

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

Amalajer

GUÍA PRÁCTICA PARA MADRES Y PADRES

Uso y Abuso de Videojuegos por Niñas, Niños y Adolescentes





GUIA PRÁCTICA PARA MADRES Y PADRES USO Y ABUSO DE VIDEOJUEGOS EN NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

SUMARIO

- 1. INTRODUCCIÓN.**
 - 2. COMO PREVENIR CON SUS HIJAS E HIJOS LAS ADICCIONES.**
 - 3. CUESTIONARIO PARA PADRES Y MADRES. EVALUAR POSIBLES PROBLEMAS EN EL NIÑO O LA NIÑA CON EL USO /ABUSO DE LOS VIDEOJUEGOS.**
 - 4. RECOMENDACIONES PARA MADRES Y PADRES EN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS.**
 - 5. PAUTAS PARA PADRES Y MADRES ANTE LA ADICCIÓN DE SU HIJA O HIJO.**
 - 6. PROBLEMAS DERIVADOS DEL USO INCONTROLADO DE LOS VIDEOJUEGOS.**
 - 7. ¿QUÉ HAY SOBRE LOS EFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS.**
 - 8. FACTORES DE RIESGO VINCULADOS AL CONTEXTO FAMILIAR.**
 - 9. BIBLIOGRAFÍA.**
-

INTRODUCCIÓN

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

1

1.- INTRODUCCIÓN

El boom de las consolas ha irrumpido en nuestra sociedad desde hace algún tiempo con gran fuerza, pero realmente preocupa en las familias el uso y abuso que se hace de las mismas por parte de sus miembros y en especial de los hijos o hijas.



Los videojuegos se han afianzado como bien de consumo generalizado, como se refleja en el tamaño del sector en España (Calviño, N. 2020, Ministra de Asuntos económicos y Transformación Digital) con casi 16 millones de video-jugadores.

El DSM-V (Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales), en 2013 incluyó en Trastorno de Juego por Internet en su sección III. Así mismo la CIE 11 (Clasificación de Enfermedades de la OMS) ya cuenta con el Trastorno por videojuegos (refiriéndose a juego digital o videojuegos, ya sea mediante conexión a internet o sin ella), definiéndolo como "un patrón de comportamiento de juego tan grave como para causar deterioro significativo en las áreas de funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes"



Los videojuegos **no son "negativos"** en sí mismos, pero sí lo es "**un mal uso de estos**". Por tal motivo, es importante realizar una selección adecuada de ellos, según la edad del niño y la niña, y que no pasen demasiado tiempo jugando.

Por otro lado, es importante supervisar el tipo de videojuegos que se va a obtener para evitar juegos de carácter violento, sexista o discriminatorio, u otro contenido que pueda influir negativamente en el desarrollo del niño y la niña, limitando su uso y ofreciéndole al niño/a alternativas de ocio, tales como el deporte o el cine entre otras actividades. Por último, es mejor comprar videojuegos que se puedan utilizar en compañía de la familia.

CÓMO PREVENIR CON SUS HIJOS O HIJAS LAS ADICCIONES

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

2

2.- CÓMO PREVENIR CON SUS HIJOS O HIJAS LAS ADICCIONES

¿Qué debo procurar?



- Sentirse a gusto con ellos, participe del ambiente familiar y ellos participarán con usted.
- Escucharles y razonar cuando no esté de acuerdo con las opiniones de sus hijos.
- Estar pendientes de su rendimiento escolar y atender a los problemas que vayan surgiendo en su desarrollo.
- Ayudarles y facilitarles la comunicación con los demás.
- Informar a sus hijos sobre el tema, dosificándoles la información según la edad.
- Formarse para poder informar adecuadamente a sus hijos.
- Sugerir actividades de tiempo libre, deportivas, culturales, fomentándolas desde la familia y alentándoles a que se integren en esas actividades.
- Dialogar con su hijo o hija analizando las circunstancias que le llevaron al exceso de juego.
- Favorecer el acercamiento de su hijo o hija hacia usted, comportándose de manera que su hijo o hija vea en usted a alguien a quien recurrir cuando necesita ayuda, y no alguien del que hay que huir por miedo al castigo.
- Mostrarle su afecto por lo que él/ella es, independientemente de lo que haga. Castigue sus conductas no a su persona.
- Reflexionar sobre lo que puede hacer por su hijo o hija. Intente dedicarle más tiempo y prestarle más atención.
- Reflexionar con su pareja sobre las posibles formas de ayudar a su hijo o hija.
- Entender que está ante un ser humano que tiene un problema y no ante "un problema".

¿Qué debo evitar?



- Administrar castigos severos para evitar la agresividad del hijo o hija, porque esto puede ocasionar que sea poco agresivo/a en casa y muy agresivo/a fuera del hogar.
- Hablarle como si usted lo supiera todo, sin escuchar sus opiniones y vivencias. No adaptarse a su edad.
- Ignorar los problemas escolares y personales de su hijo/a porque considera que son "**cosas de niños**".
- Adoptar medidas de coacción, sin razonar, que limiten su libertad abusivamente.
- Mantener posturas excesivamente permisivas (consentir o dejar de pasarle todo).
- No tener tiempo para él o ella.
- Ocultarle información en todo aquello que le pueda afectar ahora o en el futuro.
- Que dependa de usted excesivamente y sin necesidad.
- Que existan contradicciones, con respecto a la educación de su hijo o hija, entre el padre y la madre.

**CUESTIONARIO PARA
PADRES. EVALUAR
PROBLEMAS CON EL USO
DE LOS VIDEOJUEGOS**

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

3

3.- CUESTIONARIO PARA PADRES. EVALUAR PROBLEMAS CON EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS. (NIÑOS DE 12-18 AÑOS)

Conteste **SÍ** ó **NO**, a los siguientes ítems. Su hijo/a:

1. ¿Con frecuencia tiende a decir que sólo serán unos minutos cuando en realidad juega durante varias horas?
2. ¿Nada más levantarse juega con videojuegos?
3. ¿Se ha levantado antes de la mesa o ha dejado inacabada otras tareas para continuar la partida?
4. ¿Pierde horas de sueño por pasar las noches en vela ante el videojuego o el ordenador?
5. ¿Existe pérdida de interés por el trabajo escolar o incluso ha llegado a faltar a clase sin motivo justificable o ha fingido estar enfermo/a para jugar a videojuegos?
6. ¿El rendimiento en clase ha disminuido bajando notablemente sus notas?
7. ¿Prefiere no asistir a un importante evento familiar por estar jugando?
8. ¿Ha dejado de relacionarse con sus amistades de siempre?
9. ¿Pasa más de dos horas diarias delante de la consola/ordenador/móvil jugando?
10. ¿Ha notado si ha perdido el apetito últimamente?
11. ¿Ha observado si ha empeorado últimamente su higiene personal?
12. ¿En casa suele estar irritable, excitado/a, muy activo/a o demasiado locuaz (que habla mucho)?

