



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

“ALUMNADO EN ESO Y BACHILLERATO Y SU ADICCIÓN AL JUEGO: UN ENFOQUE PRÁCTICO”

AUTORÍA PATRICIA MUÑOZ PEDROSA
TEMÁTICA DOCENCIA Y PATOLOGÍAS DE JUEGO
ETAPA ESO Y BACHILLERATO

1. RESUMEN.

El presente artículo mantiene como objetivo central ofrecer un enfoque práctico a aquellos/as docentes que imparten clase en las etapas de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato y que se enfrentan a un alumnado específico por presentar conductas de adicción al juego de cualquier tipo. Todas y cada una de las teorías que a continuación se presentan están basadas en tres cursos de formación a los que acudí en calidad de receptora y cuyos títulos y bibliografía recomendada aparecen en el apartado de bibliografía del presente artículo.

2. PALABRAS CLAVE.

Adolescentes.
Juego.
Abuso.
Familia.
Centro Docente.
Terapeuta.
Tutor/a.
Formación.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

3. CONTENIDOS.

Si consultamos cualquier manual o enciclopedia encontraremos claramente definido el término “adicción” como una dependencia. Dependencia hacia una sustancia, actividad o relación que lleva a la persona considerada como adicta lejos de todo lo demás que le rodea. Está representada por los deseos que consumen los pensamientos y comportamientos de las personas, y actúan en aquellas actividades diseñadas para conseguir la cosa deseada o para comprometerse en la actividad deseada. Esto es lo que entendemos por “comportamientos adictivos”. Y, a diferencia de los simples hábitos o influencias consumistas, las adicciones son dependencias con graves consecuencias, las cuales deterioran y destruyen relaciones, salud y la capacidad de funcionar de manera efectiva. Adicción hace referencia a cualquier actividad que el individuo en cuestión no puede o resulta incapaz de controlar.

La primera primerísima idea que debemos fijar bien clara en nuestra mente es que cualquier tipo de juego, en sus muchas variedades, sea o no actividad catalogada como de ocio o tiempo libre, es propensa y propicia a generar y crear cuadros de abuso, y por lo tanto, de adicción.

Diversos estudios han establecido que, en la actualidad, uno de los sectores de población más afectados por problemas de adicción a diversos tipos de juegos es aquel que comprende a la población en edad adolescente, entre los 15 y los 25 años de edad. Entre los juegos mencionados como “peligrosos” por la respuesta adictiva que presentan, encontramos muchos que podríamos catalogar como no dañinos o de entretenimiento, tales como todos aquellos que engloba la conocida “play station”, máquinas de juego o el típico tragaperras que se encuentran fácilmente en cualquier bar.

El principal motivo que lleva a muchos de nuestros/as adolescentes a acercarse al juego y que los lleva a la adicción es la mera afirmación de que el juego, en términos generales, es una actividad o conducta placentera que aparece ligada al ser humano, es decir, es una actividad típica de los momentos de ocio y que no se considera peligrosa en tanto y en cuanto pueda provocar adicción en quien la practica, sino más lo contrario, siempre escuchamos comentarios tipo “me distrae”, “hace que no piense en la rutina diaria”, “me siento bien cuando gano”, “soy quien manda cuando juego”, como podemos inferir, el acercamiento al mundo de los juegos y su posterior adicción, va siempre ligado y de la mano de otros problemas inherentes en el ser humano que los practica, tales como las actividades antisociales por rechazo del grupo social al que se pertenece o una baja autoestima. De aquí vemos el claro interés que despierta el juego entre grupos que por distintos motivos, están pasando por procesos de crisis interna en sus vidas.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

Otro aspecto importante y que debemos considerar, es la facilidad de acceso que existe a este tipo de juegos, además de mencionar que, al igual que el tabaco o el alcohol, son drogas que están socialmente aceptadas, esto claramente aumenta su incidencia en la población. Máquinas que son regaladas en cumpleaños, fiestas o como premio a una actividad bien hecha o meta alcanzada,

máquinas de juegos que son portátiles y que permite el juego en cualquier lugar, desarrollo tecnológico que aumenta la autonomía de estos aparatos y que permite un juego sin límites, salones recreativos, cafés... . En este sentido, la pirámide de Maslow basada en la motivación humana pasa por varios estadios fundamentales, seguidas de arriba abajo encontraríamos: AUTORREALIZACIÓN, ESTIMA, NECESIDADES SOCIALES, SEGURIDAD Y FISIOLÓGICAS. Esta base piramidal introducida por Maslow sin duda alguna repercute de forma directa en la motivación que mueve a los seres humanos a superarnos y a mejorar, ya que vamos pasando de escalón a escalón, una vez conseguido el primero y básico de supervivencia pasamos al siguiente y así sucesivamente, hasta alcanzar cotas de crecimiento personal fundamentales e indispensables para el crecimiento humano en todos los aspectos. Este afán de superación y avance hacia nuestro propio crecimiento está fundamentado, sin duda, en la MOTIVACIÓN humana, que nos lleva a crecer.

