y D.	20 Sesión 2. Grupo B.
23	24	25	26 Sesión 3. Grupos A, C y D.	27 Sesión 3. Grupo B.
30	31 Reunión equipo de trabajo. Formación 4º y 5º sesión.	1	2 Sesión 4. Grupos A, C y D.	3 Sesión 4. Grupo B.

Tabla 16. Cronograma de la unidad de actuación. Mes de octubre.

Meses de noviembre y diciembre.				
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
6	7	8	9 Sesión 5. Grupos A, C y D.	10 Sesión 5. Grupo B.
13	14 Reunión equipo de trabajo. Formación 6º y 7º sesión.	15	16 Sesión 6. Grupos A, C y D.	17 Sesión 6. Grupo B.
20	21	22	23 Sesión 7. Grupos A, C y D.	24 Sesión 7. Grupo B.
27	28	29	30 Evaluación final. Grupos A, C y D.	1 Evaluación final.

				Grupo B.
4 Interpretación de los datos.	5 Reunión equipo de trabajo. Decisión de mejor cartel y propuestas de mejora.	6	7	8

Tabla 17. Cronograma de la unidad de actuación. Meses de noviembre y diciembre.

5.5. Evaluación y seguimiento de la innovación.

Para conocer los efectos que ha tenido la actuación sobre los alumnos y alumnas, se realizará un postest al finalizar las sesiones y en el curso siguiente (postest-seguimiento). Para ello, se utilizarán los dos instrumentos de evaluación que se utilizaron en la evaluación inicial: la versión para adolescentes del South Oaks Gambling Scale y el ATGS-8. El objetivo será conocer los efectos inmediatos y a corto-medio plazo que ha producido la intervención.

Los datos obtenidos tanto en el pretest, en el postest y en el postest-seguimiento se analizarán a través del programa SPSS, utilizando una T de Student de muestras relacionadas pretest - post-test y post-test-seguimiento para analizar las diferencias. Se entenderá que la actuación ha sido exitosa si los resultados obtenidos de los análisis van en la siguiente dirección: se observan diferencias significativas entre el pretest y el primer postest (menor puntuación en el post-test) pero no entre el postest y postest-seguimiento (o en caso de haberlas, se espera que sea menor la puntuación en el seguimiento).

6. Conclusiones.

En este último apartado, es necesario hacer una reflexión acerca de este año académico en el Master en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Profesional.

En el primer semestre, considero que la cantidad de horas de clase y la carga académica son muy elevadas, haciendo que sea difícil asimilar completamente los conceptos que se estudian en cada materia. Además, pienso que sería necesario diseñar

ciertos periodos de descanso entre clases, para no acumular cinco horas seguidas sin apenas un descanso.

En el segundo semestre, la carga académica disminuye, debido a que comienza el periodo de prácticas. Sin embargo, es necesario cumplimentar la memoria de prácticas, que, en mi opinión, es demasiado extensa, habiendo apartados que requieren información muy similar.

Personalmente, considero que este Máster me ha sido útil para complementar los conocimientos que había adquirido durante el grado en Pedagogía, de cara a ejercer la profesión de orientación. Sobre todo, los relacionados con la evaluación psicopedagógica, que me han servido para poder conocer las necesidades educativas de los alumnos y alumnas con los que he coincidido en mi periodo de prácticas.

Ninguno de los dos periodos de prácticas que he cursado en el grado en Pedagogía los llevé a cabo en un instituto o colegio, por lo que esta experiencia me ha servido para conocer de primera mano la realidad de un instituto de secundaria desde el Departamento de Orientación, pudiendo llevar a aplicar muchos de los contenidos teóricos que se explican en este Máster.