13. ¿Ha llegado a insultar o a cometer actos violentos con la familia, profesores o compañeros de clase?
14. ¿Ha observado cambios bruscos en el estado de ánimo sin motivo aparente?
15. ¿Olvida dar de comer a sus mascotas o llevarlas a pasear?
16. ¿Pasa la mayor parte del tiempo que está en casa encerrado en la habitación?
17. ¿Ha mentido o ha actuado a escondidas para poder jugar?
18. ¿Ha desaparecido en casa dinero u otros objetos de valor?
19. ¿Ha perdido interés por actividades lúdicas como el deporte la lectura, etc., después del uso continuado de la videoconsola/ordenador?
20. ¿Ha aumentado después del primer mes de uso el tiempo que pasa jugando?

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

RESULTADOS:

- Entre **0-5** respuestas afirmativas:



No se preocupe, que siga con su hobby.

- Entre **6-9** respuestas afirmativas:



Su afición a los videojuegos puede estar comenzando a invadir otras áreas de su vida. Trate de no exceder el tiempo que estipule para estar jugando, de manera que sus demás actividades no queden supeditadas a ésta.

- Entre **10 ó más** respuestas afirmativas:



!Alerta! !Cuidado! Está desarrollando hábitos adictivos que van a afectar a su desempeño escolar, relaciones personales y a su salud mental. Que empiece a retomar actividades lúdicas y relacionales anteriores a la conducta de juego. Elabore una agenda para regularizar la permanencia del niño o niña en el juego. Si el hábito sigue, piense en el abandono de la videoconsola definitivamente. Busque ayuda profesional.

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS SEGÚN CIE-II (Trastorno por Videojuegos en línea o fuera de línea)

Características esenciales (obligatorias):

- Un patrón persistente de comportamiento de juego ("juegos digitales" o "videojuegos"), que puede ser predominantemente en línea (es decir, a través de Internet o redes electrónicas similares) o fuera de línea, manifestado por todo lo siguiente:
 - Deterioro del control sobre el comportamiento de juego (p. ej., inicio, frecuencia, intensidad, duración, terminación, contexto);
 - Aumentar la prioridad otorgada al comportamiento de juego en la medida en que el juego tenga prioridad sobre otros intereses de la vida y actividades diarias; y
 - Continuación o escalada del comportamiento de juego a pesar de las consecuencias negativas (p. ej., conflicto familiar debido al comportamiento de juego, bajo rendimiento escolar, impacto negativo en la salud).
- El patrón de comportamiento de juego puede ser continuo o episódico y recurrente, pero se manifiesta durante un período de tiempo prolongado (p. ej., 12 meses).
- La conducta de juego no se explica mejor por otro trastorno mental (p. ej., episodio maníaco) y no se debe a los efectos de una sustancia o medicación.
- El patrón de comportamiento de juego resulta en una angustia o deterioro significativo en el funcionamiento personal, familiar, social, educativo, ocupacional u otras áreas importantes.

Características clínicas adicionales:

- Si los síntomas y las consecuencias del comportamiento de juego son graves (p. ej., los comportamientos de juego persisten durante días seguidos sin descanso o tienen efectos importantes en el funcionamiento o la salud) y se cumplen todos los demás requisitos de diagnóstico, puede ser apropiado asignar un diagnóstico de Trastorno de juego. después de un período de menos de 12 meses (por ejemplo, 6 meses).

- Las personas con Trastorno del juego pueden hacer numerosos esfuerzos fallidos para controlar o reducir significativamente el comportamiento del juego, ya sea por iniciativa propia o por imposición de otros.
- Las personas con Trastorno del juego pueden aumentar la duración o la frecuencia de la conducta de juego con el tiempo o experimentar la necesidad de participar en juegos de niveles crecientes de complejidad o que requieren habilidades o estrategias cada vez mayores en un esfuerzo por mantener o superar los niveles anteriores de emoción o para evitar el aburrimiento.
- Las personas con Trastorno del juego a menudo experimentan impulsos o ansias de participar en juegos durante otras actividades.
- Tras el cese o la reducción del comportamiento de juego, a menudo impuesto por otros, las personas con Trastorno de juego pueden experimentar disforia y exhibir un comportamiento de confrontación o agresión verbal o física.
- Las personas con Trastorno del juego pueden mostrar alteraciones sustanciales en la dieta, el sueño, el ejercicio y otros comportamientos relacionados con la salud que pueden tener consecuencias negativas para la salud física y mental, especialmente si hay períodos muy prolongados de juego.
- El comportamiento de juego de alta intensidad puede ocurrir como parte de los juegos de ordenador en línea que involucran la coordinación entre múltiples usuarios para realizar tareas complejas. En estos casos, la dinámica del grupo de pares puede contribuir al mantenimiento de conductas de juego intensivo. Independientemente de las contribuciones sociales al comportamiento, el diagnóstico de Trastorno del juego aún puede aplicarse si se cumplen todos los requisitos de diagnóstico.
- El trastorno del juego suele coexistir con trastornos debidos al consumo de sustancias, trastornos del estado de ánimo, trastornos relacionados con la ansiedad o el miedo, trastorno por déficit de atención con hiperactividad, trastorno obsesivo-compulsivo y trastornos del sueño y la vigilia.

**RECOMENDACIONES
PARA MADRES Y PADRES
EN EL USO DE LOS
VIDEOJUEGOS**

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

4

4. - RECOMENDACIONES PARA MADRES Y PADRES EN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

Conozca el contenido de los videojuegos

Es importante que se conozca el contenido de los videojuegos que se adquieren, así como sus instrucciones, lo que nos permitirá elegir aquellos videojuegos más apropiados para cada edad. Por otro lado, algunos niños tienen juegos "pirateados", por lo que en estos casos no hay posibilidad de etiquetar el producto y de controlar su consumo. U otros que son de descarga gratuita.

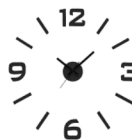
Es recomendable la utilización de videojuegos didácticos existentes en el mercado para contribuir al logro de determinados objetivos educativos.

Al igual que es importante conocer los **códigos Pegi** (siglas de Pan European Game Information) para tener una idea clara del contenido del videojuego.