Hoy día, esta base piramidal de Maslow tiene también trascendencia e importancia, con la única salvedad o modificación de que los aspectos que nos motivan y nos llevan a crecer y a pasar de un estadio o escalón piramidal a otro son, en ocasiones y en algunos casos, ligeramente distintos. Ya sabemos que la vida y la evolución humana es cambiante, y con la única salvedad de la necesidad fisiológica de supervivencia y seguridad, en los estadios superiores lo que nos lleva a la conquista de otros estadios superiores es, a veces, el afán de ser mejores que los demás, de poseer objetos o placeres meramente físicos más que psicológicos o humanos, ya no sólo el crecimiento personal e individual.

La teoría de Maslow resulta del todo eficaz y efectiva a la hora de analizar la autoestima humana y su repercusión en el desarrollo de los individuos a todos los niveles así como en el desarrollo de conductas adictivas.

Como podemos saber ya, el acercamiento al mundo de los juegos y su adicción está mucho más acentuada en población joven y que presenta problemas nerviosos, de aceptación social o incluso personal, con baja o nula autoestima y autoconcepto bajos, que recurren a los juegos porque es el espacio donde encuentran alivio a sus desdichas. Por lo tanto, el perfil de personas que se acercarían al mundo de los juegos y su posterior adicción sería el siguiente:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

- Adolescentes introvertidos.
- Jóvenes con una autoestima y un autoconcepto bajos.
- Jóvenes impulsivos.
- Jóvenes con poco o ningún equilibrio emocional.
- Jóvenes con personalidad por perfilar o sin personalidad clara.
- Jóvenes con situación familiar difícil por ruptura o separación matrimonial de sus progenitores.

- Jóvenes en posesión de desconocimiento básico sobre cómo expresar sus emociones y / o estados de ánimo.

Podemos afirmar, que cualquier joven o adolescente que presente alguna de estas características es capaz de encontrar en el juego una especie de mundo o submundo virtual, alejado de la realidad, y que funciona como sustitutivo a su existencia compensando las insatisfacciones que la vida le presenta en su día a día.

La adicción, en términos generales (González, A. 1989), aparece por la existencia de problemas o situaciones adversas en la vida del sujeto, tales como:

1. **FAMILIA.** Muy importante. Existencia de malas relaciones familiares con los progenitores o con la pareja del individuo. Se produce cuando el sujeto se encuentra encerrado/a en un núcleo familiar roto o desintegrado, en situaciones de maltrato general en la que no hay cabida para la bondad, el cariño y el afecto familiar. Sin duda alguna, La familia es el factor más importante en el desarrollo de la autoestima de los/as hijos/as dado que es la familia la que funciona como fuerza transmisora de enseñanzas y valores que deberán acompañarnos el resto de nuestra vida.

Don José Saramago dice, entre otras de sus palabras, que los/as maestros/as son 'los auténticos héroes' de este tiempo porque la familia dimitió del deber de educar, que son "humillados, despreciados y agredidos" y que "hacen lo que pueden" porque "la familia dimitió de su obligación" de educar, "transfiriéndola a quienes sólo pueden instruir, ya que, a su juicio, "estamos confundiendo cosas complementarias, que son educación e instrucción". Todos/as sabemos que es dentro del seno familiar donde se crean los lazos de unión más fuertes en un ser humano. Sabemos también que un buen ambiente familiar, cálido, acogedor y donde reine el cariño y la ternura, serán responsables en un futuro del desarrollo en el individuo de una fuerza personal y una seguridad que serán sin duda irrompibles e infinitas. Por este motivo, podemos afirmar que la familia, es el agente socializador más fuerte e importantes de las personas, y es dentro del seno familiar, donde comenzamos a formarnos como los



**INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

seres humanos que seremos en un futuro, para lo bueno y para lo malo. Es por este motivo, que del mismo modo que un buen ambiente de familia repercute de forma positiva en el desarrollo del/a alumno/a, un mal ambiente o ambiente familiar negativo o cero, repercutirá de forma más que negativa en el desarrollo del alumno, mostrando firme y simplemente como un espejo de lo que ha vivido en cada casa. Desde el punto de vista del Premio Nobel de literatura, José Saramago, hoy día los/as docentes contamos con un problema: "el problema es la familia, que no educa, no sabe, no puede, y entonces se transfiere la obligación de la educación para aquellos que sólo pueden instruir". Para el Premio Nobel de Literatura "la escuela no tiene condiciones para educar", de modo que "lo que está pasando en la escuela ahora es la indisciplina, la agresividad, la brutalidad en la relaciones entre estudiantes y maestros".