7. Referencias.

- Agrajer (2015). *¿Cuáles son las causas de la ludopatía?*. Recuperado de: <https://goo.gl/o32Z41>
- Aierdi, A, Lopetegui, B., y Gikoetxea, K. (2008). *Inteligencia emocional: educación secundaria*. Recuperado de: <https://goo.gl/pMqtiS>
- APA- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013). *Guía de consulta de los criterios diagnósticos del DSM 5*. Recuperado de: <https://goo.gl/jW7pGD>
- Becoña, E. (1999). *Evaluación y Tratamiento del Juego Patológico*. Ponencia en VI Encuentro Nacional sobre Drogodependencias y su Enfoque Comunitario. Cádiz: Diputación de Cádiz.
- Cabeza, A. (2011). Las técnicas de estudio y trabajo intelectual en educación secundaria. *Pedagogía Magna*, 11, 20-25.
- Canva. (2018). *Crear un diseño*. Recuperado de: <https://goo.gl/u13hHX>
- Carbonell, E. y Montiel, I. (2013). *El juego de azar online en los nativos digitales*. Valencia: Tirant Humanidades.
- Cáritas. (2018). *Infancia y adolescencia en riesgo social*. Recuperado: <https://goo.gl/L34nFh>
- Catalina, B., López de Ayala, M. y García, A. (2014). Los riesgos de los adolescentes en Internet: los menores como actores y víctimas de los peligros de Internet. *Revista Latina de Comunicación Social*, 69, p.462-485.
- Castrén, S., Temcheff, C., Derevensky, J., Josefsson, K., Alho, H., y Salonen, A. H. (2017). Teacher Awareness and Attitudes Regarding Adolescent Risk Behaviours: a Sample of Finnish Middle and High School Teachers. *International Journal of mental health and addiction*, 15(2), 295-311.
- Comisión Europea (2011). *Libro verde sobre el juego en línea en el mercado interior*. Bruselas: Comisión Europea.
- Consejería de Educación y Ciencia (2011). *Alteraciones del comportamiento en contextos educativos*. Recuperado de: <https://goo.gl/wc1rRJ>
- Custer, R.L. (1984). Profile of the pathological gambler. *The Journal of Clinical Psychiatry*, 45(12, Sect 2), 35-38.

- Decreto 147/2014, de 23 de diciembre, por el que se regula la orientación educativa y profesional en el Principado de Asturias. Boletín Oficial del Principado de Asturias, 29 de diciembre de 2014 (299), 1-14.
- Dirección General de Ordenación del Juego (2018a). *Normas en vigor*. Recuperado de: <https://goo.gl/QLjyk9>
- Dirección General de Ordenación del Juego (2018b). *Memoria e informe anual del juego*. Recuperado de: <https://goo.gl/fiFdUP>
- Fundación Cauce (2018). *Voluntariado y acción social en Asturias*. Recuperado de <https://goo.gl/SeZJzg>
- Fundación C.E.S.P.A. (2013). *Tratamiento para Menores y Jóvenes "Reciella"*. Recuperado de: <https://goo.gl/CMjJR1>
- García P., Buil, P. y Solé, M (2016). Consumo de riesgo: menores y juegos de azar online. El problema del 'juego responsable. *Política y Sociedad*, 53(2), 551-575
- Guerri, M. (2012). *La adicción al juego o ludopatía y los distintos tipos de jugadores*. Recuperado de: <https://goo.gl/nLbs82>
- LARPA (2018). *III Jornada de Juego Responsable Asturias*. Recuperado de: <https://goo.gl/pKgLHS>
- Lavilla, L. (2011). La acción tutorial. *Pedagogía Magna*, 11 (1), 288-297.
- Lesieur, H. y Rosenthal, R. (1991). Pathological gambling: A review of the literature (Prepared for the American Psychiatric Association Task Force on DSM-IV Committee on Disorders of Impulse Control Not Elsewhere Classified). *Journal of Gambling Studies*, 7, 5-39.
- Ley Orgánica 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Boletín Oficial del Estado, 28 de mayo de 2011 (127), 1-47.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, 10 de diciembre de 2013 (295), 1-64.
- Ley del Principado 6/2014, de 13 de junio, de Juego y Apuestas. Boletín Oficial del Principado de Asturias, 11 de septiembre de 2014 (221), 70780-70811.
- Lupu y Lupu (2012). Gambling Prevention Program for teenagers. *Journal of Cognitive and Behavioral Psychotherapies*, 13(2), 575-584.

- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2018). *Todo FP*. Recuperado de: <https://goo.gl/BYHyJ2>
- Palacios, J. (2006). La ludopatía. *Contraluz: Revista de la Asociación Cultural Arturo Cerdá y Rico*, (3), 227-232.
- Proyecto Hombre (2016). *Nuevo programa para la prevención de drogas en las aulas "Juego de llaves"*. Recuperado de: <https://goo.gl/wfYjTk>
- Secades, R. y Villa, A. (1998). *El juego patológico: Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*. Pirámide: Madrid.
- Universitat Jaume I (2018). *LOQQE*. Recuperado de: <https://goo.gl/5HupiV>
- Walther, B. Hanewinken, R. y Morgenstern, M. (2013). Short-term effects of a school-based program on gambling prevention in adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 52(59), 599-605.
- Wardle, H., Moody, A., Spence, S., Orford, J., Volberg, R., Griffiths, Jotangia, D., Griffiths, M., Hussey, D. y Dobbie, F. (2011). *British Gambling Prevalence Survey 2010*. Recuperado de: <https://goo.gl/US3jWa>
- Winters, K.C., Stinchfield, R.D. y Fulkerson, J. (1993). Toward the development of an adolescent gambling problem severity scale. *Journal of gambling studies*, 9(1), 63-84.

8. Anexos.

8.1. Anexo 1. Instrumento de evaluación SOGS-RA versión castellano.

**Cuestionario de Juego de South Oaks-Versión Revisada para Adolescentes (SOGS-RA)
(Winters, Stinchfield y Fulkerson, 1993)**

1. Indica con qué frecuencia has realizado estas actividades a lo largo de tu vida y en los últimos doce meses.

	A LO LARGO DE LA VIDA		DURANTE LOS ÚLTIMOS DOCE MESES				
	NUNCA	AL MENOS UNA VEZ	NUNCA	MENOS DE UNA VEZ AL MES	MENSUAL-MENTE	SEMANAL-MENTE	DIARIAMENTE
a) Jugar a las cartas por dinero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Jugar a cara o cruz por dinero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Apostar en juegos de habilidad, como billar, golf o bolos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Apostar en deportes de equipo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Apostar en carreras de caballos o de perros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
f) Jugar al bingo por dinero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
g) Jugar a los dados.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
h) Jugar en máquinas tragaperras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
i) Raspar cartones para ganar premios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
j) Jugar a la bonoloto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. ¿Cuál es la mayor cantidad de dinero que has apostado en los últimos 12 meses?

- Un euro o menos.....
- más de 1 euro y menos de 6.....
- Entre 6 y 30 euros.....
- Entre 30 y 60 euros.....
- Entre 60 y 120 euros.....
- 120 euros o más.....

3. ¿Alguno de tus padres practica algún juego con apuestas de dinero?

- Sí.....
- No.....
- No lo sé.....

En caso afirmativo, ¿cuál de ellos?

Solamente mi madre

Solamente mi padre

Ambos.....

4. ¿Piensas que tus padres juegan/apuestan demasiado?

Sí

No

No lo sé

En caso afirmativo, ¿cuál de ellos?

Solamente mi madre

Solamente mi padre

Ambos.....

En los últimos 12 meses:

5. ¿Con qué frecuencia has vuelto a jugar otro día para intentar recuperar el dinero que habías perdido?

Todas las veces

La mayoría de las veces

Algunas veces

Nunca

6. Cuando estabas apostando, ¿has dicho alguna vez a los demás que estabas ganando dinero, cuando en realidad no era así?