La edad recomendada PEGI se basa en ocho factores:

- Violencia (representaciones violentas)
- Lenguaje soez (palabras, escritas o locutoras, que puedan resultar ofensivas)
- Terror (puede asustar a los usuarios)
- Sexo (desnudez, representaciones de actos sexuales o referencias)
- Drogas (hace referencia a estupefacientes o muestra su uso)
- Discriminación (hace referencia o contiene materiales que puedan promoverla)
- Apuestas
- Juego online



Controle el tiempo de utilización

Es **habitual** que tras recibir el regalo de la consola o el ordenador el niño/a muestre un **interés desmedido** por estos juegos **durante las primeras semanas**. Por ello, habría que controlar el uso a medio plazo. El niño/a experimenta un periodo de unas cinco semanas de uso intensivo, tras las cuales el interés disminuye (Estallo, 1995); si no es el caso, hay que limitar el tiempo de uso de los videojuegos.

Sería recomendable en los jóvenes un uso de juego entre 30-60 minutos por día, no superando las **3-4 horas semanales**. Ese tiempo estimado va a depender de la edad del niño/a.

También se ha de considerar el tipo de juego en sí, pues los hay de construcción o simulación, sobre todo los del ordenador (sims, aventuras gráficas, simuladores, juegos de rol, simcity), en los que el mismo juego requiere más tiempo para su ejecución.

En general los juegos considerados como "Arcades" y dentro de este grupo los de "plataformas" y los del grupo "dispara y olvida" son los que se deberían desarrollar durante los períodos de tiempo más pequeños. Por otro lado también sería aconsejable la **pausa de 15 minutos por cada hora de juego**.

Es importante que en la familia haya **límites, reglas claras y acuerdos** que sean tomados entre todos los miembros de la misma, sobre tiempos y usos de las nuevas tecnologías.

Qué debo saber de Algunos videojuegos...



Como hemos comentado saber a qué se juega es importante, pero también lo es las posibilidades diversas que muchos de los videojuegos utilizados llevan aparejados como: juego de azar o "cash shop" (compras con dinero).

Uno de ellos es el **GTA (Grand Theft Auto)**: Los personajes pueden comprar coches, casas, negocios, armas... Aunque se comienza con una cantidad, a medida que avanza el juego se encuentra con más gastos (armas más potentes, cuando muere le cobran el hospital...) y aunque se puede conseguir dinero (virtual) dentro del juego, existe una tienda para comprar con dinero real dinero del juego.



Fornite: incentiva compras como actualizaciones de ediciones, así como la moneda del juego llamada V-Buys o Pavos para comprar artículos del juego. También está el Premium Battle Pass, una suscripción que permite, a quien la tiene, competir en más niveles y ganar máscaras y trajes exclusivos. Las compras se pueden hacer con tarjetas de crédito o tarjetas con códigos compradas en tiendas online u offline.



También debes saber que permite *control parental* ... **Cómo instalarlo!!**

- Primero deberás entrar al juego en la plataforma que quieras.
- Una vez que estés en la sala, abre el menú que hay en la parte superior derecha de la pantalla.
- Allí verás la opción "Control parental". Selecciónala.
- El juego te pedirá entonces que confirmes la dirección de correo asociada a tu cuenta de **Fortnite**. Si no tienes ninguna cuenta de correo asociada, el sistema te pedirá que vincules una.

Una vez confirmada la dirección de correo asociada a la cuenta, el sistema te pedirá que introduzcas **una contraseña de seis dígitos**. Una vez elegida, deberás usarla cada vez que quieras modificar algún ajuste del control parental.

En este punto ya podrás configurar a tu gusto todos los ajustes que ofrece el control parental de **Fortnite** activando y desactivando lo que creas necesario para la persona que vaya a jugar:

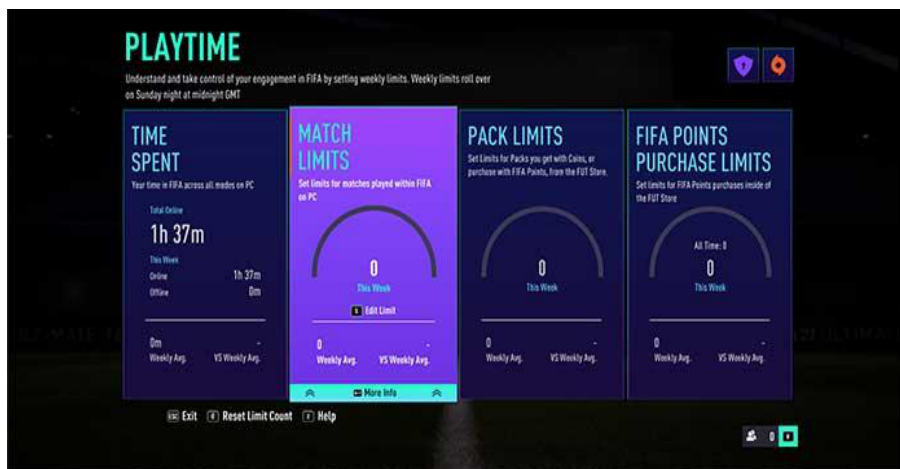
The screenshot shows the 'CONTROL PARENTAL' settings for Fortnite. It is divided into 'AJUSTES PERSONALIZADOS' and 'MÁS AJUSTES'. The 'AJUSTES PERSONALIZADOS' section includes: 'Filtrar lenguaje adulto' (Activado), 'Rechazar peticiones de amistad automáticamente' (Desactivado), 'Ocultar nombres de jugadores no pertenecientes al escuadrón' (Desactivado), 'Ocultar nombres de jugadores no pertenecientes al escuadrón' (Desactivado), 'Chat de voz' (Activado), 'Chat de texto' (Activado), and 'Informes semanales sobre tiempo de juego' (Desactivado). The 'MÁS AJUSTES' section has a 'MÁS AJUSTES' button and a 'GUARDAR' button. On the right, there are three informational boxes: 'CHAT DE TEXTO' (explains text chat availability), 'AVISO' (warns about disabling chat), and 'ACTIVADO/DEACTIVADO' (explains the effects of the chat settings).

FIFA: Los Fifa Points son la moneda virtual del videojuego y se obtienen con dinero real de tres formas distintas:

- Dentro del Juego: a través de la tienda de FUT, en el modo Ultimate Team.
- Dentro de consola u ordenador: En la tienda de la consola (XboxLive, PSN, Origin o Switch Online)
- Fuera del juego y de la consola: En tiendas online o físicas.