Por ello, el maestro Don José Saramago defiende que "los auténticos héroes de nuestro tiempo no son los astronautas ni los pilotos de Fórmula 1, los auténticos héroes de nuestro tiempo son los maestros", que son "humillados, despreciados, agredidos y que al día siguiente vuelven al lugar donde han sido humillados, despreciados y agredidos". De este modo, apuntó que el Ministerio de Educación "hace unos años se llamaba Ministerio de Instrucción Pública, y era mucho más correcto". Entonces "la educación estaba en la familia, incluso de analfabetos, que eran capaces sin instrucción, sin ninguna instrucción, de educar porque la educación se hace en valores". "Es así, creo que es así y creo que la realidad me da la razón", apostilló.

Esta es una realidad que vemos cada día en nuestras aulas, y es por ello que, nosotros/as, como docentes, debemos aprender a percibirlos, analizarlos y saber dar una respuesta clara, firme, contundente y rehabilitadora. Se debe tener claro que, el grado o nivel de autoestima de los progenitores de los/as hijos/as, es determinante sobre la propia conducta del/la hijo/a, en clase y fuera del aula, ya que es a través y a raíz del aprendizaje que tenemos en casa y en el seno familiar que nuestros/as hijos e hijas conforman, constituyen y desarrollan su propia personalidad, su propio autoconcepto y su propio concepto de autoestima. En este sentido, las acciones cotidianas en el seno familiar, el ejemplo dado por padres y madres, así como la comunicación existente entre los distintos miembros de la familia, son los factores que constituirán el futuro de los hijos e hijas, y esto, definitivamente, repercutirá en su evolución como persona y como estudiante en el aula.

2. SOCIAL. Existencia de relaciones sociales inexistentes o malas, que provocan baja autoestima o autoconcepto en el individuo, en los que entra la marginalidad o la exclusión social por la no aceptación por parte de los/as demás en cualquier ámbito, social, escolar en el barrio o en el centro de trabajo.
3. PERSONAL. Existencia de un aburrimiento generalizado en la vida, sin actividad alguna, ilusiones o proyectos de vida saludables, sin metas alcanzables y por las que luchar y sin una realidad que otorgue al sujeto un motivo más por el que seguir vivo. La insatisfacción y la pérdida de confianza en uno/a mismo/a. Todo ello agudizado por el hecho de que existe la regla social no



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

escrita pero real y con fuerza de que los/as llamados/as “ganadores/as” en general están bien vistos/as desde un punto de vista social. La autoestima del individuo repercute en su desarrollo como persona a todos los niveles. La ausencia de una buena autoestima hace complicada la tarea del/la profesor/a, es por ello que el aspecto motivacional en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje y en cualquier materia debe interesar y mover interés entre el ámbito escolar, incluyendo a profesores/as y también fuera de la escuela, en el ámbito familiar.

4. ACADÉMICO O LABORAL. Mala situación académica que lleva a la exclusión, a la pérdida de objetivos de vida, al rechazo y a la baja autoestima por ser considerados/as “perdedores” incapaces de ofrecer algo positivo al mundo y a la vida presente. Malas relaciones con el profesorado y la sensación general de fracaso.

Se estima que en España (www.adiccionajuego.es) más de 500.000 personas sufren serios problemas con el juego, entre ellos/as nuestros/as jóvenes, y casi 800.000 presentan algunos síntomas típicos de los/as denominados/as ludópatas.

El primer paso importante es reconocer el problema ya que, el principal enemigo con el que se trabaja es minimizar el problema en sí argumentando que “como lo hacen los/as otros/as...” .

Por ello, debemos ser conscientes, de que uno de los instrumentos a nuestro alcance más efectivos es la EDUCACIÓN, educación en valores y educación para la salud, que debe ser temprana en la formación de una persona para que pueda ser efectiva. Tal y como Victoria Camps (2008), Profesora de Filosofía moral y política de la Universidad de Barcelona, expone en su última obra, debemos crear personas responsables. Y esto es bien cierto, debemos hacerlo, como docentes, enseñar y educar desde los ejemplos personales, nuestras actitudes y formas de actuar, a personas responsables no sólo con el resto de personas que pueblan la tierra, sino también ser responsables de uno/o mismo/a y sabiéndonos responsables de nuestras vidas como personas. Padres, madres y el conjunto del profesorado, tienen la inmensa obligación de esforzarse imaginativamente en hacer ver a sus hijos/as y alumnos/as que estudiar, conocer, esforzarse, luchar por lo que queremos... es útil, asombroso, entretenido y agradecido.