Sí..... No.....

7. ¿Tus apuestas con dinero te han causado problemas, como riñas con la familia y amigos o problemas en la escuela o en el trabajo?

Sí..... No.....

8. ¿Alguna vez has jugado más de lo que tenías pensado?

Sí..... No.....

9. ¿Alguien te ha criticado por apostar o te ha dicho que tienes un problema con el juego, independientemente de que tú pienses que es cierto o no?

Sí..... No.....

10. ¿Alguna vez te has sentido mal pensando en la cantidad de dinero que apuestas o en lo que pasa cuando apuestas dinero?

Sí..... No.....

11. ¿Has sentido alguna vez que te gustaría dejar de apostar dinero, pero crees que no podrías?

Sí.....

No.....

12. ¿Alguna vez has ocultado a tu familia o amigos algún desliz en el juego, décimos de lotería, dinero que has ganado, u otras situaciones relacionadas con el juego?

Sí.....

No.....

13. ¿Has tenido alguna discusión con tu familia o amigos centrada en el tema del juego?

Sí.....

No.....

14. ¿Has pedido prestado dinero para apostar y no lo has devuelto?

Sí.....

No.....

15. ¿Alguna vez te has escapado o has faltado al colegio o al trabajo para llevar a cabo actividades relacionadas con el juego?

Sí.....

No.....

16. ¿Has tomado prestado dinero o has robado algo para poder apostar o para saldar tus deudas?

Sí.....

No.....

En caso afirmativo, señala a quién o de dónde lo has conseguido:

a) Padres.....

b) Hermano/s o hermana/s.....

c) Otros familiares.....

d) Amigos.....

e) Prestamista.....

f) De la venta de alguna propiedad personal o familiar.....

g) De un cheque sin fondos de tu cuenta.....

h) Lo has robado.....

PUNTUACIÓN (Rango: 0-12).

A. Los ítems 1, 2, 3, 4 y 16a-16h no se puntúan.

B. Los ítems del 5 al 16, se puntúan con "0" cuando la respuesta es negativa y con "1" si la respuesta es afirmativa (el ítem 5 se puntúa con "1" cuando la respuesta es "todas las veces" o "la mayoría de las veces").

8.2. Anexo 2. Attitudes Towards Gambling Scale (ATGS-8).

Valora de 1 (Totalmente en desacuerdo) a 5 (Totalmente de acuerdo) las siguientes afirmaciones.

	1	2	3	4	5
Las personas tienen que tener el derecho a apostar en cualquier momento.					
Hay muchas oportunidades de apostar a día de hoy.					
Debería desanimarse a la gente a jugar.					
La mayoría de gente que juega lo hace de manera controlada					
El juego es peligroso para la vida familiar.					
El juego es bueno para la sociedad.					
El juego anima la vida.					
Sería bueno que se prohibiera el juego por completo.					

Puntuación: los ítems 3, 6 y 8 son inversos.

8.3. Anexo 3. Instrumento de valoración de carteles.

Se deberá valorar todos los carteles de cada curso, dándole puntos a dos carteles por grupo en cada uno de los ítems.

Grupo A		
Cartel más llamativo	Cartel con mejor mensaje	Cartel más original
2 puntos-	2 puntos-	2 puntos-
1 punto-	1 punto-	1 punto-

Grupo B		
Cartel más llamativo	Cartel con mejor mensaje	Cartel más original
2 puntos-	2 puntos-	2 puntos-
1 punto-	1 punto-	1 punto-

Grupo C		
Cartel más llamativo	Cartel con mejor mensaje	Cartel más original
2 puntos-	2 puntos-	2 puntos-
1 punto-	1 punto-	1 punto-

Grupo D		
Cartel más llamativo	Cartel con mejor mensaje	Cartel más original
2 puntos-	2 puntos-	2 puntos-
1 punto-	1 punto-	1 punto-