Al contrario que las monedas FUT, los fifa points no se pueden obtener jugando, sólo con dinero real.

Fifa tiene la opción de limitar las compras dentro del juego, el tiempo y partidos jugados.



TIPOS DE CASH SHOP



REALIZADA POR J. CAROLINA CASADO SANTOS, PSICÓLOGA,

ACTUALIZADA POR RAQUEL CASTRO BOHÓRQUEZ, PSICÓLOGA

Algunos ejemplos....



Guía Breve de Intervención en Tratamiento de Trastorno por Juego y Videojuegos. FEJAR.

Fomente el diálogo con el niño/a

Fomentar el diálogo con el niño/a. Tratando los posibles problemas que pueda tener en ese momento (el niño/a puede ocultar sus frustraciones o inhibiciones a través del juego para evadir así la realidad que no le gusta), propiciando así un adecuado clima familiar. No utilizar la agresividad en casa, ni insultar, pegar, recriminar, ridiculizar o gritar. En muchas ocasiones el niño/a juega como forma de evadir los problemas familiares.

El niño/a podría jugar si previamente ha resuelto la tarea programada, bien sean tareas escolares o domésticas. Es importante observar las realizaciones de las tareas en sí, ya que el niño/a puede desear acabarlas cuanto antes para irse a jugar y no dedicarle ni el tiempo ni la atención requerida para la realización de las mismas. Por lo tanto no se hará uso del videojuego hasta la consecución final de las tareas expuestas, buscando siempre un equilibrio entre las diversas actividades del niño/a. Sin embargo, **no extreme el uso de los videojuegos como arma de castigo o recompensa**. El videojuego puede ser visto por el niño/a como la consecución de un gran logro, desvirtuando el valor real.

Los videojuegos no son una niñera

Nunca considerar a los videojuegos como sustituto de la educación familiar y menos emplearlos a modo de "**niñera electrónica**". Muchas veces los padres/madres "**le enchufan**" el videojuego para que el niño/a se siente y esté entretenido/a, con lo que estamos alimentando malos hábitos en la disciplina y educación del niño/a.



Potencie la vida familiar

Potenciar la vida familiar, realizando actividades en grupo, al aire libre, lectura o deporte. Juegue con sus hijos/as, ríase con ellos. Incúlqueles desde pequeños/as el placer por la lectura, la construcción de un hábito de trabajo escolar y el valor del esfuerzo para lograr los objetivos. Ofrézcales alternativas de ocio distintas al videojuego (seguro que prefieren ir a la piscina, parque, ir al cine, etc.).



Sería deseable jugar en grupo y, si es posible, entre los miembros de la familia, como forma de interacción con el niño/a. **Involucrarse en el propio juego con el niño/a**, para orientarle "desde dentro" y que su disfrute sea percibido con la misma normalidad que otras actividades.

Esté atento ante cambios de comportamiento

La señal de alarma debe saltar en las madres y padres cuando hay **un cambio brusco** y significativo **en la trayectoria vital o escolar del niño/a** como



consecuencia de la aparición del móvil, consola u ordenador.

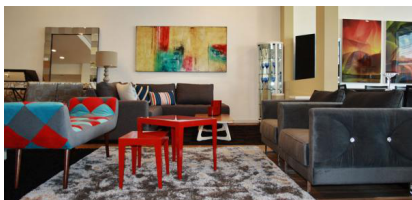
Estar muy atentos ante los cambios comportamentales del niño/a y/o actitudes como: **Impulsividad, bajo rendimiento escolar, ausencias no justificadas al centro escolar, cambios bruscos de humor, pérdida de peso o apetito excesivo, tristeza e incluso síntomas depresivos, taciturnos, empobrecimiento del vocabulario, repetición de palabras y frases frecuentes, trastornos del sueño con insomnio y/o pesadillas, agresividad verbal, gestual o física hacia el entorno, la familia o sí mismo/a, no asume sus responsabilidades**, etc.

Observar si se han **abandonado actividades que antes realizaba** (como el deporte, la lectura o las salidas con los amigos), **desarrollando un individualismo exagerado** encerrado/a en la habitación.

El uso prolongado de las pantallas **cansa la vista y produce malas posturas corporales** con dolores musculares posteriores. Por ello hay que explicar a los niños/as que deben efectuar pausas de 15 minutos por cada hora de juego.

Si su hijo/a ha sufrido o sufre **problemas de epilepsia o ansiedad**, estén muy atentos/as a sus reacciones. A veces los juegos contienen una **estimulación excesiva** (imágenes, colores, sonidos) que le pueden **perjudicar**.

No le pongan **la consola u ordenador con el que juega en la habitación donde duermen**. Hay que **evitar** que esté todo el tiempo encerrado/a en ella, jugando. Es recomendable que se instalen en una habitación común de la casa, iluminada y bien ventilada. No apaguen la luz y vigilen que su hijo/a mantenga una distancia adecuada respecto al monitor (televisor/ordenador), aproximadamente metro y medio.



Observar si el niño/a ha llegado a realizar pequeños hurtos y niega continuamente que haya algún problema cuando se le interroga. Esto puede ser indicativo de que le sucede algo y lo intenta encubrir.

**PAUTAS
PARA MADRES Y PADRES
ANTE LA ADICCIÓN
DEL HIJO/A**

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

5

5.- PAUTAS PARA MADRES Y PADRES ANTE LA ADICCIÓN DEL HIJO/A

Si su HIJO/A tiene problemas por ABUSO de los VIDEOJUEGOS. POSIBLE ADICCIÓN.

¿Qué debe procurar?



- Dialogar con su hijo/a analizando las circunstancias que le llevaron al abuso con los videojuegos/ordenador.
- Favorecer el acercamiento de su hijo/a hacia usted, comportándose de manera que su hijo/a vea en usted alguien en quien recurrir en solicitud de ayuda, y no alguien del que hay que huir por temor al castigo.
- Mostrarle su afecto por lo que él/ella es, independientemente de lo que haga.
- Reflexionar en común sobre lo que pueden hacer por su hijo/a. Solicitar asesoramiento experto.
- Entender que están ante una persona que tiene problemas y **no** ante **"un problema"**.

¿Qué debe evitar?