Por tanto, es importantísimo, el transmitir estilos de vida que resulten saludables, tales como:

- Plasmando y transmitiendo en el alumnado valores que son totalmente incompatibles con el juego irresponsable.
- Haciendo posible el uso y disfrute de un tiempo libre en la salud.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

- Creando espacios temporales y espaciales que permitan un uso creativo y saludable del tiempo libre del que gozan los/as jóvenes hoy día.
- Educarlos en disfrutar de otras alternativas que también existen.
- Comprender y hacerles saber que podemos divertirnos en la salud y el bienestar.
- Hacerles saber de la importancia de la práctica de deporte.
- Disfrutar del tiempo libre con amigos/as y realizar actividades que fomentan la convivencia social entre ellos/as.
- Educarlos en valores, la amistad, la generosidad y la tolerancia deben estar en el punto de mira más alto.
- Fomentar las aspiraciones y los intereses saludables entre ellos/as.
- Buscar nuestra felicidad personal y compartirla con las personas que queremos.

El respeto, la confianza y la comunicación, la justicia el apoyo y la sinceridad son todos ellos valores y virtudes que debemos mostrar al conjunto del alumnado para que ellos/as mismos/as puedan crecer en ellos, desarrollarlos y formarse como personas.

El educar en la salud emocional, está dentro de la educación y la formación en la adolescencia, y debemos promover el crecimiento personal como meta, el sentirse libre, felices y contentos/as con uno/a mismo/a es sinónimo de éxito, equilibrio, serenidad y felicidad.

Las horas de tutorías, deben ser una herramienta básica e importante para cultivar estos valores y principios sin los cuales el ser humano no podría avanzar en lo positivo, debemos mostrar al conjunto del alumnado que pueden seguir cultivando nuevas habilidades e intereses por ellos/as mismos/as, hacer amistades y avanzar en la vida contentos/as y felices con ellos/as mismos/as es un reto de futuro en nuestra sociedad, debemos hacerles ver a través de tareas de reflexión profunda en la que se impliquen, que estar unido/a a otra persona siempre debe ser para mejorar, para llenar al ser humano de felicidad y sentirse plétórico/a sabiendo que se debe seguir siendo la misma persona libre, con sus propias ideas, pensamientos y formas de actuar. El esfuerzo, la superación y la constancia significan éxito y sólo trabajando se puede conseguir.

La idea de que los estudios son interesantes debemos inculcarla al alumnado perdido con problemas de juego o conductas negativas. En ocasiones no lo son tanto como nos gustaría o tanto como lo pueden ser una charla con los/as amigos/as, ver la tele o jugar a nuestros juegos favoritos, pero el esfuerzo tiene una recompensa presente y futura. Aprovechar bien el tiempo de estudio cada día se ve recompensado luego ya que podremos disponer de más tiempo libre para nosotros/as mismos/as, y esto es algo que la mayoría desconoce y por ello no aplica.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 38 – ENERO DE 2011

4. CONCLUSIÓN.

En este artículo, he sumado a alguno de mis conocimientos al respecto de las adicciones entre jóvenes, especialmente aquellas referidas a los juegos, toda aquella bibliografía que he tenido la opción de leer y que me ha ayudado a formarme como profesional y a hacerme una idea básica y general de cómo dar respuesta a esta realidad que encontramos en nuestras aulas, para así poder desarrollar un enfoque mucho más práctico a la hora de tratarlo desde el aula, y desde el Centro Docente. Espero que os haya sido útil compañeros/as.

5. BIBLIOGRAFÍA.

- ACTIS, W. (2006). *Inmigración y Género en la Escuela: Discursos y Posiciones del Profesorado*. Madrid. La Muralla.
- BESALÚ, X. (2007). *La Buena Educación: Libertad e Igualdad en la Escuela del Siglo XXI*. Asociación Los Libros de la Catarata.
- BORDIEU, P. (1998). *Capital Cultural, Escuela y Espacio Social*. México. Edición Siglo XXI.
- CHIAVENATO, I. (1998) *Comunidad Educativa. Apoyo Curricular*.
- CHIAVENATO, I. (1998) *La motivación: investigación en el aula*.
- COSTA, M. Y LÓPEZ, E. (1996). *Educación para la Salud*. Madrid. Pirámide.
- FRANZÉR, A. (2002). *Lo que Sabía no Valía. Escuela, Diversidad e Inmigración*. Comunidad de Madrid.
- DIAZ, P (1985). *Lecciones de Psicología*. Caracas. Insula.
- MASLOW, A. *Una Teoría sobre la Motivación Humana*.