- Desesperarse, no solucionará el problema y transmitirá mucha tensión.
- Culparle, **"echarle en cara"** todo lo que ustedes han hecho por él.
- Convertirse en perseguidores, controladores, obsesionados por seguir sus pasos.
- La crítica continuada y violenta de su comportamiento.
- Utilizar el castigo como único recurso para evitar que continúe consumiendo.
- Acosarle continuamente con preguntas, sospechas, acusaciones, pues ello sólo conseguiría que se aleje de ustedes cada vez más y tenga más miedo.
- Desentenderse de él, no prestándole atención. (Pensar que el problema se solucionará solo).

- Echarse la culpa ambos progenitores del problema del hijo/a y discutir sobre lo mismo delante de él/ella.

SI su HIJA/O NO está por la labor de DEJAR de JUGAR A LOS VIDEOJUEGOS, cuando ya existe la adicción y repercutiéndole gravemente en su vida cotidiana.

¿Qué debe procurar?



- Intentar hablar con él/ella con confianza y respeto.
- Reconocer y asumir que no juega ya porque quiere. El juego puede estar ya controlando su conducta.
- Aprovechar cuantas ocasiones favorables se les presenten para que inicie el tratamiento.
- Establecer unos límites y reglas de convivencia familiar, dentro de los cuales su hijo/a reciba siempre atención por parte de la familia.
- Mantener la calma ante las posibles reacciones del niño/a al dejar de jugar (síndrome de abstinencia: Nerviosismo, agresividad verbal, insomnio, etc.) sin aceptar el chantaje.
- Tener paciencia, serenarse, hablarle claro, hacerle ver que no les engaña si les está mintiendo.
- Acudir a tratamiento dirigido a familiares.

¿Qué debe evitar?



- Ceder ante los chantajes que su hijo/a pudiera hacer a su familia, con amenazas de lesionarse, delinquir (robar) o promesas de curación.
- Discutir violentamente con él/ella, haciéndole cargar con sus desilusiones, impotencias y miedos.
- Presentarse como los/as buenos/as que todo lo han dado por él/ella y, en pago, sólo reciben disgustos.
- Echarse la culpa exclusivamente por lo que ha ocurrido y angustiarse por ello.

- Amenazarle, coaccionarle, o chantajearle para que se someta a un tratamiento.

SI su HIJO/A ha DECIDIDO DEJAR de JUGAR.

¿Qué debe procurar?



- Acudir a profesionales cualificados que les asesoren sobre el tratamiento más adecuado para su caso particular.
- Colaborar con los profesionales encargados del tratamiento de su hijo/a, participando activamente en el mismo.
- Adoptar una postura comprensiva, entendiendo que su hijo/a es el/la primer/a interesado/a en dejar las videoconsolas/ordenador.
- No desalentarse si, durante el tratamiento, el comportamiento de su hijo/a no se adapta exactamente a lo que ustedes esperan de él/ella.

¿Qué tiene que evitar?



- Reprochar anteriores comportamientos de cuando estaba en activo. Actuar en el "ahora", en el presente.
- Adoptar comportamientos rígidos que implique ponerle condiciones muy difíciles de conseguir en su estado actual.
- Que su hijo/a les imponga sus propias condiciones para someterse a tratamiento.
- Desentenderse del tratamiento que le sea prestado a su hijo/a, faltar a las terapias o consultas o no llevar a cabo las pautas del tratamiento.

PROBLEMAS DERIVADOS DEL USO INCONTROLADO DE LOS VIDEOJUEGOS

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

6

6.- PROBLEMAS DERIVADOS DEL USO INCONTROLADO DE LOS VIDEOJUEGOS

¿Afición o adicción?

La primera duda que surge es donde está el límite. Los investigadores insisten en que no se trata solo de las horas que se permanece sentado ante el ordenador con los videojuegos. La adicción llega cuando esa afición **"interfiere en su vida cotidiana o no se busca esa conducta para pasarlo bien, sino para no pasarlo mal"**, según el psicólogo Enrique Echeburúa.

El psiquiatra Francisco Alonso-Fernández señala que los problemas aparecen cuando **"existe una absoluta necesidad de desarrollar esa actividad y se experimenta ansiedad si no se lleva a cabo"**.

De la mayoría de los estudios se desprende que la forma de uso de los videojuegos, especialmente la frecuencia y duración del juego así como el contenido y la opción multijugador, son elementos claves a la hora de determinar los posibles efectos de su uso sobre la conducta de los usuarios.

Para otros especialistas, un/una joven aislado/a, poco comunicativo/a y escasamente participativo/a encuentra en estos juegos una victoria a la carta, le seducen y aquí es donde se oculta su verdadero peligro. El principal riesgo de este tipo de juegos es que su dueño/a siempre gana por la sencilla razón de que siempre hace lo que él/ella quiere. Cualquier aspecto cultural o educativo brilla por su ausencia. (Enrique Rojas, 2000).



Mucha gente empieza a jugar porque está aburrida. El entusiasmo y la diversión son muy estimulantes. Obtienen placer de la experiencia y quieren repetirlo de nuevo. Esto puede llevar a la consecución de un hábito de uso, y posteriormente a una verdadera adicción. Se consideraría adicción si el sujeto, con el juego, llega a

interferir en el desarrollo normal de las actividades básicas de su vida, como el estudio o las relaciones interpersonales y familiares.

El uso incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de los niños/as y adolescentes. El usuario de videojuegos puede llegar a perder el control sobre el juego, siendo este último el que les va a marcar hasta dónde llegar.

Habitualmente, se llega a esta situación de forma progresiva. Al principio el empleo de los videojuegos se hace de forma esporádica para luego ir aumentando la frecuencia hasta hacerse prácticamente diaria.

En este punto se antepone el uso del videojuego a otras actividades, como el deporte, la lectura o el contacto con los amigos/as, pudiendo llegar a un aislamiento exagerado. En los casos más graves, la práctica de estos juegos lleva al niño/a a una huida del mundo real encerrándose en otro virtual.

En estos casos los videojuegos le sirven para sumergirse en un mundo de ensueño protector y fascinante, que, ante la falta de riesgo real y de consecuencias tangibles de sus acciones, puede llegar a sentirse tan protegido en el mundo "aparente" que renuncie a participar en el mundo exterior. Además de ello, en adolescentes con problemas de autoestima, pueden encontrar en el juego el estímulo "irreal" que no encuentran en el mundo real, valiendo este como reforzador de la conducta y así mantener la repetición del juego.

El/la niño/a se convierte en protagonista, "**héroe de ficción**", ya que la acción gira en torno a sus destrezas para controlarla. Deja de ser "**uno/a más**" y se olvida de los problemas cotidianos. Es el poder de atracción de los videojuegos, le hace sentirse especial al ir consiguiendo con éxito las diversas fases del juego. Éstos permiten afrontar situaciones extremas con imágenes y temáticas atractivas que proporcionan mucha distracción y diversión.



Es una ficción tremendamente atractiva para un/una joven inseguro/a en sus relaciones, con baja capacidad de interacción social, timidez o introversión.



Si se produce el **aislamiento**, el niño/a va a desarrollar habilidades interpersonales pobres, con una marcada tendencia a la evasión y a no resolver sus conflictos. Sin embargo, los jóvenes no lo valoran de igual forma, ya que el videojuego online le permite las relaciones sociales en línea, muy diferentes a las que se producen en el "cara a cara"

Por otro lado, son muchos los autores que relacionan el uso del videojuego violento con el aumento de **la agresividad** del niño/a.

Los videojuegos no convierten a los niños/as en adultos agresivos pero **"integran la violencia como algo normal, por lo que se desensibilizan ante ella y pueden favorecer los comportamientos violentos"**. (Enrique Echeburúa).

Muchos de los autores sugieren la posibilidad de un incremento de los niveles de agresividad y hostilidad en el niño/a inmediatamente después de haber jugado con los videojuegos, por imitación o aprendizaje vicario. (Ross, Bandura).

"Jugar a videojuegos agresivos podía tener efectos negativos a corto plazo en el estado emocional del jugador, incrementándose la hostilidad y la ansiedad en el jugador". (Dominick, 1984).

Videojuego Violento

Un videojuego violento presenta una serie de **características** que pueden influir notablemente en los-as menores y en su educación:



- **La violencia como la única respuesta posible frente al peligro.**
- **El ignorar los sentimientos de los otros.**
- **La falta de consideración de las víctimas o la**

- **Incapacidad de ponerse en el lugar del otro.**
- **El distorsionar las reglas sociales.**
- **El alentar una visión dantesca del mundo.**
- **El fomentar el "todo vale" como norma aceptable de comportamiento.**
- **El estimular todo tipo de actitudes insolidarias.**



Los videojuegos pueden llegar a ser considerados como **agentes del fracaso escolar**, ya que el niño/a deja a un lado sus obligaciones escolares con el uso excesivo del juego, presentando carencia de responsabilidades y/o ausencia del sentido del esfuerzo para el logro.

Pueden reducir las interacciones sociales con la familia y los amigos, fomentando en el caso de algunos juegos **la aceptación de conductas violentas** en el mundo real.

El uso excesivo de los videojuegos se ha relacionado también con un mayor riesgo de desarrollar **sedentarismo** nocivo para la salud del niño/a o adolescente. Este sedentarismo, ayudado por el consumo de alimentos perjudiciales ("comida rápida o comida basura"), desencadena la aparición de sobrepeso y obesidad.

Videojuego Sexista

Otros videojuegos fomentan las **conductas sexistas** en los niños y jóvenes, pues la mujer es representada como un ser débil, cobarde, sumisa y poco inteligente. Con la imagen resultante las chicas aprenden la dependencia y los chicos la dominación.

De otro lado, y por el contrario, se visualizan mujeres sexualizadas a lo que se supone canon de belleza.

Otro de los problemas que pueden surgir por el abuso de los videojuegos estaría relacionado con **pequeños hurtos en casa y gastos excesivos** para la compra de los pases, trajes, armas, o



monedas de los videojuegos; este punto se puede controlar mediante los controles en el apartado de ajustes que ya presentan muchos videojuegos.

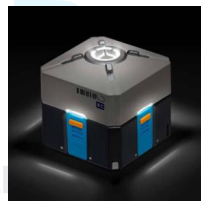
¿Los videojuegos tienen relación con la ludopatía?

Los videojuegos no crean jugadores-as patológicos-as, aunque sí influyen en que esta conducta se convierta en una patología, pues "**incrementan el riesgo de que los jóvenes encuentren una excitación en jugar con dinero**". (Enrique Echeburúa).



Además de ello, en un gran número de videojuegos aparece juego de azar (ruletas, cartas, dados, etc.) y con posibilidad de juego a través de las monedas virtuales.

De otro lado tenemos la existencia, dentro de los videojuegos, de las loot boxes o Cajas botín. Los usuarios pagan (con la moneda virtual o canje) por abrir y obtener, al azar, un objeto cuyo valor inicialmente desconocen. También lo podemos encontrar en forma de cofres o sobres adecuado a la temática del videojuego. Por su funcionamiento es por lo que tienen una relación directa con el juego de azar.



"Las cajas botín han sido consideradas un sistema enmascarado de juego de azar que retiene a los jugadores comprometidos tanto económica como psicológicamente" (King y Delfabbro, 2018)

¿QUÉ HAY SOBRE LOS EFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS?

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

7

¿QUÉ HAY SOBRE LOS EFECTOS POSITIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS?

Para la mayoría de las personas es indudable **la atracción** que ofrecen los videojuegos. Proponen un reto muy atractivo (que generalmente pueden superar con más o menos ayuda). Hacen que el jugador se implique intensamente con la interactividad que proporcionan en un entorno audiovisual (realista o de ficción); distraen y absorben, disfrutando de la experiencia y del éxito final.

Las desarrolladoras de videojuegos profundizan el análisis y el estudio de las variables referidas a los jugadores, buscando que éstos tengan un papel más activo en el proceso de toma de decisión dentro del universo lúdico-narrativo del videojuego, a tal punto que hay juegos que toman distintos aspectos de la psicología del jugador como mecánicas principales del juego.



Partidarios de este tipo de juegos los defienden como fuente de aprendizaje además de verlos como una diversión, ya que promueven la coordinación óculo-manual y enseñan habilidades específicas de visualización espacial o incluso de matemáticas, llegando a reforzar la autoestima entre jugadores con dificultades de adaptación (Ling y Lepper, 1987), (Griffith y Cols, 1983).



Hay otra cuestión y es el uso no-lúdico de los videojuegos, y es su uso terapéutico, sin embargo y como se puede deducir, no todos los videojuegos son aptos dicho objetivo. Un ejemplo de la aplicación de los mismos, es el caso de Juan José Aranda, licenciado en Terapia Ocupacional que investiga y utiliza distintos videojuegos comerciales adaptados (incluida la realidad virtual) para la rehabilitación de funciones en diversas patologías como hemiplejía y ACV. El investigador afirma que incorporar videojuegos en el proceso terapéutico, agrega un factor de motivación que genera que los pacientes mantengan el compromiso en el tratamiento y a la vez que busquen la superación mientras avanzan a través de distintos niveles de complejidad planteados en los videojuegos empleados para tales fines (Aranda, 2016). Aranda (2016) sugiere que el uso de videojuegos de realidad virtual favorece la plasticidad neuronal, es decir, la generación de nuevas conexiones neuronales, lo que posibilita paliar o compensar el déficit de la lesión.

FACTORES DE RIESGO VINCULADOS AL CONTEXTO FAMILIAR

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

8

FACTORES DE RIESGO VINCULADOS AL CONTEXTO FAMILIAR

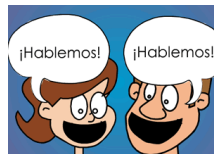
"La familia es la unidad primaria de interacción, sostén de la organización social"

Aspectos a tener en cuenta en el ámbito familiar:

El estilo de vida de los padres y las madres influyen poderosamente en los *valores, actitudes y comportamientos* de sus hijos/as. Tenemos que ser un modelo para nuestros hijos/as en cuanto a resolución de problemas o conflictos mediante la palabra, el consenso y la comunicación en nuestras actuaciones hacia ellos y con nuestra pareja, amistades, etc.

No hay que olvidar que los videojuegos, en muchas ocasiones son adoptados por los niños/as y adolescentes para llenar un vacío. Si en casa hay conflictos entre la pareja, los niños/as se sienten inseguros de sí mismos y del entorno que les rodea, al no poder controlar la situación. Pueden ver a los padres y las madres como elementos distantes y ajenos a ellos.

Otro aspecto importante a considerar sería el educacional por parte de las madres y los padres respecto a sus hijos e hijas, donde es esencial *la existencia de patrones adecuados de disciplina, normas* y la supervisión de éstas para el buen desarrollo de la personalidad y autoestima en el futuro del niño/a. De ello va a depender la ubicación del niño o la niña en la sociedad, la cohesión a las normas sociales y la resolución de los conflictos en su vida cotidiana.



Un estilo educativo represivo o coercitivo en la familia, basado en la autoridad incuestionable de los padres y las madres, se convierte en un factor de riesgo en las/los jóvenes para que huyan y se dejen seducir por los videojuegos, iniciando el camino a la adicción.

El no razonar las normas a los hijos; el que se produzcan más castigos que refuerzos o alabanzas por miedo a que se conviertan en débiles; prestar poco apoyo y no mostrarse afectuosos con los hijos, todo

ello indica una comunicación unidireccional, es decir de las madres y los padres a los hijos y no a la inversa.

Si se critica a la persona ("**eres inútil**") y no a las acciones de la persona, genera en el niño/a una baja autoestima y sentimientos de indefensión.

Esta forma de proceder puede generar en los hijos sentimientos de culpabilidad ante la imposibilidad de no cumplir los deseos de sus padres o madres. Sienten que no son lo suficientemente "buenos", que no "dan la talla", en las tareas o actividades propuestas por los padres o madres.

Se favorecen así sentimientos de agresividad, de odio, al no sentir los hijos la suficiente autonomía personal.

Potencian conductas engañosas en los hijos para poder pasar el control de los padres o madres. Se ven obligados a mentir para evitar conflictos con los padres.

Pueden provocar el desafío a las reglas por parte de los/as más jóvenes o el alejamiento del grupo familiar.

Por otro lado, tampoco sería adecuado **un modelo de familia protectora**, pues se intentaría controlar la vida de los hijos/as a través del afecto.

No es que no se preocupen por ellos/as ni les apoyen, pero les permiten cualquier cosa con tal de controlarles. Esto va a dar lugar a una dificultad futura en la autonomía personal del hijo/a. Se les protege a los hijos/as de sus propios actos. Aquí los límites son muy difusos y el niño/a no sabe cuáles son exactamente. No es raro encontrarnos a niños/as que aprenden a satisfacer sus necesidades mediante el chantaje emocional a los mayores.

Entonces, ¿cuál sería el modelo más favorecedor o deseable en el ámbito familiar?. Distinguiríamos **un modelo fortalecedor**, donde se van a razonar las normas y el control va a ser firme pero no rígido, con unos límites marcados pero flexibles y en el que toda la familia tiene derechos y deberes.



Un modelo orientado en la educación de valores en el niño, motivando, reforzando, alabando y alentando todo acto positivo con el fin de despertar en el niño el deseo de repetirlo. Que las acciones deseadas resulten gratificantes. Facilitando la imitación de modelos positivos.

Ya decía Menandro que «Las palabras mueven; los ejemplos arrastran».

¿Qué ocurre cuando hay **ausencia de valores** en el niño?

El niño carente de pautas de conducta claras suele ser un niño 'desorientado', disperso en su atención, solicitado por muchas cosas, pero sin real interés por ninguna. Desorganizado, sin orden en sus ideas y en sus acciones, se siente incapaz de decidir moralmente. Falto de una escala de valores, es incapaz de escoger entre las diversas opciones que se le presentan: bueno-malo, verdadero-falso, justo-injusto... Como no sabe distinguir entre lo esencial y lo accidental, se embarulla dejando que se acumulen las tareas que debe hacer y no sabe por dónde empezar, ya que le resulta difícil establecer un orden de prioridades.



Nadie puede ser uno mismo si no es nadie en su casa...

Otro de los puntos fuertes en la familia sería el buen **clima afectivo**. Cuando en esta relación se ponen de manifiesto actitudes de rechazo, descuido, negligencia, pobreza del medio, tanto en cuanto a estimulación como a posibilidades de actividades, el desarrollo físico y psíquico del menor, se ve afectado. Las continuas discusiones entre los progenitores dan lugar a que escape de las situaciones que le producen dolor y se sienta culpable.



Uno de los factores más relevantes a la hora de inculcar valores apropiados en el niño o la niña, sería facilitar la **comunicación de los padres y las madres hacia sus hijos/as**. El fomentar una buena comunicación ayuda al niño o a la niña a resolver conflictos sociales futuros. Escoger un lugar adecuado para establecer una comunicación con el hijo o la hija:

No dar nada por hecho y no funcionar como "adivinos/as", sino preguntarle acerca de los problemas que tenga y escucharles atentamente.

Pregunte pero no le someta a duros interrogatorios, pues puede llegar a negarse a hablar con usted.

Cuando reconocemos sin dificultad que nos hemos equivocado y pedimos perdón por ello, ayudamos a que el niño o la niña hagan lo mismo.

Hay que tener en cuenta que los problemas son distintos en cada edad, y lo que para usted es insignificante para él o ella puede ser todo un mundo.

Otra de las actitudes a tener en cuenta, cuando el/la menor hace alguna "jugarreta", no "liársela" en el momento, pues se ha de tener claro qué es lo que se le va a decir y el castigo a imponer. Actuar en "caliente" da lugar a culpabilidades posteriores o a formas de actuación contradictorias.

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

amalajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

9

9.- BIBLIOGRAFÍA

- 📖 Sanmartín, F.J., Velasco, J., Cuadrado, F., Gálvez-Lara, M., De Larriva, V., Moriana, J.A. "El Consumo de Loot boxes como una nueva forma de Azar en los videojuegos". Adicciones, 2021. Vol. XX
- 📖 Moscardi, R. "Los efectos Positivos de jugar a Videojuegos y su aplicación en entornos no lúdicos". 2020
- 📖 Fejar, 2021. Manual de Intervención en Tratamiento de Trastorno por Juego y Videojuegos. Clasificación Internacional de Enfermedades 11 (CIE-11).
- 📖 Chóliz, M., Marco, C (2011). Patrón de Uso y dependencia de Videojuegos en Infancia y Adolescencia. Anales de Psicología, Vol. 27.
- 📖 Miguel A. Castillo, www.diariomedico.com.
- 📖 Universidad de León. Área didáctica y Organización Educativa. Enrique Javier Díez Gutiérrez. Instituto de la mujer.
- 📖 <https://lendedu.com/blog/finances-of-fornite/>
- 📖 <https://www.pantallasamigas.net>
- 📖 Paulino Castells. Psiquiatra infantil y juvenil. Autor del libro "guía práctica de la salud y psicología del niño.
- 📖 <https://www.vidaextra.com/guias-y-trucos/como-activar-desactivar-control-parental-fornite>
- 📖 Enrique Rojas. Director del Instituto Español de Investigaciones Psiquiátricas. El Semanal, 16-04-2000.
- 📖 Cuadernos de Pedagogía, nº 291.
- 📖 Rosa Infante. Quien y Cómo puede verse "enganchado". Niños y adultos caen en el "saco" de las nuevas adicciones.
- 📖 Boletín Intranet Educativa Municipal. Ayuntamiento de A Coruña. <http://edu.aytolacoruna.es/noticias/020107/vida/noticia5.htm>
- 📖 AVACU. Asociación Valenciana de Consumidores y Usuarios. Información extraída de lavozdegalicia.com.
- 📖 CECU. Confederación Estatal de Consumidores y Usuarios.
- 📖 Estallo, Juan Alberto (1995). Los videojuegos juicios y prejuicios. Barcelona. Editorial Grijalbo
- 📖 Enrique Echeburúa. Catedrático de Tratamiento Psicológico de la Universidad del País Vasco. Lección sobre ludopatía en la Escuela de Psicología "José Germain". Universidad Internacional Menéndez Pelayo. Agencia EFE.
- 📖 Huff, C y Cooper, J. "Sex Bias in Educational Software: The Effects soft Designer's Stereotypes on the Software They Design". Journal of Applied Social Psychology 17 (6), 1987, pp. 57-62.
- 📖 Griffiths, J.L Voloschin, P. Gibb, G.D y Bailey, J.R. (1983). Difference in eye-hand motor coordination of videogame users and no users. Perceptual and motor skill, 157-158.
- 📖 Griffiths, M. (1993). Are Computer Games Bad for Children? The Psychologist, September, 401-407.
- 📖 Griffiths, M. (1999). Violent Video Games and Aggression: A Review of the Literature. Aggression and Violent Behaviour, 4(2), 203-212.
- 📖 Griffiths, M. y Hunt, N. (1998): Dependence on Computer Games by Adolescents. Psychological Reports, 82, 475-480.
- 📖 Griffiths, M.D. (1991). Amusement machine playing in childhood and adolescence: A comparative analysis of video games and fruit machines. Journal of Adolescence, 14, 53-73.
- 📖 Griffiths, M.D. y Dancaster, I. (1995). The Effect of Type A Personality on Physiological Arousal while Playing Computer Games. Addictive Behaviours, 20 (4), 543-548.
- 📖 Griffiths, M.D. y Hunt, N. (1995). Computer Game Playing in Adolescence: Prevalence and Demographic Indicators. Journal of Community & Applied Social Psychology, 5, 189-193.

- ☞ Estudio presentado por la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, sobre los comportamientos de los estudiantes de bachillerato del Pla de I´Estany frente a la videoconsola . De Miguel y De Miguel, 2001.
- ☞ Los videojuegos en el contexto de las nuevas tecnologías: relación entre las actividades lúdicas actuales, la conducta y el aprendizaje. Ana Liliam Licona Vega. Universidad pedagógica nacional Francisco Morazán de Honduras
- ☞ Funk, J.B.(1992) Video Games: Benign or malignant?. Developmental and behavioural Paediatrics, 13,53-54.
- ☞ Propuesta de educación para la salud dirigida a usuarios de nuevas tecnologías. El caso de los videojuegos. VI Congreso de la Asociación Latinoamericana de la Comunicación. Dr. Guillermina Baeza Paz.
- ☞ Los videojuegos y los niños. Dr. Francisco Javier Lavilla Royo. Especialista en Nefrología. Colaborador Clínico. Clínica Universitaria de Navarra.
- ☞ http://www.larioja.org/infodrogas/area1/punto1/guia_padres.htm
- ☞ <http://www.el-mundo.es/su-odenador/SORnumeros/97/SOR069/SOR069enganche>. Quién y Cómo Puede Verse 'Enganchado'. Niños y adultos caen en el 'saco' de las nuevas adicciones. Rosa Infante. Domingo 16/03/1997.
- ☞ Nuevas corrientes lúdicas. Maldonado 1999.
- ☞ Escuela de Padres. Departamento de Prevención y Familia. Área de Servicios Sociales. Ayuntamiento de Madrid. Victoria Fresnillo Poza. Rosario Fresnillo Lobo.
- ☞ http://www.mundogar.com/ideas/ficha.asp?ID=5991&MEN_ID=327

REALIZADA POR J. CAROLINA CASADO SANTOS, PSICÓLOGA, (2006)

ACTUALIZADA POR RAQUEL CASTRO BOHÓRQUEZ, PSICÓLOGA (2022)

malajer

ASOCIACIÓN MALAGUEÑA DE JUGADORES DE AZAR EN REHABILITACIÓN

REALIZADA POR J. CAROLINA CASADO SANTOS, PSICÓLOGA,

ACTUALIZADA POR RAQUEL CASTRO BOHÓRQUEZ, PSICÓLOGA

